

# EXPLORANDO AYSEN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



## **"EXPLORANDO AYSÉN: GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL":**

Es un proyecto postulado al Fondo del patrimonio Cultural, en la modalidad "Diseño y publicación de material didáctico, producción de talleres y/o actividades enmarcadas en educación no formal" que ha sido financiado por el "Servicio Nacional del Patrimonio Cultural" con recursos del "Fondo del Patrimonio Cultural", según consta en la Resolución Exenta N° 0386 de fecha 06 de abril de 2021.



# **EXPLORANDO AYSÉN**

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



Este proyecto ha sido patrocinado por el Museo Regional de Aysén y la red de museos de la Región de Aysén quienes nos colaborarán con la difusión de este material.

Durante su ejecución también contó con la colaboración de las siguientes instituciones educativas:

**Liceo Bicentenario Santa Teresa de los Andes de Puerto Aysén**  
**Escuela Aysén de Puerto Aysén**  
**Escuela Ribera Sur de Puerto Aysén y**  
**Colegio Alborada de Coyhaique.**

Extendemos a todos ellos nuestro sincero agradecimiento.

Un reconocimiento especial a quienes fueron los integrantes del Taller Explorando Aysén. Alumnos y alumnas del liceo Bicentenario Santa Teresa de los Andes, que trabajaron y aprendieron junto a nosotras el año 2018 y 2019, aportando su entusiasmo y compromiso a toda prueba.

Finalmente, agradecemos a nuestra colega y amiga Tania Morgado, fotógrafa oficial, editora y compañera de nuestros viajes y exploraciones quien nos apoyó y colaboró en todo momento.

**"EL FUTURO DE LOS NIÑOS ES SIEMPRE HOY.  
MAÑANA SERÁ TARDE".**

**GABRIELA MISTRAL**

**"LA MEMORIA GUARDARÁ LO QUE VALGA LA PENA.  
LA MEMORIA SABE DE MÍ MÁS QUE YO; Y ELLA NO PIERDE LO QUE  
MERECE SER SALVADO"**

**EDUARDO GALEANO**



# Quienes somos:

EXPLORANDO  
AYSEN  
GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



DAVID MANSILLA GALLARDO

Nace en Chile Chico 1977, Región de Aysén. En 1998 parte a Temuco a estudiar "Comunicación Visual", en la desaparecida Universidad de Temuco, en donde aprendió a punta de couché y tinta china, los principales conceptos del diseño comunicacional de la mano de prestigiosos profesores. El año 2000, ingresa a la carrera de Diseñador Gráfico Profesional, en INACAP, aprendiendo los programas de Diseño Digital, destacando en el área. En el año 2005, crea su taller manchagráfica, taller dedicado a los servicios de diseño integral. Actualmente en su tiempo libre, participa de variados proyectos de diseño impreso, web y de gestión en el área patrimonial y cultural, radicado en la ciudad de Coyhaique gestiona todo tipo de trabajos gráficos en papeles reciclados y biodegradables con un sello verde.



CAROLINA VEGA HOEBEL

Santiaguina de nacimiento, se titula primero de Ingeniero Agrónomo, para luego estudiar Pedagogía en Ciencias Naturales y Biología y establecerse en Aysén. Amante de la naturaleza y de la educación no formal, a lo largo de su labor docente diseña, gestiona y ejecuta variados proyectos de educación ambiental, entre los que destaca la cocreación de "REINVENTAYSÉN", red de educadores que desde 2012 reúne a más de 20 unidades educativas en torno al trabajo ambiental en la comuna de Aysén, y "MI PATAGONIA", álbum coleccional para la educación ambiental local, que durante el año 2018 promueve en los niños el conocimiento y cuidado de su región entregando láminas a cambio de reciclaje. Ese año, junto a María Inés Gana, crean el Taller de patrimonio regional "Explorando Aysén", instancia en contexto educativo no formal que busca generar un vínculo entre los participantes y su región. Actualmente vive y trabaja en la Región de Aysén.



MARÍA INÉS GANA URZÚA

Nace en Santiago pero gran parte de su niñez y juventud transcurren en la localidad rural de "El Tambo", sexta región. Estudia Pedagogía en Historia, Geografía y Ciencias Sociales en la Universidad de Concepción. Llega a vivir a la Región de Aysén el año 2011, siempre trabajando en el ámbito de la educación. Desde el año 2014 es Jefa de la Unidad Técnico Pedagógica del Liceo Bicentenario Santa Teresa de los Andes de Puerto Aysén, ganando amplia experiencia en el diseño y revisión de material didáctico. Junto a Carolina Vega crea el taller "Explorando Aysén", cuyo objetivo es vincular a niños y jóvenes con el patrimonio regional para generar conciencia y prácticas relacionadas con la salvaguardia de patrimonio. Ha colaborado en proyectos ambientales y coordinado los proyectos IACE los años 2017, 2018 y 2019. Todos ellos vinculados al patrimonio regional, destacando la ejecución del "Proyecto de ruta patrimonial y salvaguardia del patrimonio regional".

# PRESENTACIÓN

**“Explorando Aysén”** nace como una iniciativa de un grupo de docentes de Puerto Aysén para entregar un espacio de educación que integrara distintas disciplinas y saberes relacionados con nuestra región. Aspiraba también ser una instancia que permitiera desarrollar habilidades que en la educación formal no siempre se pueden trabajar. A partir de esta inquietud se crea el “Taller Explorando Aysén”, teniendo como propósito fundamental ofrecer un espacio para conocer y reconocer nuestro entorno social y natural, generando conductas de respeto, valoración, cuidado y preservación del mismo, comenzando por esta relación de descubrimiento y conocimiento.

**El “Taller Explorando Aysén” se desarrolló desde el año 2018 como un taller escolar para estudiantes de entre 10 a 13 años de edad, (de 5º a 8º básico),** los días viernes en la tarde con una duración aproximada de dos horas pedagógicas. Durante este período se fueron probando y creando distintas actividades, siempre considerando como ejes centrales el juego, la conversación y la experiencia.

Durante los años en que se mantuvo activo el Taller, las sesiones semanales se complementaron con salidas a terreno a lugares que presentaban algunos atractivos o que se relacionaban con alguna de las actividades. De esta manera los participantes no sólo tuvieron la posibilidad de conocer lugares de valor patrimonial, sino que también se generaron instancias de vinculación con organizaciones, instituciones y personas que aportaron profundamente a enriquecer las experiencias de todos quienes integramos este grupo.

**La “Guía Didáctica Explorando Aysén”,** es el producto de las distintas actividades desarrolladas en este taller escolar, es una compilación de experiencias que decidimos compartir con el fin de poder replicar esta maravillosa instancia en otros lugares de nuestra región. Los invitamos a animarse y a convertirse en exploradores de la hermosa región de Aysén.

# PREGUNTAS Y RESPUESTAS: ALGUNOS PRINCIPIOS Y CONCEPTOS



## I. ¿CUÁL ES EL OBJETIVO DE ESTA GUÍA?

**Que cualquier persona, con alguna curiosidad e interés por la valoración patrimonial de nuestra región pueda realizar el Taller Explorando Aysén, aplicando actividades ya probadas y corregidas, evitando el desgaste de una extensa investigación y planificación.** Básicamente este instrumento permite ser una puerta de entrada a la educación patrimonial para todas aquellas personas que creemos que en el conocimiento de las cosas se encuentra la belleza e importancia de las mismas, y que a partir de esto nace el compromiso y la responsabilidad de su preservación.



## 2. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR PATRIMONIO?

**El concepto de patrimonio ha estado en constante revisión, y en general ha transitado de una mirada meramente material monumentalista a una holística, dinámica y social.** El año 2003, en el contexto de la primera Convención internacional para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, la Unesco redefine el concepto integrando una mirada más amplia que puede sostener en sí misma todos los conceptos de patrimonio, tanto material como inmaterial. En especial, "Se entiende por patrimonio cultural inmaterial los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes– que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural.

Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. A los efectos de la presente Convención, se tendrá en cuenta únicamente el patrimonio cultural inmaterial que sea compatible con los instrumentos internacionales de derechos humanos existentes y con los imperativos de respeto mutuo entre comunidades, grupos e individuos y de desarrollo sostenible." (UNESCO, 2003).



# EXPLORANDO AYSEN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



### 3. ¿CÓMO PUEDO SABER SI ALGO ES O NO PATRIMONIO?

Si bien las actividades propuestas están vinculadas a distintos tipos y categorizaciones de patrimonio reconocidas oficialmente por la Unesco, creemos firmemente en que el patrimonio, y más específicamente la educación patrimonial, es un mundo de saberes, conocimientos y experiencias que existe y cobra valor en la medida que es descubierto y valorado. Bajo estos principios no tengamos temor de equivocarnos, pensemos que tenemos una oportunidad de resignificar objetos, personas, historias, lugares y que nos enfrentamos a la gran posibilidad de redefinir o alimentar un concepto con nuevas experiencias.

### 4. ¿POR QUÉ SE MEZCLAN LOS TEMAS DE PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL EN ESTA GUÍA?

Si bien, inicialmente en las categorizaciones de la Unesco se establecen claras diferencias entre patrimonio cultural y patrimonio natural, verán que en nuestra "Guía Didáctica Explorando Aysén", hay actividades y sugerencias de actividades que mezclan aspectos del patrimonio cultural con el patrimonio natural. Como lo hemos planteado, para nosotros, el patrimonio existe, en la medida del valor que le otorga una comunidad. Dicho esto, es entonces necesario explicar que en nuestra experiencia realizando este taller nos fue imposible, como habitantes de la Región de Aysén, desvincularnos de nuestro entorno natural. La historia, las tradiciones, las prácticas, los oficios, las costumbres y prácticamente todo está determinado por nuestra condición geográfica, nuestra ubicación y nuestro clima, por lo tanto preferimos no ajustarnos a esta separación teórica y más bien comprender que la riqueza patrimonial que nos rodea mezcla ambos conceptos.

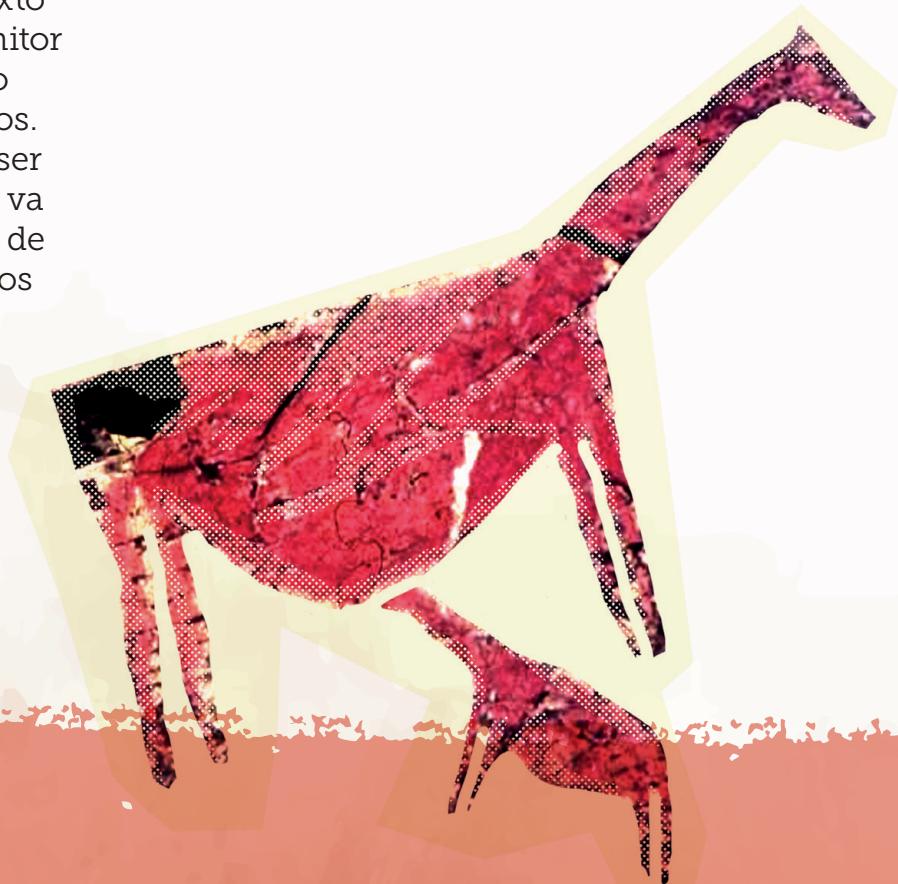


## 5. ¿QUÉ PRINCIPIO TEÓRICO METODOLÓGICO ESTÁ DETRÁS DE LAS ACTIVIDADES DE LA GUÍA DIDÁCTICA EXPLORANDO AYSÉN?

Dentro de las amplias miradas para comprender la educación patrimonial, nuestro trabajo considera los modelos “constructivos” y “relacionales”. El modelo constructivo tiene como variables didácticas centrales al sujeto que aprende y sus círculos de identidad (Fontal, 2003). Creemos entonces que las actividades deben tener un importante grado experiencial, relacionadas con el contexto y la identidad de los participantes para que sea una instancia de aprendizaje significativo. Consideramos también el modelo relacional, (Fontal, 2013), puesto que las actividades diseñadas y los medios utilizados están adaptadas al contexto y pueden ser adecuadas por el monitor para encontrar el vínculo necesario entre el contenido y los destinatarios. En resumen las actividades deben ser una experiencia en la que el grupo va manejando los niveles y los grados de profundidad, los temas y también los motivos que se tratarán.

## 6. ¿TENGO QUE TENER ALGUNA PREPARACIÓN ESPECIAL PARA PODER REALIZAR ESTE TALLER?

Tener inquietud y curiosidad por conocer y aprender es esencial, sin embargo NO se requiere una preparación teórica específica. Las actividades están diseñadas para que cualquier persona pueda guiar cada sesión. Sí es recomendable, dependiendo de lo que se quiera destacar o de los puntos que se espera profundizar, informarse un poco para poder lograr los objetivos, pero esto dependerá de cada monitor. Si enfrenta preguntas que siente que no puede responder puede dejarlo pendiente para la siguiente sesión o animar a los integrantes a investigar. Debe dejar siempre en claro que es responsabilidad de todos los participantes aprender, descubrir, preguntar y conversar.





# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

## 7. ¿CÓMO SE PUEDE FINANCIAR ESTE TALLER?

Este taller está pensado para ser ejecutado en contextos escolares que puedan otorgar financiamiento desde la Ley de Subvención Escolar Preferencial.

Una alternativa interesante resultan ser proyectos financiados por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio que abre cada año un fondo para iniciativas escolares. Podrá financiar cualquier actividad que se vincule con el patrimonio y su entorno regional como alguna muestra, una actividad especial o hasta una salida a terreno. Para más información revisar la página oficial del ministerio.

## 8. ¿PUEDO HACER MODIFICACIONES A LAS ACTIVIDADES QUE SE PRESENTAN EN LA GUÍA DIDÁCTICA EXPLORANDO AYSÉN?

En general las actividades vienen con sugerencias para ser adaptadas, pero el monitor puede hacer las adecuaciones o cambios que considere pertinentes. Puede cambiar el orden, los materiales, adaptar la cantidad de participantes y por supuesto, deben responder al contexto en el que el taller se realiza. La creatividad y la innovación serán siempre aportes bienvenidos en la enseñanza del patrimonio.



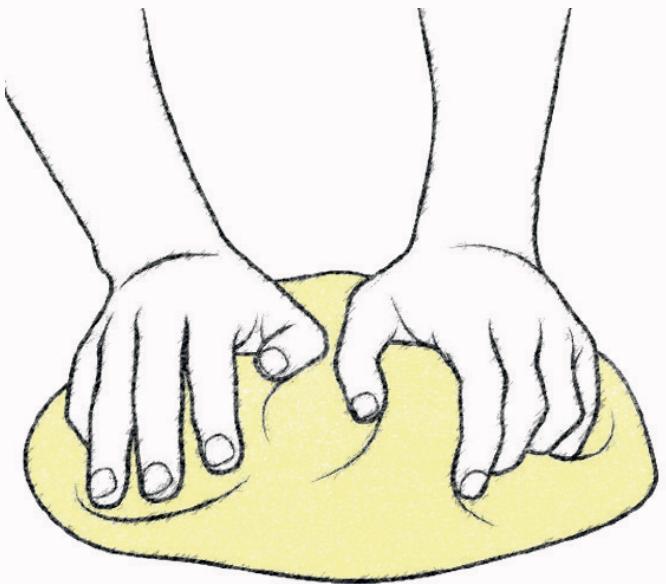
## 9. ¿CÓMO SE OCUPA ESTA GUÍA?

La guía viene con sugerencias respecto de las sesiones que se prestan para iniciar el taller y otras que pueden servir como actividades de recuento o finalización. La idea es que el monitor revise la guía en general antes de iniciar el taller y se proponga una ruta a seguir respecto del orden en que las llevará a cabo.

Una vez iniciado el taller, idealmente al finalizar cada sesión, se debe revisar aquella que ha definido como la siguiente, a fin de conseguir los materiales, movilización o invitado si es necesario, y evaluar la pertinencia de la ruta definida originalmente en función de los intereses y las vivencias que irán surgiendo de las actividades y de las oportunidades que se vayan presentando y que no se pueden prever con anticipación, como muestras artísticas y otras.

Es importante considerar que algunas actividades tienen un material anexo que hay que revisar y tener impreso cuando se requiere.

En cada actividad hay un espacio para que el monitor o monitora realice algunos apuntes. Puede registrar a los participantes, lo que se podría hacer para mejorar la actividad, lo que resultó bien, etc.



## 10. ¿CON QUÉ INSTITUCIONES O REDES ME PUEDO CONTACTAR PARA TENER APOYO?

Para el fortalecimiento de la formación docente en educación patrimonial contactar al Museo Regional de Aysén.

### DIRECCIÓN:

Km. 3 camino a Coyhaique Alto,  
Coyhaique.

Tel: +56672576800

E-mail: contactoaysen@museoschile.gob.cl

Para aclaraciones respecto de esta guía y temas relacionados contactar a:  
explorandoaysen.patrimonio@gmail.com

## Referencias

Criado-Boado, Felipe, & Barreiro, David. (2013). El patrimonio era otra cosa. *Estudios atacameños*, (45), 05-18.

<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-10432013000100002>

Fontal, O. (2003). La educación patrimonial: teoría y práctica en el aula, el museo e Internet. Gijón: Trea.

Fontal, O. (2013). Estirando hasta dar la vuelta al concepto de patrimonio. En O. Fontal (Coord.), *La educación patrimonial: del patrimonio a las personas* (pp. 9-12). Gijón: Trea.

UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial. Autor: París.

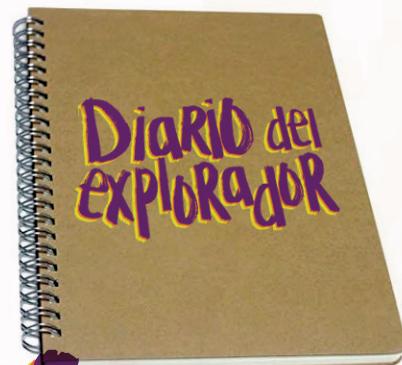
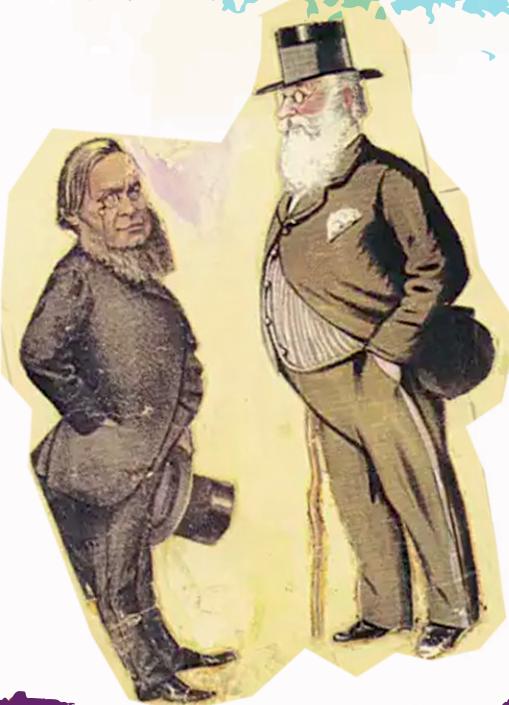


# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN



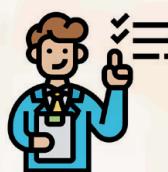
# ACTIVIDAD I



# Diario del Explorador

## Objetivo

PRESENTAR EL TALLER A LOS PARTICIPANTES Y CONSTRUIR SU DIARIO DEL EXPLORADOR.



## Habilidades

CONVERSAR, EXPRESAR Y COMPARTIR OPINIONES, DISEÑAR.

# Introducción:



Esta actividad es ideal para comenzar el taller. Tiene una primera parte de trabajo individual y luego una actividad colectiva. En la primera parte la idea es recoger las expectativas que los niños y niñas tienen del taller y compartir con ellos las del monitor o monitora, usando como medio la construcción de un diario personal donde cada integrante irá registrando sus vivencias durante las sesiones del taller o después de ellas, tal como hace un explorador cuando conoce un territorio. Ideal es al finalizar el taller generar un espacio en la última sesión para compartir voluntariamente algún pasaje escrito en sus bitácoras, que sea significativo para ellos.

La segunda parte es un trabajo grupal. Utilizando la técnica del “quebrantahuesos” se propiciará la construcción de un mural que represente las ideas de los participantes, expectativas, concepciones sobre historia, patrimonio, entre otras que puedan aparecer. Se espera que con una dosis de humor y creatividad los participantes se puedan expresar.



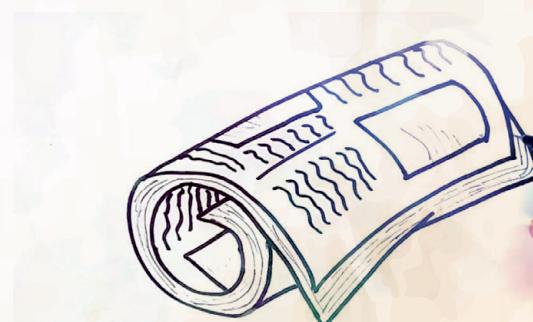
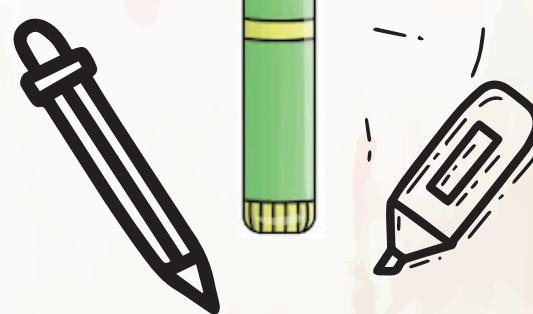
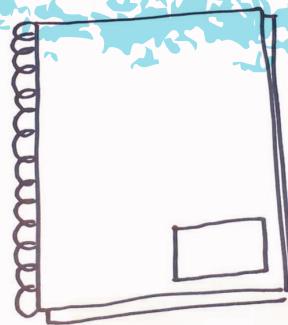
# Materiales



1 CUADERNO REUTILIZADO EN BUEN ESTADO  
(APORTADO POR CADA PARTICIPANTE)

– IMÁGENES DE LA REGIÓN (MONUMENTOS, FLORA, FAUNA, PERSONAJES, LUGARES EMBLEMÁTICOS, ETC.), IMPRESAS POR LOS MONITORES ANTES DE LA SESIÓN. SI NO HAY RECURSOS PARA IMPRIMIR IMÁGENES SE LES PUEDE PEDIR A LOS INTEGRANTES QUE HAGAN SUS PROPIOS DIBUJOS O SÍMBOLOS.

- TIJERAS
- PEGAMENTO
- LÁPICES DE COLORES, PLUMONES, ETC.
- REVISTAS Y PERIÓDICOS
- DOS O TRES PLIEGOS DE PAPEL KRAFT (DEPENDIENDO DE LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES)



# Instrucciones:



Se disponen alrededor de una gran mesa alrededor de la cual todos se puedan sentar.

El monitor/a inicia la conversación generando preguntas que permitan recoger las expectativas de los participantes, estas puede ser:

**¿POR QUÉ SE INTERESARON EN EL TALLER?**

**¿QUÉ CREEN QUE HAREMOS EN EL TALLER?**

**¿POR QUÉ SE IMAGINAN QUE HAREMOS ESO?**

Seguramente ante esta pregunta ellos harán referencia al nombre del taller. Los monitores pueden entonces comentar que el objetivo del taller es conocer la región, no sólo lugares, sino también su historia, personajes, flora, fauna, etc. porque muchos vivimos acá pero no la conocemos bien y es importante conocer para poder apreciar el lugar en que uno vive.

Puede preguntar a los participantes qué lugares de su región conocen personalmente, qué personajes o historias, para luego preguntar:

**¿SABEN QUIÉN DESCUBRIÓ ESTA REGIÓN?**



## LUEGO DE RECOGER SUS RESPUESTAS, LOS MONITORES COMENTAN ACERCA DE LOS PRIMEROS EXPLORADORES DE LA REGIÓN:

### ALMIRANTE SIMPSON (1870):

Marino chileno, el primero en recorrer los fiordos y el río Aysén para hacer los primeros mapas. Hans Steffens (1896) es contratado por el gobierno de Chile para explorar la Patagonia y aportar datos para fijar los límites entre Argentina y Chile.



### AUGUSTO GROSSE:

En 1932 hace su primera expedición a Río Cisnes y se enamora de la región. Luego se viene como colono a Puyuhuapi y en 1938 es contratado por el gobierno como explorador para ayudar a definir el trazado de caminos, es él quien propone el trazado de la Carretera Austral. Registró sus viajes no sólo en sus diarios sino también en fotografías y filmaciones que están disponibles en internet. Escribió varios libros y falleció en 1998.

Los monitores pueden ir contándoles acerca de estos exploradores y la importancia que tenían sus diarios o bitácoras del viaje, para transmitir la experiencia a sus jefes y elaborar mapas de los lugares recorridos. Se puede destacar la importancia de Augusto Grosse por los registros visuales que le permiten mostrar a muchos los territorios a los que nadie tenía aún acceso y mostrar uno especialmente breve, que tiene de fondo el relato de su diario.



Explorando Aysén - Expedición a la Laguna de San Rafael y sus alrededores.

<https://www.youtube.com/watch?v=oYwi3T4yw20>

Luego de esta introducción, se invita a los participantes a construir su DIARIO DEL EXPLORADOR, utilizando las imágenes proporcionadas por los monitores en forma totalmente libre. La idea es que cada uno construya su diario como mejor le parezca, ya que será un registro personal del taller.

Una vez finalizada la construcción del diario, los participantes comparten voluntariamente su diseño y pueden comentar por qué escogieron las imágenes utilizadas (son los lugares que conocen o los que quieren conocer, los animales o plantas favoritos, etc.) Se sugiere que cada diario contenga dibujos, imágenes, el nombre de su dueño, el año y algunos datos personales junto con alguna pequeña reflexión respecto de por qué está en el Taller Explorando Aysén.

Después de un tiempo para esta actividad, aproximadamente 45 minutos, los monitores ubican los periódicos y revistas en la mesa central y les señala a los integrantes que van a construir un “imaginario colectivo”, es decir, van a plasmar con la técnica quebrantahuesos algunas frases construidas que se relacionen con lo que cada cual espera encontrar en este Taller.



La técnica del quebrantahuesos es muy utilizada en el área de lenguaje, básicamente es un "collage de palabras". Es importante que se les señale a los integrantes que intenten crear frases que tengan alguna relación con el taller, pero de la manera más libre posible, con humor.

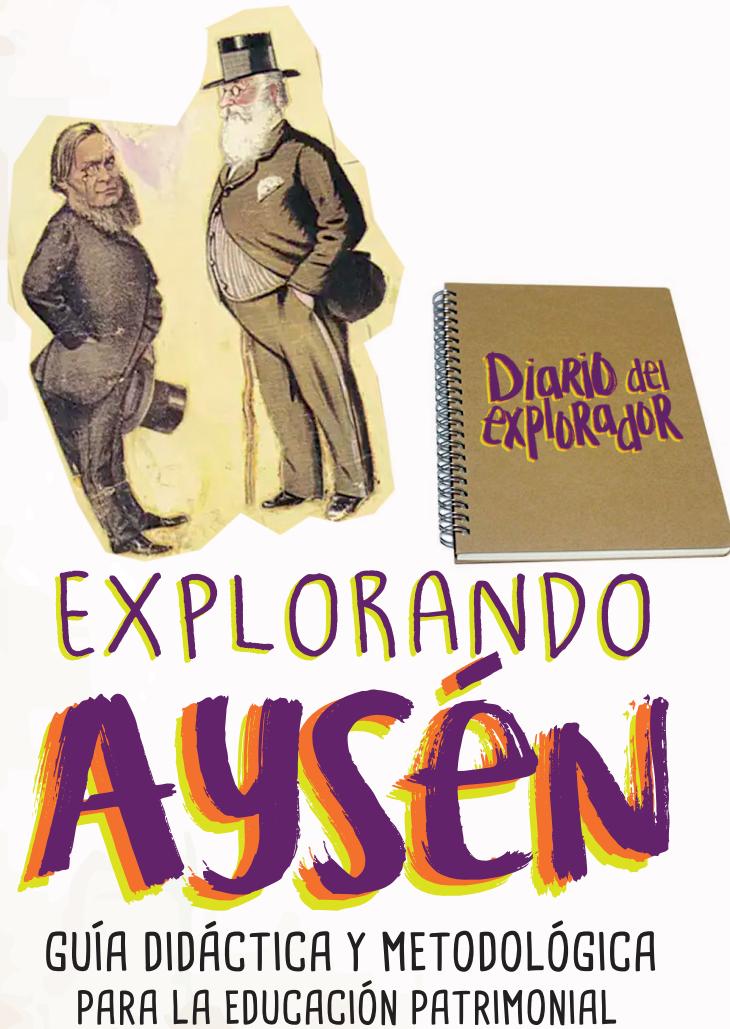
Se busca distender las relaciones dentro del grupo, fomentar la creatividad, y la participación. Resaltar que en esta actividad no hay errores.

Para más información se puede consultar:

<http://www.chileparaninos.gob.cl/639/w3-article-320937.html>.

Para finalizar el monitor o monitora puede generar una lectura grupal del trabajo realizado. Se da tiempo para opiniones sobre las frases construidas. Es importante que destaque que durante la realización del taller todos van a ir aprendiendo y respondiéndose preguntas, también conociendo personas y lugares y como en el quebrantahuesos seguramente hay muchas cosas que se pueden interpretar de distintas maneras, y ver con otros ojos. En caso de tener un espacio se puede exponer o también se puede guardar para mostrarlo al término del taller.





# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

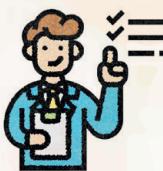
# ACTIVIDAD 2

# ROMPE CABEZAS Patrimonial



## Objetivo:

RECONOCER EDIFICIOS, MONUMENTOS  
O SECTORES PATRIMONIALES DE NUESTRA  
REGIÓN, IDENTIFICANDO MATERIALES,  
CONSERVACIÓN, USO ACTUAL, ENTRE OTROS  
ASPECTOS.



## Habilidades:

OBSERVACIÓN, TRABAJO EN EQUIPO





## Materiales:



ROMPECABEZAS DE 9 PIEZAS DE CORTES RECTOS (SEGÚN MODELO),  
HECHOS CON FOTOGRAFÍAS ANTIGUAS DE CONSTRUCCIONES  
PATRIMONIALES, O SECTORES PATRIMONIALES EN BLANCO Y NEGRO.

Se necesitan tantos rompecabezas como grupos de estudiantes se pretenda formar

**MIS APUNTES**



# Introducción:



Las imágenes son referenciales, el monitor o docente a cargo puede utilizar las imágenes que quiera, dependiendo de los aspectos patrimoniales que quiera trabajar con los participantes. Es una actividad para ser realizada en los inicios del taller, para generar la interacción entre los participantes e ir generando un ambiente de grupo.



# Instrucciones:



## SE DIVIDE A LOS ESTUDIANTES EN GRUPOS DE 4 A 5 PERSONAS.

Cada grupo se ordena en una fila, las filas se ubican orientadas hacia un punto central en el que se han colocado en el suelo los sobres con las piezas de los rompecabezas. Dentro de cada sobre hay 9 piezas, pertenecientes a los diferentes rompecabezas en partes iguales, de manera de que la dificultad sea similar para todos los grupos.



### Grupo de participantes ubicados en fila



### Sobre con las piezas



**MIS APUNTES**





El primer integrante de cada fila corre al centro y saca las piezas del rompecabezas, tiene 10 a 15 segundos (el tiempo lo controla el monitor a cargo) para trabajar en el armado, al finalizar el tiempo, debe tomar una pieza, aquella que desea eliminar y pasársela al grupo que se encuentra a su derecha, luego vuelve corriendo a ubicarse al final de la fila de su grupo, la cual debe permanecer sentada mientras espera su turno. El segundo integrante de la fila corre al centro para continuar trabajando en el rompecabezas, nuevamente tendrá 10 a 15 segundos para armar y al finalizar su tiempo deberá elegir una pieza para pasar al grupo de la derecha. Los participantes

nunca pueden tomar una pieza de otro grupo, sólo pueden ir armando su rompecabezas con las piezas que están en su grupo.

El juego continúa de la misma forma hasta que uno de los grupos logre completar su rompecabezas. Al finalizar, el profesor o monitor a cargo muestra las imágenes. (Puede utilizar proyector) y propicia una conversación sobre el tema que muestran las imágenes utilizadas haciendo las siguientes preguntas



**MIS APUNTES**



1. ¿CUÁL FUE LA MAYOR DIFICULTAD PARA ARMAR LA IMAGEN?
2. ¿A QUÉ CORRESPONDEN LAS IMÁGENES?, ¿QUIÉN LAS CONOCE?
3. ¿QUÉ DETALLES DESTACAN?, ¿QUÉ TIPOS DE MATERIALES SE OBSERVAN EN LAS CONSTRUCCIONES?
4. ¿CÓMO SE OBSERVA EL ENTORNO NATURAL EN EL QUE ESTÁN EMPLAZADOS LOS MONUMENTOS?
5. ¿EN QUÉ CONDICIONES SE ENCUENTRA HOY?, ¿QUÉ EXISTE EN ESE LUGAR?

Al finalizar se rescata lo importante de trabajar en la restauración y conservación patrimonial, señalando que estos edificios cuentan una historia particular y que son la manifestación tangible de una historia local. En este momento puede hacer la diferencia entre patrimonio cultural inmaterial y patrimonio cultural material y referirse a la categoría de monumentos históricos.

Finalmente les pregunta a los participantes si conocen algún otro monumento histórico de nuestra región o alguna experiencia en relación a lo conversado en este encuentro.

En nuestra región encontramos 11 monumentos históricos declarados:

- 1.- Construcciones de la Sociedad Industrial de Aysén.
- 2.- Casona Fundacional de la Estancia Alto Río Cisnes.
- 3.- Oficina de Tierra y Colonización.
- 4.- Isla de los Muertos.
- 5.- Puente Presidente Ibáñez.
- 6.- Campamento Minero Puerto Cristal.
- 7.- Escuela Pedro Quintana Mansilla.
- 8.- Bodegas Portuarias de Puerto Ibáñez.
- 9.- Paso San Carlos.
- 10.- Escuela Antigua de Cerro Castillo.
- 11.- Casa Ludwig de Puyuhuapi.

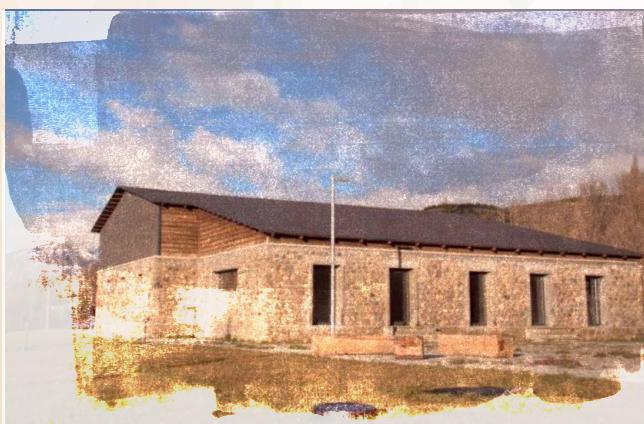


## PARA SABER MÁS

(REFERENCIAS PARA EL MONITOR)



**“La Estancia Río Cisnes** nace de la concesión otorgada por el Estado a Joaquín Rodríguez Bravo y Antonio Allende en 1903, quienes traspasan los derechos a la Anglo-Chilean Pastoral Company, una sociedad ganadera formada para explotar dichas tierras concesionadas. Así, en 1904 comienza a levantarse la infraestructura inicial para la crianza de ganado ovino. La Casona Fundacional Estancia Alto Río Cisnes data, aproximadamente, del año 1932 y cuenta con una superficie de 720 metros cuadrados. Sus edificaciones se ordenaban a partir de la Casa de la Administración (Casona Fundacional).



**Construcciones de la Sociedad Industrial de Aisén.** “El casco central de la estancia fue construido en la

Luego, de manera jerárquica, se ubicaban la Casa de los Trabajadores, la Escuela, la Capilla y el Galpón de Esquila, de imponentes dimensiones.

La Casona está construida en albañilería de ladrillo y piedra, piso de madera y cubierta de zinc, y sus muros son de adobe cubiertos con arpillería y papel de diario. Durante la reforma Agraria, iniciada en 1968, la Casona pasó a ser parte del Ministerio de Educación, siendo utilizada como escuela. Posteriormente pasó a manos de la Municipalidad de Lago Verde, albergó las funciones de posta y hospedaje. Actualmente se encuentra deshabitada y, junto a otras áreas de la estancia, está bajo la administración del Ministerio de Bienes Nacionales.”

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/casona-fundacional-estancia-alto-rio-cisnes>

confluencia de los ríos Simpson y Coyhaique y hacia 1914 ya se encontraba en plena producción. Quince años después, en este mismo lugar se fundó el pueblo de Baquedano, más tarde bautizado como Coyhaique. Durante todo el siglo XX ésta fue la más poblada de Aysén. Su ordenamiento espacial respondió al modelo de ocupación anglosajón de “estancias”, que se conformaban por distintas construcciones jerarquizadas según sus usos productivos o de vivienda. Destacan así el galpón de esquila, bodegas, talleres



## ANEXO

y oficinas. Los edificios declarados Monumento Histórico son la pulperia, las casas de trabajadores 1 y 2, la bodega de fertilizantes, la casa de administración, la cocina de peones, el baño de ovejas y el cementerio.

Hoy, las construcciones de la Sociedad Industrial de Aisén son un vestigio material del desarrollo productivo y ganadero promovido por el Estado de Chile durante la primera mitad del

siglo XX en las regiones de Aisén y de Magallanes, como políticas de ocupación y soberanía sobre estos territorios. Por ello, se erigen como referentes fundacionales de Coyhaique y son parte esencial de la memoria e identidad de la comuna y la región.”

<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/construcciones-sociedad-industrial-aisen>



**Oficina de tierras y colonización de Puerto Aysén** “Durante la primera mitad del siglo XX, los colonos desplegaron una inédita actividad en la región, fundando pueblos por su propia iniciativa, abriendo rutas, despejando terrenos para el cultivo, la ganadería y descubriendo y explotando yacimientos mineros que serían de vital importancia para la región. En ese contexto, fue creada la Oficina de Tierras y Colonización, la cual operó durante casi 50 años con la tarea de destinar terrenos para que los colonos pudieran desarrollar sus actividades productivas e instalarse en la Región, situación que justifica su carácter de patrimonio histórico fundamental para el poblamiento de Aisén y para el desarrollo de la Región y del país. Este edificio forma parte de una serie de construcciones de carácter público, cuya edificación fue encargada al señor

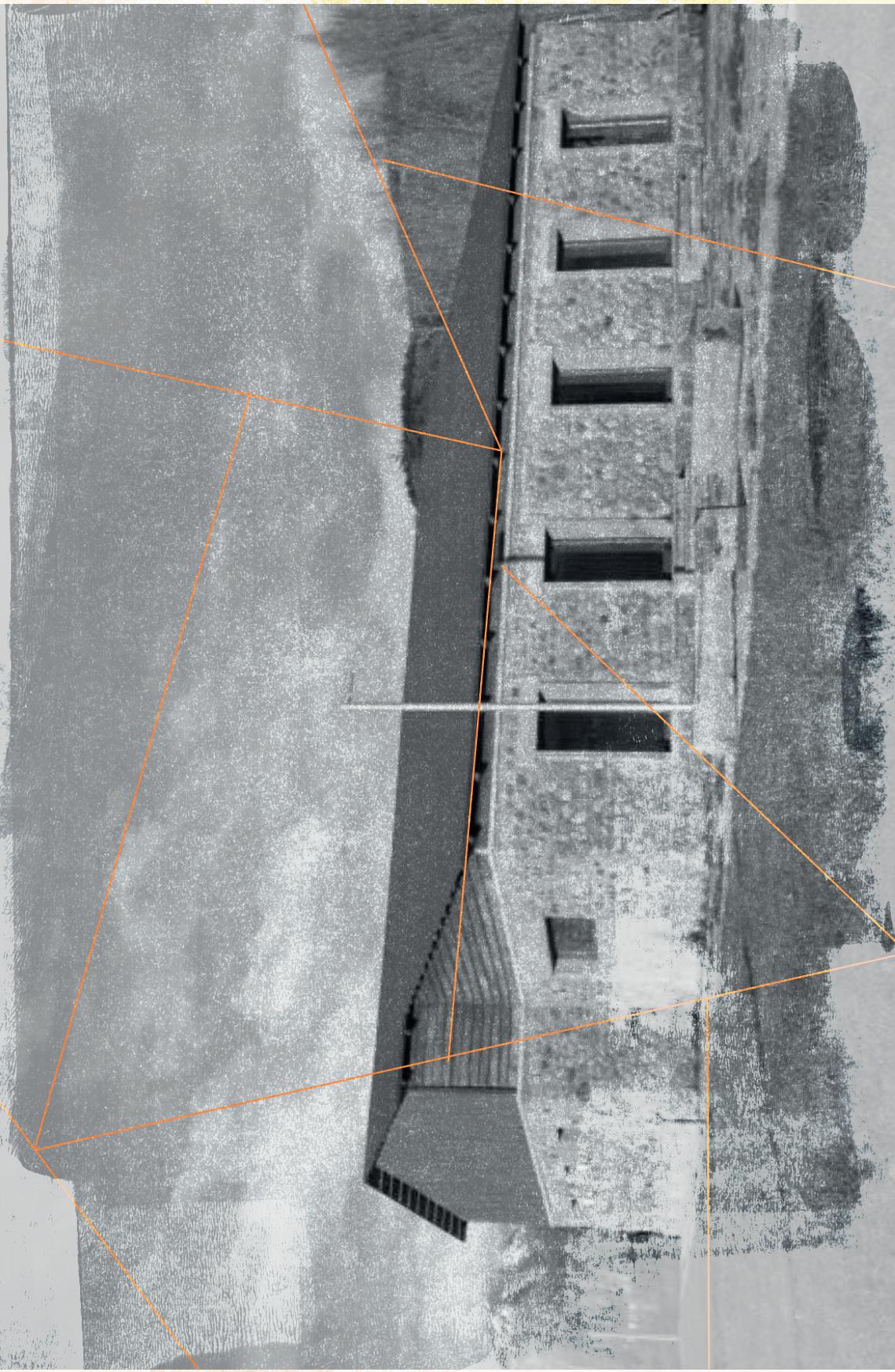
Carlos Stange Klein, maderero industrial de Puerto Montt, en el año 1930, quien además construyó en Puerto Aisén otros edificios institucionales.

La Oficina posee fundaciones corridas de hormigón de las cuales sobresalen 30 cms. de sobrecimiento desde el suelo hacia el entablado, lo cual contribuye para aislar la madera de la humedad del suelo. Su estructura es de tabiquería en madera de lenga que forman paquetes de 20 cm de ancho, proporciones que han contribuido a conservar el edificio y soportar los dos niveles con que cuenta. Los envigados de piso y cielo también son de madera de lenga y su techumbre es de cuatro aguas cubierta con tejuela de alerce traslapada. A pesar de los cambios de uso que ha tenido el edificio, las modificaciones han sido mínimas. En general, en ellas se han continuado con similares materiales a los originales. Actualmente, está destinada a la Segunda Comisaría de Carabineros de Puerto Aisén.”

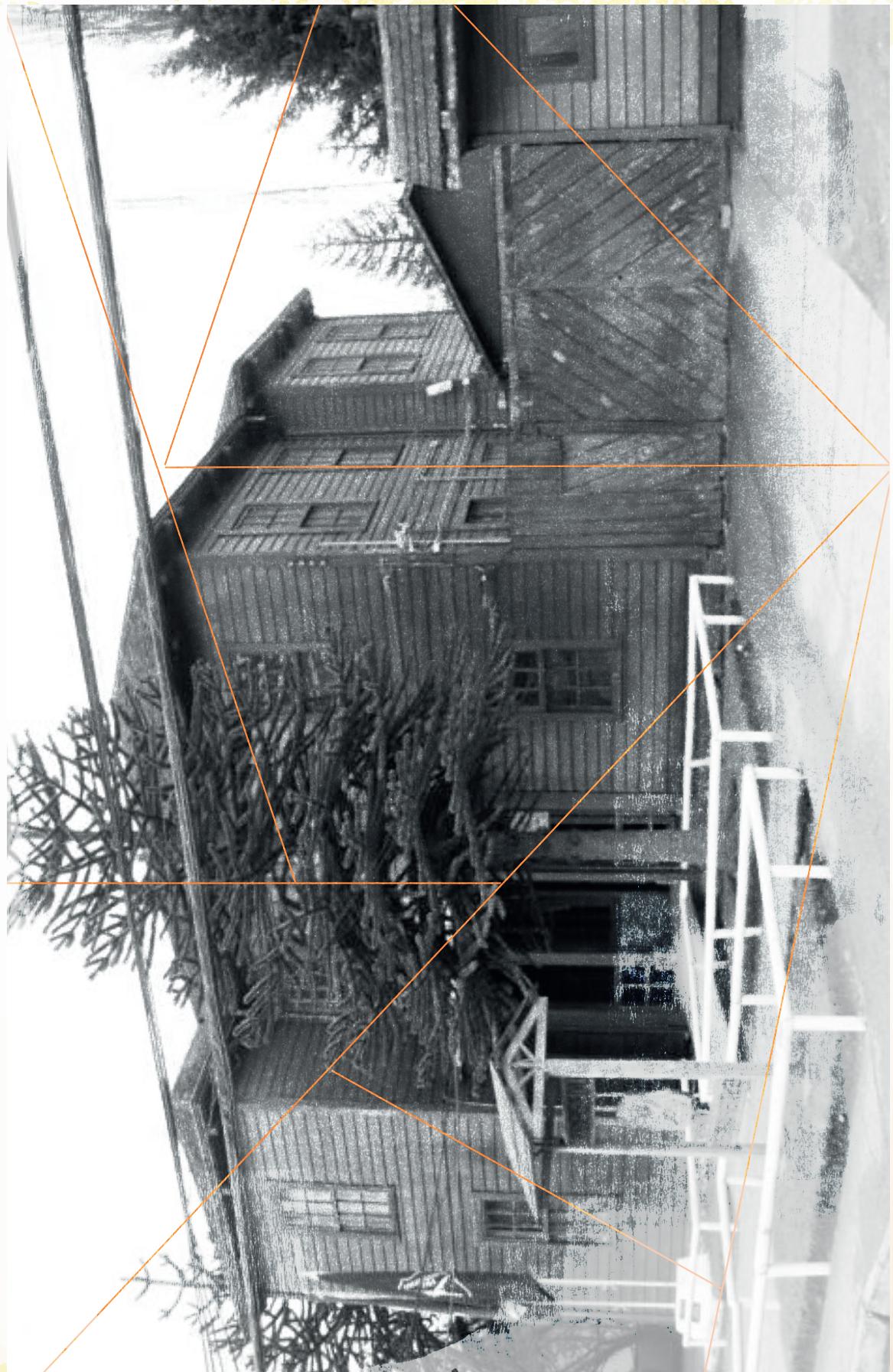
<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/oficina-tierras-colonizacion-puerto-aisen>



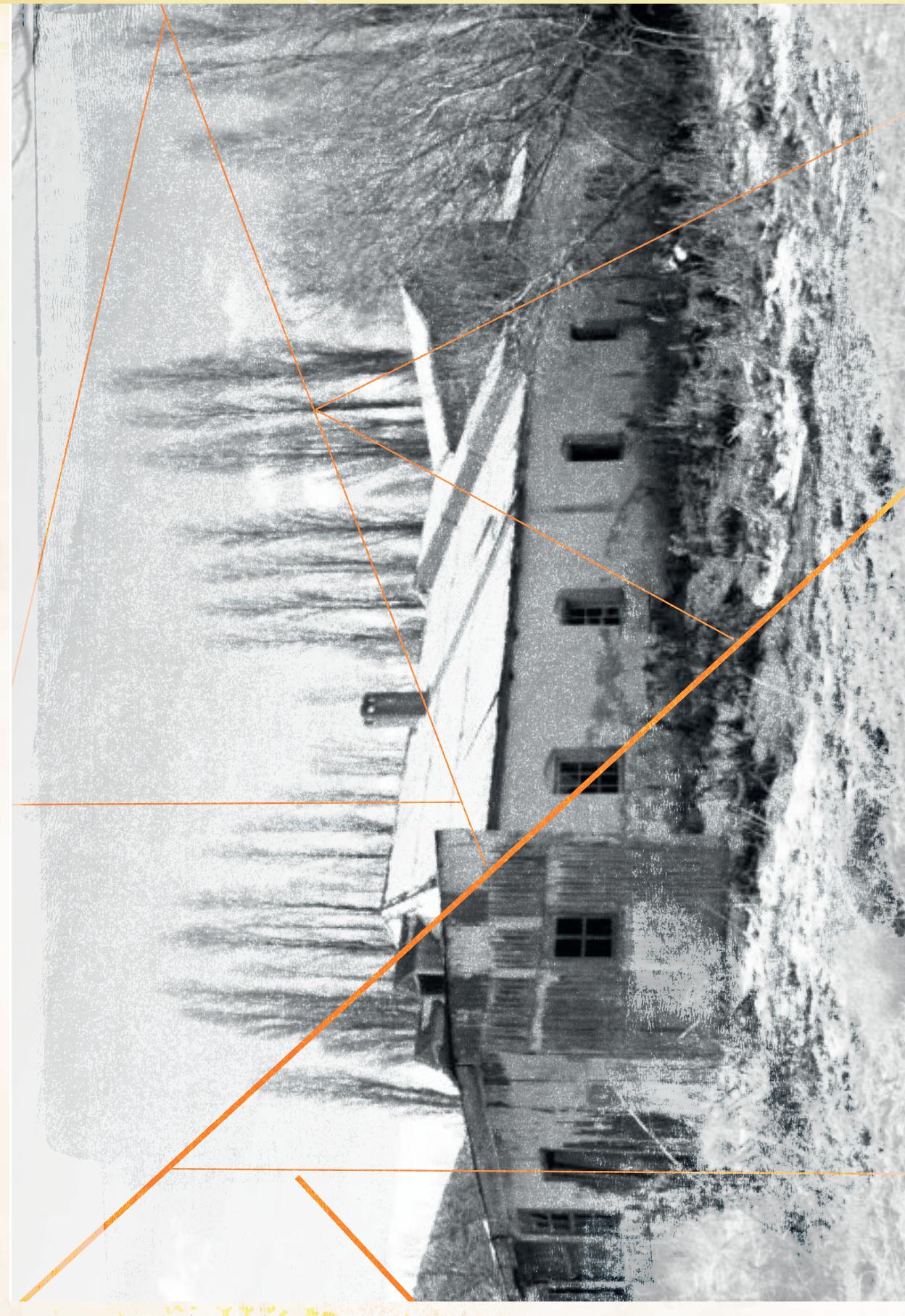
## ANEXO



## ANEXO



# ANEXO





# EXPLORANDO Aysén

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN



# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN

# ACTIVIDAD 3

## AMASANDO LA HISTORIA



### Objetivo



PROPICIAR ENTRE LOS INTEGRANTES DEL TALLER UNA MIRADA A LAS TRADICIONES DEL PASADO A TRAVÉS DE UNA ACTIVIDAD CULINARIA, COTIDIANA HASTA HACE POCO TIEMPO: HACER PAN.

### Habilidades

DIALOGAR, REFLEXIONAR, SEGUIR INSTRUCCIONES

# Materiales por grupo



- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| 1 KILO DE HARINA        | 1 CUCHARITA              |
| 2 CUCHARADAS SOPERAS DE | 1 TAZA                   |
| LEVADURA                | 1 TAZÓN                  |
| 1 CUCHARADA DE AZÚCAR   | 1 TENEDOR                |
| 2,5 TAZAS DE AGUA TIBIA | JARRO                    |
| 3/4 TAZA DE ACEITE      | DELANTEL                 |
| 2 CUCHARADITAS DE SAL   | UNA MESA                 |
| JABÓN PARA MANOS        | COCINA A GAS CON LATA    |
| 1 FUENTE PROFUNDA       | DONDE PONER LOS PANCITOS |
| 1 CUCHARA               |                          |



**MIS APUNTES**



# Introducción:



LA REGIÓN DE AYSÉN ES UNA REGIÓN JOVEN, LAS PRIMERAS FAMILIAS QUE LLEGARON A ESTA REGIÓN PROVENÍAN PRINCIPALMENTE DE CHILOÉ, YA SEA EN VIAJE DIRECTO O DESPUÉS DE UNA ESTADÍA EN LA ARGENTINA, DESDE DONDE TRAJERON MODOS DE HABLAR, DE VESTIR Y DE COMER.

En esta última materia, el cordero parado es lo más evidente, sin embargo, desde donde hayan venido, todas preparaban y comían pan. Hoy en día son muy pocas las familias que aún hacen su propio pan, es un alimento que hoy se compra, aunque la reciente pandemia permitió en algo recuperar ese ejercicio de autonomía alimentaria, los niños en general no saben hacer pan y la mayoría no lo ha preparado nunca, incluso cuando en su casa practiquen ocasionalmente este arte, ya que no se considera un aprendizaje necesario o relevante para la vida adulta.

La idea de esta actividad no es solamente que los niños y niñas preparen pan, sino que puedan echar una mirada al pasado y percibir cómo muchas de las actividades que hoy no demandan nuestro tiempo ni atención eran antes imprescindibles en la vida familiar, representaban un esfuerzo diario, un tiempo, eran parte de la rutina familiar y un saber que todo miembro de ésta debía poseer.

# Instrucciones:



SE SEPARAN EN GRUPOS DE 2 A 4 PARTICIPANTES. CADA GRUPO DEBE CONTAR CON LOS MATERIALES SEÑALADOS ARRIBA, A EXCEPCIÓN DE LA COCINA QUE SERÁ COMÚN.

LOS MONITORES IRÁN MODELANDO LA ACTIVIDAD AL HACER SU PROPIO PAN Y REVISANDO GRUPO POR GRUPO LA EJECUCIÓN DE CADA UNO DE LOS PASOS.

## Estos pasos son:

LAVADO DE MANOS, POSTURA DE DELANTALES Y AMARRE DE PELO.

Colocar en el tazón las 2 cucharadas de levadura y la cucharada de azúcar con agua tibia hasta aproximadamente la mitad, se revuelve y se deja reposar para que la levadura se active.

Mientras se activa la levadura, cada grupo debe limpiar la mesa sobre la cual van a trabajar y disponer el resto de los ingredientes para lo que sigue: colocar el kilo de harina en la fuente (dejando un poco en la bolsa para espolvorear sobre la mesa en el momento de

amasar), el aceite en la taza (3/4), tener un jarro con agua tibia, el tenedor, la sal.

Una vez que la levadura ha subido, se vuelca el contenido sobre la harina, se agrega la sal, el aceite, 1 tazón de agua y se comienza a amasar. Será necesario ir agregando más agua a medida que se hace evidente su falta, hasta completar aproximadamente los 2 tazones y medio.

Los niños deben turnarse para amasar hasta que sea posible dividir la masa de manera que cada uno pueda continuar amasando sobre la mesa, que deben espolvorear con harina para que la masa no se pegue. Si se les ha pasado la mano

**MIS APUNTES**



con el agua será necesario agregar más harina, que los monitores proveerán.

Una vez que cada uno haya amasado sus pancitos, con el tenedor u otro implemento harán una marca distintiva sobre ellos, así podrán reconocerlos. Se disponen sobre la lata del horno previamente aceitada (sólo 1 pancito por participante, para que luego de la primera horneada todos tengan alguno) se cubren con un paño de cocina y se dejan reposando para que suban. El resto de los pancitos se dejan en iguales condiciones sobre una mesa.

Mientras esperan que suban los pancitos, se limpian las mesas, se lavan los utensilios utilizados, secan y guardan todo, se barre la cocina, etc. Debido a la duración de cada sesión es poco probable que se pueda dar mucho tiempo a los pancitos para subir, pero es importante hacer esta pausa para que los niños y niñas sean conscientes de que este paso existe y es importante.

Luego de esta breve espera se pone la lata con sus pancitos al horno y a esperar unos 25 minutos.



**MIS APUNTES**

# En este tiempo de espera se puede generar una conversación guiada con los niños:

¿QUIÉNES NO HABÍAN HECHO NUNCA PAN?

¿SE IMAGINABAN QUE ERA ASÍ?

¿CÓMO SE IMAGINABAN QUE ERA?

LOS QUE HABÍAN HECHO PAN, ¿CON QUIÉN LO HABÍAN HECHO?

¿QUÉ LES PARECERÍA TENER QUE HACER PAN TODOS LOS DÍAS?

¿QUÉ OTRAS COSAS HABÍA QUE HACER ANTES, QUE AHORA NO HAY QUE HACER?

¿QUÉ COSAS HAY QUE HACER AHORA O DE QUÉ COSAS NOS TENEMOS QUE PREOCUPAR AHORA, QUE ANTES NO EXISTÍAN?

¿CÓMO LES PARECE QUE ERA LA VIDA ANTES RESPECTO DE LA DE AHORA?

¿QUÉ OTRAS COSTUMBRES O TRADICIONES ANTIGUAS PERMANECEN ACTUALMENTE EN SUS CASAS?

La idea de estas preguntas y otras que pueden surgir es tratar de imaginar esa vida con sus dificultades y también con sus facilidades. Comparar la forma de vivir de antes y de ahora rescatando lo bueno de cada tiempo e identificando cuáles de las cosas buenas de antes podemos traer al presente y hacerlas parte de nuestra vida hoy.

Una vez que el pancito esté listo, se puede compartir o si están sobre la hora se lo llevarán a su casa para compartirlo con la familia.

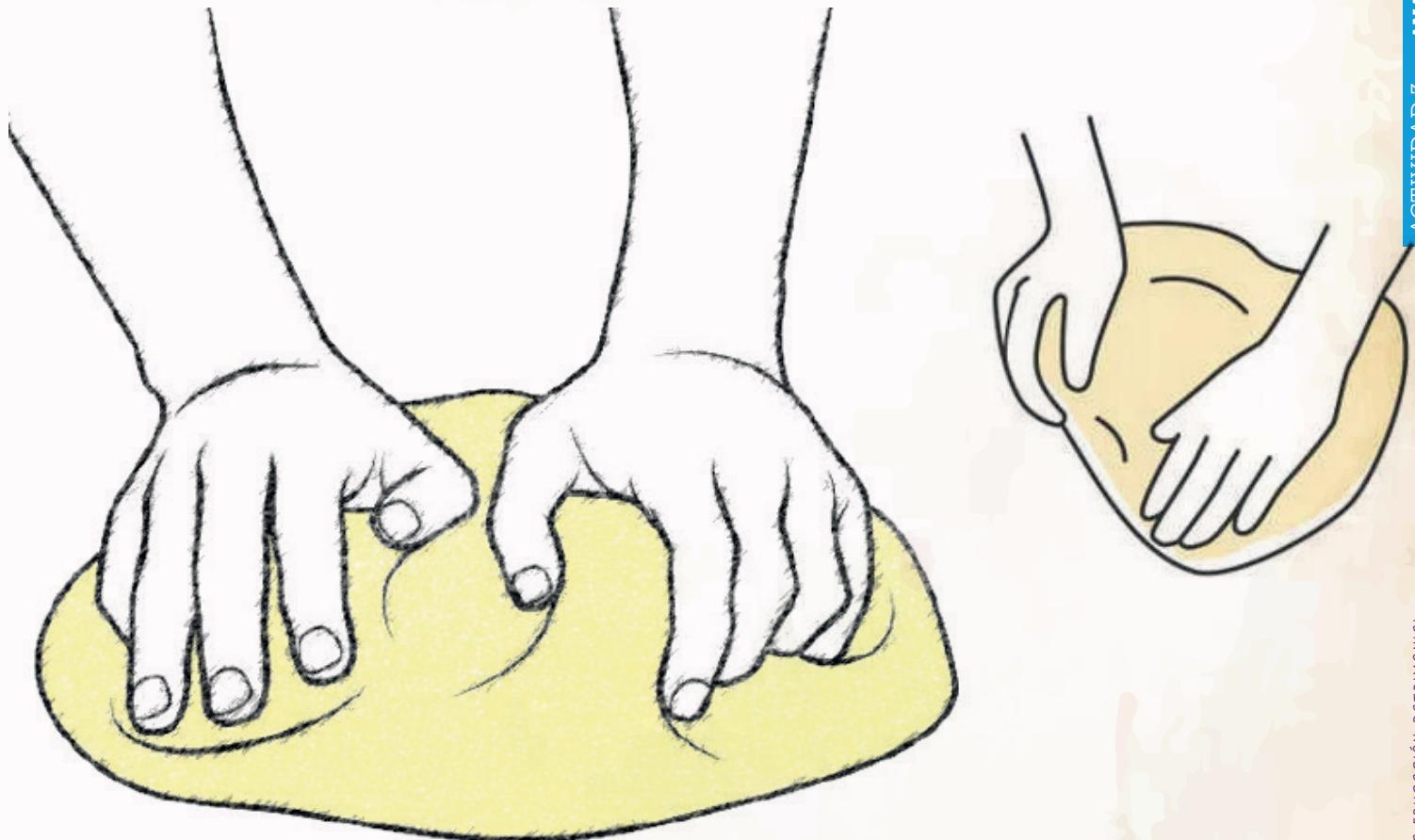
Los monitores entregarán a cada participante la receta para replicar con la familia si lo desean.

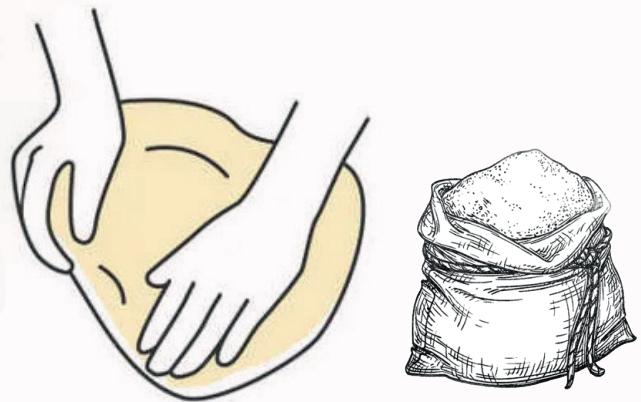
**VER ANEXO**





MIS APUNTES





# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

# RECETA PARA HACER PAN EN CASA

1 KILO DE HARINA  
2 CUCHARADAS  
SOPERAS DE LEVADURA  
1 CUCHARADA DE  
AZÚCAR

2.5 TAZAS DE AGUA  
TIBIA  
3/4 TAZA DE ACEITE  
2 CUCHARADITAS  
DE SAL

JABÓN PARA MANOS  
1 FUENTE PROFUNDA  
1 CUCHARA  
1 CUCHARITA  
1 TAZA

1 TAZÓN  
1 TENEDOR  
JARRO  
DELANTAL

Lo primero que debes hacer es lavar tus manos, ponerte el delantal y amarrar tu pelo, si es necesario.

Coloca en el tazón las 2 cucharadas de levadura y la cucharada de azúcar con agua tibia hasta aproximadamente la mitad, revuelve y deja reposar para que la levadura se active.

Mientras se activa la levadura, limpia la mesa sobre la cual vas a trabajar y dispón el resto de los ingredientes para lo que sigue: coloca el kilo de harina en la fuente (dejando un poco en la bolsa para espolvorear sobre la mesa en el momento de amasar), el aceite en la taza (3/4), ten un jarro con agua tibia, el tenedor, la sal.



Una vez que la levadura ha subido, se vuelca sobre la harina, se agrega la sal, el aceite, 1 tazón de agua y se comienza a amasar. Será necesario ir agregando más agua a medida que se hace evidente su falta, hasta completar aproximadamente los 2 tazones y medio. Una vez que se haya formado una masa, continúa amasando sobre la mesa, debes espolvorearla con harina para que la masa no se pegue a la mesa. Si se te ha pasado la mano con el agua será necesario agregar más harina, de a poquito.

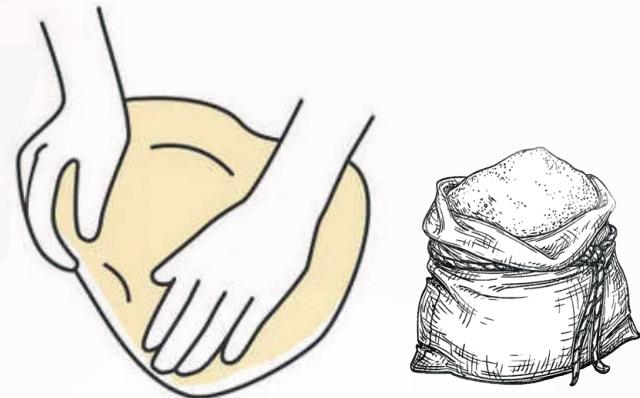
Una vez hayas amasado, divide la masa y forma varios pancitos del tamaño que prefieras, pínchalos con el tenedor y colócalos sobre la lata del horno previamente aceitada, cúbrelos con un paño de cocina y déjalos reposar para que suban.

MIENTRAS ESPERAS QUE SUBAN LOS PANCITOS, LIMPIA LA MESA, LAVAS LOS UTENSILIOS UTILIZADOS, SECA Y GUARDA TODO, BARRE LA COCINA, ETC. UNA VEZ QUE LOS PANCITOS HAYAN AUMENTADO SU TAMAÑO, LOS LLEVAS AL HORNO Y ESPERAS UNOS 25 MINUTOS. CUANDO LOS PINCHES CON UN CUCHILLO Y ÉSTE SALGA SECO Y LIMPIO, ¡ESTÁN LISTOS!

MIS APUNTES

# EXPLORANDO Aysén

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN

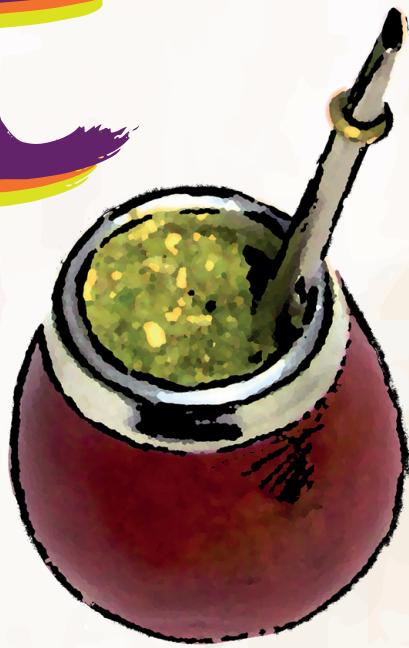


# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN

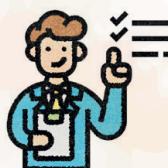
# ACTIVIDAD 4

# MATE ANDO



## Objetivo

CONOCER AYSÉN DESDE LA MIRADA DE SUS HABITANTES A TRAVÉS DE LA CONVERSACIÓN CON ALGUNA PERSONA DE LA COMUNIDAD.



## Habilidades:

ESCUCHAR, DIALOGAR, RELACIONAR, IMAGINAR, PREGUNTAR.

# Materiales



COMESTIBLES Y BEBESTIBLES APORTADOS POR LOS PARTICIPANTES PARA COMPARTIR, LA IDEA ES MOTIVAR A LOS NIÑOS Y NIÑAS PARA QUE APORTEN ALGO HECHO POR ELLOS MISMOS O ALGUIEN DE SU FAMILIA COMO: SOPAIPILLAS, CALZONES ROTOS, GALLETAS, ETC.

EL BEBESTIBLE DEBE INCLUIR EL MATE POR SER LA BEBIDA TRADICIONAL DE LA ZONA.

PREGUNTAS DISEÑADAS POR LOS INTEGRANTES DEL TALLER PARA HACERLE AL INVITADO.



**MIS APUNTES**

# Introducción:



El monitor deberá ir identificando personas idóneas que puedan participar de esta actividad. Puede ser un apoderado, docente, algún abuelo, abuela o autoridad, lo importante es que sea una persona que lleve bastante tiempo viviendo en Aysén y que sea un buen conversador, es decir, que pueda contar un poco más allá de lo que lo que le preguntarán (anécdotas de su infancia, algo emotivo, en fin, que sea capaz de compartir su historia).

La sesión anterior a esta actividad se debe preparar a los niños y niñas para la conversación, esto consistirá en comentarles un poco acerca de la persona invitada y luego pedirles que escriban las preguntas que quisieran hacerle. Es probable que alguno de ellos conozca al

invitado, incluso puede ser que alguno de los estudiantes lo haya propuesto, esto facilitará la conversación.

Esta actividad se puede repetir durante el desarrollo del taller siempre que las personas disponibles nos parezcan idóneas y permitan mostrar diferentes miradas de Aysén, por ejemplo, alguien que se dedica al turismo y haya hecho una expedición emocionante a un lugar de difícil acceso, una persona nacida y criada en Aysén que les cuente sobre la vida en la ciudad, de su infancia y los cambios que se fueron dando, un pescador, una mujer del campo, un artesano o artesana, entre otras. Lo importante es rescatar diferentes miradas.

# Instrucciones



CON LOS ESTUDIANTES SE PREPARA UNA MESA CENTRAL CON TODOS LOS APORTES COMESTIBLES Y BEBÉSTIBLES, ALREDEDOR DE ELLA SE ORDENAN LAS SILLAS EN UN CÍRCULO, PARA QUE TODOS PUEDAN PARTICIPAR DE LA CONVERSACIÓN. EL MONITOR PRESENTARÁ AL INVITADO O INVITADA Y DARÁ LA ENTRADA PARA QUE COMIENCE A CONTAR SU HISTORIA, A PARTIR

DE ESE MOMENTO LOS ESTUDIANTES PUEDEN HACER PREGUNTAS LEVANTANDO LA MANO Y EL INVITADO SERÁ EL ENCARGADO DE DARLES LA PALABRA. SI LOS ESTUDIANTES NO PREGUNTAN, EL DOCENTE PUEDE INCENTIVARLOS A PLANTEAR PREGUNTAS O ÉL MISMO HACER ALGUNA.



Se puede comer durante la conversación siempre que la comida no represente una distracción para los participantes, si así fuera se sugiere dejar eso para el final. Es posible que al cierre de la actividad, junto con agradecer la visita, el monitor, realce la mateada como una instancia de tradición social de nuestra zona.

En lo posible grabe la actividad, con las autorizaciones correspondientes. Le quedará un registro para el futuro.

**MIS APUNTES**

# EXPLORANDO Aysén

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN



# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

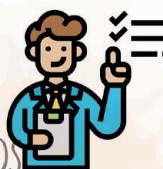
# ACTIVIDAD 5

## CONSTRUYENDO FÓSILES



### Objetivo:

COMPRENDER Y VALORAR LOS REGISTROS  
FÓSILES DE NUESTRA REGIÓN COMO  
TESTIMONIO DEL PASADO PALEONTOLOGICO,  
IDENTIFICANDO LOS PRINCIPALES HALLAZGOS  
EN NUESTRO ENTORNO Y LAS CIENCIAS QUE  
LOS ESTUDIAN.



### Habilidades:

OBSERVACIÓN, GENERAR HIPÓTESIS,  
ASOCIACIÓN.





# Materiales



LOS MATERIALES ESTÁN CONSIDERADOS PARA UN TRABAJO INDIVIDUAL O POR PAREJAS, ES DECIR PARA CONSTRUIR UNA PLACA.

- Yeso, dependiendo del tamaño de las placas que se quieran construir, pero aproximadamente es medio kilo por placa.
- Recipiente para preparar la mezcla de yeso, (puede reutilizar un recipiente tetra pack).
- Un palito para revolver la mezcla de yeso.
- Envases o recipientes desechables (se recomiendan reutilizar recipientes de cartón o plumavit), de 15 cm de ancho por 10 cm de largo aproximadamente. No se recomiendan envases plásticos porque hay que romperlo para sacar la placa y en este material esto es más complicado.



**MIS APUNTES**

- Un poquito de aceite comestible.
- Un pincel.
- Agua.
- Plasticina.
- Un poquito de café y un vaso.
- Conchitas, hojas (con formas y nervaduras bien definidas), huesos, entre otros.
- Un cincel o formón (se utilizará de manera opcional en la segunda sesión).
- Algún material para ser utilizado como protector de las mesas sobre las que trabajarán los integrantes del taller.

HAY MATERIALES QUE SE PUEDEN COMPARTIR COMO EL ACEITE Y EL CAFÉ, DEPENDIENDO DE LA ORGANIZACIÓN NO SERÍA NECESARIO QUE TODOS LOS INTEGRANTES LLEVARAN ESOS MATERIALES.





# Introducción



Durante los últimos años hemos podido presenciar el gran desarrollo de la paleontología en nuestra región, no sólo por los importantes hallazgos realizados, sino que también por que se han abierto espacios de conservación, educación y exposición al público de estas importantes fuentes de conocimiento. En este escenario nos parece importante aportar con la valoración de los fósiles como testimonios únicos del pasado natural de nuestra región y por lo tanto parte de nuestro patrimonio.

Desde la noticia del *Chilesaurus diegosuarezi* hemos visto como ha crecido la curiosidad por estos temas y es esta curiosidad la que hay que aprovechar para acercarnos al desarrollo de la paleontología en nuestra región y su importancia.

El monitor puede ver los videos sugeridos en esta actividad con anticipación para tener más herramientas que aporten en los momentos de conversación grupal.



## Instrucciones:

ESTA ACTIVIDAD ESTÁ CONSIDERADA PARA ABARCAR DOS SESIONES.

### SESIÓN I

Los integrantes trabajarán de manera individual, pero se puede destacar que es posible compartir algunos materiales y trabajar colaborativamente. Es importante ubicar a cada integrante

con el suficiente espacio para disponer de sus materiales, sin olvidar utilizar algún protector de mesa.

La actividad se inicia solicitando a los niños amasar la plasticina para que esté moldeable y suave, luego la dispondrán en el recipiente que han traído, cubriendo la totalidad de la base del recipiente con un grosor de 2 cm. aproximadamente. Luego de este proceso, seleccionarán la o las piezas a utilizar como moldes de fósiles: conchitas, hojas, huesos, etc. Una

### MIS APUNTES



vez seleccionada la pieza la pondrán sobre la plasticina presionando suavemente pero procurando que se marque completamente. Una vez hecho esto retirarán suavemente la pieza dejando al descubierto el registro sobre la plasticina. Luego untará el pincel en el aceite y cubrirá el registro y toda la plasticina, procurando hacerlo suavemente para no borrar las formas del molde.

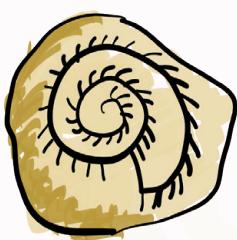
En este momento se procede a la preparación del yeso, en un recipiente aparte, agregando la suficiente cantidad de agua para que quede una mezcla parecida a una crema o yogurt, no tiene que quedar espeso. Es importante que no se haga antes, puesto que es una mezcla que se seca rápidamente.

Una vez lista la mezcla y con la consistencia adecuada, se vierte el yeso en el recipiente que tiene el registro en plasticina. En esta parte del trabajo los participantes pueden requerir ayuda, por lo que se puede considerar que el monitor prepare la mezcla y luego la reparta, para que inmediatamente cada participante

vierta su mezcla sobre el registro que ha construido. A continuación se les pide a los participantes que dejen sus recipientes tal como están en algún lugar donde puedan iniciar el secado.

Las piezas que se han utilizado para hacer los registros (hojas, huesos, conchitas, etc.) se ubican en los tiestos que hayan sobrado y se les vierte mezcla de yeso. También se disponen en un lugar para que sequen. Se pueden hacer todas la que quieran, o las que alcancen con el yeso que queda.

El monitor les pedirá a los participantes ordenar los materiales que han ocupado y limpiar sus espacios, para luego reunirlos y dar inicio a un diálogo cuyo objetivo es adentrarse en el conocimiento de los hallazgos de fósiles de nuestra región y en las ciencias que los estudian.



## SE SUGIEREN LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

1. ¿Qué les pareció la actividad?... comparado con un proceso natural ¿qué aspectos tendría en común con la existencia de fósiles reales? ¿Qué proceso natural estaríamos imitando con la plastilina?, ¿qué es un fósil?

En este momento es importante que el monitor explique qué se entiende como un fósil tanto la huella dejada por una especie como la propia especie. Por ejemplo las huellas de un dinosaurio son un fósil y los huesos de dinosaurio también. También es importante destacar que un fósil se forma gracias a un proceso químico y físico de miles de años a través del cual un organismo se "fossiliza", en palabras simples se petrifica. Para que esto ocurra (y el organismo no se descomponga), se requieren innumerables condiciones naturales, generalmente este proceso depende mucho del tipo de suelo en el que quedó el organismo o los registros de su existencia. La ciencia que estudia e intenta comprender la vida en tiempos pasados por medio de los fósiles es la paleontología.

2. ¿Conocen algún hallazgo fósil de nuestra región?

3. ¿Qué características tiene el *Chilesaurus diegosuarezi* ?, ¿dónde se encontró?

4. ¿Saben qué profesionales se dedican al

estudio de los fósiles?, ¿qué características tienen esta profesiones?

Si queda tiempo, o faltan elementos para la conversación se pueden ver los siguientes videos dispuestos en el canal de youtube del museo regional.

**"Cinco cosas que debes saber sobre los fósiles de Aysén"**

<https://www.youtube.com/watch?v=bcFM8SUwOvQ>

**"Cinco cosas que debes saber sobre el Chilesaurio"**

Al finalizar esta sesión, el monitor señala que dejarán las placas para que se sequen y que en el próximo encuentro cada uno tendrá su fósil.



### MIS APUNTES



## SESIÓN 2

En el encuentro siguiente se entregan las placas ya construidas por cada integrante.

Una vez dispuesto un material para proteger las mesas de trabajo, cada participante da vuelta su molde y despega con mucho cuidado el envase, generalmente se tiene que romper el envase para realizar esta operación, luego muy despacio despega la plastilina que va a quedar al descubierto. En este momento podrán observar el registro que quedó plasmado en el yeso.

Posteriormente en un pequeño frasco o vaso se prepara un café concentrado y con el pincel se comienzan a pintar las placas de fósiles construidas por cada uno. En esta parte de la actividad se podría retomar la conversación de la sesión pasada. Es importante que en este momento se profundice un poco más en la importancia del rescate y cuidado de los hallazgos encontrados puesto que son un testimonio irrepetible y único de un período de la historia natural, una fuente de conocimiento. Es posible que se comente de algunas especies y sus características, se les puede pedir a los participantes que generen hipótesis respecto de las características de las especies conocidas.

Para ayudar en la comprensión y profundizar en la valoración e importancia que poseen los fósiles

se puede ver el capítulo "Secretos del Subterráneo: Océanos fósiles de Aysén" del Museo Regional de Aysén: <https://www.youtube.com/watch?v=7lURE-OixU4>

Luego cada participante le pondrá un nombre a su "especie fosilizada" y se realizará una presentación de manera espontánea en la que los que quieran presentar su fósil pueden hacerlo. Cada integrante se lleva su fósil. Finalmente, si se quiere utilizar los moldes con las piezas, se les puede pedir a los participantes que, al azar, elijan alguno de los moldes construidos y realicen una pequeña excavación. Se sugiere que sea el monitor quien proporcione alguna herramienta parecida a un cincel, o formón, (el yeso es muy blando). En este momento de la actividad se puede comentar las características de las profesiones y especialidades que se relacionan con este trabajo, como la paleontología y la geología.



MIS APUNTES



# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



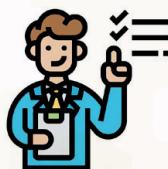
# ACTIVIDAD 6



## Mapa de Comunidad

### Objetivo:

UBICAR EN UN MAPA DE LA CIUDAD LUGARES SIGNIFICATIVOS DESDE EL PUNTO DE VISTA REFERENCIAL, CULTURAL, HISTÓRICO, AMBIENTAL, ARTÍSTICO Y SOCIAL. RESPONDER A LA PREGUNTA ¿QUÉ LUGARES, TRADICIONES Y/O COSTUMBRES VALORAMOS EN NUESTRA COMUNIDAD?



### Habilidades:

OBSERVACIÓN, TRABAJO EN EQUIPO, UBICACIÓN ESPACIAL.



# Materiales:



## UN MAPA GIGANTE DE LA CIUDAD.

Pegue 2 papeles kraft en una pared y sobre ellos proyecte el mapa de su localidad.

Marque con un plumón las principales calles, sectores y lugares referenciales. Puede pedir la participación a los integrantes del taller. Así tendrá su mapa gigante.



## PAPELES TIPO POST IT DE COLORES.



## PLUMONES DE COLORES, LÁPICES DE COLORES.



Opcionalmente se pueden tener preparadas algunas imágenes de lugares, tradiciones y/o costumbres significativos para que los participantes agreguen al mapa de comunidad.

RECUERDE QUE PUEDEN REFERIRSE A PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL (INMATERIAL O MATERIAL). (ANEXO I).

**MIS APUNTES**



# Introducción:



Esta actividad se puede utilizar como actividad inicial del taller, ya que permite al monitor/a hacerse una idea de los conocimientos que poseen los participantes sobre su entorno. Aún más interesante es repetirla al final del mismo, de manera de poder comparar el mapa inicial con el final, lo que permitirá evaluar aprendizajes realizados durante el taller.

# Instrucciones:



Se trabaja con todos los participantes del taller al mismo tiempo.

El monitor a cargo introduce la actividad señalando el objetivo de la misma e invita a los estudiantes a mencionar en voz alta hitos o lugares significativos de la ciudad y a justificar su elección. Los estudiantes piden la palabra y expresan por turnos el lugar, (o actividad) propuesto y por qué les piensan que merece aparecer en el mapa. Es importante que el monitor oriente la reflexión hacia la importancia que tiene dicho lugar para la comunidad, ya sea por su relevancia histórica, cultural, ambiental, etc., (ver lugares propuestos en la tabla).

**MIS APUNTES**

A medida que los niños y niñas van presentando sus propuestas y socializando sus argumentos con el grupo, deben dibujar en un papelito un símbolo que represente el lugar o actividad señalada y ubicarla en el mapa. Si en algún momento la actividad se estanca, hay falta de diálogo e ideas, por el número de participantes o la timidez de los mismos para hablar frente a todo el grupo, puede recurrir a las imágenes prediseñadas. (Ver anexo).

En el caso de nuestras comunas pueden ser especies de árboles nativos, reservas y parques naturales, tradición del mate, juego de la taba, jineteadas, carpintería de ribera, museos, casas patrimoniales, memoriales, edificios patrimoniales, entre muchas otras. Los participantes libremente se acercan para ubicar sus imágenes sin justificar su elección en el momento y el monitor incluirá ese paso en la reflexión siguiente.

Una vez ubicados todos los símbolos en el mapa, el monitor guiará la reflexión haciendo énfasis en la cantidad de lugares señalados, su ubicación, su antigüedad, etc. Es importante rescatar la opinión de los participantes respecto

de su expectativa inicial. ¿Hay más o menos lugares de los que imaginaron al comienzo de la actividad?, ¿dónde se concentran?, ¿cuáles les parecen más relevantes?, ¿por qué?, ¿son reconocidos y valorados por todos?



### MIS APUNTES

## Variación 1:



Una variación interesante que se puede incluir en esta actividad es utilizar papeles de diferente color y asignar a cada color un significado, por ejemplo, para señalar lugares de importancia ambiental utilizar el color verde; histórica, amarillo; cultural, azul, etc. Cuando un lugar corresponda a más de una categoría, los participantes utilizarán papeles de diferentes colores para elaborar el símbolo. En base a esto se pueden hacer otras reflexiones acerca de cuáles son las categorías más numerosas o los lugares más relevantes en cuanto a los diferentes aspectos que engloban.

## Variación 2:



Otra variación podría ser, dividir a los participantes en grupos y dejar que cada grupo elabore sus papelitos. Luego, por turnos, colocarán sus papelitos sobre el mapa y podremos ver cuáles son los lugares más significativos o reconocidos por la cantidad de grupos que los consideraron. En este caso se puede asignar un color de post it diferente a cada grupo para hacer más gráfico ese aspecto.

**MIS APUNTES**

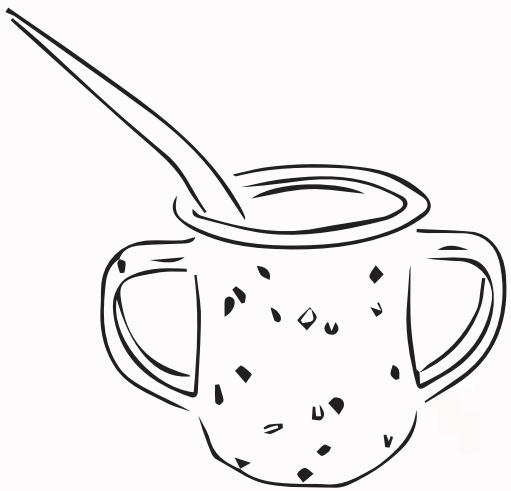
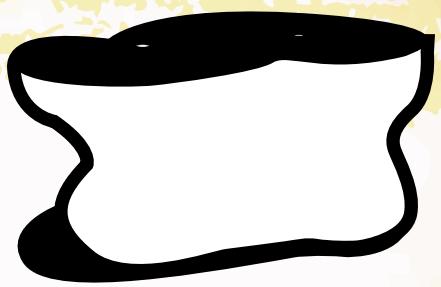
# PROPUESTA LUGARES RELEVANTES PUERTO AYSÉN

CATEGORÍA	LUGARES RELEVANTES
<b>Natural/Ambiental</b>	Reciclajes Martino Vertedero Municipal Bahía Acantilada Mirador del Cerro cordón Los rápidos del río Aysén Salto del León Parque Aiken Puntos limpios Laguna Los Coipos Río Los Palos Especies de flora y fauna nativa
<b>Histórica</b>	Puente Ibáñez Plaza de Armas Puerto Dunn Catedral Cementerio Comisaría de Puerto Aysén Puente Ibáñez
<b>Social/Cultural</b>	Casa de la Cultura Feria Artesanal Biblioteca Municipal Cine Municipal Iglesias de diferentes credos Hospital Liceos, escuelas, jardines infantiles Isla Díaz Cementerio

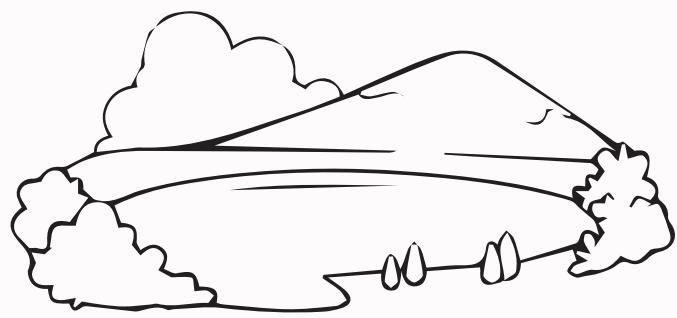
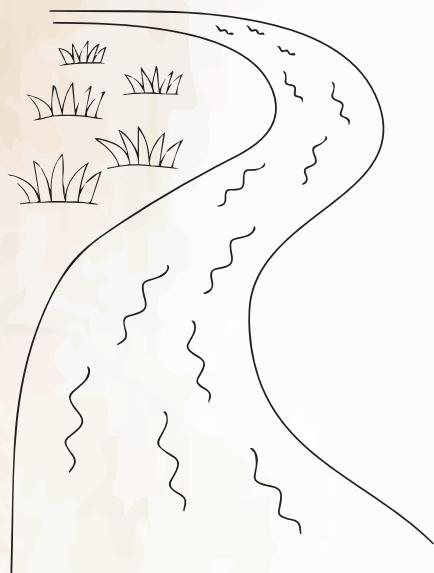
Otra estrategia interesante sería, en caso de contar con un espacio disponible de manera permanente, dejar el mapa de comunidad instalado y generar momentos en las siguientes sesiones para ir completándolo durante el período que abarca el taller, generando un proceso de aprendizaje y reconocimiento colectivo.

¡Muy importante!: Al finalizar la actividad, independiente del tiempo que demore, (puede ser una, dos sesiones o un proceso más largo), no lo deseche. Fotógráfielo y en lo posible expóngalo en algún lugar público. Recuerde que han construido un referente de valoración patrimonial y debe ser conservado como un tesoro para las generaciones actuales y futuras.

## ANEXO



## ANEXO





# EXPLORANDO Aysén

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN



# ACTIVIDAD 7



## Juegos al Aire Libre

### Objetivo:

PROPORCIONAR A LOS ESTUDIANTES ALTERNATIVAS PARA JUGAR QUE LOS ALEJEN DE LAS PANTALLAS, PROMOVIENDO LA SOCIALIZACIÓN Y ACTIVIDADES FÍSICAS AL AIRE LIBRE, A TRAVÉS DE LA VINCULACIÓN CON EL CONOCIMIENTO DE FLORA Y FAUNA NATIVA.



### Habilidades:

TRABAJO EN EQUIPO, COORDINACIÓN Y HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS, ORGANIZACIÓN.



# Materiales:



PELOTA PLÁSTICA LIVIANA  
O DE VOLEIBOL



## Introducción:

Hasta no hace muchos años atrás los niños y niñas solían salir a jugar a la calle con los vecinos del barrio al regresar de la escuela. Con la llegada de las pantallas, esto ha disminuido en forma alarmante, trayendo consigo altos índices de obesidad y depresión infantil. En nuestra experiencia como docentes hemos podido comprobar que nuestros niños y niñas ya no saben jugar, es decir se ha perdido el conocimiento de los juegos que hasta no hace muchos años les permitían relacionarse y hacer actividad física al aire libre. Por eso creemos

importante rescatar juegos tradicionales que les permitan entretenerte en espacios abiertos y relacionarse de manera directa con sus pares. La idea es que previamente a los participantes del taller se les haya dado la tarea de reconocer especies de flora y fauna nativa. Puede ser de manera teórica, pero idealmente se podría aprovechar el entorno o alguna salida a terreno a algunos de los lugares que se sugieren en esta misma guía.

**MIS APUNTES**



# Instrucciones:



## El alto o los países

CADA JUGADOR ELIGE UN NOMBRE DE ALGUNA ESPECIE DE FLORA NATIVA. EN EL CASO DE ESTE TALLER, PARA ESCOGERLAS SE HIZO UN RECORRIDO POR EL PATIO DE LA ESCUELA IDENTIFICANDO LAS DIFERENTES ESPECIES PRESENTES EN EL LUGAR, LUEGO DE ESTO CADA PARTICIPANTE ESCOGIÓ UNA PARA NOMBRARSE.

El monitor da inicio al juego lanzando la pelota al aire y gritando un nombre de planta de entre las escogidas por los participantes, mientras los demás corren para alejarse del lugar, el jugador que lleva ese nombre debe intentar tomar la pelota lo antes posible. Si logra tomar la pelota antes de que caiga al suelo, deberá lanzarla al aire inmediatamente nombrando otra especie, (entonces será ese otro jugador quién deberá correr a atrapar la pelota). Si la pelota cae al suelo antes de atraparla, la tomará y gritará "¡ALTO!". En ese instante los demás jugadores deberán detenerse en el lugar

en que se encuentren y quedarse quietos. El jugador con la pelota en su poder dará 3 pasos para acercarse al jugador detenido que se encuentre más cercano y luego deberá intentar tocarlo con la pelota lanzándola en su dirección. Si lo toca, el jugador "quemado" perderá 1 vida, si no lo hace, el jugador que ha lanzado la perderá.

Se debe definir inicialmente cuántas "vidas" tendrá cada jugador (comúnmente son 2), los jugadores que pierden todas sus vidas irán saliendo del juego.



## El Tombo

SE DIVIDE A LOS ESTUDIANTES EN 2 EQUIPOS. EN ESTE CASO, CADA EQUIPO PUEDE ELEGIR EL NOMBRE DE ALGÚN ANIMAL DE LA REGIÓN. TAMBIÉN LAS BASES PUEDEN SER NOMBRADAS CON NOMBRES DE FAUNA NATIVA.

El equipo 1 se ordena en una fila, mientras los jugadores del equipo 2 se distribuyen en el campo de juego, consistente en un cuadrado o rombo definido por 4 bases, en la primera de las cuales se encuentra el equipo 1.

Uno de los jugadores del equipo 1 debe lanzar la pelota con la mano al primer jugador de la fila y éste deberá golpearla

lo más lejos posible con el puño para luego correr a la base 2 del campo de juego sin que el equipo rival lo toque con la pelota (que puede lanzar), si le es posible correrá luego a las bases 3 y 4 para volver a la base de inicio, en cuyo caso habrá ganado 1 punto para el equipo. En caso de que el equipo rival recupere la pelota rápidamente luego de ser golpeada y exista riesgo de ser "quemado" el corredor se quedará en la base que haya alcanzado hasta que el siguiente jugador de su equipo golpee la pelota. En caso de ser "quemado" volverá para ponerse a la fila de su equipo hasta que vuelva a ser su turno y no contabilizará punto para su equipo. Se debe definir cada cuántos puntos o tiempo los equipos intercambiarán papeles en el juego.



**MIS APUNTES**

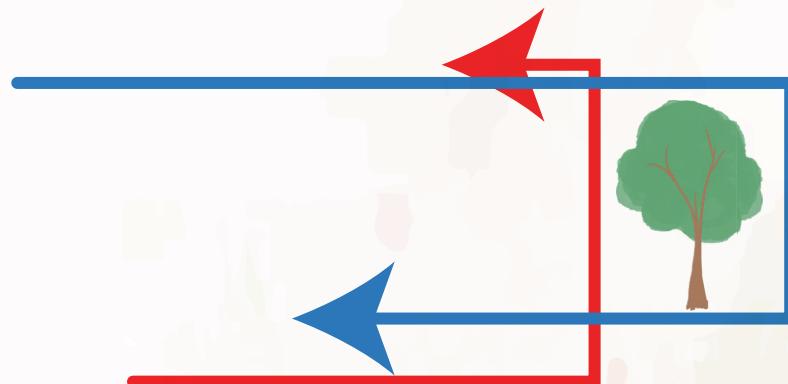


# Cachipún Alemán (piedra, papel o tijera)

Se divide el grupo en 2 equipos. Se da un momento antes de iniciar el juego para que cada equipo escoja un nombre relacionado con la flora y fauna nativa de la región. Cada equipo formará una fila según el diagrama adjunto, el primer jugador de cada equipo deberá correr para rodear un objeto y tratar de llegar al equipo rival y así ganar un punto. Cuando se encuentre con el jugador

del otro equipo, corriendo en dirección contraria, ambos deberán detenerse y hacer "cachipún", el ganador continuará corriendo para llegar al equipo contrario desde donde saldrá otro jugador a cortarle el paso, mientras el perdedor vuelve a su fila. Si el jugador que ganó el "cachipún" vuelve a hacerlo, nuevamente otro jugador oponente deberá salir a cortarle el paso. El monitor debe definir cuándo ya el jugador ha alcanzado la línea del equipo contrario y velar porque los jugadores no se adelanten en la fila.

## EQUIPO 1



## EQUIPO 2

Si bien estas actividades pretenden ser un momento de juego, utilizando nombres de especies de flora y fauna nativa, es importante destacar que en el cierre de la actividad se puede tener un breve espacio de reflexión con los integrantes generando preguntas como: ¿por qué elegiste esa especie?, ¿crees que algunas especies se encuentran en peligro de extinción?, ¿qué actividades humanas amenazan la existencia de algunas especies?, ¿por qué creen que es importante proteger a especies en peligro de extinción?, entre otras.

MIS APUNTES





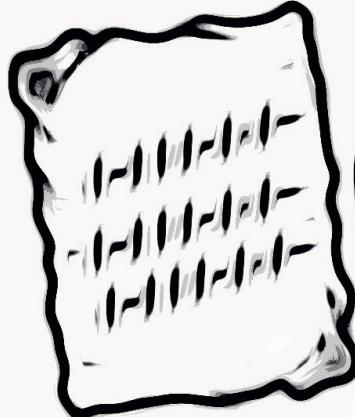
# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



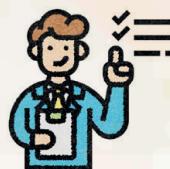
# ACTIVIDAD 8

## Búsqueda del tesoro



### Objetivo:

INDAGAR O RECORDAR UN TEMA  
RELACIONADO CON EL PATRIMONIO REGIONAL,  
RELACIONANDO SUS CARACTERÍSTICAS.



### Habilidades:

TRABAJO EN EQUIPO, RELACIONAR,  
INVESTIGAR.

## Materiales:

- 2 COPIAS CON LAS CLAVES UTILIZADAS EN EL JUEGO (PARA CADA EQUIPO)
- 2 LÁPICES POR EQUIPO
- PISTAS EN CLAVE (PARA CADA EQUIPO)



## Introducción:

ESTA ACTIVIDAD ES LA PREFERIDA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS. EN TÉRMINOS GENERALES CONSISTE EN UNA SERIE DE PISTAS EN CLAVE QUE LOS PARTICIPANTES VAN ENCONTRANDO A MEDIDA QUE DESCIFRAN LA ANTERIOR, PARA LLEGAR AL "TESORO" EN PRIMER LUGAR, LO QUE LOS CONVIERTE EN LOS GANADORES DEL JUEGO.

Una ventaja de esta actividad es que admite múltiples modificaciones

respecto de las claves que se pueden utilizar, las pistas que se pueden construir y la motivación o tema que se puede trabajar. A continuación incluiremos las instrucciones generales del juego, claves posibles de utilizar para construir los mensajes o pistas, posibles temas o motivaciones y un ejemplo de juego listo para ser utilizado.

Antes de iniciar el juego se deben haber preparado las pistas, cada una de ellas debe estar escrita en clave y deben haber sido escondidas en los lugares correspondientes.

### MIS APUNTES

# Instrucciones



SE HACE LA INTRODUCCIÓN AL JUEGO, EN ELLA LOS MONITORES INSTALAN ALGÚN TEMA RELACIONADO CON EL PATRIMONIO LOCAL, ESTE TEMA CONSTITUIRÁ LA MOTIVACIÓN DEL JUEGO, SERÁ EL HILO CONDUCTOR.

Se forman los equipos, puede ser por afinidad o definidos por los monitores. Cada equipo debe tener entre 3 y 5 integrantes para facilitar la participación de todos en la resolución de los mensajes en clave.

Una vez formados los equipos se les hace entrega de 2 hojas con las claves utilizadas para construir las pistas, 2 lápices y la primera de las pistas escrita en clave. Cada equipo deberá descubrir con ayuda de las claves el mensaje oculto en la primera pista, ese mensaje indica el lugar en que se encuentra oculta la segunda pista y puede opcionalmente llevar además una solicitud o problema que debe ser resuelto.

La segunda pista, escrita en otra clave, los llevará a la tercera y así sucesivamente hasta llegar al final, donde se puede poner un premio que simboliza el "tesoro", puede ser algo simbólico o material, dependiendo de los recursos con los que se cuente. Es importante decir a los equipos que solamente deben sacar una de las pistas en cada ocasión dejando las demás para los otros equipos.



**MIS APUNTES**



# CLAVES UTILIZADAS

## CLAVE GATO

A B C	D E F	G H I
J K L	M N Ñ	O P Q
R S T	U V W	X Y Z

• •      •      •      •      •      •  
 E J      E M      P L      O

## EJEMPLO

## CLAVE MURCIÉLAGO

M U R C I E L A G O  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

5J50P69

## EJEMPLO

MIS APUNTES



## ANEXO

### CLAVE MORSE

A • -	J • - - -	S • • •
B • • • •	K - • -	T - -
C - • • •	L • - • -	U • • -
D - • •	M - -	V • • • -
E •	N - -	W • - -
F • - - -	O - - -	X • - • -
G - - - -	P - - - •	Y - - - -
H • • •	Q - - - •	Z - - - - -
I • •	R - - - -	

### CLAVE INVERSA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ZYXWVUTSRQPOÑNMLKJIHGFEDCBA

· / - - - / - / - - / - - - / - - - / - -

### EJEMPLO

VQVÑKOL

### EJEMPLO



MIS APUNTES



## PROPUESTAS DE MOTIVACIONES A UTILIZAR EN UN JUEGO

## 1 Patrimonio natural

Los monitores pueden introducir el juego preguntando a los participantes qué es lo que más les gusta de Aysén, entre sus respuestas muy probablemente estará la naturaleza, a partir de esto los monitores pueden llevar el tema a las especies que habitan en el lugar, ya sea animales o plantas y preguntarles cuáles conocen, por qué es importante conocerlas y explicarles que cuando las personas conocen las diferentes especies pueden verdaderamente apreciarlas y en consecuencia, protegerlas. A partir de esta motivación las pistas pueden estar orientadas a identificar especies, esconderlas en árboles señalados por su nombre específico, averiguar sobre ciertas especies que tuvieron algún rol importante como el ciprés, huemul u otro, etc.

## 2 Patrimonio histórico

Los monitores pueden introducir el juego hablando sobre algún personaje relevante de la historia de Aysén, como el padre Ronchi o sobre eventos relevantes de la historia, como la construcción del puente Ibáñez, la inundación de Puerto Aysén el año 1966, la fundación de Coyhaique, etc. a partir de esto los monitores pueden preguntar a los niños y niñas sobre diferentes eventos por ellos conocidos. A partir de esta motivación las pistas pueden estar orientadas a identificar ciertos personajes, esconder las pistas en lugares que tengan relación con un evento, o averiguar detalles sobre un evento en particular, también se puede agregar a la pista un párrafo de una historia local o biografía, que deberán presentar correctamente ordenada al llegar al final del juego

MIS APUNTES

## 3 Como síntesis de otra actividad:

se puede utilizar este juego después de haber realizado una salida a terreno, ya sea a un parque nacional, museo regional, huerto, taller de artesanía, limpieza de playa, etc.

A partir de esta motivación las pistas estarán orientadas a recordar y reforzar lo que vieron y aprendieron en esa visita, ya sea escondiéndolas en lugares relacionados o solicitando información sobre lo conocido.

**MIS APUNTES**

## EJEMPLO DE JUEGO MOTIVACIÓN FLORA LOCAL

### Pistas:

#### Primera pista:

Es entregada a cada grupo y dice en clave "Si a Aysén quieras volver de mi fruto debes comer, entre mis ramas y espinas te espera la próxima pista" (Respuesta: Calafate)

#### Segunda Pista:

Se encontrará ubicada en un arbusto de calafate y dirá en clave "¿Qué árbol que crecía en todo Puerto Aysén fue intensamente explotado y convirtió a Álvarez en rey? La próxima pista está en él (Respuesta: Ciprés)

#### Tercera pista:

Se encontrará ubicada en un ciprés y dirá en clave "Mis flores son fucsia y morado, pero en invierno me quedo pelado, no busques la pista en ningún otro lado" (Respuesta Chilco)

#### Cuarta pista:

Se encontrará ubicada en un chilco y dirá en clave "Soy el árbol más conocido, pero no el más querido, pues me convierto en una plaga al menor descuido" (Respuesta: pino)

#### Quinta pista:

Se encontrará ubicada en un pino y dirá en clave "Aunque no tengo cuatro patas, el hecho es que mi nombre es una parte de la vaca" (Respuesta: Helecho costilla de vaca)

#### Sexta pista:

Se encontrará ubicada en un helecho Costilla de vaca y dirá en clave "De la Lenga soy hermano, pero tengo hojas todo el año y mis ramas forman planos" (Respuesta: Coihue)

#### Séptima pista:

Se encontrará ubicada en un Coihue y dirá en clave "Soy un árbol de rojas flores que siempre visitan los picaflores" (Respuesta: Notro o Ciruelillo)

#### Octava pista:

Se encontrará ubicada en un ciruelillo y dirá en clave "En invierno desaparezco, pero cuando vuelvo a crecer, todos mi tallo se quieren comer" (Respuesta: Nalca)

#### Novena pista:

Se encontrará ubicada en una nalca y dirá en clave "Aunque de todos me quiera ocultar, el color de mi tronco siempre me va a delatar" (Respuesta: Arrayán)

#### Décima pista:

Se encontrará ubicado en un arrayán y dirá en clave "Si mis frutos te quieres comer, los dientes morados se te van a poner (Respuesta: Maqui)

#### MIS APUNTES

## ANEXO

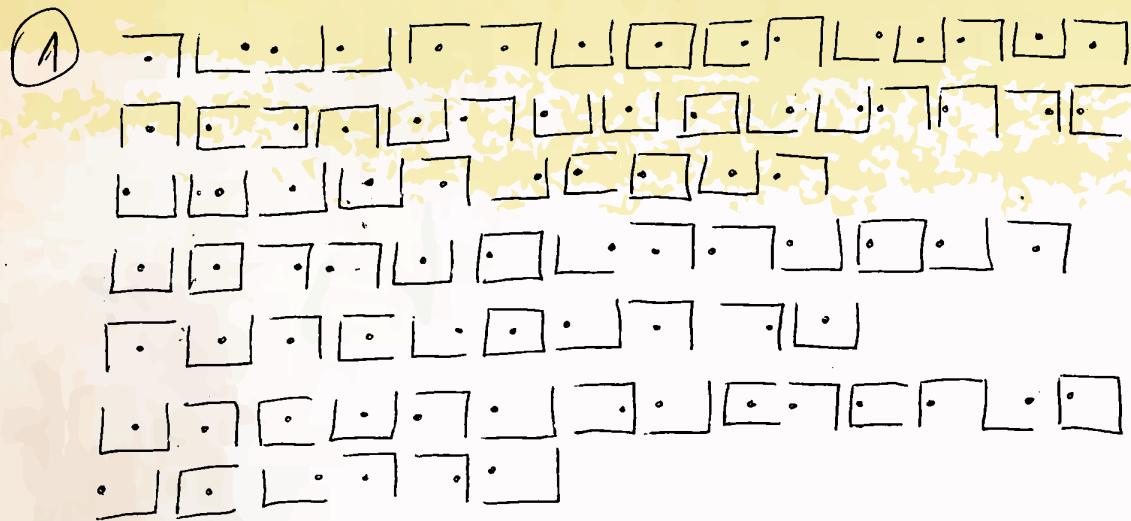
SE PUEDEN AGREGAR, ELIMINAR O CAMBIAR PISTAS SEGÚN LA FLORA DE QUE SE DISPONGA EN EL LUGAR EN QUE SE REALIZA EL JUEGO. TAMBIÉN SE PUEDEN HACER MODIFICACIONES AL JUEGO COMO POR EJEMPLO:

- Si el equipo no logra descubrir cuál es la especie a la que hace alusión la pista, puede pedir ayuda a los monitores, quienes le pedirán hacer una prueba a cambio (cantar una canción, contar un chiste, responder una pregunta sobre algún tema tratado recientemente, una destreza física, etc.)
- A cada pista se puede agregar una prueba que deben presentar a los monitores al finalizar el recorrido o antes de seguir a la próxima pista. Esto hace que el juego sea más lento, por lo tanto requiere de menos pistas.
- Si no se dispone de vegetación en el lugar, los participantes pueden entregar la pista resuelta al monitor, quien les entregará la siguiente. Al finalizar el juego se verá cuál de los equipos acertó a más respuestas, ese será el ganador.

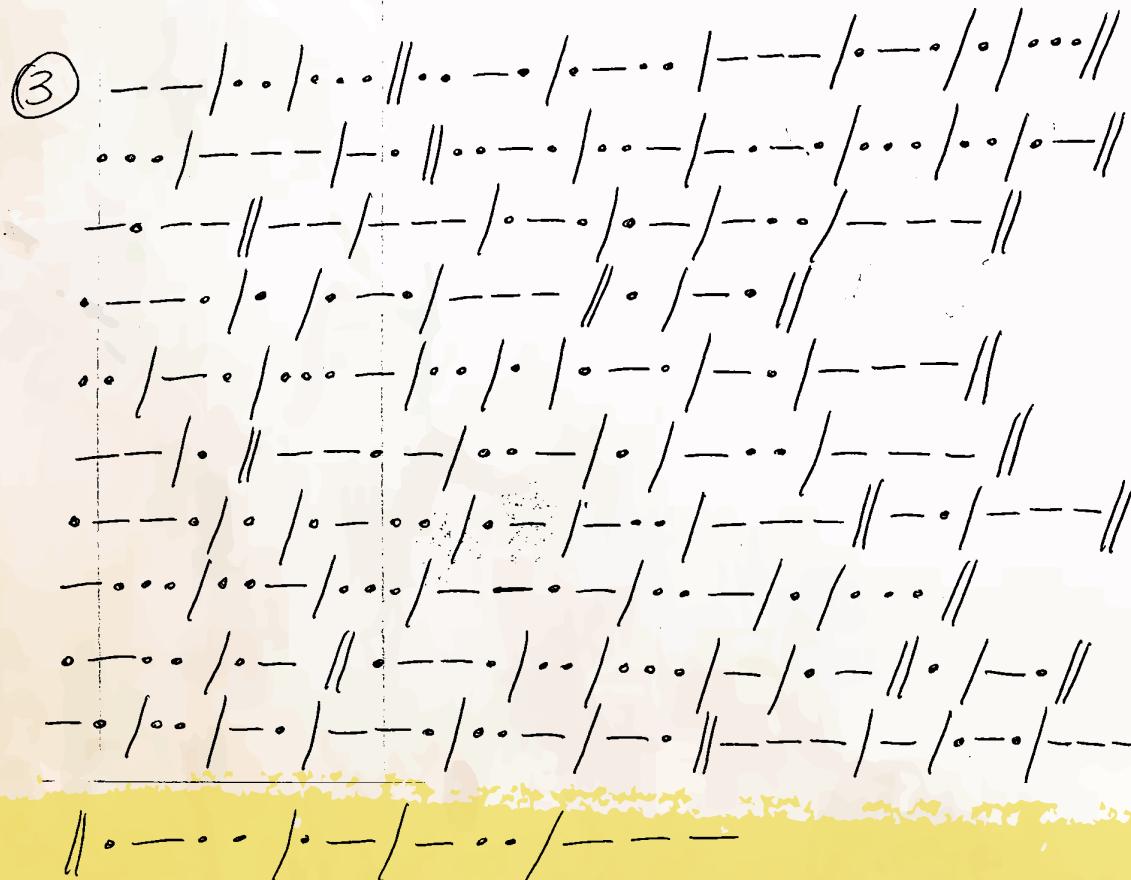
UNA VEZ FINALIZADO EL JUEGO, LA IDEA ES REVISAR LAS RESPUESTAS EN PLENARIO, DE MANERA DE ACLARAR LAS DUDAS Y DESTACAR LAS RESPUESTAS CORRECTAS, PREGUNTAR A LOS PARTICIPANTES QUÉ APRENDIERON, QUÉ FUE LO MÁS FÁCIL, LAS PRINCIPALES DIFICULTADES Y LO QUE MÁS LES GUSTÓ DE LA ACTIVIDAD.



MIS APUNTES



Ⓑ Q15 72B96 Q15 325347 5N T9D9  
 P152T9 7Y55N F15 4NT5NS705NT5  
 5XP69T7D9 y 39NV42T49 7  
 76V725Z 5N 25Y?

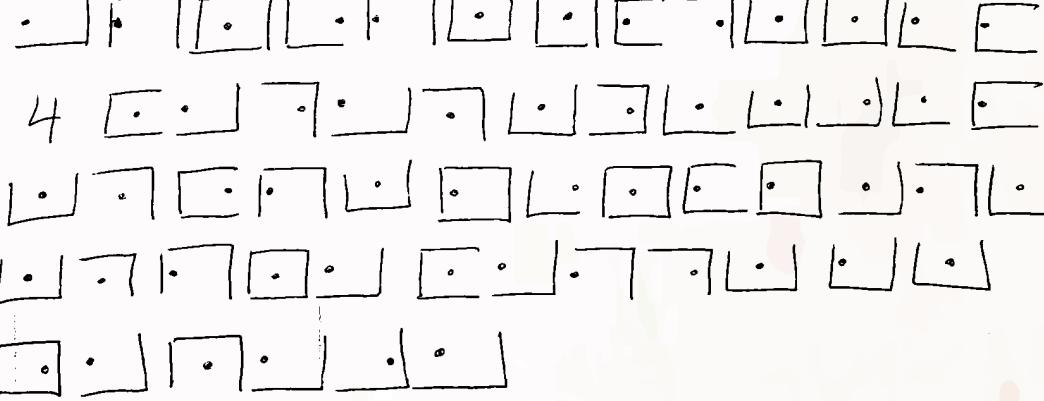


|| . - - - | . - | - - - | - - -

## ANEXO

④ HLB VO ZIYLO NZH XLNLXRWL  
KVIL NL VO NZH JFVIRWL KFVH  
NV XLNERVIGL VN FNZ KOZTZ  
ZO NVNL1 WVH XFRWL

⑤



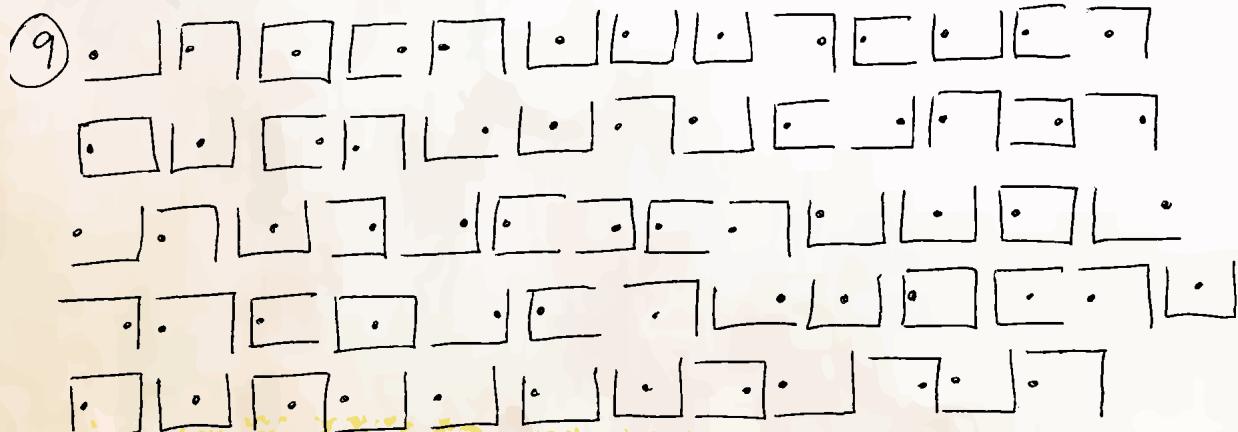
⑥ D5 67 65N87 S9 y H5207N9  
P529 T5N89 H9J7S T9D9 56  
7N9 y 04S 2707S F9207N  
P67 N9S



## ANEXO

⑦ ... / --- / - - - / ... / ... / / ... / - - / ... / /  
... - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - /  
- - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - /  
- - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - /  
... / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - /  
... - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - /  
- - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - /  
- - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - / - - - /

⑧ VN RNERVINL WVHZKZIVH XL  
KVIL XFZNWL EFVOEL Z  
XIVXVI GLWLH NR GZOOL HV  
JFRVIVN XLNVI



## ANEXO

⑩ S4 04S F21T9S TS Q1525S  
39M52 69S D45NT5S 0927D9S  
S5 T5 V7N 7 P9N52





# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

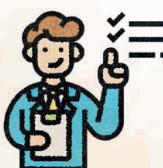
# ACTIVIDAD 9

## ¿QUIÉN ES EL MÁS PATAGÓN?



### Objetivo:

IDENTIFICAR LUGARES DE LA REGIÓN Y SUS CARACTERÍSTICAS RELEVANTES, VALORANDO EL CONOCIMIENTO COMO PARTE IMPORTANTE DE LA IDENTIDAD.



### Habilidades:

TRABAJO EN EQUIPO, CONOCER, RELACIONAR, VALORAR.





# Materiales:



TARJETAS RECORTABLES (SE SUGIERE PEGARLAS EN UNA CARTULINA PARA DARLES MAYOR FIRMEZA)  
CINTA ADHESIVA DE PAPEL.



# Introducción:

ESTA ACTIVIDAD BUSCA RELEVAR EL CONOCIMIENTO QUE TIENEN LOS NIÑOS DE SU REGIÓN, CON EL FIN DE GENERAR INTERÉS EN LOS DEMÁS, MOTIVARLOS A INFORMARSE Y/O IMPULSAR A LAS FAMILIAS A SALIR A PASEAR DENTRO DE LA REGIÓN.

Se puede utilizar en cualquier momento durante el desarrollo del taller, siendo bastante útil para que el monitor se haga una idea general del conocimiento que tienen los niños.

Antes de iniciar el juego se debe imprimir 1 tarjeta de cada tipo y recortarlas. Las tarjetas con el texto quedan en poder de los monitores, las tarjetas con imágenes se deben ubicar en el lugar en que se desarrollará la actividad, idealmente deben estar pegadas a alguna superficie vertical de manera que se puedan desprender con facilidad.

## MIS APUNTES

# Instrucciones



Se introduce la actividad como un desafío para determinar quién es el más patagón, quién sabe más sobre localidades y sus características, de manera de instalar el valor que tiene conocer la región si se es parte de ella. Se forman grupos de 3 a 4 participantes y se les entrega una primera tarjeta con texto (diferente para cada equipo). Cada grupo deberá buscar la tarjeta con la imagen que corresponde al texto de la primera tarjeta.

Una vez que se sientan seguros de haber encontrado la pareja de su tarjeta, la desprenden y llevan ambas al monitor, si la asociación está correcta tendrán 1 punto y se les entregará una nueva tarjeta para salir a buscar la pareja. Si la asociación es incorrecta tendrán un punto en contra y deberán volver a pegar la tarjeta donde estaba para seguir buscando.

Las parejas que hayan sido entregadas generando puntos pueden volver a utilizarse ubicando la tarjeta con imagen de la misma forma anterior en otro lugar y entregando la tarjeta con texto a otro equipo.



**MIS APUNTES**

Gana el equipo que tenga más puntos una vez hechas todas las asociaciones posibles o dado un tiempo determinado. Una vez finalizado el juego se hace una revisión grupal de las asociaciones, de manera de que todos puedan ver lo que era correcto y se genera un diálogo con los participantes acerca de:

¿Cuánto conocen de la región?

¿En qué localidades han estado?

¿Cómo fue su experiencia en ese lugar?

¿Qué particularidad tiene ese lugar?

¿Cuál de esos lugares les gustaría conocer?



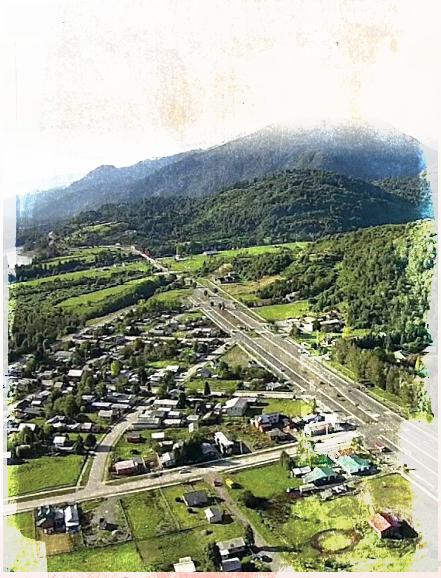
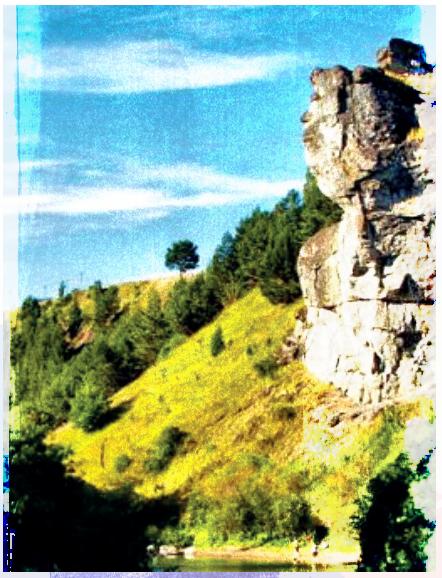
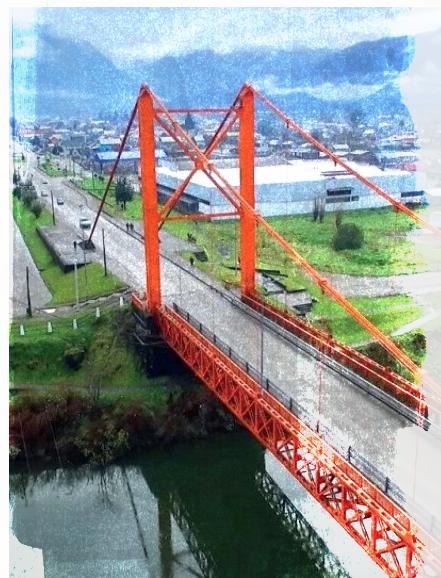
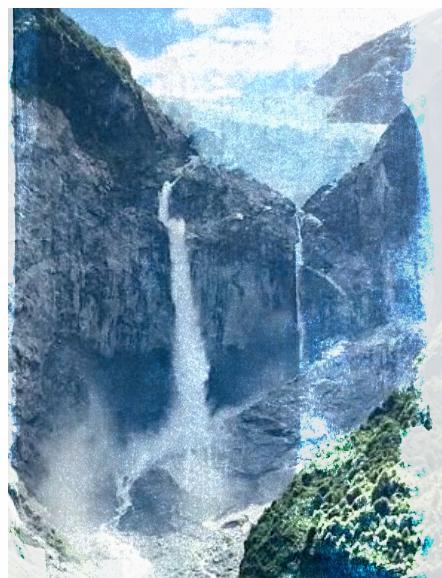
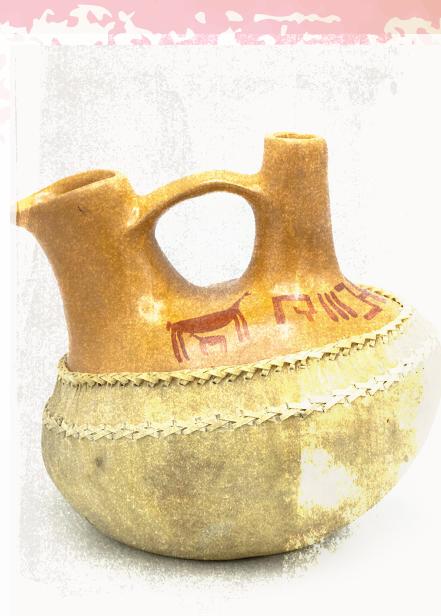
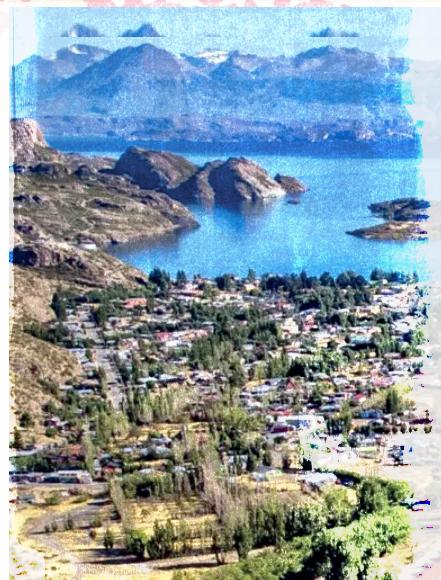
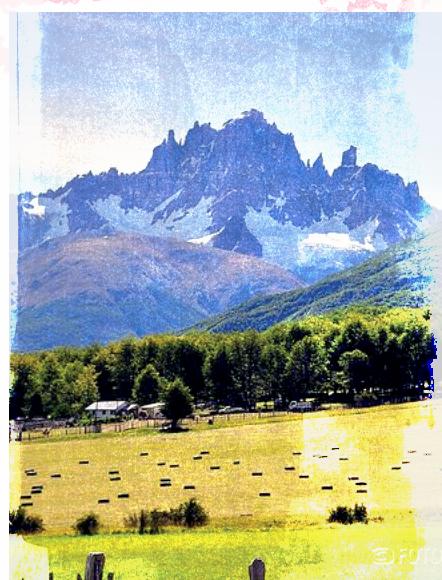
Esta revisión puede hacerse proyectando las imágenes para que todos puedan verlas en grande y también se pueden incluir más imágenes de cada lugar, de manera que los participantes puedan hacerse una mejor idea para motivarlos a conocerlos personalmente.

Si hay tiempo, una variación interesante de esta actividad, es que una vez realizada la dinámica señalada se repartan los pares de tarjetas y los participantes del taller jueguen "memorice".

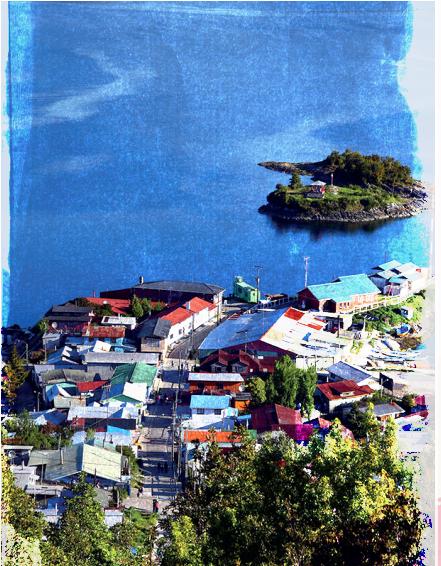
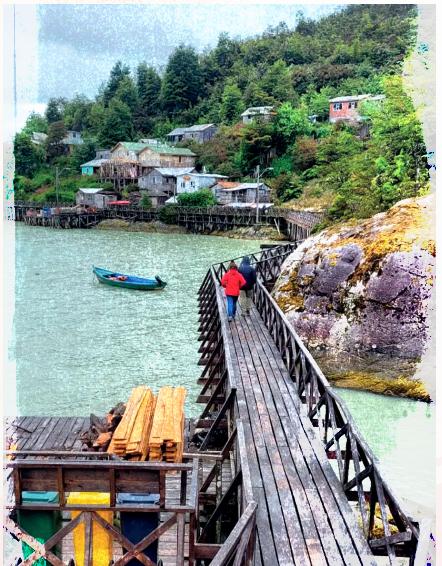
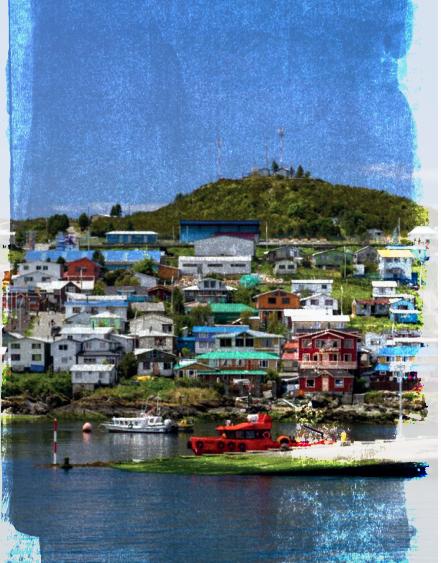
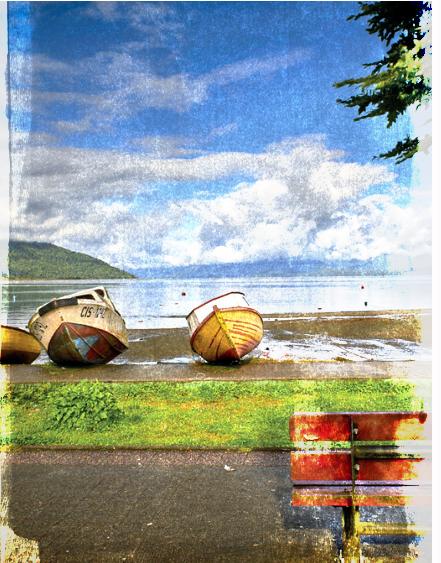
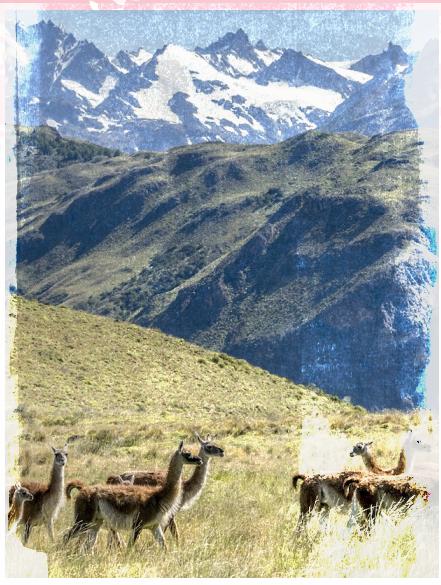
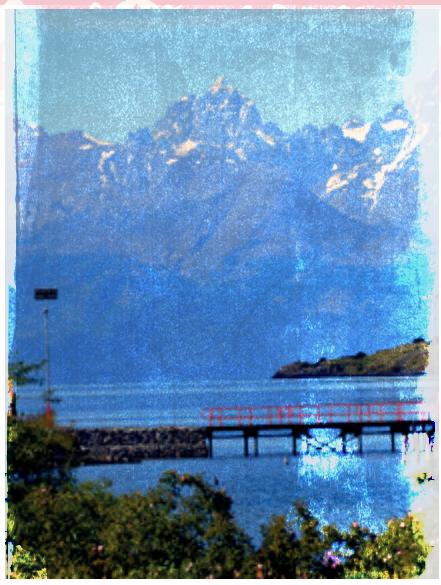
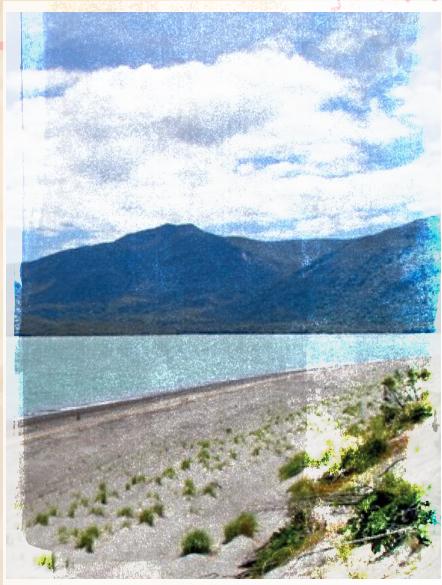
Esta actividad puede utilizarse también con otros temas como flora y fauna. En ese caso las tarjetas tendrán los nombres e imágenes de animales o plantas.



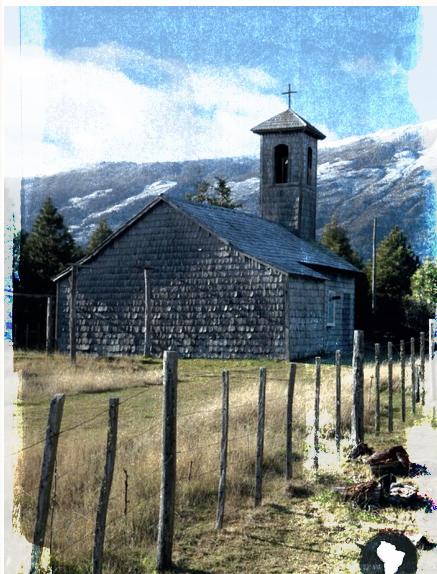
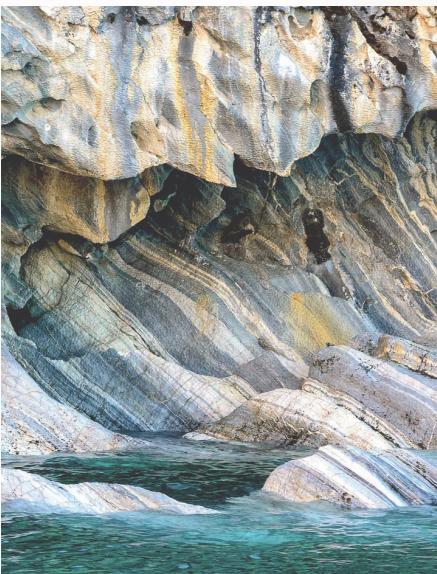
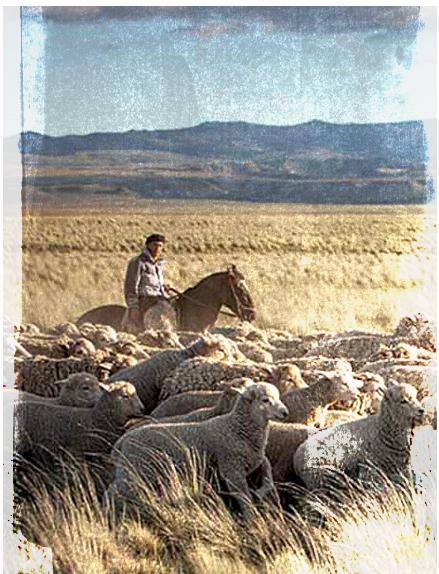
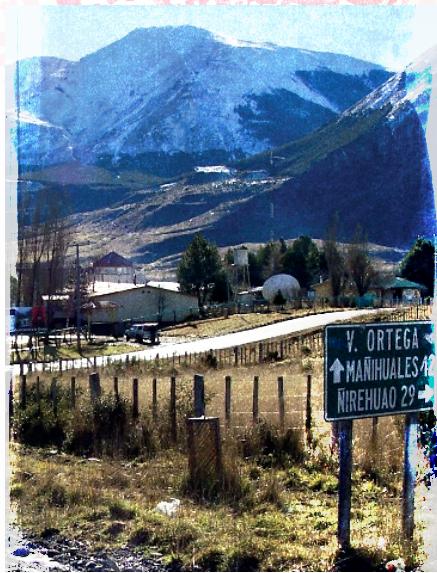
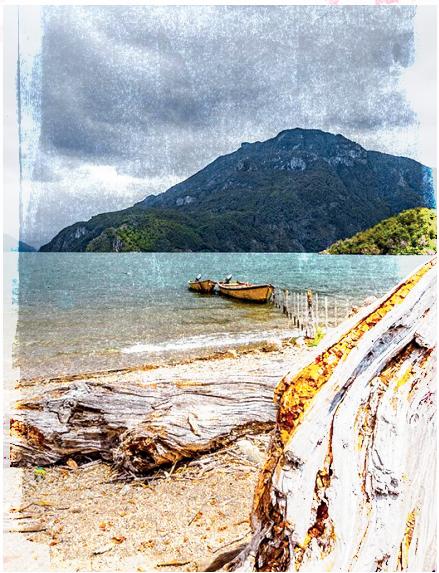
## ANEXO



# ANEXO



## ANEXO



## ANEXO

VILLA CERRO  
CASTILLO

CHILE CHICO

PUERTO  
IBÁÑEZ

PUYUHUAPI

PUERTO  
TRANQUILO

PUERTO  
AYSÉN

COYHAIQUE

BALMACEDA

LA JUNTA



## ANEXO

RAUL MARÍN  
BALMACEDA

PUERTO  
GUADAL

COCHRANE

VILLA  
O'HIGGINS

PUERTO  
CISNES

MELINKA

CALETA  
TORTEL

VILLA  
MAÑIHUALES

PUERTO  
AGUIRRE



## ANEXO

LAGO VERDE

PUERTO  
BERTRAND

VILLA ORTEGA

VILLA  
LA TAPERA

PUERTO  
SÁNCHEZ

BAHÍA  
MURTA

ÑIREHUAO



## ANEXO

# EXPLORANDO Aysén

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN





# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



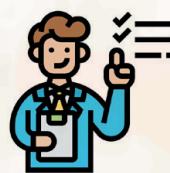
# ACTIVIDAD 15

## Red Trófica



### Objetivo

CONOCER ESPECIES PROPIAS DE LA ZONA Y SUS INTERRELACIONES.



### Habilidades

CARACTERIZAR ESPECIES, IDENTIFICAR RELACIONES, PARTICIPAR Y JUGAR.

# Materiales por grupo



NECESITAMOS UNA RED TRÓFICA LOCAL GRAFICADA EN UN PAPEL CRAFT (VER EN ANEXO), LOS SERES VIVOS INCLUIDOS EN ELLA DEBEN ESTAR IDENTIFICADOS POR SU NOMBRE Y CON UNA FOTOGRAFÍA. LA RED TRÓFICA NOS MUESTRA LAS RELACIONES DE DEPREDACIÓN, QUE EXISTEN ENTRE LAS

DIFERENTES ESPECIES, ES DECIR, AQUELLOS QUE SON ALIMENTO DE OTROS.

UN PAPEL POR PARTICIPANTE EN QUE ESTÉ ESCRITO UN SER VIVO PERTENECIENTE A LA RED.



## Introducción:

A pesar de estar rodeados de naturaleza, los niños y niñas conocen poco sobre las especies naturales que en ella habitan. Los textos de estudio tampoco ayudan, ya que están hechos para el país y no incluyen muchas especies locales, ni sus relaciones. Esta actividad busca que los participantes puedan conocer algunas de las especies que los rodean y por sobre todo, evidenciar las relaciones que se dan entre estas especies, entendiendo que la acción sobre una de ellas inevitablemente afecta a otra o incluso a todas ellas generando cambios que pueden ser, en ocasiones, irreversibles.



# Instrucciones:



Las/os monitores hablarán acerca de la importancia de cuidar el medio ambiente y cómo los seres vivos se relacionan entre ellos de diferentes maneras, siendo la principal de ellas la depredación.

Utilizando la red trófica les mostrarán cómo las flechas indican este tipo de relación y los estimularán a resolver qué sucedería en la red si desaparece un individuo u otro por diferentes causas (caza, enfermedad, tala, etc.) Se busca que las y los estudiantes identifiquen que:

La pérdida o disminución de una especie deja a otra con menos posibilidades de alimentarse

Existen animales que no son depredados por otros.

Las plantas son la base de las redes tróficas, ya que al desaparecer (incendio por ejemplo) todos los demás se quedarán eventualmente sin alimento.

Una vez hecho este pequeño ejercicio en común, se les entregará a cada uno un papel con un ser vivo que no deberán mostrar a nadie. El objetivo del juego será conseguir el ser vivo que cumpla con las características entregadas por el docente dentro de un plazo de tiempo definido de 10 a 15 minutos.

El/la docente dirá por ejemplo:

el objetivo es estar lo más arriba en la red trófica posible, idealmente no tener depredador. Los niños/as que no tienen el papel del depredador que está en el tope de la red trófica (puma por ejemplo) deberán tratar de conseguirlo, para eso retarán a duelo a alguno de sus compañeros tocándolo.

El duelo consiste en hacer cachipún, el/la ganador/a tiene derecho a ver el papel de el/la perdedor/a y cambiárselo si así lo desea (y le conviene), el/la perdedor no podrá impedírselo y tampoco conocerá el papel de su contrincante si éste decide no cambiarle el papel.

El/la perdedor/a no podrá retar a duelo a el/la ganador/a inmediatamente después de haber perdido contra ella/él, deberá esperar hasta que haya tenido otro duelo. El niño o niña que haya recibido al inicio el papel del puma deberá tratar de conservar el papel, ya sea evitando que lo reten a duelo (debe evitar ser tocado/a), ya que si lo hacen no puede negarse, o luchando y ganando en cada caso. Una vez transcurrido el tiempo definido se reúnen los/las estudiantes con el/la docente y revisan los papeles teniendo a la vista la red trófica, así se verifica quienes lograron estar más arriba en la red y se aclaran dudas respecto de la misma. En este momento es importante relevar conceptos e ideas relacionadas con la importancia y preservación de las especies y la biodiversidad, destacar



las interrelaciones que existen entre las especies y cómo el ser humano altera con sus actividades el equilibrio de los ecosistemas.

Se puede repetir la actividad varias veces cambiando el objetivo en cada caso, por ejemplo:

El objetivo será ser un organismo indispensable para la sobrevivencia de la red (plantas)

El objetivo será ser un herbívoro (o carnívoro u omnívoro)

El objetivo será ser un ave (o un árbol, en general conocen poco de aves y árboles)  
En cada caso se asignará un tiempo límite para definir el/la ganador/a o ganadores.



# Propuesta de Red Trófica

## CONSUMIDORES SECUNDARIOS (CARNÍVOROS)

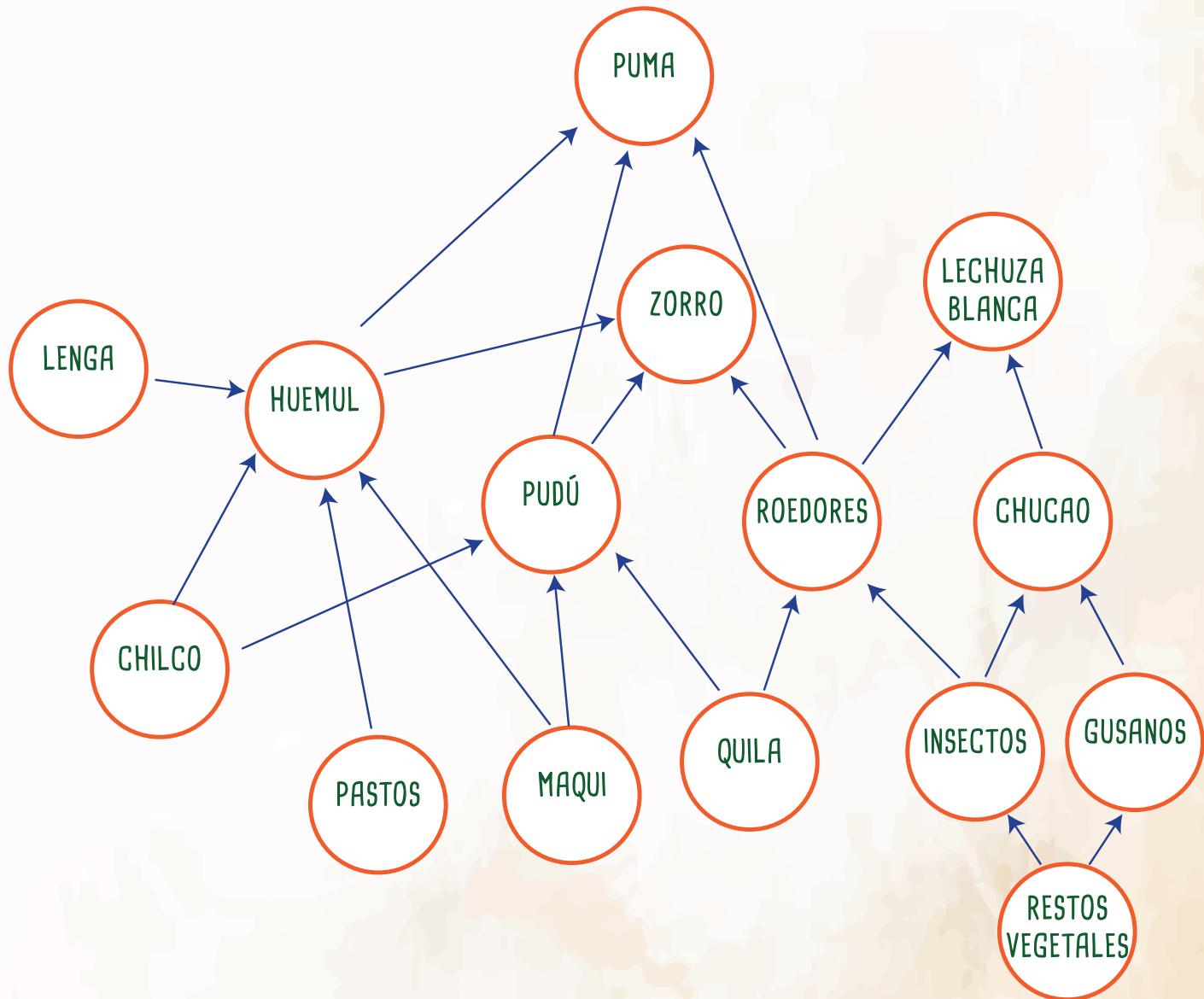
PUMA  
ZORRO  
LECHUZA BLANCA  
CHUCAO

## CONSUMIDORES PRIMARIOS (HERBÍVOROS)

HUEMUL  
PUDÚ  
ROEDORES  
INSECTOS  
GUSANOS

## PRODUCTORES (PLANTAS)

LENGA  
CHILCO  
PASTOS  
MAQUI  
QUILA RESTOS VEGETALES



## ANEXO

ROEDOR

HUEMUL

PUMA

LENGA

ZORRO

LECHUZA  
BLANCA

CHILCO

MAQUI

RESTOS  
VEGETALES

PASTOS

QUILA

GUSANOS

INSECTOS

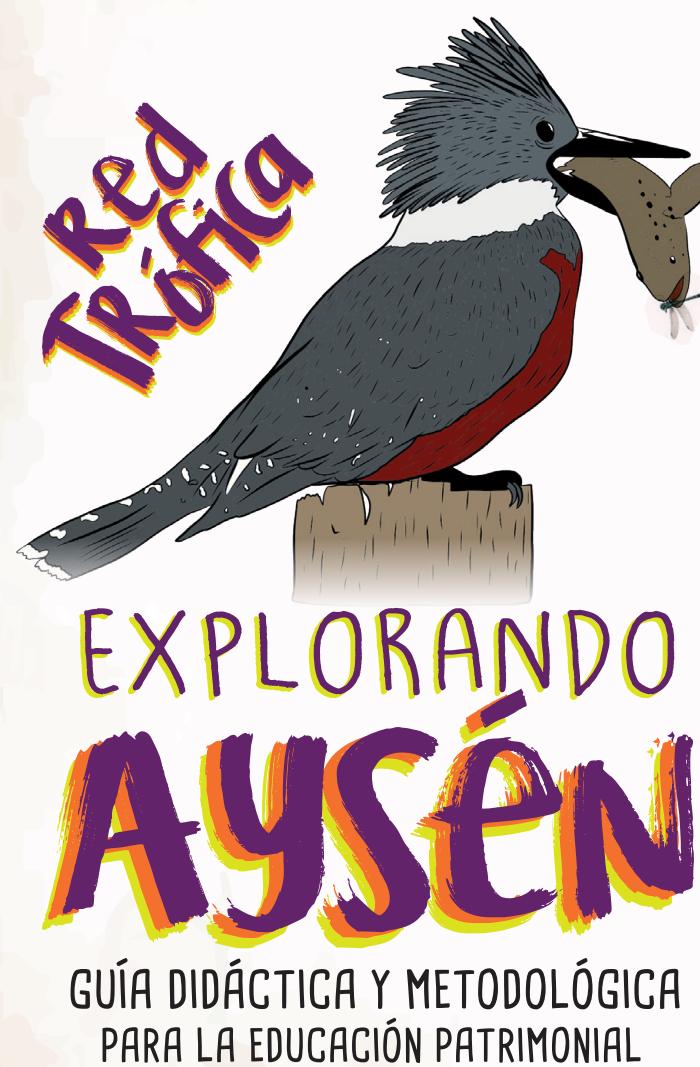
CHUCAO

PUDÚ

# EXPLORANDO Aysén

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN





# ACTIVIDAD II

## CRUCIGRAMA



### Objetivo

CONOCER ASPECTOS GENERALES DE LA  
HISTORIA Y CULTURA AYSENINA.



### Habilidades:

TRABAJO EN EQUIPO, OBSERVACIÓN.

# Materiales

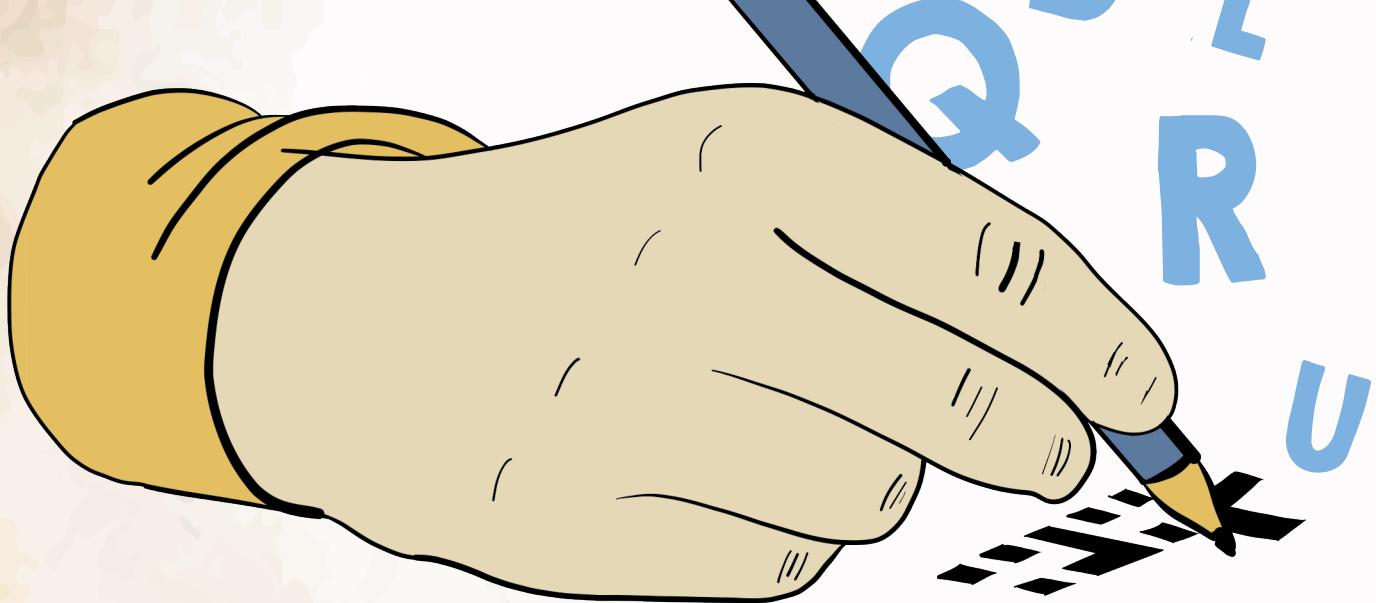


1 CRUCIGRAMA POR GRUPO, DIBUJADO EN GRANDE EN UNA HOJA DE PAPEL CRAFT

2 COPIAS POR EQUIPO DE LAS CLAVES UTILIZADAS EN EL JUEGO

1 HOJA CON LAS PISTAS ESCRITAS EN CLAVE POR EQUIPO

2 LÁPICES POR EQUIPO



**MIS APUNTES**

# Introducción:



Esta actividad sirve para alguna de las sesiones iniciales del taller o para reforzar lo tratado en una sesión anterior. En este caso se ha diseñado una actividad de forma que pueda ser usada en cualquier momento del desarrollo del taller, sin embargo, puede ser perfectamente modificada cambiando los conceptos y pistas respectivas para que sirva a los fines que los monitores estimen convenientes. Antes de iniciar el juego se debe haber preparado los crucigramas en blanco, en

tamaño grande sobre papel craft, uno por equipo. De igual manera, se debe haber sacado copias de las pistas en clave, de las claves utilizadas y contar con lápices para cada grupo

# Instrucciones:



LOS MONITORES INTRODUCEN LA ACTIVIDAD SEÑALANDO EL OBJETIVO DE LA MISMA. SE FORMAN LOS EQUIPOS, PUEDE SER POR AFINIDAD O DEFINIDOS POR LOS MONITORES. CADA EQUIPO DEBE TENER ENTRE 3 Y 5 INTEGRANTES, PARA FACILITAR LA PARTICIPACIÓN DE TODOS EN LA RESOLUCIÓN DE LOS MENSAJES EN CLAVE.

UNA VEZ FORMADOS LOS EQUIPOS SE LES HACE ENTREGA DE 2 COPIAS DE LAS CLAVES UTILIZADAS PARA CONSTRUIR LAS PISTAS, 2 LÁPICES Y UNA HOJA CON TODAS LAS PREGUNTAS O PISTAS, ESCRITAS EN CLAVE, QUE PERMITIRÁN RESOLVER EL CRUCIGRAMA.

LOS MONITORES NO PODRÁN DAR PISTAS ADICIONALES PARA RESOLVER EL CRUCIGRAMA, LA IDEA ES QUE LOS PARTICIPANTES CONSULTEN A OTRAS PERSONAS QUE ESTÉN EN EL LUGAR, SI ESTÁN EN UN COLEGIO A FUNCIONARIOS DE ÉSTE, SI ESTÁN EN UN LUGAR PÚBLICO PUEDEN CONSULTAR A LOS TRANSEÚNTES, ETC.



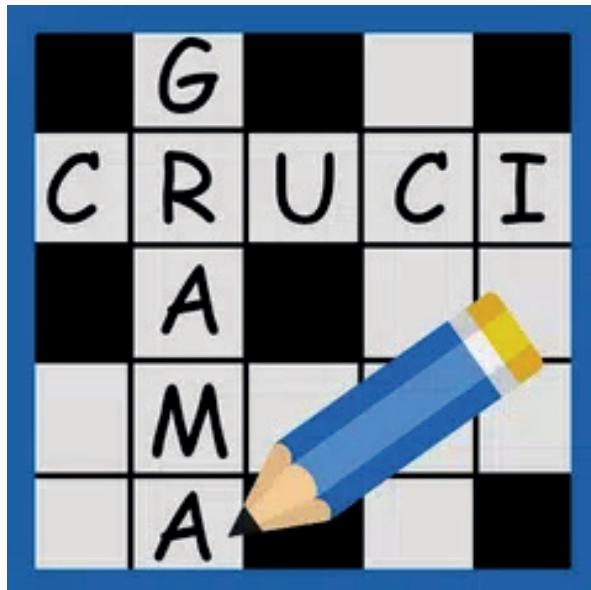
**MIS APUNTES**



Una vez que el equipo ha terminado deberá mostrar el crucigrama resuelto al monitor, si hay un error, el monitor no está obligado a señalar al equipo cuál es el concepto erróneo, a menos que el equipo realice correctamente una prueba solicitada por el monitor, esta puede ser un baile, actuación, destreza física, etc. Una vez cumplida la prueba, el monitor señalará solamente dónde se encuentra un error, si hay más errores, se repite el procedimiento. (Ver pauta de corrección en anexo).

Gana el equipo que termine primero el crucigrama en forma correcta. Si ninguno de los equipos logra dar con todas las respuestas correctas, se fija un tiempo para terminar y gana el equipo con mayor número de respuestas correctas.

Para finalizar se revisan las respuestas en plenario, de esta manera los monitores pueden profundizar en ciertos aspectos desconocidos sobre la región, desde sus conocimientos y los de los participantes. La idea es generar una conversación, adornando el relato con anécdotas que puedan ser atractivas para los participantes..

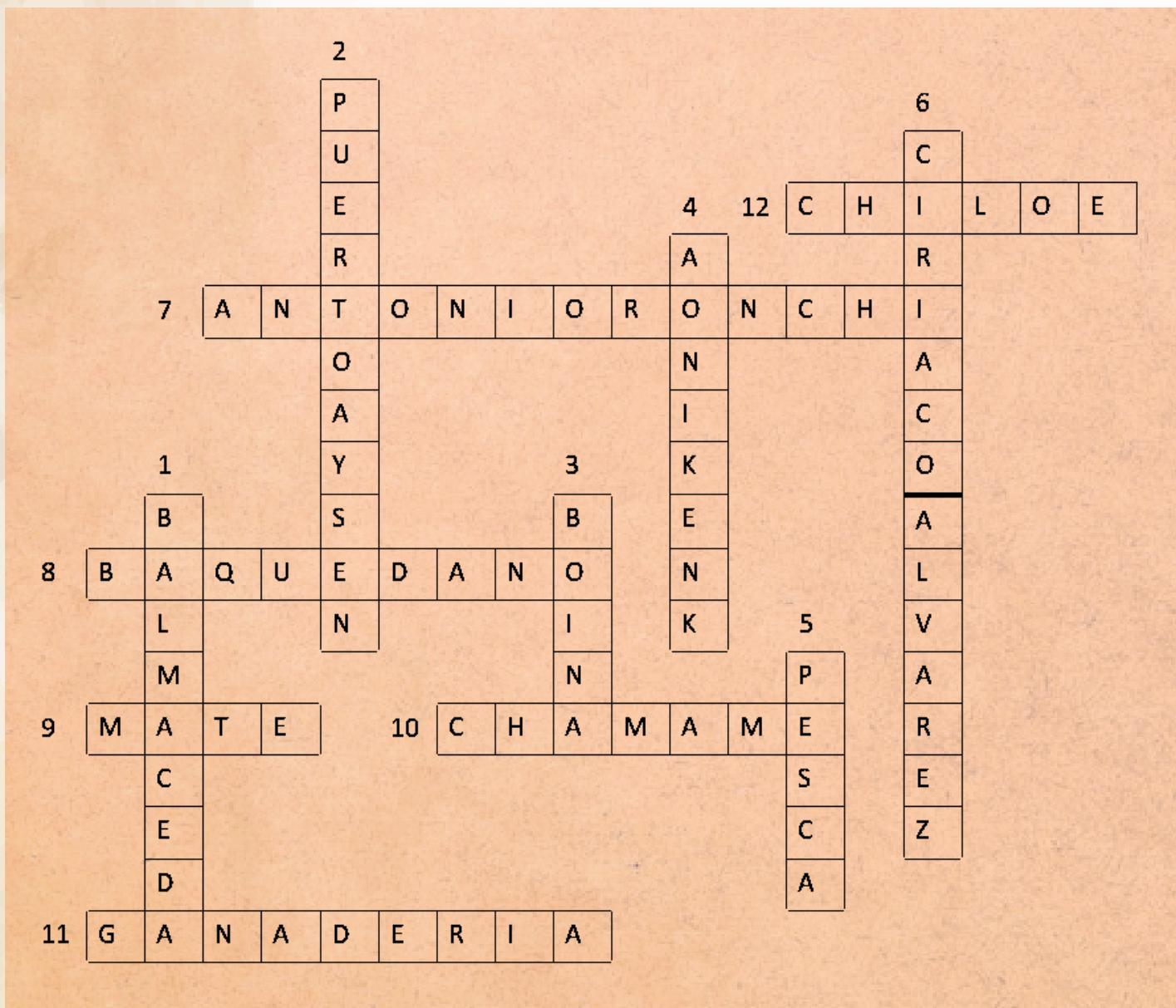


**MIS APUNTES**

# CRUCIGRAMA:



EL PRESENTE CRUCIGRAMA SE ENCUENTRA CON LAS RESPUESTAS DE MANERA QUE SIRVA COMO PAUTA DE CORRECCIÓN RÁPIDA PARA LOS MONITORES QUE DEBEN SEÑALAR A LOS PARTICIPANTES SUS ERRORES. ESTE DEBE SER REPLICADO, SIN LAS RESPUESTAS, EN TAMAÑO GRANDE EN UNA HOJA DE PAPEL CRAFT.



# PISTAS TRADUCIDAS



1. PRIMER Poblado fundado en la Región
2. PRIMERA CAPITAL de la Región
3. Gorro característico del gaucho aisenino
4. Pueblo originario que vivía del guanaco, sus pinturas de manos permanecen hasta hoy
5. Actividad que realizaban los Chonos y Kaweshkar
6. Nombre del empresario que hizo su fortuna explotando el ciprés con tal éxito que se le llamó "el rey del ciprés"
7. Cura que recorrió la Región de Aysén evangelizando y apoyando el desarrollo local.
8. Primer nombre que se dio a la ciudad de Coyhaique
9. Bebida caliente característica de la Región
10. Baile típico de la Región
11. Primera actividad productiva que se desarrolló en la Región
12. Localidad desde la cual llegaron muchos de los primeros colonos a la Región



# CLAVES UTILIZADAS

## CLAVE GATO

A B C	D E F	G H I
J K L	M N Ñ	O P Q
R S T	U V W	X Y Z

• • • • • • •  
E J E M P L O

## EJEMPLO

## CLAVE MURCIÉLAGO

M U R C I E L A G O

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

5J50P69

## EJEMPLO



## ANEXO

### CLAVE MORSE

A • -	J • - - -	S • • •
B - • • •	K - - -	T -
C - - • •	L - - - -	U - - -
D - - •	M - -	V • • - -
E •	N - -	W • - -
F - - - -	O - - -	X - - - -
G - - -	P - - - -	Y - - - -
H - - - -	Q - - - -	Z - - - -
I - - -	R - - -	

. / - - - / . / - - / - - - / - - - / - - -

### EJEMPLO

### CLAVE INVERSA

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
ZYXWVUTSRQPOÑNMLKJIHGFE DCBA



VQVÑKOL

### EJEMPLO



1-) **תְּבִשְׁתָּה** **בְּנֵי** **תְּבִשְׁתָּה** **בְּנֵי** **תְּבִשְׁתָּה** **בְּנֵי**  
**תְּבִשְׁתָּה** **בְּנֵי** **תְּבִשְׁתָּה** **בְּנֵי** **תְּבִשְׁתָּה** **בְּנֵי** **תְּבִשְׁתָּה**  
**תְּבִשְׁתָּה** **בְּנֵי**

2.) KIRÑVIZ XZKRGZO WV OZ  
IVTRLN

A handwritten musical score for a single melodic line. The score consists of five lines of music, each with a vertical bar line at the beginning. The notes are represented by vertical strokes of varying lengths. The first line starts with a short stroke, followed by a long stroke, then a short stroke, and so on. The second line starts with a short stroke, followed by a long stroke, then a short stroke, and so on. The third line starts with a short stroke, followed by a long stroke, then a short stroke, and so on. The fourth line starts with a short stroke, followed by a long stroke, then a short stroke, and so on. The fifth line starts with a short stroke, followed by a long stroke, then a short stroke, and so on.

4.-) P15B69 92484N7249 Q15  
V4V47 D56 817N739, S15  
P4NT1275 D5 07N95  
P5207N535N H7ST7 H9Y

5.) **לְלִבְנֵי-יִשְׂרָאֵל** **לְלִבְנֵי-יִשְׂרָאֵל**  
**לְלִבְנֵי-יִשְׂרָאֵל** **לְלִבְנֵי-יִשְׂרָאֵל** **לְלִבְנֵי-יִשְׂרָאֵל**  
**לְלִבְנֵי-יִשְׂרָאֵל** **לְלִבְנֵי-יִשְׂרָאֵל** **לְלִבְנֵי-יִשְׂרָאֵל**

6.→ N90B25 D56 50P25S7249 Q15

‘H4Z9 S1 F92T1N7 5XP69T7ND9

56 34P25S 39N T76 5X4T9

Q15 S5 65 66709 56 25Y D56

34P25S

7.→ -.-. /..-/.-./.-//---/..-/.//  
.-./.-.-./---/.-./.-.//..-/.-//  
.-../.-//.-./.-./.-.//..-/.-//  
-./-.././/.-./.-.//..-/.-//  
.-/...-/.-./.-./.-.//..-/.-..//  
.-/.-.//.-../.-..//..-/.-..//  
.-/.-../.-.-.//.-../.-..//  
//.-.//.-../.-..//.-.//.-..//  
.-../.-../.-..//.-../.-..//

8.) KIRÑVI NLÑYIV JFV HV  
WRL Z OZ XRFWZW NV  
XLBSZRJFV

10.) B7465 T4P4C9 D5 67  
25849N

11.) .-.-· / .-· / .. / -- / . / -· / .- / -- /  
.- / -· -· / - / .. / .. - / .. / -· .. / .- / -.. /  
.---· / .-· / --- / -.. / .. - / -· -· / - / .. /  
... / .- / -- - / .. - / . / .. / . /  
-.. / . / .. / .- / .-· / .- / --- / .- .. /  
.--- / --- / . / -· / . / .. / .- /  
. / . / --- / .. / --- / .- /

## ANEXO

12) OL XZ ORWZ W WVHWV OZ  
XFZO OOV TZILN NFXSLH  
WV O LH KIRN VILH XLOLNLH  
Z OZ INT RLN



# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

# ACTIVIDAD 12

## El Que Sabe, Sabe



### Objetivo:

RESCATAR REFRANES PROPIOS DE LA CULTURA LOCAL Y NACIONAL, VALORÁNDOLOS COMO PARTE DE NUESTRO PATRIMONIO CULTURAL.



### Habilidades:

SEGUIR INSTRUCCIONES, TRABAJO EN EQUIPO, MEMORIZAR, RECORDAR, VALORAR.

# Materiales:



LISTA DE REFRANES QUE UTILIZARÁ EL MONITOR EN LA PRIMERA PARTE DE LA ACTIVIDAD.

TARJETAS DE REFRANES QUE SE UTILIZARÁN EN LA SEGUNDA PARTE.



MIS APUNTES



# Introducción:



EXISTEN INNUMERABLES DICHOS EN LA CULTURA CHILENA, QUE SON PARTE DE NUESTRO PATRIMONIO INMATERIAL Y QUE ENRIQUECEN NUESTRO LENGUAJE A LA VEZ QUE MUESTRAN EL INGENIO Y PICARDÍA PROPIOS DEL CHILENO Y PATAGÓN.

Debido al uso de internet, los niños manejan términos y expresiones que son propias de otros países y desconocen la mayoría de estas expresiones locales así como su significado. Esta actividad pretende poner en valor esas expresiones, y a la vez explicárselas a los participantes, asociándolas con su vida o con situaciones que ocurrían antes.

## Instrucciones:



### Primera parte:

Se define un lugar en el exterior en el cual se ubican todos los participantes en línea, mirando en la dirección hacia la cual se encuentra la pared, árbol o cualquier otro objeto definido como meta.

El monitor leerá la primera parte de un dicho o refrán y los que conozcan la segunda parte deberán correr a tocar la meta determinada previamente. El primero en tocar la meta debe decir en voz alta la segunda parte del dicho o refrán, si es correcta ganará 1 punto, si es incorrecta el punto será en contra. Una vez terminada la lista de refranes se iniciará la segunda parte del juego.





## Segunda parte:

SE FORMAN EQUIPOS DE 3 O 4 PERSONAS POR AFINIDAD. SE REPARTEN LAS TARJETAS QUE LLEVAN LA PRIMERA PARTE DEL REFRÁN ENTRE LOS EQUIPOS DE MANERA QUE TODOS TENGAN LA MISMA CANTIDAD DE TARJETAS, LAS QUE SOBREN QUEDARÁN EN PODER DE LOS MONITORES. TODAS LAS TARJETAS QUE TIENEN LA SEGUNDA PARTE DE LOS REFRANES SERÁN PEGADAS EN UNA PARED, SIN EXCEPCIÓN. SI HAY POCOS EQUIPOS SE SUGIERE SELECCIONAR REFRANES, DE MANERA QUE A CADA GRUPO LE TOQUEN 8 TARJETAS.

Al iniciar el juego el monitor dará un minuto para que el equipo revise sus tarjetas y en función de esa revisión defina a un integrante para ir a buscar una tarjeta a la pared, que corresponda a la segunda parte de alguna de las que tiene en su poder.

El monitor definirá los tiempos en que se producirán cada una de las salidas para recoger una tarjeta, de manera que todos los equipos vayan la misma cantidad de veces. Los integrantes del grupo deberán turnarse para ir a recoger tarjeta. Cuando el integrante vuelve con la tarjeta se debe completar uno de los refranes, si esto no es posible, la próxima vez que el monitor señale que pueden recoger tarjeta deberá

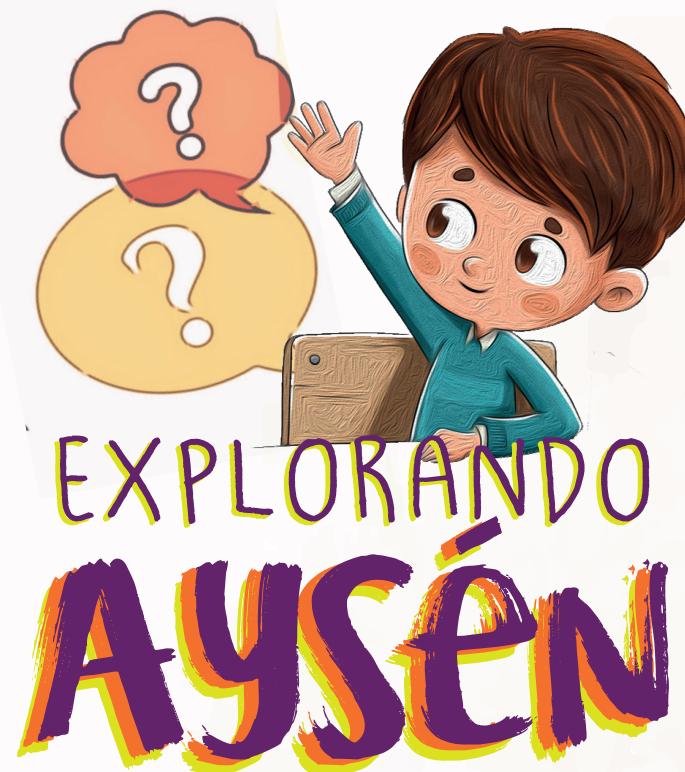
devolver la anterior (pierde el turno) y no podrá recoger otra hasta la próxima oportunidad.

Gana el equipo que logre formar la mayor cantidad de refranes en forma correcta. Para cerrar la actividad se revisan y corrigen en plenario los refranes formados por los equipos y se conversa acerca de sus significados. Los monitores destacan la importancia de mantener estas expresiones que son parte de nuestra cultura e identidad y dan cuenta del ingenio y humor propios del chileno y patagón



### MIS APUNTES





# EXPLORANDO AYSEN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL



# ANEXO

## ANEXO

Chanco limpio...	...nunca engorda
Tira la piedra...	...y esconde la mano
Último día...	...nadie se enoja
Quien solo se rie...	...de sus maldades se acuerda
En la puerta del horno...	...se quema el pan

De tal palo...	...tal astilla
A falta de pan...	...buenas don las tortas
El que la sigue...	...la consigue
Un clavo...	...saca otro clavo
Donde hubo fuego...	...cenizas quedan



## ANEXO

<i>A quien madruga...</i>	<i>....Dios lo ayuda</i>
<i>No por mucho madrugar...</i>	<i>...amanece más temprano</i>
<i>El que quiere celeste...</i>	<i>...que le cueste</i>
<i>Más vale pájaro en mano...</i>	<i>... que cien volando</i>

<i>En casa de herrero...</i>	<i>...cuchillo de palo</i>
<i>La curiosidad...</i>	<i>...mató al gato</i>
<i>Tu problema...</i>	<i>...es mi problema</i>
<i>Vamos arando dijo la mosca...</i>	<i>...sentadita en el cache del buey</i>
<i>En el país de los ciegos...</i>	<i>...el tuerto es el rey</i>

## ANEXO

Camarón que se duerme...	...se lo lleva la corriente
El que se fue a Melipilla...	...perdió su silla
Para mentir y comer pescado...	...hay que tener mucho cuidado
Del dicho al hecho...	...hay mucho trecho
Bueno el cilantro...	...pero nunca tanto

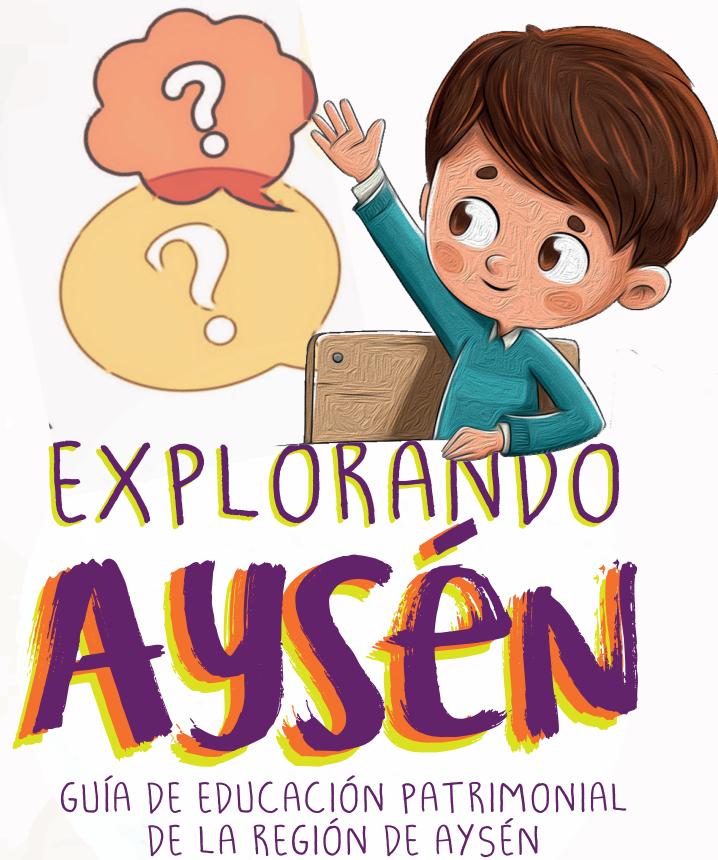
Pastelero...	...a tus pasteles
El que se va sin que lo echen...	...vuelve sin que lo llamen
Enfermo que come...	...no muere
Dios los cría...	...y el diablo los junta
El que guarda...	...siempre tiene



## ANEXO

<i>El que se apura...</i>	<i>... pierde su tiempo</i>
<i>Más sabe el diablo...</i>	<i>... por viejo que por diablo</i>
<i>Perro que ladra...</i>	<i>... no muerde</i>
<i>La culpa no es del chancho...</i>	<i>... sino del que le da el afrecho</i>
<i>A caballo regalado...</i>	<i>... no se le miran los dientes</i>
<i>El que nace chicharra...</i>	<i>... muere cantando</i>

<i>A buen entendedor...</i>	<i>... pocas palabras</i>
<i>A palabras necias...</i>	<i>... oídos sordos</i>
<i>Ojos que no ven...</i>	<i>... corazón que no siente</i>
<i>Jueeee...</i>	<i>... sus, María y José</i>
<i>Guatita llena...</i>	<i>... corazón contento</i>



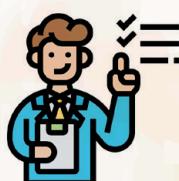
# ACTIVIDAD 13



# TU PROBLEMA ES MI PROBLEMA

## Objetivo:

RECONOCERSE COMO PROTAGONISTAS EN LA SOLUCIÓN DE LOS PROBLEMAS LOCALES.



## Habilidades:

TRABAJO EN EQUIPO, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, COLABORACIÓN.



# Materiales



COMESTIBLES Y BEBÉSTIBLES APORTADOS  
POR LOS PARTICIPANTES PARA COMPARTIR  
(MOTIVAR EL LLEVAR UNA BOTELLA PROPIA  
CON AGUA PARA NO GENERAR RESIDUOS)



GUANTES DE GOMA  
BOLSAS GRUESAS DE BASURA



TRASLADO PARA LOS INTEGRANTES  
DEL TALLER AL LUGAR EN EL QUE SE  
DESARROLLARÁ LA ACTIVIDAD.



**MIS APUNTES**



# Introducción:

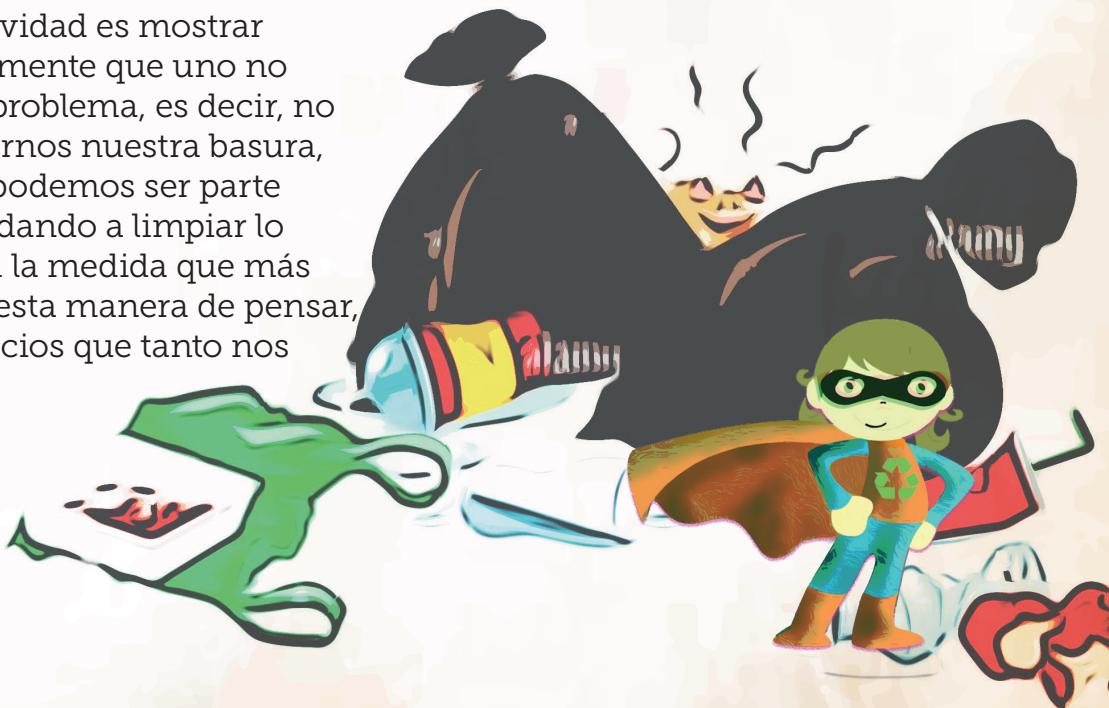
EN LOS ESPACIOS PÚBLICOS DE ESPARCIMIENTO DENTRO Y FUERA DE LA CIUDAD EL PROBLEMA ES SIEMPRE EL MISMO: LA BASURA.

En las plazas o parques dentro de la ciudad los habitantes esperan que sea otro quien limpie, sin embargo, en las orillas del río donde la gente suele asistir los días soleados buscando pasar un rato agradable en contacto con la naturaleza, es más difícil aún entender por qué las personas no cuidan el espacio del que les gusta disfrutar.

La idea de esta actividad es mostrar a los niños no solamente que uno no debe ser parte del problema, es decir, no sólo debemos llevarnos nuestra basura, sino que también podemos ser parte de la solución, ayudando a limpiar lo que otros dejan, en la medida que más personas adoptan esta manera de pensar, mejorarán los espacios que tanto nos gusta disfrutar.



Esta actividad se puede repetir durante el desarrollo del taller en diferentes espacios de esparcimiento cerca de la ciudad (por ejemplo en Puerto Aysén podría ser Puerto Dun, litoral Ribera Sur, La Puntilla en Ribera Norte, etc.) o se puede "apadrinar" un mismo lugar y asistir en diferentes ocasiones promoviendo que ellos vayan con sus familias en forma independiente de vez en cuando.



MIS APUNTES





# Desarrollo:

Al llegar al lugar se deja a los participantes libres para explorar, meter los pies al agua, jugar con la arena, en fin, la idea es que reconozcan el lugar libremente y que la basura presente en éste sea reconocida por ellos como un problema y no sea el monitor quien la señale.

Luego de una media hora de esparcimiento libre se invita a los niños a hacer una colación compartida en un círculo. Es en este espacio donde se recoge la inquietud sobre la basura presente en el lugar, si no surge de los participantes, lo que es muy raro, será el monitor quien relevará el tema. A partir de ello el monitor guiará la conversación de forma de definir el problema, la causa, la solución y el papel que podemos adoptar frente a esta situación, es decir, agravarlo con mis acciones, ser espectador o ser protagonista en la solución del problema.

El monitor puede guiar esta conversación utilizando preguntas como:

¿QUÉ TAN SEGUIDO VIENEN A ESTE LUGAR?

¿LES PARECE BONITO? ¿POR QUÉ?



¿QUÉ TIENE DE MALO? ¿CUÁL ES EL PROBLEMA DE ESTE LUGAR?

¿POR QUÉ CREEN QUE LAS PERSONAS QUE VIENEN ACÁ DEJAN SU BASURA?

¿QUÉ PODEMOS HACER PARA AYUDAR A QUE LAS PERSONAS TOME CONCIENCIA?

¿QUÉ TIPO DE PERSONAS SOMOS NOSOTROS?

¿QUÉ PODRÍAMOS HACER NOSOTROS PARA SER MEJORES QUE ESAS PERSONAS?

**MIS APUNTES**

A partir de esta última pregunta es esperable que surja la idea de limpiar el lugar, los monitores proponen entonces hacer un “basura challenge” sacando fotos del lugar antes y después de la limpieza y una foto final grupal con las bolsas recolectadas. Al sacar la foto se puede invitar a los niños a apuntar a la cámara y gritar “Tú problema es mi problema”.

Para cerrar el monitor puede explicar que nuestro entorno es parte de nuestro patrimonio, de lo que consideramos importante y también digno de ser mantenido o resguardado para las futuras generaciones, en este contexto preguntarle a los participantes ¿cómo se sintieron con esta experiencia?, ¿qué otras cosas podemos hacer para proteger nuestro patrimonio?

**MIS APUNTES**





# EXPLORANDO AYSÉN

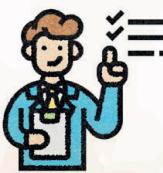
GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

# ACTIVIDAD 14

# MANOS RUPESTRES

## Objetivo:

CONOCER ACERCA DE LA CULTURA AÓNKENK O TEHUELCHE, PROPIA DE LA PATAGONIA ORIENTAL, UTILIZANDO UNA RECREACIÓN DE LA TÉCNICA ARTÍSTICA QUE DIO ORIGEN A LAS MANOS PINTADAS QUE SE ENCUENTRAN EN LOS SECTORES DE CERRO CASTILLO Y CHILE CHICO.



## Habilidades:

DIALOGAR, GENERAR HIPÓTESIS.

# Materiales:



Género de algodón, (color claro), puede ser una sábana vieja, y de un tamaño que permita pintar las manos de todos los participantes del taller, este género debe colgarse con chinches a una pared para facilitar la pintura de las manos sobre él. En caso de no poder contar con la tela se sugiere unir cuatro pliegos de papel kraft grueso.

Colorante para alimentos de color rojo, con ella se prepara 1 litro de solución bastante concentrada, para simular la tinta utilizada originalmente.

Papel Adhesivo

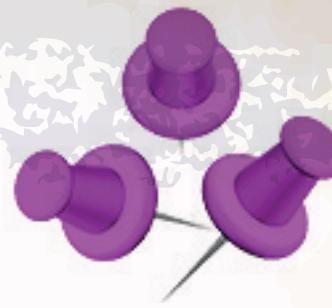
1 Lápiz pasta y tijeras por persona  
Opcionalmente, se pueden utilizar bombillas.



**MIS APUNTES**

# Introducción:

LAS PINTURAS RUPESTRES PRESENTES EN LA PATAGONIA ORIENTAL SON LA EVIDENCIA MÁS CONOCIDA DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS QUE OCUPARON LA REGIÓN DE AYSÉN. LOS NIÑOS Y NIÑAS CONOCEN O HAN VISTO EN FOTOGRAFÍAS LAS MANOS PINTADAS Y MUCHAS RECREACIONES DE LA GUANACA CON SU CRÍA, GENERALMENTE ASOCIADAS A ARTESANÍA LOCAL. ESTA ACTIVIDAD BUSCA QUE LOS PARTICIPANTES CONOZCAN CUÁLES FUERON LOS PUEBLOS QUE HABITARON LA REGIÓN DE AYSÉN, CUÁLES SON LAS EVIDENCIAS QUE PERMANECEN DE SU EXISTENCIA Y PROFUNDIZAR EN EL ESTILO DE VIDA DE LOS AÓNKENK Y EN LA TÉCNICA UTILIZADA PARA REALIZAR SUS PINTURAS DE MANOS.



MIS APUNTES

# Instrucciones:

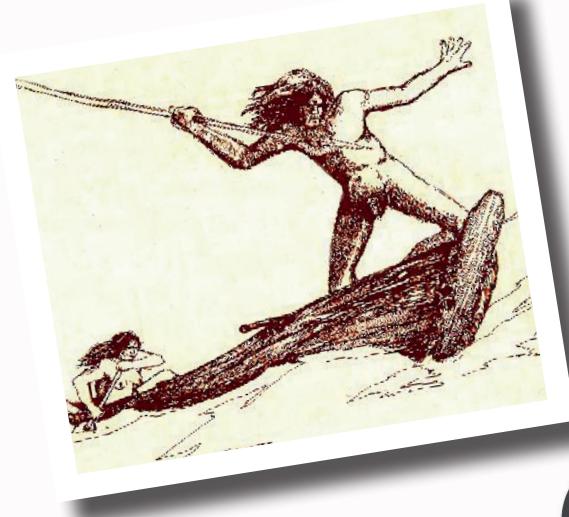


LOS MONITORES INTRODUCEN LA ACTIVIDAD PREGUNTANDO A LOS NIÑOS Y NIÑAS SI CONOCEN ALGUNO DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS QUE EXISTIERON EN LA PATAGONIA ANTES DE LA COLONIZACIÓN. EN ESTE DIALOGO LOS MONITORES LES COMENTARÁN ACERCA DE LA UBICACIÓN DE KAWÉSQAR, CHONOS Y AÓNKENK, SU ESTILO DE VIDA Y LAS EVIDENCIAS QUE DEJARON DE SU PRESENCIA.

## Chonos:

PUEBLO CANOERO, QUE LLAMABA A SUS EMBARCACIONES "DALCAS".

Habitaron los fiordos desde el sur de Chiloé hasta la Península de Taitao. Vivían de la pesca y caza de lobos marinos, que realizaban los hombres, y de los mariscos que las mujeres sacaban del mar, ya que eran excelentes buceadoras. Se organizaban en pequeños grupos. Una de las evidencias de su historia son los grandes conchales identificados en las zonas que habitaban.



## Kawésqar:

HABITARON DESDE EL GOLFO DE PENAS AL SUR. TAMBIÉN SE DEDICABAN A MARISCAR Y PESCAR.

Utilizaban la grasa de lobo marino para cubrir sus cuerpos y protegerse de las bajas temperaturas. Construían sus canoas en madera en las que pasaban gran parte de sus vidas, eventualmente realizaban campamentos en tierra firme donde se reunían varias familias. Vestigios de estos campamentos son los grandes conchales y restos de utensilios.



### MIS APUNTES

# Aónikenk:

PUEBLO NÓMADA, HABITARON LA PATAGONIA ORIENTAL, HASTA MAGALLANES. VIVÍAN EN TORNO AL GUANACO

del cual se alimentaban y obtenían sus pieles, con las cuales se vestían y elaboraban sus tiendas. Dejaron como vestigios las pinturas de manos, la guanaca con su cría, una serie de sitios de pinturas rupestres y diversas herramientas de piedra y hueso.



Luego de comentar sobre los diferentes pueblos, les preguntarán a los niños cuál es la evidencia más conocida que dejaron los pueblos originarios y sin duda los niños contestarán que las pinturas de Manos. Se les propone entonces hacer una recreación de la técnica original, con adaptaciones, y realizar un mural propio con las manos de los participantes del taller.

Antes de comenzar se les explica que los cazadores-recolectores de la pampa realizaban sus pinturas con una mezcla de pinturas minerales mezcladas con material orgánico como grasa de animal, que ponían en su boca e imitando la forma de escupir de los

guanacos, la asperjaban sobre sus manos de manera que al retirarlas la silueta de la mano quedaba definida contra el fondo pintado. Algunos estudios señalan que el proceso podía ser realizado también utilizando alguna especie de tubo pequeño, el cual se llenaba con la tinta y se soplaban aplicando mucha presión. En esta ocasión para evitar pintarse las manos se utilizarán manos de papel.



## **Pasos:**

- 1.- CADA PARTICIPANTE DIBUJARÁ SUS MANOS EN UNA HOJA DE PAPEL Y ESCRIBIRÁ SU NOMBRE SOBRE CADA UNA DE ELLAS, PARA PODER IDENTIFICARLAS ENTRE LAS DEMÁS.
- 2.- RECORTAN SUS MANOS Y LAS PEGAN EN EL LIENZO (UTILIZANDO CINTA DOBLE CONTACTO), PREPARADO COMO MURAL, QUE DEBE ESTAR COLGADO EN UNA PARED DE MANERA QUE QUEDA EN POSICIÓN VERTICAL.

**MIS APUNTES**

Por turnos cada uno de los participantes deberá tomar un sorbo de la solución de color rojo e imitando a un guanaco escupirá alrededor de sus manos generando la mayor cantidad de gotas posibles, de manera que al retirar el adhesivo de las manos, se distinga claramente su forma (Lo ideal es previamente practicar la forma de escupir de manera de conseguir el efecto "spray"). De manera opcional se pueden utilizar bombillas para realizar el ejercicio.

### 3.- SE DEJA SECAR, IDEALMENTE LOS ADHESIVOS SE RETIRARÁN LA SESIÓN SIGUIENTE DEL TALLER, CUANDO LA PINTURA YA NO PUEDA CORRERSE.

En el contexto de la actividad el monitor pregunta ¿qué creen que hayan querido decir con estas representaciones?, ¿qué utilizamos actualmente para expresarnos?, ¿por qué creen que estos hallazgos se ubican en cuevas o aleros?, aparte de manos ¿qué otras figuras o símbolos están representadas en estos lugares?, ¿por qué creen que es importante preservar y proteger estos sitios?, ¿saben a qué se dedican los arqueólogos?

El monitor cierra la actividad destacando que gracias a las manifestaciones artísticas existentes en todo el mundo podemos conocer acerca de la existencia y forma de habitar de pueblos que ya no existen en su forma original y que debemos cuidar estas evidencias pues son patrimonio de la humanidad.

**MIS APUNTES**



# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

# ACTIVIDAD 15

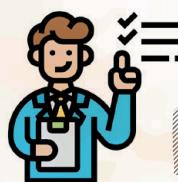


## PERSONAJES DE NUESTRA REGION



### Objetivo:

CONOCER Y VALORAR LA HISTORIA DE LOS PERSONAJES LOCALES QUE DIERON NOMBRE A LAS CALLES, EDIFICACIONES O SECTORES DE LA CIUDAD O COMUNA.



### Habilidades:

REPRESENTAR MEDIANTE LA ACTUACIÓN, UN FRAGMENTO DE UNA HISTORIA DE VIDA, TRABAJAR EN EQUIPO.

# Materiales:



FICHAS CON LA BIOGRAFÍA DE CADA PERSONAJE:

CADA FICHA TENDRÁ EL NOMBRE Y LA FOTOGRAFÍA DEL PERSONAJE POR UN LADO (SI ES QUE EXISTE) Y SU BIOGRAFÍA POR EL OTRO LADO.

LA CANTIDAD DE FICHAS DEBEN EXCEDER EN 2 O 3 A LA CANTIDAD DE GRUPOS, LOS CUALES IDEALMENTE DEBEN SER DE 3 NIÑO/AS.



ANTONIO RONCHI

Sacerdote italiano que llega a Puerto Aysén en 1960, donde se dedica a recorrer las localidades para llevar el evangelio y ayudar a las comunidades a integrarse a través de radios locales y visitas a las comunidades sobre las que facilitar la vida.



CARLOS IBÁÑEZ DEL CAMPO

Militar y político chileno que fue presidente de la República en 2 oportunidades. Como militar participó de varios golpes de estado. Durante su mandato se crearon muchas instituciones y se construyó el puente Ibáñez del Campo, que conectó la Isla de Chiloé con la tierra firme. El puente Ibáñez del Campo es una iniciativa de él que se construyó e inauguró en 1952.



TENIENTE MERINO

Carabinero que murió en un enfrentamiento con la Gendarmería argentina en los territorios en disputa de Laguna del Desierto, en la Región de Aysén, el 6 de noviembre de 1965. Un destacamento de Gendarmería argentina ocupó los terrenos otorgados a los colonos por parte del Estado chileno, con la intención de confiscar los terrenos. Una patrulla formada por cinco carabineros se dirigió al terreno para conversar con los gendarmes y estos abrieron fuego, cayendo herido el sargento Manríquez y perdiendo la vida el teniente Merino Correa.

**MIS APUNTES**

# Introducción:



SI BIEN EN CADA LOCALIDAD EXISTEN CALLES Y EDIFICACIONES CON NOMBRES DE PERSONAJES DE RENOMBRE NACIONAL, ES COMÚN QUE EN CADA LOCALIDAD EXISTAN SECTORES Y ALGUNAS CALLES QUE HAYAN SIDO BAUTIZADAS CON EL NOMBRE DE ALGÚN VECINO ILUSTRE O EL ANTIGUO DUEÑO DE UN SECTOR.

Conocer a los personajes detrás de esos nombres puede ser una buena forma de acercarse a la historia de una localidad, en Puerto Aysén en particular muchas de sus calles relevan los nombres de antiguos vecinos que jugaron papeles relevantes en la vida de la ciudad o la región, que merece la pena conocer.



# Instrucciones:

PREVIO A LA SESIÓN EL/LA MONITOR/A DEBE PREPARAR LAS FICHAS CON LOS PERSONAJES DE LA LOCALIDAD, QUE SE ENCUENTREN REPRESENTADOS EN NOMBRES DE CALLES, EDIFICACIONES O SECTORES DE SU LOCALIDAD.

Debe seleccionar aquellos personajes sobre los cuales existe información suficiente, de manera de poder llevar su biografía a una representación. Las fichas se colocan en la pizarra con el nombre y fotografía visible antes de comenzar la actividad.





# Desarrollo:

El/la monitor/a guiarán una conversación con los niños y niñas para saber cuánto saben de los personajes que dan nombre a las calles, edificaciones o sectores de la localidad. El/la monitor/a puede iniciar la conversación invitando a los estudiantes a nombrar las calles en que viven para luego preguntarles si saben por qué su calle tendrá ese nombre y cómo creen que se elige el nombre de una calle. La idea es hacerles ver que al nombrar una calle, edificación o sector lo que se hace generalmente es un reconocimiento, en especial cuando se le nombra como a una persona real. Es el caso de las calles que poseen nombres de héroes nacionales, se les puede pedir que nombren algunas y se puede destacar a Sargento Aldea, uno de los personajes de nuestra historia que posee calles con su nombre en muchas ciudades de nuestro país. ¿Quién era Sargento Aldea?, ¿Sabían que muchas calles llevan su nombre a lo largo de todo Chile?, ¿Qué habrá hecho para merecer esta distinción?.

El/la monitor/a puede contar la historia de Sargento Aldea para luego preguntarles sobre personajes locales que han dado nombre a las calles de su localidad, ¿saben quiénes fueron? El/la monitor/a muestra los personajes presentes en la pizarra y los invita a contar lo que saben de ellos y en caso de que nadie sepa a adivinar en función de su aspecto físico o su vestimenta. Respecto de los personajes locales el/la monitor/a en ningún caso corregirá o entregará información, ya que eso arruinaría la actividad posterior. En grupos de a 3 formados por afinidad, escogerán una de las fichas pegadas en la pizarra y se separarán de los demás grupos para leer su biografía y preparar, sin ser vistos por sus compañeros, una muy breve representación sobre la vida de su personaje, para esto contarán con unos 15 minutos y la representación no debe durar más de 3 minutos. Los monitores deben retirar las fichas sobrantes de la pizarra y guardarlas fuera de la vista de lo/as niño/as.

**MIS APUNTES**

Una vez todos preparados se reúnen nuevamente formando un círculo. Por turno, cada grupo hará su representación sin mencionar el nombre del personaje, para que al terminar los compañeros digan quién creen que es.

Una vez que todos hayan hecho sus representaciones votarán por el personaje que a su juicio tiene más merecido el tener una calle o edificación con su nombre y por qué. El/la monitor/a cerrará la actividad guiando una reflexión con preguntas como:



¿QUÉ PODRÍA HACER UN VECINO DE LA CIUDAD HOY PARA MERECER EL NOMBRE DE UNA CALLE?

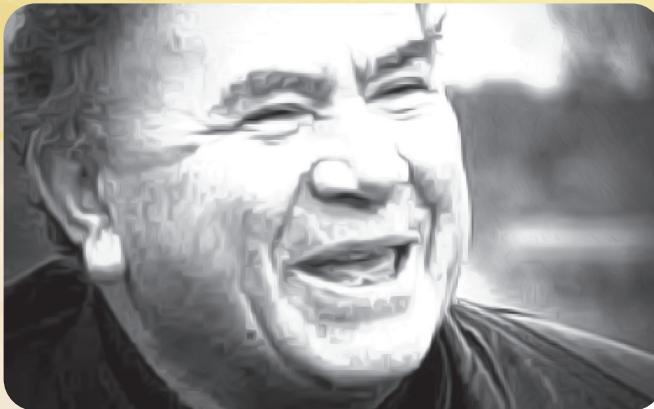
¿QUÉ AYSENINO QUE USTEDES CONOCEN MERECER EL NOMBRE DE UNA CALLE HOY Y POR QUÉ?

¿PODRÍA SER QUE ALGÚN DÍA UNA CALLE LLEVE SU NOMBRE? ¿POR QUÉ?

¿CONOCES A ALGUNA MUJER DESTACADA? ¿POR QUÉ CREE QUE ES DIFÍCIL ENCONTRAR CALLES CON NOMBRE DE MUJER?

MIS APUNTES





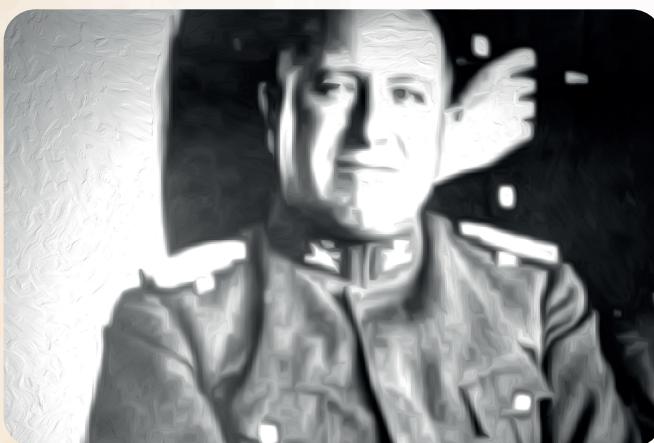
ANTONIO RONCHI

Sacerdote italiano que llega a Puerto Aysén en 1961, donde se dedica a recorrer las localidades más alejadas para llevar el evangelio y ayudar en su desarrollo e integración a través de la creación de una red de radios locales que tenía como fin mantener a las comunidades comunicadas, enviar mensajes, avisar sobre las visitas de médicos, hacer encargos, en fin, facilitar la vida de las personas .



CARLOS IBÁÑEZ DEL CAMPO

Militar y político chileno que fue presidente de la república en 2 oportunidades. Como militar participó de varios golpes de estado. Durante su mandato se crearon muchas instituciones y se impulsó la creación de hospitales y servicios de agua potable y alcantarillado. En su primer gobierno se creó la Provincia de Aysén. El puente Ibáñez lleva su nombre pues fue iniciativa de él su construcción, aunque se construyó e inauguró en los mandatos siguientes.



LUIS MARCHANT

Carabinero y político chileno, que se desempeñó por tres períodos como intendente de la Región de Aysén. Se caracterizó por impulsar la urbanización de la región como forma de mejorar las condiciones de vida se los pobladores.



EUSEBIO IBAR

Profesor de francés y escritor nacido en Constitución que llega a trabajar de profesor en el Liceo de Hombres de Aysén en los años 30, luego de una ruptura familiar. Se encanta con los paisajes y la vida del lugar y escribe poesía, varios relatos, cuentos y numerosas obras teatrales, buscando entretenir y mostrar a sus alumnos la belleza del lugar en que viven . También le gustaba pintar durante sus excursiones por los alrededores.



### ALMIRANTE ENRIQUE SIMPSON

Militar chileno, almirante de la Marina de quien exploró en 1870 la región a bordo de la corbeta Chacabuco. A bordo de este navío efectuará cuatro campañas de reconocimiento y exploración hidrográficas en la región de Aisén. Exploró los canales occidentales de la Patagonia, de los territorios de Magallanes y del río Santa Cruz, abriendo nuevas vías de navegación y entregando información para futuros colonizadores de la región.

Luego participó en la Guerra del Pacífico.



### TENIENTE MERINO

Carabinero que murió en un enfrentamiento con la Gendarmería argentina en los territorios en disputa de Laguna del Desierto, en la Región de Aysén, el 6 de noviembre de 1965. Un destacamento de Gendarmería argentina ocupó los terrenos otorgados a los colonos por parte del Estado chileno, con la intención de confiscar los terrenos. Una patrulla formada por cinco carabineros se dirigió al terreno para conversar con los gendarmes y estos abrieron fuego, cayendo herido el sargento Manríquez y perdiendo la vida el teniente Merino Correa.



### PEDRO AGUIRRE CERDA

Profesor de Castellano, abogado y político. Presidente de la República entre 1938 y 1941. Fue senador y ministro en 2 períodos. Gobernó con el lema: "Gobernar es Educar". Luchó por las libertades individuales, de la prensa, de asociación, de agrupación y reunión. Durante su gobierno se creó la Corporación de Fomento de la Producción (CORFO) lo que fue el punto de partida para el desarrollo industrial del país mediante la construcción de plantas eléctricas y siderúrgicas, la elaboración de materias primas, la mecanización de la agricultura y el fomento a la minería. Fue el primer presidente de Chile en visitar Aysén, y que Puerto Aguirre lleva ese nombre en su honor.

# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL





# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL

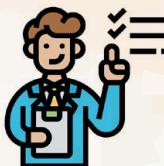
# ACTIVIDAD 16



# EXPLORANDO AYSEN

## Objetivo:

CONOCER Y APRECIAR ELEMENTOS DEL  
PATRIMONIO NATURAL O CULTURAL DE AYSÉN.



## Habilidades:

EXPLORAR, OBSERVAR, DISTINGUIR  
CARACTERÍSTICAS, APRECIAR Y CUIDAR.

# Materiales:



Recursos necesarios para hacer las salidas a terreno. (Coordinar antes el medio de transporte y un acompañante mediador o con un mayor manejo de los temas, generar contacto con los administradores del lugar que se visite, también se puede considerar una colación para los participantes).

Para la actividad Cazadores de Imágenes considerar celulares o cámaras fotográficas.

Cada participante debe llevar su bitácora.



**MIS APUNTES**

# Introducción:

Es importante entender que no se puede solamente teorizar sobre el patrimonio, contarles a los niños y niñas qué es, cómo es y dónde está o por qué es importante cuidarlo, el patrimonio debe vivenciarse y para eso hay que generar salidas a terreno.

Estas visitas pueden ser varias durante el desarrollo del taller y con diferentes temáticas.



A CONTINUACIÓN  
PRESENTAREMOS  
DIFERENTES ALTERNATIVAS  
DE SALIDAS A TERRENO Y  
SUGERENCIAS PARA LOGRAR  
EL MÁXIMO PROVECHO DE  
ELLAS.

# Desarrollo de la actividad



SE PRESENTAN A CONTINUACIÓN DIFERENTES ALTERNATIVAS, PARQUES O RESERVAS NATURALES

## “Cazadores de Imágenes”

Se sugiere el Sendero del pescador, (Reserva Nacional Río Simpson), Monumento natural Dos Lagunas, Reserva Nacional Coyhaique, Río Tabo, Bahía Acantilada. Lo ideal es que el traslado hacia el lugar de destino no exceda la hora y media de viaje, ya que mientras más tiempo se destine al traslado, menor será la estadía en el lugar.

SI LOS MONITORES NO CUENTAN CON CONOCIMIENTO SOBRE FLORA Y FAUNA LO IDEAL ES HACERSE ACOMPAÑAR DE ALGUIEN QUE LOS TENGA Y QUE PUEDA APORTAR A LA IDENTIFICACIÓN DE ESPECIES.

Una forma de motivar la atención de los niños y niñas puede ser comunicarles, la sesión anterior a la salida, que haremos un pequeño concurso de fotografía, de manera que durante el recorrido por el sendero, los niños capturen imágenes de las especies que les parezcan más curiosas o atractivas y a su regreso las identifiquen y las envíen a los monitores quienes seleccionarán algunas (cuidando de incluir al menos 1 de cada participante) para publicarlas en la red social que corresponda. Es importante informar la actividad con anterioridad para que lleven celular o máquina fotográfica, en caso de que alguien no cuente con ninguna de ellas, se pueden formar parejas para participar o los monitores pueden facilitar su celular a los participantes.

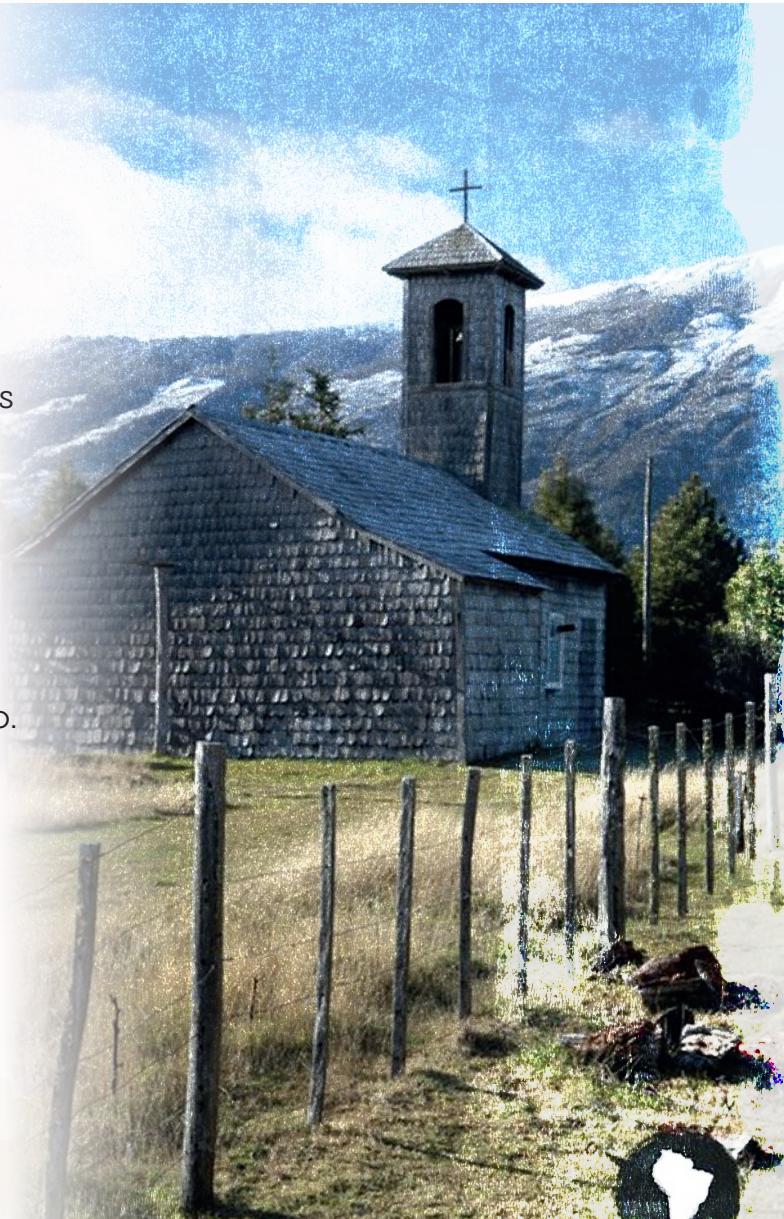
De regreso, en la sesión siguiente, se pueden ir proyectando las imágenes tomadas por los participantes durante la salida y propiciar una conversación entre los participantes en modalidad de plenario utilizando también los apuntes de sus bitácoras. Es importante generar este cierre y evaluación para destacar aspectos como la preservación,

la biodiversidad, los ecosistemas, la protección ambiental, la responsabilidad de cada uno en el resguardo del patrimonio natural, etc. También este plenario puede ser una instancia para destacar o corregir las conductas de los y las participantes durante la actividad, siempre de manera grupal y positiva.

## Museo de Coyhaique sector pulperia. “Viajeros en el tiempo”

Se debe concertar una visita guiada para asegurar la respuesta a todas las preguntas de los niños. La sesión anterior del taller se debe comunicar a las niñas y niños la salida a terreno y comentarles que deberán hacer un pequeño reporte respecto de lo que le pareció más interesante de la visita. Este reporte debe incluir una imagen tomada en el museo, que tenga relación con lo escogido y en su relato debe incluir la explicación o fundamento de su elección. Estos reportes serán subidos a la red social correspondiente. Para tomar apuntes los niños deben llevar su bitácora o en su defecto una libreta o pequeño cuaderno. Para capturar imágenes, un celular, que puede ser compartido. Se sugiere hacer un ejercicio previo, simulando la actividad con situaciones o elementos del entorno.

En la sesión siguiente o al regresar de la salida es importante compartir en modalidad de plenario la experiencia de los participantes relevando aspectos como la valoración del patrimonio cultural, la importancia del rescate de la historia local y cómo nos relacionamos hoy con ella, el valor de espacios de preservación como el Museo Regional de Aysén, entre otros temas que puedan surgir. Se puede alimentar la conversación proyectando imágenes de la salida a terreno. Siempre es bueno dejar un espacio para reforzar conductas positivas de las y los participantes en este tipo de actividades para que se evidencien de mejor manera.



# Visita a Artesano/a en cuero de pescado, lana, madera, carpintero de ribera, etc.

Esta actividad requiere encontrar un/a artesano/a que tenga interés por mostrar su arte y concertar una visita previa sin los niños y niñas. De esta manera se le podrá explicar claramente cuál es el objetivo de la salida y lo que nos interesa conocer, con mucho tacto se puede sugerir hacer una demostración y alguna actividad que los niños y niñas podrían hacer durante la visita para ayudar o participar de ella.

Igualmente se debe preparar al grupo para esta visita realizando la sesión anterior una introducción, contándoles a quién se irá a conocer y el trabajo que realiza. Lo ideal es que los niños y niñas preparen una serie de preguntas que les gustaría hacer a la persona sobre su trabajo y su vida. Este ejercicio es bueno hacerlo en plenario, para que los monitores puedan ir guiando las preguntas, si existe dificultad para formularlas, entre las preguntas propuestas pueden estar:

¿QUIÉN LE ENSEÑÓ A HACER ESTO?

¿FUE MUY DIFÍCIL APRENDER ESTE OFICIO?

¿POR QUÉ?

¿QUÉ EDAD TENÍA CUANDO COMENZÓ A HACER ESTO?



¿SUS HERMANOS TAMBIÉN SE DEDICARON A ESTO?

¿USTED LE HA ENSEÑADO ESTE OFICIO A ALGUIEN MÁS? ¿A QUIÉN?

¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE GUSTA DE SU TRABAJO?

¿QUÉ ES LO MÁS DIFÍCIL DE ESTE TRABAJO?

PEDIR EXPLICACIONES RESPECTO DE LA TÉCNICA O LOS PASOS A SEGUIR EN LA ELABORACIÓN DEL OBJETO

Durante la visita la idea es que las preguntas surjan de forma espontánea, de no ser así, los monitores pueden pedir a los niños que pregunten en base a lo preparado la sesión anterior.

Es importante recordar a los niños que al finalizar la visita agradecan al artesano por su disposición y le comenten qué es lo que más les gustó o llamó la atención de lo aprendido.

De regreso o en la sesión siguiente es importante generar una evaluación de la actividad realizada. Se sugiere un plenario en el que los monitores planteen preguntas relacionadas con la visita y los participantes puedan compartir su experiencia. Se puede reforzar y motivar la conversación proyectando imágenes de la salida. Como en todos los casos de salidas a terreno es muy relevante que los monitores destaque las conductas apropiadas de los participantes, como el respeto, saber escuchar, participar, no dejar desperdicios, entre otras cosas.

# EXPLORANDO Aysén

GUÍA DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL  
DE LA REGIÓN DE AYSÉN



# EXPLORANDO AYSÉN

GUÍA DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA  
PARA LA EDUCACIÓN PATRIMONIAL