



Educación
Cultura



MATERIAL DIDÁCTICO PARA PROFESORES

Maestros en las artes

Tres itinerarios didácticos para escolares en el Museo de Colchagua

Es parte de la misión de la Sección de Educación Artística del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes ser un apoyo constante para el desarrollo de una educación artística de calidad en el país y solamente podemos lograr este objetivo trabajando de manera articulada con los establecimientos educacionales.

En la página web www.estaciondelasartes.com -nuestro canal comunicativo con los/las profesores/as- ponemos a disposición información sobre nuestros programas y actividades además de herramientas pedagógicas para enriquecer la práctica docente.

COLECCIÓN MEDIACIÓN es una colección de recursos pedagógicos en torno a tópicos artísticos y culturales, creada por la Sección de Educación Artística del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, para contribuir en la labor educativa de los docentes del país. Busca instalar las capacidades necesarias que aseguren el acceso físico, cognitivo y simbólico de los/las estudiantes a los espacios, actividades y manifestaciones culturales más relevantes del acontecer artístico nacional.

Maestros en las artes, Tres itinerarios didácticos para escolares en el Museo de Colchagua, ha sido diseñado específicamente para que el/la profesor/a pueda transformarse en mediador entre sus alumnos/as y la valiosa colección de piezas patrimoniales que alberga el museo. Espera que la visita al museo sea plena y que desarrolle la capacidad de observación, genere conocimiento, despierte la curiosidad y estimule la creatividad.

El material pedagógico está elaborado sobre la base de los planes curriculares y se articula en dos niveles: de 5° a 8° básico y de 1° a 4° Medio. Incluye actividades que incorporan tanto el campo del arte, como otros aspectos de la cultura y la sociedad.

MATERIAL DIDÁCTICO PARA PROFESORES

Maestros de las Artes. Tres itinerarios didácticos para escolares en el Museo de Colchagua

Nota: en el presente documento, se utilizan de manera inclusiva términos como “el estudiante”, “el compañero”, “el docente” y sus respectivos plurales para referirse a hombres y mujeres. Esta opción obedece a que no existe acuerdo universal respecto de cómo aludir conjuntamente a ambos sexos en el idioma español, salvo usando “o/a”, “los/las” y otras similares, fórmulas que suponen una saturación gráfica que puede dificultar la comprensión de la lectura.

El presente material es una herramienta para que los maestros de niveles educativos de 5º a 8º Básico y de I a IV Medio puedan utilizar el espacio de las salas del Museo de Colchagua como un recurso de aprendizaje para sus estudiantes, sin necesidad de que tengan formación específica en arte, arqueología, ciencias o historia. A modo de guía didáctica para el docente, proponemos una manera sencilla y eficaz de ejercitar la mirada de los estudiantes, a través de tres itinerarios que incluyen una determinada selección de piezas, cuya información visual les permitirá aprender y disfrutar de las obras de cada recorrido.

Los docentes pueden elegir entre los itinerarios “Las huellas de la vida”, “Ver con los cinco sentidos” y “Útil y ¿bello?”. Cada itinerario corresponde a contenidos curriculares diferentes pero complementarios, de tal manera que pueden realizarse los tres itinerarios con el mismo curso y durante el mismo año escolar. La reiteración de las visitas es, en sí misma, una herramienta didáctica, ya que la repetida exposición a los objetos artísticos y científicos contribuye a una mejor apreciación del arte y la cultura. También el docente se beneficiará de la reiteración de la visitas, pues será un mejor conocedor de la técnica y metodología de acercamiento y análisis visual.

Los itinerarios que acá proponemos son parte de una visita que los docentes pueden complementar, según sus objetivos específicos y el tiempo de que dispongan, con un recorrido libre por el resto de las salas temáticas e instalaciones que ofrece este museo.

ÍNDICE

1. Los itinerarios

6

>Aprender a mirar disfrutando

7

>En qué consisten los itinerarios

8

>Itinerario 1: Las huellas de la vida

9

Realidad y representación / Recorrido / Actividades: Actividades para estudiantes de 5° a 8° Básico - Actividades para estudiantes de I a IV Medio

>Itinerario 2: Ver con los cinco sentidos

18

Sensibilidad e inteligencia / Recorrido / Actividades: Actividades para estudiantes de 5° a 8° Básico - Actividades para estudiantes de I a IV Medio

>Itinerario 3: Útil y ¿bello?

28

La atracción por la simetría y geometría / Recorrido / Actividades: Actividades para estudiantes de 5° a 8° Básico - Actividades para estudiantes de I a IV Medio

2. Información Práctica para el docente

38

>Cómo proceder en el museo

39

>Dirección y horarios

39

3. Sobre las piezas seleccionadas

40

>Itinerario 1

41

>Itinerario 2

43

>Itinerario 3

45

4. Sobre los vínculos curriculares

47

>Artes Visuales

48

>Lenguaje y Comunicación

50

>Historia, Geografía y Ciencias Sociales

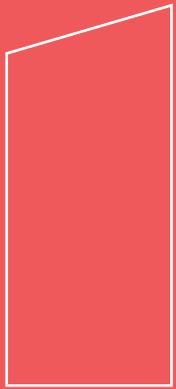
52

>Ciencias Naturales

54

>Matemática

55



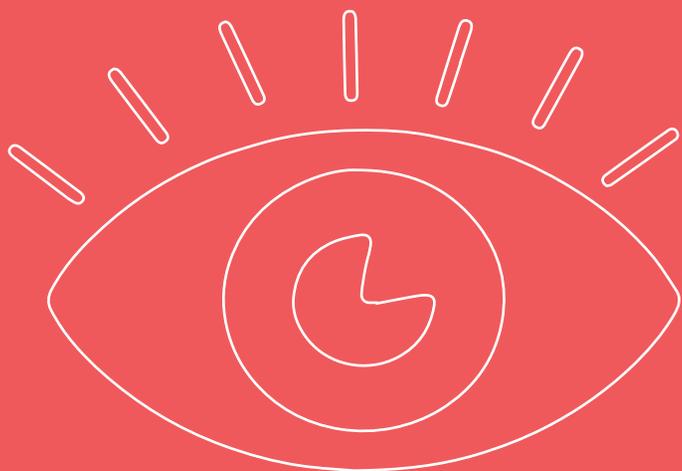
Los Itinerarios

Aprender a mirar disfrutando

Los itinerarios están basados en conceptos generales de manera que los docentes puedan adaptar los aprendizajes a los contenidos de sus clases, tanto en el trabajo de objetivos de aprendizaje verticales como transversales. Todos los itinerarios parten con un recorrido por las salas del museo que el docente puede preparar sin necesidad de desplazarse al mismo, y proponen actividades de diversas a realizar en las mismas salas o cerca de ellas. Con ello, se busca que el docente desarrolle una actividad estructurada y sólida en el museo, para la cual los estudiantes no requieren una preparación previa, sino solo estar motivados por conocer el lugar. El docente, para planificar la visita, requiere leer esta guía y preparar el material necesario, ello le permitirá conducir a sus estudiantes través de las salas con objetivos de aprendizaje claros y efectivos. En el museo, según avanzan en el itinerario, los estudiantes descubrirán un mundo nuevo aprendiendo a decodificar los elementos visuales de cada una de las piezas.

La metodología propuesta para el acercamiento a las obras del Museo es de tipo participativo, basada en preguntas que incitan a los estudiantes a hablar sobre lo que ven y a modelar sus respuestas en forma de interpretaciones para, finalmente, obtener conclusiones sobre lo observado e integrar los conceptos centrales que son trabajados en el itinerario. El rol del docente es guiar a sus estudiantes para que lleguen a respuestas coherentes y fundamentadas, donde la lógica de los elementos visuales sea el motivo del razonamiento verbal. Esta metodología de influencia socrática —llamada Razonamiento Interpretativo— permite que las piezas del museo, de valor artístico, arqueológico, científico e histórico, se observen desde puntos de vista multidisciplinares. Así, los conceptos generales aprendidos durante los recorridos tendrán, posteriormente, una aplicación teórica o práctica en el aula en cualquier ámbito del arte, las ciencias, el lenguaje o del conocimiento en general.

Para que los estudiantes refuercen lo aprendido durante los recorridos, se proponen actividades lúdicas y de reflexión posteriores a ellos, siempre en las mismas salas o en espacios anexos, que aumentan la calidad de la experiencia. Igualmente, el docente puede complementar la visita con lo que considere necesario según sus objetivos específicos. Como apoyo, luego de la exposición de los itinerarios, ofrecemos una breve información enciclopédica sobre las piezas seleccionadas y, además, una relación entre los conceptos tratados y los contenidos curriculares de los niveles a los que se destinan estos itinerarios.



En qué consisten los itinerarios

Los itinerarios están organizados en dos partes. En la primera parte, el docente encontrará la definición de los conceptos a trabajar, seguida inmediatamente de una selección de 5 piezas para educación básica y 6 para media, que son el eje sobre el que se organiza cada itinerario. Esta primera parte se centra en la observación directa por medio de una serie de preguntas que buscan introducir a los estudiantes en la observación y el análisis. Las preguntas interrogan sobre lo que se ve claramente para facilitar que los estudiantes lo expresen y saquen conclusiones acerca de ello, es decir, para que los estudiantes “lean las imágenes”. Las primeras preguntas pueden ser exactamente las que se proponen en el itinerario; sin embargo, las que siguen, aunque pueden estar orientadas por las preguntas del itinerario, deben tener en cuenta las respuestas entregadas por los estudiantes a las preguntas anteriores, de manera que el docente guíe un diálogo coherente en que cada nueva pregunta se vincule con la respuesta a la anterior. La idea que rige todas las preguntas es los estudiantes no solo digan lo que ven, sino que expliquen qué los ha llevado a “ver” eso, así estarán, efectivamente, decodificando la información visual.

En la segunda parte, se proponen nuevas las actividades que buscan reforzar los conceptos trabajados en cada itinerario. Las actividades son propuestas en torno a las mismas o nuevas piezas, cuya esencia no varía mayormente según la edad pero sí en la forma. Estas actividades son juegos, debates o búsquedas competitivas que no suponen acciones ruidosas o muy movidas, ya que estas pueden perturbar al resto de los visitantes. Como el objetivo central es que los estudiantes disfruten el recorrido y aprendan a estar y comprender las piezas del museo, las actividades pretenden convertirlos en espectadores de alto nivel, para lo cual la permanencia en las salas con respeto y en contacto con los originales es lo que ha primado en el diseño de las actividades.

Itinerario 1: Las huellas de la vida

REALIDAD Y REPRESENTACIÓN

Este itinerario se basa en una selección de obras muy diferentes. En un grupo de ellas, la vida nos es “presentada”: se trata de piezas conservadas por la acción involuntaria del tiempo (fósiles) o de piezas conservadas por la acción voluntaria del hombre (momificadas). En el otro grupo, es el hombre el que ha querido captar la esencia de la vida para “re-presentarla” y de ese modo adueñarse mágicamente de ella o, al menos, reproducirla en contextos muy diferentes (por ejemplo, en las formas dadas a vasijas de cerámica).

Dicho de otro modo, un grupo de piezas corresponde a elementos o fragmentos de la realidad tal cual como fue o es; el otro grupo de piezas corresponde a elementos que representan fragmentos de la vida según las visiones y creencias de los hombres que los crearon. Por esta razón, distinguimos entre “realidad” y “representación” de esa realidad. En relación con el concepto de “representación”, según la obra se adapta visual y formalmente a la realidad del mundo que nos rodea, la calificamos como más o menos “realista”. El realismo de la representación puede ser total (“naturalismo”) o alejarse más y más, hasta convertirse en una representación “abstracta”. La imagen abstracta es aquella que ha perdido todo vínculo visual con la imagen real, es decir, ya no “representa” ningún elemento del mundo real, sea que se haya o no inspirado de alguno de ellos.



REALIDAD... Vamos a ver unas piezas que han llegado hasta nosotros a pesar de que lo que nos muestran vivió hace muchos, muchos años.



Placa con Trilobites, Sahara

RECORRIDO

1. Placa con Trilobites, Sahara, antigüedad superior a 250 millones de años. Sala 1: Fósiles

- ¿Cuántas formas redondeadas o casi circulares se ven? ¿De qué otras formas están compuestas? ¿Qué partes se diferencian bien?
- ¿A qué recuerda el conjunto de esas formas? ¿A qué se parecen? ¿Por qué? ¿Dónde se pueden ver formas parecidas alrededor nuestro? ¿En el campo o en el mar?
- ¿Qué tipo de material es el bloque sobre el que están esas formas?

En este punto el docente hará un breve resumen de lo que se ha dicho, en forma de definición, sin todavía ofrecer información. Si los estudiantes aún no han reconocido todo lo que se puede reconocer, no debe ser un problema.

🗨 *Esta placa parece que es ___ porque ___. Además se parece a ___.*

- ¿Se pueden imaginar o saben cómo han llegado esas formas ahí? Es decir, ¿cómo es que ahora son de piedra si antes eran animales? ¿Alguien sabe lo que es un artrópodo?
- Si son de piedra, ¿existieron hace mucho o poco tiempo?
- ¿Qué ha tenido que pasar para que queden ahí petrificadas?
- ¿Qué significa la palabra “fósil”?
- ¿Cómo han podido llegar hasta nosotros?

Es el momento de componer el segundo resumen retomando el primero:

🗨 *En esta placa se ven ___ que son ___ y están fosilizados, lo cual significa que están ahí desde ___. Por eso tenemos la oportunidad y la suerte de poder observar, frente a nosotros, un grupo de ___ (crustáceos, arácnidos, insectos) que tienen una antigüedad de más de ___ años y que tan solo por la acción del ___ han quedado ___, atrapados en esta placa de piedra que tenemos delante, como si hubiéramos podido “construir” un puente entre aquella época tan alejada en el tiempo de la nuestra*



Caballo americano

2. Caballo americano, anterior a 10.000 a. C. Sala 4: Arqueología Chilena

- ¿Qué partes del animal se ven aquí?
- ¿En qué postura está colocado?
- ¿Qué animal puede haber sido?
- ¿Dónde, en qué tipo de lugar y cómo pueden haberlo encontrado?
- ¿Cuáles son las partes que tenemos? ¿Cuáles son las que faltan?

Momento para un breve resumen:

Estos huesos son del ___ de un ___, recompuestos en la acción de correr, que se han debido encontrar en una excavación ___.

- Lo más sorprendente de este esqueleto es que pertenece a un caballo nativo de América. Los que tenemos ahora en nuestro continente, ¿de dónde proceden?
- ¿Qué pudo pasar para que, cuando llegaron los españoles en el siglo XV a América, los nativos de acá no conocieran los caballos?
- ¿Cómo se extinguen y por qué solo se extinguen algunas especies?

Este esqueleto de ___, encontrado probablemente en ___, es la prueba de que los ___ existían en ___, aunque ___ por causas ___. Sin embargo, gracias a que han sido preservados por ___, hoy estamos aquí antes ellos y podemos imaginar perfectamente cómo eran, puesto que estos son los huesos de uno de los que entonces existieron.



Enterramiento de una pareja, La Patagüilla



Cabeza trofeo, cultura Nazca

3. Enterramiento de una pareja, La Patagüilla, 9.000 a. C. Sala 4: Arqueología Chilena

- ¿Qué se ve aquí? ¿Cuántas personas son?
- ¿Qué huesos se reconocen fácilmente? ¿Están completos los esqueletos?
- ¿Cómo están colocados? ¿Por qué podría ser eso? ¿Por qué motivos pueden estar los dos juntos?
- ¿En qué tipo de lugar se puede suponer que estaban antes? ¿Cómo han llegado hasta aquí?
- ¿Cómo o por qué se han podido conservar?

🗨 *Tenemos frente a nosotros los huesos de__ de una pareja de__ colocada__, por lo que podrían ser__. Estaban en__ y han llegado hasta nosotros intactos porque __ pero ahora están aquí en el museo para __.*

4. Cabeza trofeo, cultura Nazca. Sala 5: Arte Precolombino

- ¿Qué parte del cuerpo de este humano se ve aquí?
- ¿A través de qué elementos? ¿Cuáles “faltan” o han retirado?
- ¿Qué se ve también que no es parte de su cuerpo?
- ¿Cómo se ha podido hacer esto y para qué?

🗨 *Esto es una __ a la que le faltan __ pero que, sin embargo, tiene __.*

- ¿Alguien sabe quiénes y para qué se hacían estas manipulaciones a las cabezas, como esta o de otro tipo?

🗨 *Esto es una __ a la que le faltan __ pero que, sin embargo, tiene __. Se sabe que algunas se hacían como __ para __.*



Representación: Hasta ahora hemos visto piezas que fueron capturadas en vida, por la acción del tiempo o por la de los humanos. Las que vamos a ver a continuación son muy diferentes.



Vasija de cerámica, cultura Nazca

5. Vasija de cerámica, cultura Nazca. Sala 5: Arte Precolombino

- ¿De qué o con qué está fabricada esta pieza? ¿Con qué se ha decorado?
- ¿De qué colores es esta vasija?
- ¿Quién sabe cómo se hace la cerámica?
- La forma de la pieza, sin mirar todavía la decoración pintada, ¿a qué recuerda? ¿Cómo se sabe eso? ¿Qué partes se identifican? ¿Es un hombre o una mujer?
- ¿En qué postura está?
- ¿Cómo es la cara? Describamos todas sus partes y la expresión... ¿Lleva algo encima de la cabeza?

Se trata de una vasija de ___ con forma de ___. Y recubierta de ___. Representa a un ___ que, por su cara, parece que es ___ y está ___.

- Fijémonos ahora en la decoración pintada, de arriba hacia abajo: ¿Qué se ve entre los hombros y la cintura de la vasija o de la persona? ¿Qué está haciendo esta figura pintada? ¿Qué le sale de la boca y hasta dónde llega? ¿Cómo se sabe qué es?
- Entre su cintura y las piernas, ¿qué se ve? ¿A qué recuerda? ¿Qué formas se ven alrededor? ¿Es hombre o mujer?
- ¿Por qué lleva este personaje esa figura en su pecho y esa otra entre sus piernas? ¿Quién puede ser para estar relacionado con ese tipo de animales y personas?

Esta vasija de ___ con forma de ___ está recubierta de ___. Representa a un ___ que, por su cara, parece que es ___ y está ___, porque tiene ___ en ___ y también tiene ___ en ___. Por eso, puede tratarse de ___. Está hecha de ___, que es una técnica que consiste en ___.



Piezas de cerámica, cultura Nazca

6. Piezas de cerámica, cultura Nazca. Sala 6: Incas

- ¿De qué están hechas las piezas de esta vitrina? ¿Qué formas tienen? ¿Cómo se han decorado? ¿Cuántos colores se ven? ¿Para qué podían servir estas cerámicas?
- Considerando todas las piezas de la vitrina, ¿cuántos animales se ven? ¿Cuáles son? ¿Cómo se reconocen?
- Hay varios tipos de decoración pintada, ¿cómo se pueden explicar las diferencias entre ellos? ¿Cuántos tipos hay?
- ¿Por qué dura tanto la cerámica? ¿Por qué o cómo ha llegado hasta nosotros? ¿Para qué se utilizaba?

Estas piezas representan ___ y también ___. Se han fabricado con ___ y están pintadas con los colores ___. Servían para ___. Han llegado hasta nosotros.

ACTIVIDADES

Durante el recorrido por las salas, los estudiantes se habrán acercado a los conceptos de “realidad” y “representación”. Las actividades que siguen los ayudarán a profundizar las diferencias conceptuales entender las diferencias entre “figuración” y “abstracción”. Antes de empezar, el maestro debe asegurarse de que sus estudiantes han expresado las diferencias entre la conservación accidental (fósiles) o voluntaria (momificación) de algunos restos animales o humanos, y la representación de esos animales y personas en objetos fabricados por el hombre.

❖ Actividades para estudiantes de 5° a 8° Básico

Duración: 40 minutos

Lugar: Sala 16: Joyas de los Andes

Materiales:

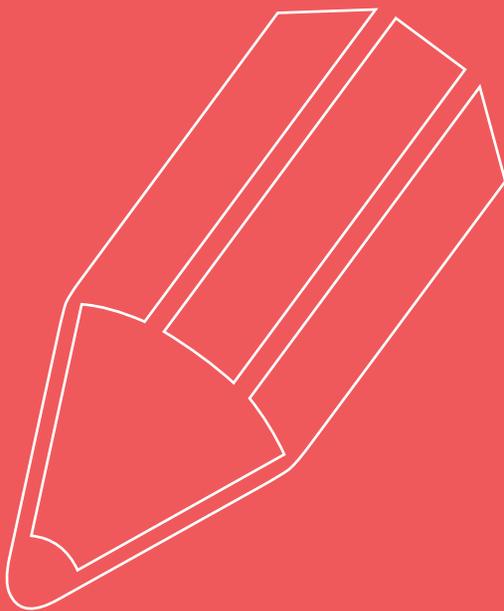
1 lápiz por estudiante

1 hoja por estudiante, previamente preparada por el docente, que debe contener 3 columnas, cada una con los siguientes encabezamientos: “Realista”, “Abstraído” y “Abstracto”. Como apoyo para los estudiantes, puede pedir que escriban al dorso de la hoja las definiciones de los conceptos:

Realista: representa claramente la realidad de manera naturalista.

Abstraído: representación de la realidad de manera figurativa pero simplificada, es decir, se reconoce algo pero que “en la vida real no es exactamente así”.

Abstracto: no representa nada, son formas geométricas o de otro tipo, meramente decorativas que no es posible identificar con nada real.



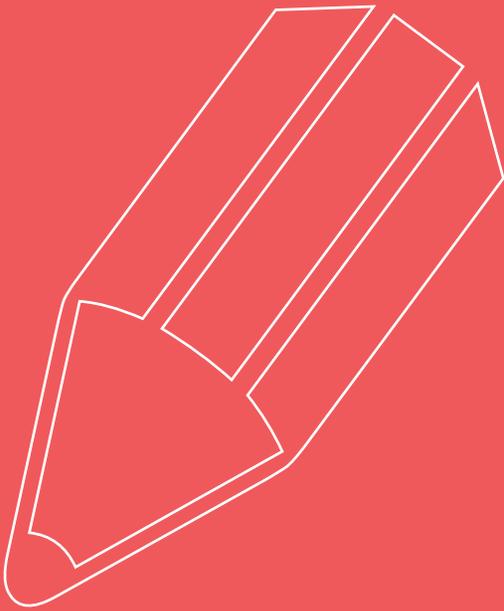
Paso a paso:

Primera parte (10 minutos)

1. Dividir a los estudiantes en equipos de cuatro a seis integrantes.
2. Distribuir las hojas entre los estudiantes.
3. Explicar las reglas del juego: cada estudiante, en la hoja entregada, deberá escribir listas con piezas que correspondan a los criterios del encabezamiento, para ello debe considerar qué tipo de pieza es (joya, vasija, etc.), de qué está hecha y qué forma tiene. Mientras más piezas escriba es mejor, tanto en total como por columna.

Segunda parte (30 minutos)

4. Llevar al curso, en conjunto, a la Sala 16.
5. El curso se parará delante de las vitrinas que más piezas tengan (no más de 5 minutos en cada una).
6. Los equipos deben escribir, en silencio y sin que los demás sepan qué escribe cada uno, aquellas piezas que pueden corresponder a cada columna.
7. Terminando el recorrido por la sala, allí mismo o en el patio, el curso comparará los resultados junto al profesor.
9. Ganará quien más piezas haya escrito, correctamente, en total.



❖❖ Actividades para estudiantes de I a IV Medio

Duración: 40 minutos

Lugar: Sala 16: Joyas de los Andes

Materiales:

1 lápiz por estudiante.

1 hoja por estudiante, previamente preparada por el docente, con un formato de “ficha” que debe estar contener las siguientes columnas: “Tipo de objeto”, “Material”, “Estado de conservación”, “Procedencia”, “Fecha aproximada”, “Breve descripción”. La mitad de las fichas deben llevar por encabezamiento “Realismo” y la otra mitad “Abstracción”.

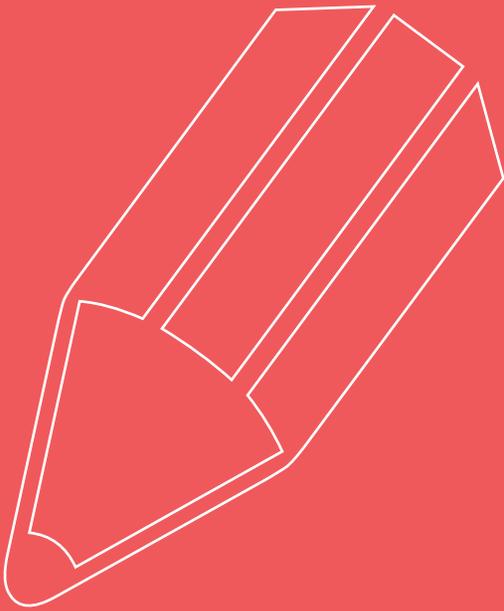
Paso a paso:

Primera parte (20 minutos)

1. Distribuir las fichas de “Realismo” y “Abstracción”, al azar, entre los estudiantes. La mitad del curso trabajará sobre un concepto y la otra mitad sobre el otro.
2. Explicar lo que deben hacer, recordándoles que es una actividad individual y silenciosa, para la que tienen 15 minutos.
3. Cada estudiante confeccionará su propia colección de “Joyas de los Andes” de acuerdo a los criterios entregados en las fichas.

Segunda parte (20 minutos)

4. Transcurridos los 15 minutos, el curso y el docente se encontrarán en medio de la sala o en el patio y harán una puesta en común.
5. El objetivo principal no es solo ser capaces de confeccionar largas listas de joyas, sino justificar por qué están en la lista. De hecho, algunos objetos podrán estar en ambas listas.



Itinerario 2: Ver con los cinco sentidos

SENSIBILIDAD E INTELIGENCIA

Todos los objetos que nos rodean están concebidos para ser percibidos por nuestros sentidos. La exaltación de estos últimos es una de las vías que, en algunas religiones, supone alcanzar el paraíso. En este itinerario buscamos que los estudiantes descubran cómo la sola mirada puede hacerles oler, oír, gustar o sentir al tacto los objetos que parecen inertes y que, por el hecho de estar en un museo, solo van a mirar. Todas esas sensaciones se estimulan con el mero análisis visual, gracias al cual los estudiantes podrán apreciar que la sensibilidad es algo tan importante como la inteligencia.

Como se ha señalado, todos los objetos estimularán primero la vista. A partir de la percepción visual, y dependiendo de lo que el objeto presente, las preguntas irán dirigidas a estimular aquel sentido que resulte más sencillo por la naturaleza de la pieza misma. Así, sucesivamente, hasta que los cinco sentidos hayan aparecido paulatinamente y, ya al final, todos en conjunto. Este trabajo también estimulará la imaginación como parte integrante de la apreciación estética y de la creatividad, las que, a su vez, son parte fundamental del desarrollo de la inteligencia.



Esqueleto de Megaterio, Sudamérica

RECORRIDO

1. Esqueleto de Megaterio, Sudamérica, anterior a 9.000 a. C. Sala 4: Arqueología de Chile

- ¿Qué parte del cuerpo de este animal tenemos ante nosotros?
- ¿En qué posición está? ¿Cómo tiene las patas delanteras?
- ¿Cómo tiene el cráneo? ¿Y las fauces? ¿Qué parece estar haciendo?
- ¿A qué animal recuerda o se parece? ¿Actual o antiguo?

En una frase corta, el docente hará un breve resumen de lo que los alumnos hayan respondido, en forma de definición, sin todavía ofrecer información:

Este esqueleto es de lo que parece ser__ y está en una postura de __.

- ¿Por qué han desaparecido muchos animales? ¿Por qué los grandes o gigantes más que los pequeños?
- ¿Este es grande o todo lo contrario? Miremos algunos de sus huesos que nos indiquen el tamaño, ¿cuáles son los más grandes?
- ¿Parece una animal feroz o domesticable? ¿Por qué?
- Si lo pudiéramos oír en este momento, ¿qué oíríamos?
- ¿Qué sentiríamos al oírle?
- ¿Se pueden imaginar a qué huele este animal?

Es el momento de componer el segundo resumen retomando el primero:

Vemos un esqueleto de lo que parece ser __ y está en una postura de __, por lo que si pudiéramos oírle se oírían __ y eso nos provocaría __. En cuanto al olor que desprendería sería __.





Herramientas textiles prehispánicas

2. Herramientas textiles prehispánicas. Sala 5: Arte Precolombino

En esta vitrina hay varios objetos que deben ser descritos por los estudiantes de acuerdo con el orden que vaya indicando el docente.

- Empezando por el objeto que tenemos a la derecha, ¿qué objetos observamos? ¿Qué formas tienen? ¿De qué parecen estar hechos?
- ¿Para qué se utilizan? ¿Cómo se usa cada uno de ellos?
- ¿Cómo son los tejidos? ¿Cómo y con qué se han obtenido esos textiles? ¿De qué materiales naturales están hechos? ¿De qué animales proceden?
- ¿Cómo se consiguen los colores para esos materiales? ¿Qué tipo de colores son? ¿Brillantes, intensos, apagados...?

🗨️ Estamos viendo objetos para __, que son: __, __, __ y __. Se han fabricado con __ y __, que son fibras y materias __ teñidas con __.

- ¿Dónde hemos visto antes este tipo de fibras y tejidos? ¿Quiénes los usaban? ¿Para que podían utilizarlos?
- ¿Cómo se utiliza un telar? ¿Alguien sabe cuántos tipos de telares existen?
- Imaginemos, ahora, que podemos tocar esos tejidos. ¿Qué sentimos? ¿Qué textura parecen tener? ¿Son suaves o ásperos? ¿Rígidos o sueltos?
- ¿Cómo o a qué huelen estos tejidos?

🗨️ En esta vitrina vemos objetos para __ que son: __, __, __ y __. Se han fabricado con __ y __, que son fibras y materias __ teñidas con __ que proceden de __. Los tintes son __ y los colores __. Los telares se utilizan __ cuando son de este tipo, pero también existen de otros tipos como __. Si pudiéramos tocar estos tejidos, los sentiríamos __ y __. Probablemente, el olor sería de __.





Cerámica inca

3. Cerámica inca. Sala 6: Incas

- Fijémonos preferentemente en las vasijas y recipientes de esta vitrina, ¿cómo o de qué están hechos?
- ¿Qué formas y colores tienen?
- Hay dos tipos de decoración, ¿cuál es cada una? ¿Qué se representa en cada una de ellas?

🗨 En esta vitrina hay una serie de ___ con formas de ___. Son de colores ___, algunas decoradas ___ y otras ___. Esas decoraciones representan ___, en la misma forma de los recipientes y ___ las que están pintadas ___.

- ¿Quién ha trabajado con barro alguna vez? ¿Cómo se hace? ¿Cómo está el barro cuando se modela? ¿Húmedo o seco? ¿Áspero o suave? ¿Duro o blando?
- Imaginemos, ahora, que podemos tocar las piezas de la vitrina. ¿Están secas o húmedas? ¿Ásperas o suaves? ¿Duras o blandas?
- Ahora pensemos para qué se han podido usar estos recipientes. ¿Qué podían tener dentro? ¿Cuáles parecen haber sido hechos para contener líquidos y cuáles, sólidos?
- Los líquidos, ¿estarían calientes o fríos?
- ¿Y los sólidos? ¿Serían dulces o picantes?

🗨 Esta serie de piezas que vemos en la vitrina son de ___ con formas de ___, tienen colores ___, algunas decoradas ___ y otras ___. Esas decoraciones representan ___ en la misma forma de los recipientes y ___ las que están pintadas ___. Cuando el barro está fresco y se está moldeando se siente ___ y ___ al tacto, mientras que cuando ya está cocido se siente ___ y ___. Una vez listos para ser usados, los recipientes sirven para contener líquidos del tipo ___ que huelen a ___ y sólidos del tipo ___ cuyo olor es ___. Si los probáramos en la boca sentiríamos un sabor ___ y quizá también ___.





Piano vertical, siglo XIX

4. Piano vertical, siglo XIX. Sala 9: República

- ¿Qué instrumento tenemos delante?
- ¿De qué o con qué está fabricado?
- ¿Qué hay dentro de la caja que está por encima del teclado?
- ¿Por qué sabemos que es antiguo?
- ¿Qué es igual y qué es diferente en los pianos que vemos hoy en día?
- ¿Qué diferencia hay entre las teclas negras y las blancas?
- ¿Para qué sirven los pedales?
- ¿Cuál es la diferencia entre un piano como este y uno de una sala de conciertos?
¿Cuál ocupa más espacio?
- ¿Dónde se suele o solía colocar uno como este?
- Si alguien tocara las teclas de la derecha, ¿cómo sonarían? ¿Y las de la izquierda?

🗨️ Vemos un __ fabricado con __ y __, lo cual es signo de __. Este tipo de pianos se suelen colocar en __ porque __. Si pudiéramos tocarlo, las teclas sonarían más __ desde la derecha y, según nos acercáramos a la izquierda, se oirían más __.



Sillón estilo Luis XV, siglo XVIII

5. Sillón estilo Luis XV, siglo XVIII. Sala 9: República

- Mientras imaginamos que oímos ese piano, vayamos un poco más allá y pensemos en qué sentiríamos si pudiéramos sentarnos en este sillón mientras escuchamos la música.
- ¿Qué tipo de música está escuchando cada uno?
- ¿Qué se siente sentado en el sillón? ¿Es cómodo o incómodo? ¿Por qué?
- Miremos el tapizado del sillón: ¿Qué personajes se ven? ¿Qué otras decoraciones hay? ¿Hay algún espacio sin decorar, vacío?
- ¿Con qué está fabricado el sillón?
- ¿En qué se parece al piano, qué semejanzas tienen?

6. Escafandra, siglo XIX. Sala 13: Modernidad

- ¿Alguno sabe qué es esto o para qué se usaba?
- ¿Con qué está fabricado? ¿Dónde y por qué está colocado cada material?
- ¿Qué más había que utilizar junto con este objeto para que fuera útil y efectivo?
- ¿Qué se usa hoy en día en lugar de este aparato? ¿Con qué materiales se fabrican los actuales?

🗨️ *Estamos viendo una __ fabricada con __ y __. Servía para __. En su lugar, hoy se utiliza __.*

- Imaginemos ahora que nos ponen esta escafandra, ¿cómo se ve a través de ella?
- ¿Cómo se modifican los sonidos? ¿Cómo se oye?
- ¿A qué puede oler ahí dentro?
- ¿Será fácil o difícil moverse con la escafandra y el traje de buzo? ¿Es pesado o liviano? ¿Qué sentimos al tacto de ellos en la piel del cuerpo o en la cara?
- Por último, preparados para la inmersión, ¿qué gusto sentimos en la boca?



Escafandra, siglo XIX

ACTIVIDADES

Una vez que los alumnos han comprendido que, en un museo, la vista es el primero de los sentidos activados pero no el único, las actividades a continuación les servirán para profundizar los conceptos proyectando, ahora ya sin la mediación del maestro, su propia imaginación y experiencia.

❖ Actividades para estudiantes de 5° a 8° Básico

Duración: 45 minutos

Lugar: Sala 13 Modernidad

Materiales:

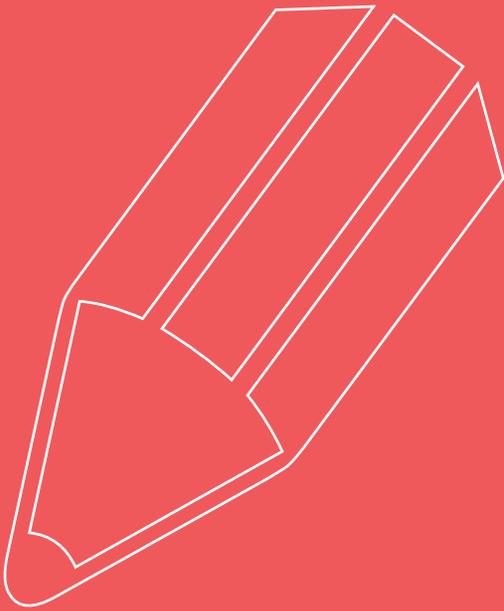
1 lápiz por estudiante.

1 hoja por estudiante.

Paso a paso:

Primera parte (20 minutos)

1. Dividir al curso en cinco equipos y asignar un invento, de los que aquí se presentan, por cada uno.
2. Sentar a los estudiantes frente a “su” invento.
3. Pedirles que escriban en la hoja, después de haber reflexionado cuidadosamente, cómo pueden relacionar su invento con cada uno de los cinco sentidos. La percepción del invento a partir de unos sentidos será más evidente que a partir de otros: el reto está en poder relacionar los objetos seleccionados con todos y cada uno de los sentidos, aunque sea tangencialmente.



4. Al finalizar el tiempo, el docente debe reunir a todo el grupo en un lugar del museo (donde puedan estar todos juntos sin obstaculizar la visita de otras personas).

5. Pedir a los estudiantes que lean por turno, al resto de sus compañeros, lo que han escrito.

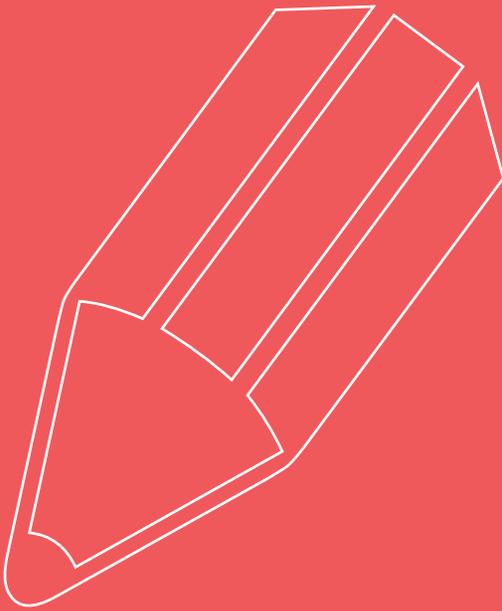
Segunda parte (25 minutos)

6. Los estudiantes deben inventar una historia y escribirla al reverso de la hoja del ejercicio anterior. Para ello, el docente deberá inventar, previamente, cinco personajes.

7. El profesor “presenta” los personajes al curso y asigna uno a cada equipo. Este personaje se convertirá en el protagonista de la narración que van a inventar. Los personajes pueden ser: miembros de una familia o cinco jóvenes amigos en busca de trabajo. Hay que evitar los roles estereotipados y tradicionales.

8. En la historia que inventarán, las aventuras de su protagonista girarán en torno a los cinco sentidos y “su” invento. La única condición es que mencionen a dos de los cuatro personajes en su relato, para que los mini relatos se relacionen entre sí.

9. Leer los relatos de cada equipo uno detrás de otro, como si se tratara de distintos capítulos de una misma historia, quedando integrados los esfuerzos de todos en un objetivo común, que habrá sido el de escribir una historia sobre los cinco sentidos y cómo estos son despertados por muchos de los objetos que suelen pasar desapercibidos en nuestra vida cotidiana.



❖❖ Actividades para estudiantes de I a IV Medio

Duración: 40 minutos

Lugar: Sala 13: Modernidad

Materiales:

1 lápiz por estudiante.

1 hoja por estudiante.

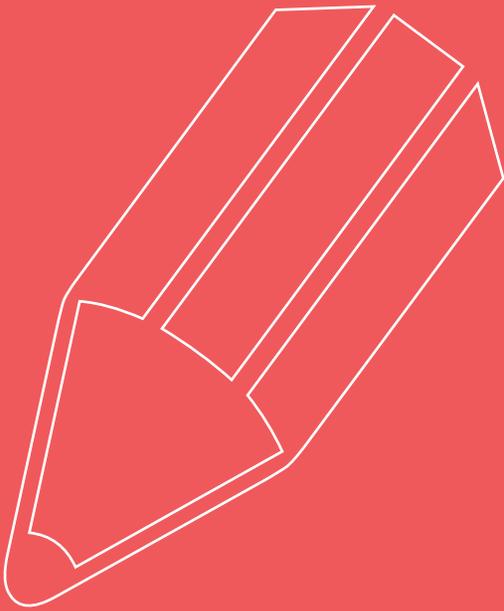
Paso a paso:

Primera parte (15 minutos)

1. Dividir al curso en cuatro equipos.
2. Asignar una sala (Incas, Arte precolombino, Arqueología de Chile o Modernidad) y uno de los cuatro sentidos, distintos de la vista, a cada equipo.
3. Los estudiantes deben buscar en la sala asignada, con calma y sin levantar la voz, al menos cuatro objetos que se relacionen con su sentido y con otro más (cualquiera de los otros tres, siempre exceptuando la vista).
4. Los estudiantes anotarán en sus hojas de qué tipo de objeto se trata, con qué material está hecho, si representa algo y cómo se relaciona con el sentido que les fue asignado y con el otro sentido que ellos determinaron.
5. La actividad siempre debe estar supervisada por el docente.

Segunda parte (15 minutos)

6. Reunir al curso en un lugar tranquilo, preferentemente fuera de las salas del museo.
7. Sentar a los estudiantes en un semicírculo, dándoles 5 minutos para elegir sólo cuatro de los objetos anteriormente anotados.



8. Cada equipo describirá uno a uno los objetos que ha anotado y con qué sentidos están relacionados.

9. El docente actuará de moderador y, al término de cada descripción, preguntará al resto del curso si se les ocurre con qué otro sentido podría también relacionarse el objeto descrito.

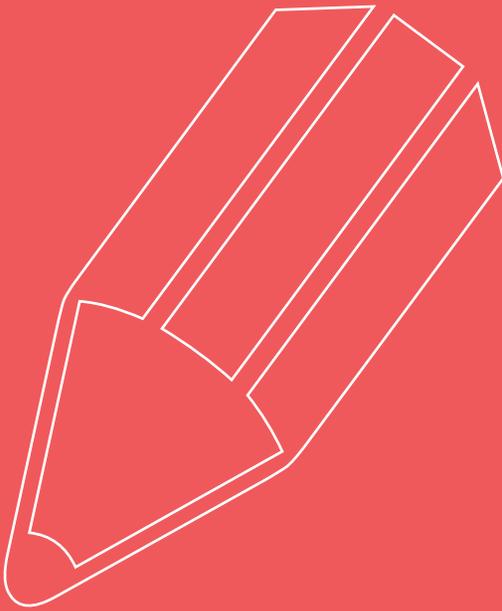
10. Los equipos irán sumando puntos a su “marcador” a medida que se les vayan ocurriendo otros sentidos.

11. Al término de la descripción de los cuatro objetos por equipo, se contabilizarán los puntos obtenidos al reflexionar sobre los objetos de los demás equipos.

Tercera parte (10 minutos)

12. Cada equipo designará un portavoz.

13. El curso entero recorrerá brevemente las cuatro salas parándose en las vitrinas en las que estaban sus objetos, siguiendo a cada uno de los portavoces a modo de guía.

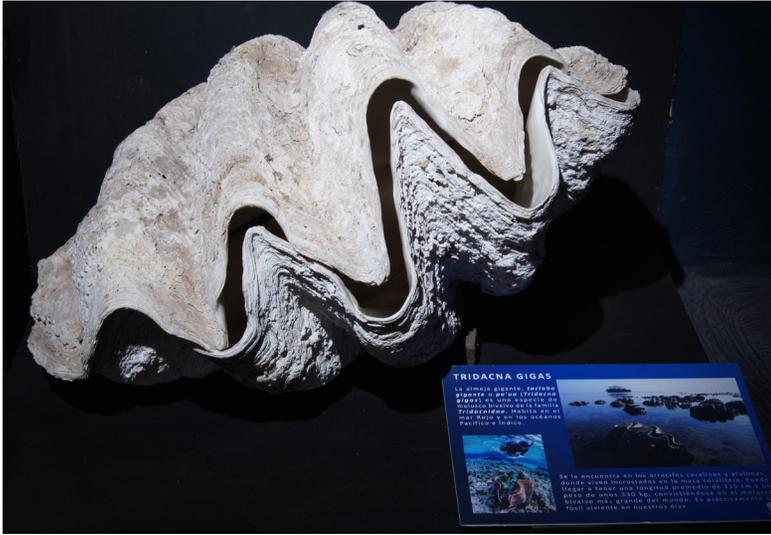


Itinerario 3: Útil y ¿bello?

LA ATRACCIÓN POR LA SIMETRÍA Y GEOMETRÍA

Los humanos tenemos tendencia a considerar bello aquello que nos produce sensación de calma, probablemente, por eso preferimos el orden al caos y, en algunas culturas o momentos históricos, hemos buscado una forma de perfección en la geometría o simplemente la simetría. Además de buscar belleza, los seres humanos buscamos que los objetos creados tengan una función, aunque solo sea contemplativa. Por lo tanto, la unión de utilidad y belleza nos puede resultar altamente atractiva. Incluso cuando encontramos que a simple vista parecen formas caprichosas de la naturaleza, se prueba que, muchas veces, lugar de aleatorias, son funcionales en su simetría, ya sea en la forma o a veces en el concepto, como ocurre por ejemplo con las raíces de un árbol bajo tierra y sus ramas en el aire. En el siglo XXI, nos sigue pareciendo más bello un rostro cuanto más simétricos son sus rasgos, de igual modo, reconocemos la belleza de los objetos de diseño u otras obras plásticas o arquitectónicas en su simetría.

En este itinerario, se analizará la simetría y la geometría en términos de la relación que existe entre las formas de los objetos y sus funciones, y se invitará a reflexionar sobre el concepto que cada cual puede tener de lo bello, siempre manteniendo un acercamiento histórico respecto de la evolución y cambios que el concepto de belleza ha experimentado.



Almeja gigante

RECORRIDO

1. Almeja gigante. Sala 2: Paleontología

- ¿Qué tenemos ante nuestros ojos? ¿Qué ser vivo estuvo dentro?
- ¿De qué tipo de materiales o elementos está hecha?
- Analicemos las formas: ¿Hay alguna línea recta? ¿Curva? ¿Cómo son los volúmenes?
- ¿En cuántas partes está dividida? ¿Son iguales esas partes?
- ¿Cómo encaja una parte en otra? ¿Puede cerrarse completamente?

Es el momento de un breve resumen exclusivamente con lo que los alumnos hayan dicho hasta ahora, sin añadir información pero mejorando el vocabulario si fuera necesario.

Esta ___ está compuesta por dos ___ que encajan ___. Su volumen es ___ y no presenta líneas ___ sino ___.

- ¿Para qué sirven las dos valvas de la almeja?
- ¿Cómo han podido llegar a tener esa forma?
- ¿Cómo sobrevive en el mar?
- ¿Por qué a las personas les gusta coleccionar conchas? ¿Qué tienen de atractivo?

Esta ___ está compuesta por dos ___ que encajan ___. Su volumen es ___ y no presenta líneas ___ sino ___. Lo atractivo de las almejas y sus conchas es ___ y quizá ___.



Joyas mapuches

2. Joyas mapuches. Sala 4: Arqueología de Chile

- Fijémonos en la joya grande del centro, ¿qué es?
- ¿Qué forma tiene? ¿Qué colores se ven?
- ¿Cómo son las decoraciones que tiene y qué formas presentan?
- ¿Son simétricas?
- ¿Qué formas geométricas se ven?
- ¿Dónde se coloca? ¿Cómo se sujeta? ¿Cómo se sabe?
- ¿Con qué se ha hecho? ¿Qué son?
- ¿Cómo se engarzan unas con otras?
- ¿Quiénes suelen usar los collares? ¿Por qué?
- ¿Qué hace que este collar pueda ser considerado bello? ¿Por qué?

Este __ está confeccionado con __. Tiene una forma general __ y está decorado con formas de __ de colores __ sobre color __. Las decoraciones son __ y también __. Se considera bello por __ y por __.



Piedras horadadas

3. Piedras horadadas. Sala 4: Arqueología de Chile

- No sabemos mucho acerca de estas piedras horadadas, pero vamos a observar su forma: ¿Cómo es? ¿Qué tienen en el centro?
- ¿Cómo se ha podido realizar ese agujero en el medio sin romperlas?
- ¿Por qué se sabe que las ha hecho el hombre?
- Imaginemos usos posibles: ¿Cuáles pueden ser?
- ¿A qué objetos que nosotros usamos nos pueden recordar?
- Además de su misterio, ¿por qué nos atraen tanto?
- Si pudiéramos tocarlas, ¿qué sentiríamos en la mano?
- ¿Es agradable mirarlas? ¿Por qué?

Las piedras horadadas son ___ y tienen ___ hecho ___. No sabemos ___ observarlas resulta atrayente porque ___ y porque ___.



Quipu

4. Quipu. Sala 6: Incas

- Miremos el objeto sobre fondo negro en la pared: ¿De qué está compuesto?
- ¿De qué material podrían ser esas cuerdas? ¿Qué tienen por todas partes las que cuelgan? ¿Están todos los nudos a la misma altura? ¿Parecen relacionados unos con otros?
- ¿Son todas las cuerdas de la misma longitud? ¿Es de alguna manera simétrico?
- ¿Alguien imagina qué puede ser? ¿Por qué?
- ¿A qué se parece? ¿Por qué?

Este objeto está hecho de ___ con ___ y parece ___ porque ___. Cuerdas y nudos son ___ como si ___.



Custodia

- Ese objeto es un quipu, ¿alguno lo había oído antes? ¿Para qué servía?
- Lo utilizaban los incas para contar personas, productos de la cosecha y también para calcular. ¿Qué partes podían ser las que utilizaban para contar?
- ¿Para qué puede servir la diferencia de longitud entre unas cuerdas y otras?
- ¿Dónde está la relación con la geometría aunque no sea visible?
- ¿Por qué parece una joya este objeto?
- ¿Por qué puede hoy resultar tan bello?

Este objeto está hecho de ___ con ___ y parece ___ porque ___. Cuerdas y nudos son ___ como si ___. Se trata de un quipu, que era un objeto para ___ y eso se hacía ___. La simetría ___ y con relación a la geometría ___. Lo utilizaban los ___ para ___. Se parece a una joya porque ___ y por eso nos parece bello porque ___.

5. Custodia. Sala 12: Liturgia

- ¿Cómo se llama el objeto que está colocado en el centro de la vitrina?
- ¿De qué está hecho?
- ¿Para qué y dónde se usa? ¿Qué contiene o suele contener?
- ¿Quién lo muestra y a quién? ¿A quién se supone que encarna o representa?

Este objeto es una ___ fabricada de ___ con una forma central ___ rodeada de ___ que parece ___. Se usa en ___ porque ___ y es para ___. Representa ___.

- Fuera del contexto religioso católico, si miramos objetivamente, ¿de qué color es la forma circular que se coloca en el centro? ¿Y alrededor de esa forma, a qué recuerda o se parecen las formas doradas que hay?

- ¿A qué se parece entonces ahora?

- Blanco y oro son colores que siempre han representado a dios, en todas las religiones: ¿Qué dioses conocen que pudieran asimilarse a un sol?

- ¿Por qué dios y el sol se consideran lo mismo en muchas religiones?

- ¿Qué es el sol?

- ¿De qué manera es simétrica esta custodia? ¿Y cómo se explica su geometría?

- ¿Por qué podemos considerar bello este objeto?

Este objeto es una ___ fabricada de ___ con una forma central ___ rodeada de ___ que parece ___. Se usa en ___ porque ___ y es para ___. Representa ___. Pero también se parece a ___ por lo que no ha sido difícil asimilarlo a otros dioses como ___. El oro, lo blanco y dios tienen en común con el sol que ___ y que ___.

6. Caja de música con reproducción del Himno Nacional. Sala 13: Modernidad

En esta pieza no hace falta nada más que escuchar y pasar a las preguntas de reflexión.

- Permanezcamos en silencio escuchando la música que aquí se oye.

- ¿Qué es?

- ¿A quiénes representa?

- ¿Qué nos hace sentir?

- ¿Por qué lo podemos considerar bello?

- ¿De qué manera es útil?



Caja de música con reproducción del Himno Nacional

ACTIVIDADES

Las actividades a continuación tienen como fin reflexionar sobre la relación entre belleza y utilidad, y cómo el camino entre ambas se suele trazar por medio de la relación con la simetría y la tendencia a la geometría.

❖ Actividades para estudiantes de 5° a 8° Básico

Duración: 45 minutos

Lugar: Sala Paleontología y Sala Arte precolombino

Materiales:

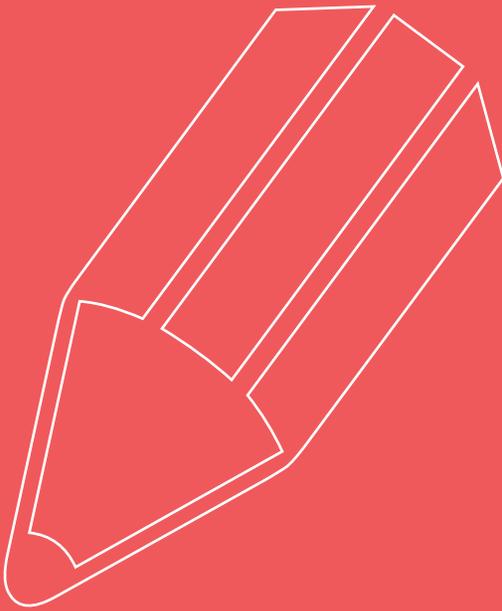
1 lápiz por estudiante.

1 hoja por estudiante.

Paso a paso:

Primera parte (15 minutos)

1. El docente debe mantener un cierto misterio constante y hasta el final.
2. Dirigir al curso a la sala de Paleontología y pedir a los estudiantes que se sienten en el centro o en el lugar donde mejor visibilidad haya.
3. Explicar a los estudiantes que irán en busca de elementos naturales simétricos, los que sean y donde los encuentren.
4. Cada estudiante anotará por una cara de la hoja todos los elementos u objetos donde vea simetría, completamente en silencio, de manera que ningún compañero sepa qué está anotando el de al lado.
5. El docente dirige al grupo a aquellas vitrinas (una a una) donde pueda colocarlos delante con comodidad.



6. El silencio es lo más importante. Si alguien habla, el docente puede considerar tenerlo en cuenta mediante puntos negativos.

Segunda parte (15 minutos)

7. Al terminar el recorrido por la sala de Paleontología, dirigirlos a la sala de Arte precolombino.

8. Pedir a los estudiantes que den vuelta su hoja y anoten todos los objetos en los que vean geometría, ya sea en la decoración o en la propia forma del objeto: cilíndrica, circular, cúbica.

9. Se procede exactamente igual que en la primera parte de la actividad.

10. Al concluir, el docente se dirige con su curso a otra sala o al patio, donde puedan sentarse y pasar a la tercera parte.

Tercera parte (15 minutos)

11. El curso se divide en dos secciones que competirán entre sí: equipo A y equipo B.

12. Pedir a los miembros del equipo A que enumeren las piezas que cada uno de sus integrantes anotó en el apartado simetría, pero sin llegar a repetirse. Así, el primero que hable enumerará una larga lista, y cada una de las piezas que nombre entregará un punto positivo.

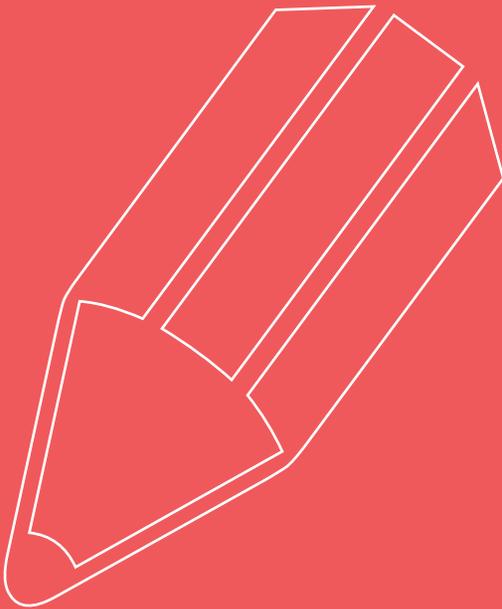
13. El siguiente miembro solo podrá añadir aquellas que el primero no haya dicho y así sucesivamente hasta el último.

14. Deben estar muy atentos porque cada vez que repiten una pieza, pierden uno de los puntos positivos.

15. A continuación, el equipo B enumerará las piezas que hayan seleccionado bajo el apartado de geometría y con la misma dinámica anterior: si alguno repite, se anota un punto negativo que se resta a los puntos positivos obtenidos.

16. El profesor, además de recomendarles que estén muy atentos, pedirá que vayan tachando de sus listas aquellas piezas que vayan siendo nombradas.

17. Gana el equipo que más puntos tiene y será el mejor que ha trabajado y más atención ha prestado.



❖❖Actividades para estudiantes de I a IV Medio

Duración: 45 minutos

Lugar: Sala Paleontología y Sala Arte precolombino

Materiales:

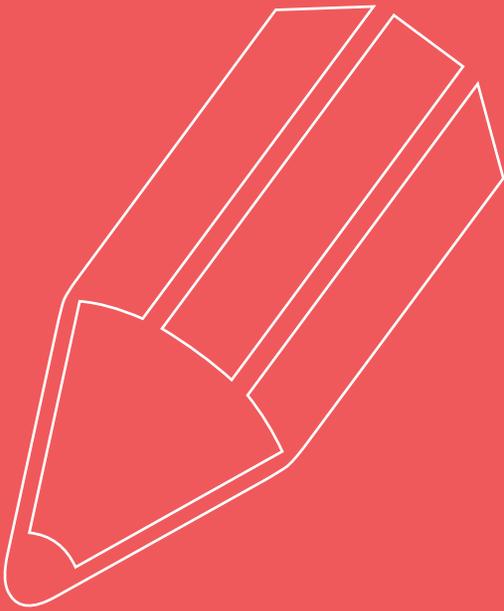
1 lápiz por estudiante.

1 hoja por estudiante.

Paso a paso:

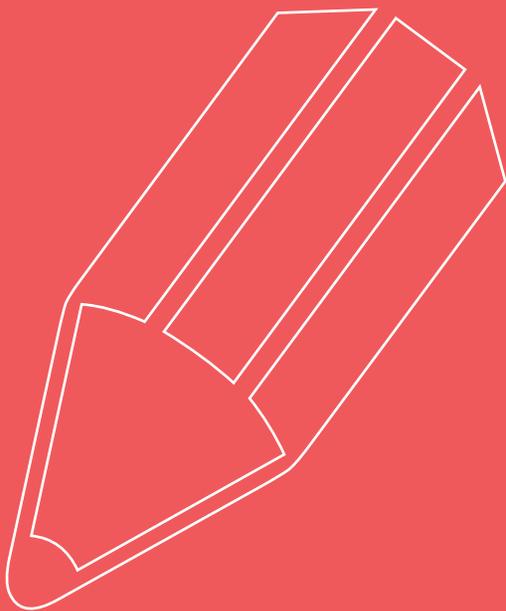
Primera parte (20 minutos)

1. La mitad del curso se quedará en la sala de Paleontología y la otra mitad en la de Arte precolombino.
2. El equipo de la sala de Paleontología deberá buscar objetos simétricos y el equipo de la sala de Arte precolombino, objetos con representaciones geométricas.
3. En parejas, anotarán aquellos objetos que, además de simétricos o geométricos, consideren “bellos”, independiente de su función.
4. Al anotarlos explicarán brevemente qué les hace creer o pensar que son bellos y qué hay en ellos que les parezca atractivo.



Segunda parte (25 minutos)

5. Todos se reunirán en una de las dos salas.
6. Las parejas que allí han trabajado escogerán la pieza que más les ha gustado y/o que ninguna de las parejas que hablen antes haya mencionado.
7. Por turnos explicarán a sus compañeros que trabajaron en la otra sala, lo que les hace pensar que la pieza que seleccionaron es bella.
8. Una vez concluidas todas las parejas y sus piezas en una sala, se procede de igual manera en la otra sala.
9. El profesor pedirá a sus estudiantes que definan brevemente qué es la belleza y si está relacionada o no con la funcionalidad.





Información práctica para el docente



Cómo proceder en el museo

Los itinerarios están diseñados respetando el sentido y el orden de las salas del museo. El docente podrá guiarse fácilmente tanto con el plano como con las imágenes de las piezas, sin necesidad previa de desplazamiento, excepto si así lo desea.

El comportamiento del grupo es una parte fundamental del aprendizaje en el museo. Por eso, es muy recomendable que el docente vaya acompañado de al menos otro adulto, docente o no, que le ayude en todo momento a mantener el orden y el respeto a las colecciones como a otros visitantes que puedan encontrarse en las salas.

No es necesario que los estudiantes trabajen sobre las piezas que van a ver de antemano, solo que estén motivados para la visita, conozcan las normas de comportamiento y sepan adónde van y qué encontrarán allí. De esta forma, el docente cuenta con el factor sorpresa del descubrimiento en las mismas salas, que irá en beneficio de la visita y hará que el desplazamiento haya merecido la pena.

Sin embargo, el trabajo posterior en el aula, teniendo en cuenta las relaciones entre los contenidos de los itinerarios y las colecciones, es altamente deseable. Los estudiantes obtendrán un mayor provecho de su visita como del trabajo en clase, puesto que contarán con una experiencia previa enriquecedora que facilitará la posterior tarea que el maestro diseñe según las necesidades de sus estudiantes.

Dirección y horarios

ABIERTO TODO EL AÑO. (Excepto los días 25 de diciembre y 1 de enero).

Invierno: Lunes a domingo 10:00 a 18:00 h.

Verano: Lunes a domingo 10:00 a 19:00 h.

Avenida Errázuriz 145, Santa Cruz. Valle de Colchagua. Chile.

Tel. +56 72 2821050

B o

Sobre las piezas seleccionadas

Estos datos enciclopédicos son exclusivamente para el docente y se ofrecen con un fin informativo, para que conozca las piezas que se han seleccionado. La información entregada es gentileza del Museo de Colchagua.

Itinerario 1

1.



1. **Vitrina que exhibe ejemplares de Trilobites**, donde destaca una gran placa procedente del Desierto de Sahara con la impronta de Trilobites muy grandes para el común de la especie. Los Trilobites son un grupo extinto de artrópodos que vivió durante el Paleozoico y cuyo duro exosqueleto permitió una muy buena fosilización. Desaparecieron hace unos 250 millones de años.

2.



2. **Caballo americano (Equus curvidens)**. La evidencia arqueológica indica la presencia de caballos en América hasta los 10.000 años a. C. Desaparecieron presumiblemente por cambios climáticos que pudieron afectar su entorno o, según otros autores, por la excesiva depredación ejercida sobre esta especie por el hombre primitivo que se alimentaba de él.

3.



3. **Enterramiento de una pareja**, encontrado en el sitio arqueológico de La Patagüilla, distante pocos kilómetros de la ciudad de Santa Cruz. El hallazgo, descubierto el año 1998, evidencia la temprana ocupación de esta zona. Los fechados obtenidos remontan la presencia humana hacia los 9.000 años a. C.

4.



4. **Cabeza trofeo de la cultura Nazca**. La civilización Nazca desarrolló la sorprendente práctica de conservar las cabezas de sus enemigos, por algún tipo de culto o creencias asociadas a esta costumbre, mediante un sistema que nos es desconocido hoy.

5.



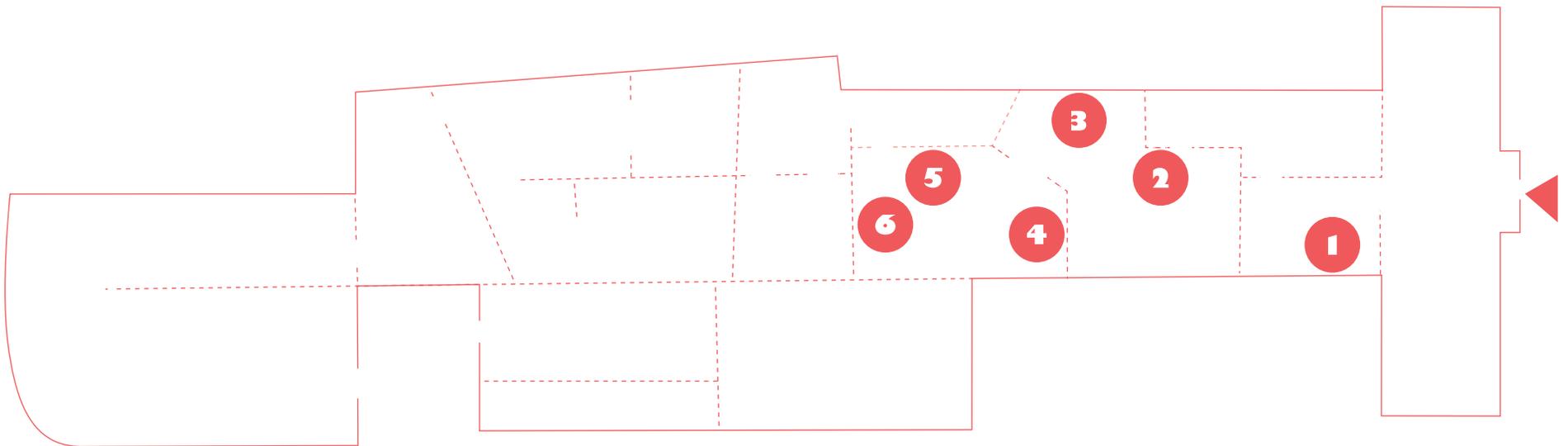
5. **Vasija de cerámica nazca** con representación de un personaje probablemente de características chamánicas. Presenta decoración asociada quizá al culto de las cabezas trofeo y tiene representaciones que pueden relacionarse con el cactus San Pedro, del cual se obtenían sustancias sicotrópicas que inducían al trance del chamán en su comunicación con los espíritus.

6.



6. **Diversas piezas de cerámica de la cultura Nazca**. La mayoría tiene representaciones zoomorfas, algunas en la forma y otras en los diseños pintados. Los jarros de dos picos y asa puente del fondo de la vitrina, presentan un felino con características mítico-religiosas.

Plano recorrido 1



1. Vitrina que exhibe ejemplares de Trilobites. 2. Caballo americano. 3. Enterramiento de una pareja. 4. Cabeza trofeo de la cultura Nazca. 5. Vasija de cerámica nazca. 6. Diversas piezas de cerámica de la cultura Nazca.

Itinerario 2

1.



1. **Megaterio**, también conocido como perezoso gigante debido a la cercanía biológica. Su nombre científico es *Megatherium americanum*. Vivió durante el Plioceno y el Pleistoceno, es decir, desde hace 5,3 millones de años y hasta hace unos 9.000. Numerosos fósiles suyos se han encontrado en Sudamérica, más específicamente en Argentina. Un macho adulto solía superar los seis metros de longitud y los dos metros de altura. Su cola era muy larga y musculosa (50 cm de diámetro). Estas dimensiones requerían huesos robustos y resistentes. Los expertos concuerdan en que era más robusto que el elefante actual y de pelaje muy espeso.

2.



2. **Herramientas textiles prehispánicas** que muestran diversas técnicas y útiles asociados a la confección en el mundo andino: telar, trenzado y tejido a mano, aplicación de técnicas mixtas con tejido y plumas.

3.



3. **Diversos objetos de cerámica inca** realizados con moldes y decoración antropomórfica, ya sea pintada o en relieve. Los recipientes han llegado hasta nosotros procedentes de excavaciones de enterramientos, por lo que los objetos se consideran de alta calidad.

4.



4. **Piano vertical de la época de la Independencia**, atribuido a don Bernardo O´Higgins, quien tenía gran afición por la música y el baile, además de sus fuertes convicciones. En la madera presenta una inscripción grabada: “Santiago de Chile”, lo cual indica que fue transportado a Chile desde Europa.

5.



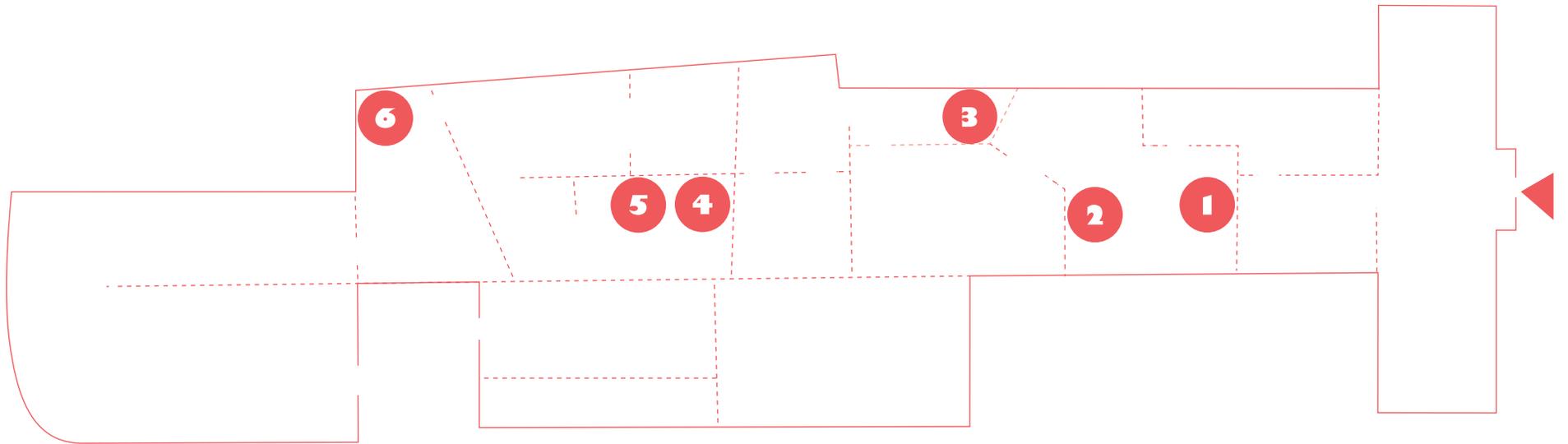
5. **Sillón de estilo Luis XV**, (1715–1774). A finales del siglo XVIII, el estilo barroco derivó en el rococó, que aportó una oleada de fantasía recargada, basada en motivos orgánicos que por lo general cubrían por completo las superficies decoradas.

6.



6. **Escafandra de buceo del siglo XIX**, de la fábrica Siebe Gorman, especializada en equipos de buceo y trabajos submarinos.

Plano recorrido 2

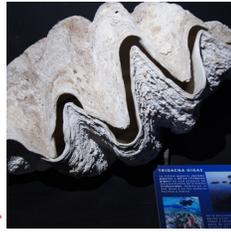


1. Megaterio. 2. Herramientas textiles prehispánicas. 3. Diversos objetos de cerámica inca. 4. Piano vertical de la época de la Independencia. 5. Sillón de estilo Luis XV. 6. Escafandra de buceo del siglo XIX.



Itinerario B

1.



1. **Almeja gigante (Tridacna gigas)** también conocida como “Taclobo gigante”. Es una especie de molusco bivalvo de la familia Tridacnidae. Habita en el Mar Rojo y en los océanos Pacífico e Índico. Se encuentra en los arrecifes coralinos y atolones. Es la especie de almeja gigante más grande conocida, con una longitud máxima de la concha de 140 cm. Alcanza la madurez sexual a los nueve a diez años. Su esperanza de vida es de más de 100 años.

2.



2. **Joyas mapuches.** En la misma vitrina se expone un ponshon o punzón, alfiler de gran tamaño para sujetar las prendas de vestir femeninas y un pectoral confeccionado con mostacillas de colores. El antiguo hilado de piedras de colores (llankas) dio paso a la utilización de mostacillas de colores.

3.



3. **Las piedras horadadas** han sido motivo de diversas teorías, ya que se desconoce su origen y función. En Chile son muy abundantes, de diversos tamaños y asociadas a enterramientos prehispánicos. Han sido atribuidas a la cultura mapuche, aunque parecen muy anteriores a esta presencia en nuestro territorio. Se comparan con piedras similares de lugares muy lejanos como las piedras “pi” de China, por ejemplo, o las taladradas de la cultura esquimal de Norteamérica.

4.



4. **El quipu** es un objeto compuesto por varias cuerdas de colores y con nudos –aunque no siempre- que servía como instrumento contable mediante un sistema mnemotécnico. Estuvo muy extendido en las civilizaciones andinas, en particular con los incas, que lo utilizaban tanto para obtener censos de población como para controlar cosechas o recaudar impuestos.

5.



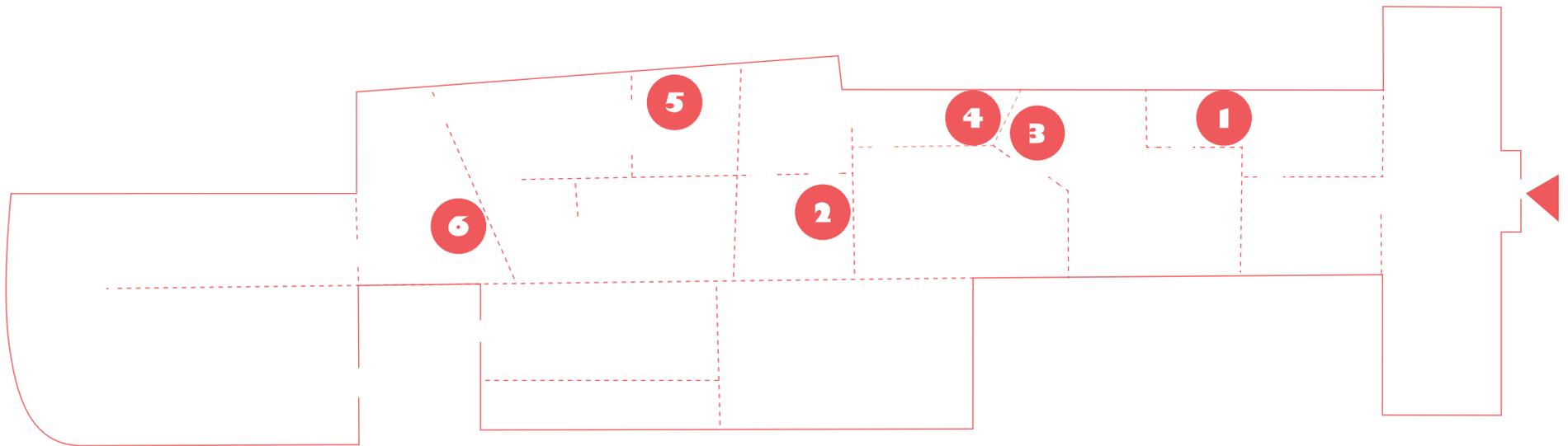
5. **Custodia y cálices** utilizados en la liturgia católica. La custodia del centro de la vitrina perteneció a la capilla del Fundo Ana Luisa de Cunaco, donde, según su biógrafo, Santa Teresa de Los Andes levitó en un éxtasis místico.

6.



6. **Caja de música** que utiliza discos metálicos y gramófonos. Se trata de un reproductor mecánico creado en el siglo XIX. Funciona por medio de unos remaches ubicados en un disco que, al alzar y soltar las láminas afinadas de un cepillo o teclado de metal, reproducen los sonidos. El gramófono fue el primer sistema de grabación y reproducción de sonido que utilizó un disco plano, mientras que el fonógrafo grababa sobre un cilindro. Fue el dispositivo más común para reproducir sonido grabado desde 1890 hasta mediados de 1950 cuando apareció el disco de vinilo.

Plano recorrido B



1. Almeja gigante. 2. Joyas mapuches. 3. Las piedras horadadas. 4. El quipu. 5. Custodia y cálices. 6. Caja de música.

4 ○

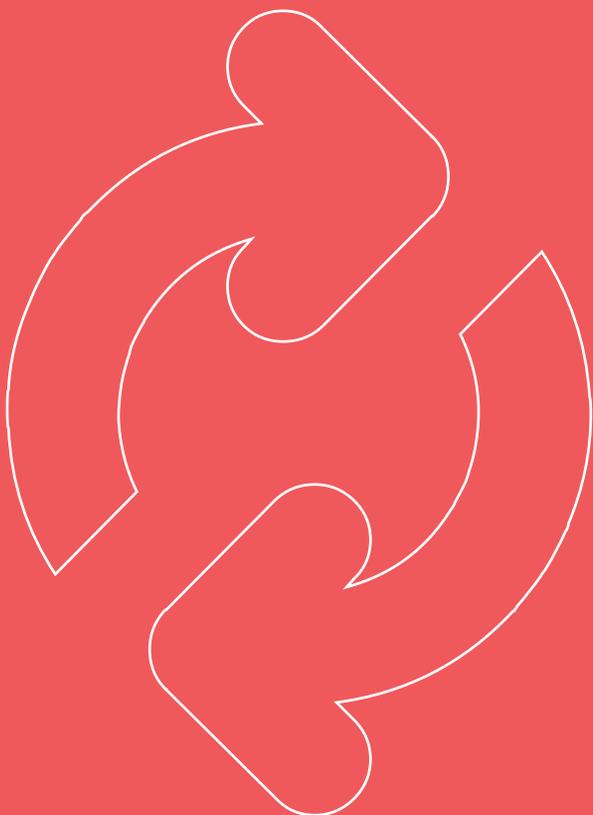
Sobre los vínculos curriculares

La mirada y el análisis visual se ejercitan a través de piezas que vincularán a docentes y estudiantes con asignaturas escolares como: Ciencias Naturales; Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Lenguaje y Comunicación; Religión; Música y Artes Visuales; Filosofía, etc. De igual forma estos itinerarios pueden utilizarse para trabajar con los alumnos en materias transversales como son la paz, la integración, los derechos humanos, la democracia, por citar solo algunos ejemplos.

Artes Visuales

En relación con el tipo de actividades

- Desarrollar la sensibilidad y capacidades de reflexión y pensamiento crítico.
- Aprender a valorar manifestaciones artísticas de diferentes épocas (legado e identidad).
- Aproximarse a la diversidad del mundo, por medio de la observación, descripción, comparación y análisis de obras de arte, objetos de diseño de distintos contextos y culturas.
- Favorecer oportunidades de integración con otras disciplinas artísticas y otras asignaturas.
- Promover el pensamiento creativo y crítico.
- Desarrollar capacidades de descubrir y comunicar sensaciones, emociones e ideas provocadas por la percepción del entorno, las obras de arte y los objetos de diseño.
- Orientar la capacidad de percepción innata de los estudiantes hacia un desarrollo de la sensibilidad estética.
- Aprovechar el juego y las experiencias lúdicas como formas de experimentación y apreciación.
- Elaborar interpretaciones y respuestas fundamentadas (comunicación, expresión, análisis, juicios críticos y reflexiones).



- Disfrutar múltiples expresiones artísticas.
- Valorar y cuidar el patrimonio artístico de su región, país y de la humanidad.
- Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos, etc.
- Describir y comparar trabajos de arte y diseño y evaluarlos de manera crítica.

Itinerarios 1, 2 y 3

5º Básico:

- Arte indígena chileno (escultura, alfarería, textiles).

6º Básico:

- Apreciación del entorno cultural en obras de arte.

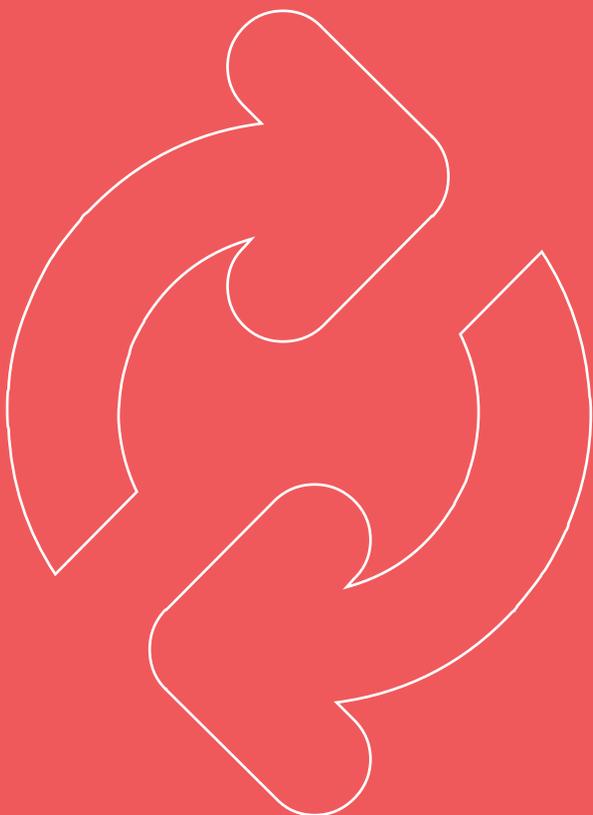
7º Básico:

- Apreciar el diseño y estilos correspondientes a diversas épocas y culturas (utensilios, transportes, vestuario, mobiliario).
- Elementos fundamentales del diseño y reconocimiento de sus diversas áreas en la vida cotidiana (gráfico, textil, muebles).
- Diseño e identidad cultural: manifestaciones del diseño en Chile (artesanía, mobiliario, vestuario).

III y IV Medio:

- Capacidad crítica frente a los trabajos (elaboración de juicios estéticos acerca de diversas manifestaciones artísticas).
- Profundizar el conocimiento de las artes a través de diferentes fuentes (museos).
- Tomar conciencia de la necesidad de conservación del patrimonio artístico.
- Reflexión acerca de los procesos y productos artísticos (actitud crítica y apreciación estética).





Itinerario 1: Las huellas de la vida

5º Básico:

- Reconocimiento de elementos básicos de expresión (líneas, colores, formas, movimiento).

8º Básico:

- Reconocer los principales estilos de las artes visuales en el siglo XX: abstracción, realismo, hiperrealismo, entre otros.

Itinerario 3: Lo útil y bello

5º Básico:

- Reconocimiento de elementos básicos de expresión (líneas, colores, formas, movimiento)

Lenguaje y Comunicación

En relación con el tipo de actividades

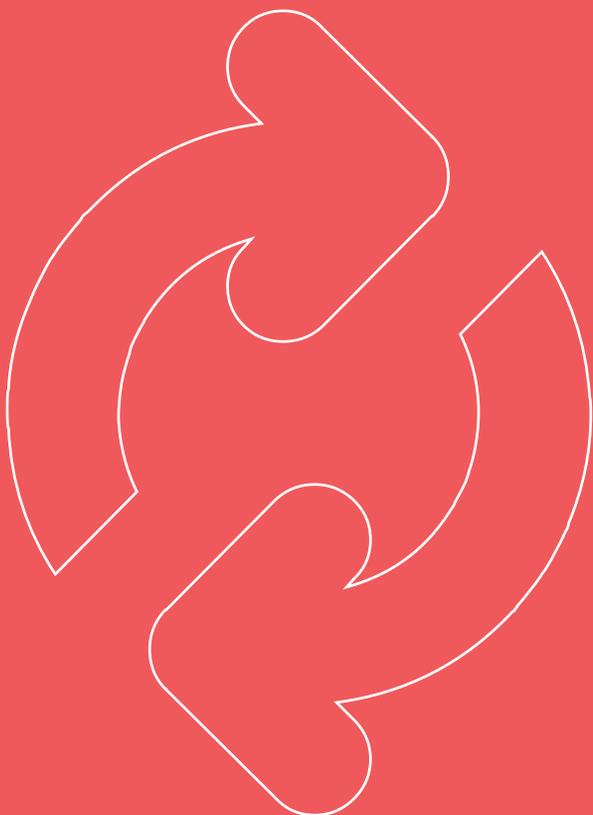
- Utilizar el lenguaje oral para comunicar conocimientos, explorar ideas, analizar entorno y compartir opiniones.
- Estimular a los alumnos a ampliar su discurso usando un vocabulario preciso.

Itinerarios 1, 2 y 3

5º y 6º Básico:

- Expresar opiniones, sentimientos e ideas.
- Expresarse de manera clara y efectiva en exposiciones orales.
- Desarrollar capacidad expresiva a través de narraciones.





7º Básico a IV Medio:

- Interactuar oralmente con diferentes personas, en situaciones que impliquen analizar, sintetizar y sacar conclusiones sobre contenidos.
- Valorar la comunicación (verbal, no verbal y paraverbal) como medio de interacción, conocer opiniones fundadas y planteamientos propios.
- Crear textos orales estructurados y coherentes, para expresar, narrar y exponer, utilizando registro de habla adecuado y vocabulario variado.

III Medio:

- Interactuar con propiedad en diversas situaciones comunicativas (argumentativas), expresando fundamentos de puntos de vista y evaluando los argumentos de los interlocutores.

Itinerario 1: Las huellas de la vida

III Medio:

- Valorar diálogo como medio para intercambiar opiniones, disentir legítimamente y lograr consensos.

Itinerario 2: Ver con los cinco sentidos

5º y 6º Básico:

- Desarrollar la creatividad y expresar ideas mediante la escritura.
- Escribir creativamente narraciones incorporando vocabulario nuevo.

7º y 8º Básico:

- Producir textos organizando varias ideas sobre un tema central, apoyadas en ideas complementarias y marcando conexiones entre ellas.
- Valorar la escritura como actividad creativa y expresión personal, que permite organizar ideas e interactuar, y como oportunidad para expresar una visión personal del mundo.



Historia, Geografía y Ciencias Sociales

En relación con el tipo de actividades

- Desarrollar actitudes de responsabilidad, respeto a los demás, tolerancia y orden.
- Desarrollar destrezas de comunicación.
- Fomentar el pensamiento temporal y espacial; despertar la curiosidad de los estudiantes y distinguir múltiples percepciones que existen en torno a un mismo fenómeno.
- Capacidad de hablar y escribir en forma correcta.
- Promover el diálogo y disposición a escuchar opiniones diferentes de las propias.
- Conectar los temas analizados con la realidad de los jóvenes.

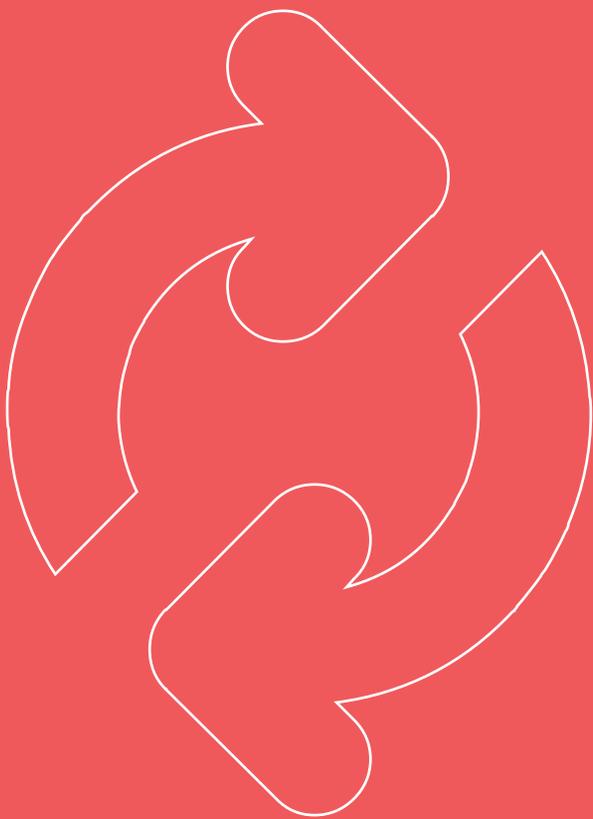
Itinerarios 1, 2 y 3

5º Básico:

- Descubrimiento y Conquista de América y de Chile.
- Efectos de la Conquista sobre los pueblos indígenas americanos.

5º y 6º Básico:

- Adquirir sentido de identidad y pertenencia a la sociedad (comprender su cultura y familiarizarse con su herencia cultural).
- Reconocer identidades locales y regionales.
- Revisión de diversas fuentes históricas (obtener información del pasado y distintas interpretaciones del mismo).
- Contextualización histórica: situar las sociedades estudiadas en su época y lugar.
- Comprender cómo el pasado se relaciona con su vida diaria, identidad y entorno.



- Desarrollar sentido de pertenencia por medio del reconocimiento de costumbres, tradiciones, símbolos, patrimonio y paisajes.
- Aplicar conceptos relacionados con el tiempo (años, décadas, siglos, períodos) en relación con la historia de Chile.
- Organizar información obtenida (lista de ideas principales y esquemas).

7º Básico a IV Medio:

- Identidad nacional.
- Sensibilidad respecto del impacto provocado por la acción humana sobre el entorno.

II Medio:

- Valorar las culturas indígenas y su legado.
- Valorar el aporte de la diversidad de tradiciones, pueblos y culturas en el desarrollo histórico del país.

Itinerario 1: Las huellas de la vida

7º Básico:

- Prehistoria.

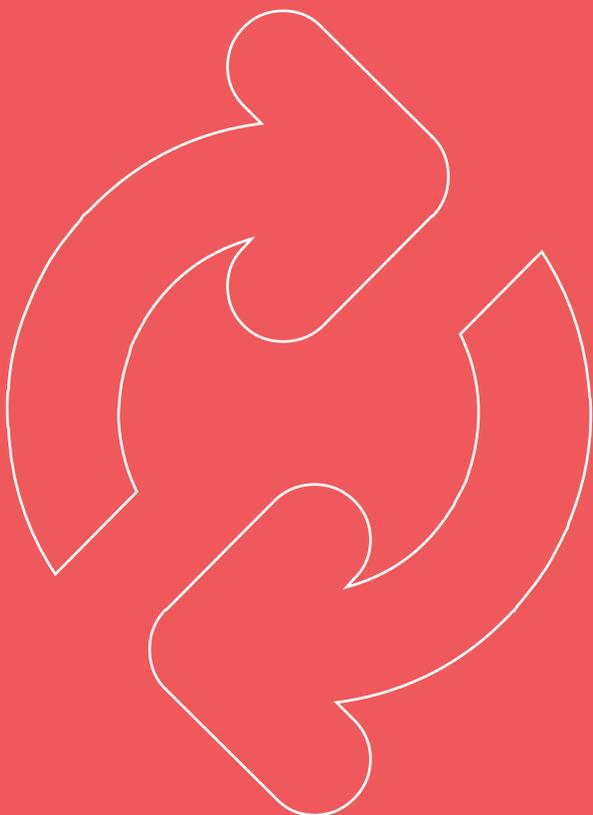
II Medio:

- Comprender importancia del mestizaje para las sociedades latinoamericanas.

Itinerario 2: Ver con los cinco sentidos

5º Básico y II Medio

- La Colonia



7º Básico

- Dimensionar el tiempo histórico y establecer secuencias entre períodos.

8º Básico

- La Modernidad.

Itinerario 3: Lo útil y bello

5º Básico

- La Iglesia Católica.

5º Básico y II Medio

- La Colonia.

7º Básico

- Prehistoria y Neolítico.

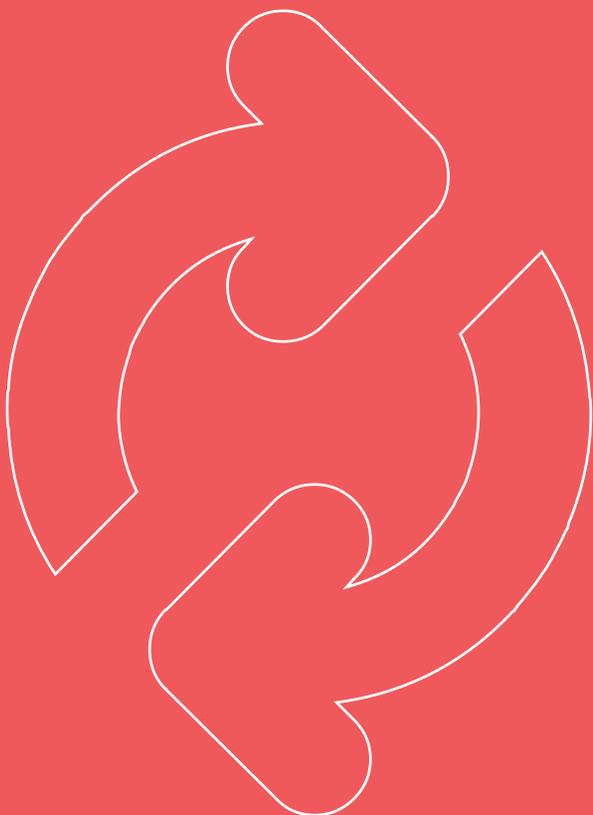
8º Básico

- La Modernidad.

Ciencias Naturales

En relación con el tipo de actividades

- Desarrollo de habilidades científicas como: analizar, clasificar, comparar, comunicar, formular, preguntar y observar.
- Interrelación entre ciencia, tecnología y sociedad.
- Formación de sentido crítico que favorezca la mejor comprensión de la responsabilidad individual y colectiva en la calidad de vida, protección y preservación del medio ambiente.



Itinerario 1, 2 y 3

5º y 6º Básico:

- Estudio de los seres vivos fomentando la observación directa.

Itinerario 1: Las huellas de la vida

6º Básico:

- Estructuras del sistema reproductor femenino y masculino.

8º Básico:

- Reconocer la existencia de distintos tipos de rocas, el proceso involucrado en su formación y su relación con las estructuras fósiles.
- Análisis morfológico de especies que han experimentado cambios a través del tiempo geológico.

Itinerario 3: Lo útil y bello

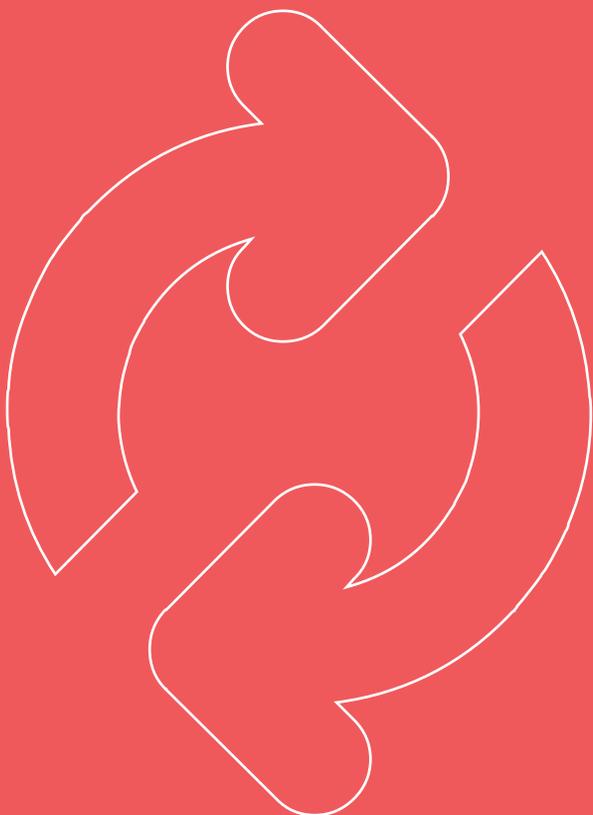
8º Básico:

- Análisis morfológico de especies que han experimentado cambios a través del tiempo geológico.

Matemática

En relación con el tipo de actividades

- Desarrollar la capacidad de verbalizar sus intuiciones y concluir correctamente.
- Manifiestar un estilo de trabajo ordenado y metódico.



- Manifestar una actitud positiva frente a sí mismo y sus capacidades.
- Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.
- Recolectar, organizar y extraer conclusiones y presentar información.

Itinerario 1, 2 y 3

5º Básico:

- Describir y dar ejemplos de aristas y caras de figuras 3D y lados de figuras 2D: paralelos, interseccionan, perpendiculares.

5º y 6º Básico:

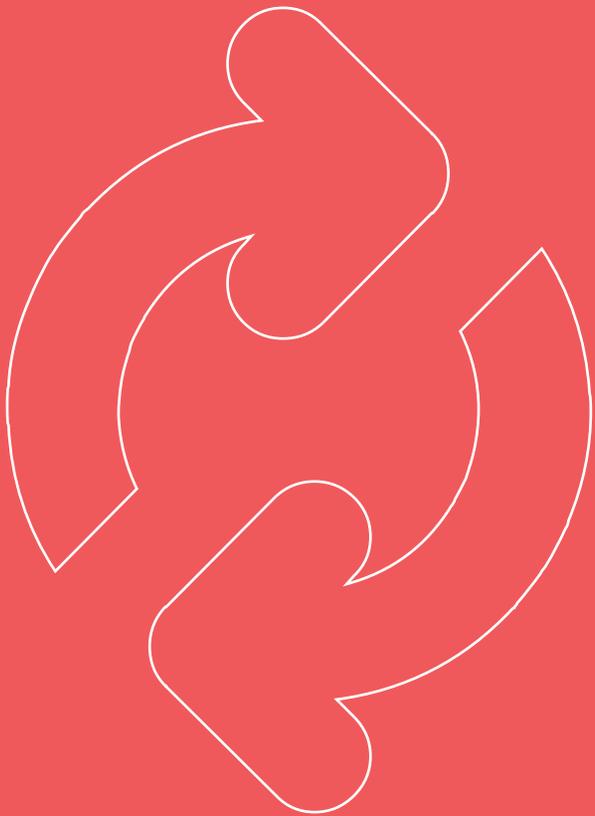
- Identificar patrones característicos de situaciones, objetos o fenómenos que se desea estudiar o resolver (evaluación).
- Buscar, explicar y describir relaciones entre números, formas, objetos y conceptos.
- Reconocer, visualizar y dibujar figuras (describir características y propiedades de figuras 3D y 2D).
- Describir con lenguaje preciso lo que ya conocen en su entorno.
- Identificar características de los objetos y cuantificarlos (comprar y ordenar).

7º Básico a IV Medio:

- Valorar capacidad para analizar, confrontar y construir estrategias personales (resolución de problemas y análisis de situaciones concretas).
- Procesar información proveniente de la realidad y así profundizar su comprensión acerca de ella.
- Relacionar formas geométricas en 2D y 3D (construcción y transformación de figuras).

II Medio:

- Explorar situaciones que involucran el concepto de semejanza y su relación con formas presentes en el entorno.



Itinerario 1: Las huellas de la vida

6º Básico:

- Documentar el proceso de aprendizaje, registrándolo en forma estructurada y comprensible

Itinerario 2: Ver con los cinco sentidos

6º Básico:

- Documentar el proceso de aprendizaje, registrándolo en forma estructurada y comprensible.



Educación
Cultura



Producción a cargo de: **Beatriz González Fulle y Pablo Rojas Durán (CNCA)**

Coordinación general y supervisión de contenidos: **Alejandra Claro Eyzaguirre (CNCA)**

Idea original, contenidos y edición: **Gesto, Acción Cultural y Aulas de Arte para Chile**

Textos: **Marta López Beriso**

Imágenes: **Gesto, Acción Cultural y Museo de Colchagua**

Diseño y diagramación: **Carolina Ríos Farías (CNCA)**

Edición y Corrección de Estilo: **Susana Rodríguez Valdecantos (CNCA)**

Con la colaboración del Museo de Colchagua

CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES

Departamento de Ciudadanía y Cultura

Sección de Educación Artística

Plaza Sotomayor 233, Valparaíso

www.estaciondelasartes.com

Roberto Ampuero Ministro Presidente del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

Carlos Lobos Mosqueira Subdirector Nacional

Pablo Rojas Durán Jefe Departamento de Ciudadanía y Cultura