

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CÓMO DISEÑAR UNA REVOLUCIÓN

LA VÍA CHILENA AL DISEÑO



**MATERIAL PARA
LEER Y EXPERIMENTAR**



Presentación

Este material didáctico es una invitación a realizar diversas actividades de creación, para comprender cómo, en un momento crucial de la historia de nuestro país, el diseño gráfico e industrial se orientó con especial dedicación a la justicia social y a la innovación.

Después de la victoria electoral del 4 de septiembre de 1970, el gobierno socialista liderado por Salvador Allende y su coalición, la Unidad Popular, se embarcó en la misión de implementar una revolución socialista en Chile a través de las instituciones democráticas del país, con el fin de abordar las necesidades más apremiantes del pueblo chileno. El resultado fue una alianza sin precedentes entre socialismo, democracia y diseño.

En ese entonces, la superación de la dependencia económica y cultural como concepto clave de desarrollo nacional, motivó el impulso local de diseño para producir bienes de consumo popular, demostrando que Chile fue pionero en crear productos alternativos al capitalismo. Al igual que el proyecto político-social de Salvador Allende, varios de los diseños seleccionados se propusieron mejorar



las condiciones de vida de la población, posicionando al diseño como una herramienta de vanguardia para la transformación social pacífica.

Algunos de estos proyectos comprenden las cucharas dosificadoras de leche en polvo diseñadas para combatir la desnutrición infantil, los carteles que fomentaron la acción colectiva y una sala de operaciones cibernética construida para administrar las industrias estatales de Chile. Estos y otros proyectos nos permiten comprender cómo los diseñadores de Chile trabajaron para crear una vía hacia la justicia social y material. Tanto por su significado como por su calidad, estos proyectos constituyen uno de los episodios más destacados del diseño en Latinoamérica.

Cincuenta años después del golpe de Estado civil-militar del 11 de septiembre de 1973 que puso fin a la democracia chilena y a estas iniciativas de diseño, la exposición y su libro así como este material didáctico son un recordatorio de la capacidad transformadora de Chile en Latinoamérica y una fuente de reflexión e inspiración creativa.

Nos proponemos dialogar en la historia, con todas sus historias, a través de una interacción abierta con nuestras memorias y las de otras, otros. Estás invitada e invitado. Deseamos que estos conocimientos y actividades puedan ser apropiados por ustedes en su quehacer pedagógico para la formación ciudadana de niñas, niños y jóvenes de nuestro país.

Material desarrollado especialmente por las profesoras Cecilia Ramírez Venegas y Francisca Escobar Nachar, en conjunto con los curadores de la exposición y el Centro Cultural La Moneda.



Contexto de la exposición

Bajo la curaduría de Hugo Palmarola, Eden Medina y Pedro Ignacio Alonso *Cómo diseñar una revolución:*

La vía chilena al diseño, exposición integral sobre el diseño gráfico e industrial realizado durante el gobierno del presidente Salvador Allende, presenta un recorrido amplio y sensible sobre la cultura visual y material de un momento histórico fundamental. Así, a través de más de 350 piezas originales de diseño destinadas a la acción colectiva, la democratización de la lectura y la música, la reducción de la dependencia tecnológica y la superación de la desnutrición infantil, la muestra también cuenta con la primera reconstrucción integral de la sala de operaciones Cybersyn.

En línea con el título de la exposición, esta muestra se estructura a partir de algunas interrogantes fundamentales para el diseño y la sociedad del período. Estas se organizan en seis ejes conceptuales y temáticos con diversos grupos transversales de piezas de diseño gráfico e industrial: **1. Cómo promover la música popular; 2. Cómo llamar a la acción colectiva; 3. Cómo nutrir la infancia; 4. Cómo reducir la dependencia tecnológica; 5. Cómo construir una sociedad lectora; 6. Cómo administrar una economía.**

Reconstitución de la sala de operaciones Cybersyn dentro de la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda

En el marco de la conmemoración de los 50 años del golpe de Estado civil-militar en Chile, la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* es desarrollada por el Centro Cultural La Moneda entre el 7 de septiembre de 2023 y el 28 de enero de 2024, con el apoyo de la Pontificia Universidad Católica de Chile, el MIT International Science and Technology Initiatives (MISTI), MIT Program in Science, Technology, and Society (STS), el Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación y Goethe-Institut Chile. Descripción básica de la exposición en el siguiente enlace: <https://www.cclm.cl/exposicion/como-disenar-una-revolucion/>

El libro de la exposición es publicado por Lars Müller Publishers en Zurich, Suiza, incluye 12 capítulos especializados desarrollados por diversos investigadores chilenos y extranjeros. Libro disponible en su versión en español en Chile dentro del Espacio Lector: <https://www.cclm.cl/educacion/espacio-lector/> y dentro de la tienda del Centro Cultural La Moneda: <https://latiendacclm.cl>, así como en su versión en inglés en Lars Müller Publishers: <https://www.lars-mueller-publishers.com/how-design-revolution>

**Videos sobre la exposición en los siguientes enlaces
(Canal ARTV, CNN, BioBio y Radio Pauta):**

<https://www.youtube.com/watch?v=PfupjCw-WN4&t=1305s>

https://www.futuro360.com/videos/futuro-360-bonsiepe-cybersyn-unidad-popular_20230912/

<https://www.youtube.com/watch?v=k17ByAYgvSc>

<https://www.biobiochile.cl/biobiotv/cultura/entrevistas/2023/09/12/eden-medina-cybersyn-era-como-un-sistema-nervioso-adaptativo-cibernetica-de-gerencia-en-los-70.shtml>

<https://www.biobiochile.cl/biobiotv/cultura/entrevistas/2023/09/06/hugo-palmarola-la-via-chilena-al-diseno-muestra-interdisciplinariedad-innovacion-y-creatividad.shtml>

<https://www.pauta.cl/ciudad/2023/09/22/como-disenar-una-revolucion-la-mayor-exposicion-sobre-el-diseno-creado-durante-el-gobierno-de-salvador-allende.html>

ACTIVIDADES EDUCACIÓN INICIAL



CONSTRUYENDO NUESTRO CUENTO COLABORATIVO

5. Cómo construir una sociedad lectora

Que el libro y la lectura estuviesen al alcance de todas y todos fue fundamental para el gobierno de Salvador Allende. Las dinámicas de circulación de la cultura escrita en Chile sufrieron un vuelco con la creación, en 1971, de la Editorial Nacional Quimantú (“sol del saber” en mapuzugun), editorial surgida tras la compra de Zig-Zag por parte del Estado.

Quimantú se convirtió en una plataforma de difusión, distribución y exposición masiva de diversas temáticas y amplió significativamente el acceso de la ciudadanía a la literatura nacional y universal.

Nivel inicial y medio (0 a 4 años)

Núcleo de aprendizaje: Convivencia y ciudadanía

Objetivo de Aprendizaje Transversal

Colaborar en actividades, conmemoraciones o celebraciones de su familia, colegio y comunidad.

Tiempo: 30 minutos

Materiales

- Proyección o impresiones de portadas de la colección Cuncuna de la Editora Nacional Quimantú.
- Ambiente preparado para la observación.
Recomendamos cojines, mantas o alfombra.

Portadas de la Editora Nacional Quimantú dentro de la exposición
Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño en
Centro Cultural La Moneda

Recursos

Para conocer más sobre la Editora Nacional Quimantú, visita el siguiente enlace: <http://www.soldelsaber.cl>

Para descargar e imprimir imágenes de los libros publicados por la colección Cuncuna de la Editora Nacional Quimantú, visita el siguiente enlace: <http://www.soldelsaber.cl/cuncuna>

La Colección Cuncuna y Cabro chico de la Editora Nacional Quimantú, se consideran como una revolución del libro infantil chileno en el periodo de gobierno de Salvador Allende (1970-1973), y donde diversos diseñadores tuvieron una importante participación.

Para profundizar y conocer un poco más sobre la relevancia de Quimantú en el fomento lector, invitamos al educador o educadora a escoger una o varias de las portadas de la colección Cuncuna disponible en la plataforma Memoria Chilena: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-97225.htm>.



- > JUNTO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS, UBÍQUENSE EN UN AMBIENTE PREPARADO, CÓMODO Y TRANQUILO PARA LA OBSERVACIÓN.
- > PARA PROMOVER LA CONVERSACIÓN, OBSERVEN Y DIALOGUEN SOBRE QUÉ ELEMENTOS LES LLAMAN LA ATENCIÓN; COLORES, FORMAS, LETRAS, ILUSTRACIONES, ENTRE OTROS.
- > POSTERIORMENTE, PONDREMOS A PRUEBA TODA LA IMAGINACIÓN. ASÍ COMO QUIMANTÚ PLASMÓ LAS HISTORIAS Y REALIDADES DE LA SOCIEDAD CHILENA DE LA ÉPOCA, LES INVITAMOS A USAR Y ORDENAR LAS PORTADAS PARA CREAR UNA HISTORIA PROPIA.
- > PARA APOYAR LA CREACIÓN DEL CUENTO COLECTIVO, SE SUGIERE INTENCIONAR LA OBSERVACIÓN DE LAS PORTADAS RELACIONÁNDOLAS CON EL CONTEXTO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS, COMO POR EJEMPLO SU COTIDIANEIDAD ESCOLAR Y LAS ACTIVIDADES FAMILIARES DENTRO Y FUERA DEL HOGAR, ENTRE OTROS. ES IMPORTANTE QUE ÉL O LA EDUCADORA TOME NOTA DE LAS HISTORIAS QUE VAN APARECIENDO PARA CONFORMAR LA HISTORIA COLECTIVA. POR ÚLTIMO ¡VAMOS A DARLE VIDA A ESTE CUENTO!
- > PARA FINALIZAR SE PROPONE UNA LECTURA COLECTIVA DE LA HISTORIA, LA CUAL PUEDE TENER UNA VERSIÓN ESCRITA PARA VISUALIZARLA EN EL ESPACIO EDUCATIVO.

Portadas de la Editora Nacional Quimantú dentro de la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda. (Página izquierda)

PREPARAMOS NUESTRA LECHE

2. Cómo nutrir la infancia

La conformación del llamado “hombre nuevo” al que aspiraban las izquierdas latinoamericanas, incluida la Unidad Popular, dependía del bienestar de las infancias. Este arquetipo de individuo ideal y de valores renovados que surgiría a partir de la revolución, se consideraba posible de alcanzar a través de medidas de bienestar como, por ejemplo, mejorar la alimentación del “niño nuevo” acción que se consideró un aspecto fundamental en la construcción del socialismo.

Niveles Medio y transición (2 a 6 años)

Núcleo de aprendizaje: Identidad y autonomía

Objetivo de Aprendizaje Transversal

Incorporar rutinas básicas vinculadas a la alimentación, vigilia, sueño, higiene, y vestuario dentro de un contexto diferente a su hogar y sensible a sus necesidades personales manifestando progresiva independencia en sus prácticas y cuidando su bienestar.

Tiempo: 30 minutos

Materiales

- Afiche de otros periodos vinculados a la importancia del consumo de leche
- Cucharas dosificadoras de leche en polvo
- Leche en polvo
- Tazas
- Agua tibia
- Toallas de papel o servilletas

Recursos

Para conocer el “Programa nacional de leche: instructivo para personas que participan en labores educativas”, visita el siguiente enlace:

<http://www.bibliotecanacionaldigital.gob.cl/visor/BND:350093>
Documento publicado en 1972 por el Servicio Nacional de la Salud.

Afiches vinculados a la campaña del Medio Litro de Leche del gobierno de Salvador Allende (1970-1973). Para proyectar o imprimir estos afiches, recomendamos recurrir al siguiente enlace:

<https://www.elciudadano.com/memoria50anos/el-medio-litro-de-leche-y-la-batalla-por-la-alimentacion-en-el-chile-de-salvador-allende-y-la-unidad-popular/06/20/>

Descripción

En 1970, los índices de desnutrición infantil en Chile estaban entre los más altos del mundo, a los cuales se sumaban graves índices de mortalidad infantil que crecían exponencialmente en las infancias con menor acceso a recursos y cuidados producto de la desigualdad social de la época. Es por ello que mejorar la alimentación de la infancia fue un aspecto clave en la revolución vivida en Chile, de la mano de un plan nacional de alimentación que, entre otras medidas, implementó la distribución gratuita de medio litro de leche diario a menores de 15 años, mujeres embarazadas y mujeres que amamantan.

En este proceso cobra un rol protagónico la cuchara dosificadora, diseñada especialmente por el Área de Diseño Industrial del Comité de Investigaciones Tecnológicas de Chile (INTEC), y los afiches de Waldo González y Mario Quiroz creados para las campañas educativas sobre el consumo de esta importante proteína.

Sesión 1

El consumo de leche no solo pretendía combatir los altos índices de desnutrición y mortalidad infantil, sino que también, el acto de preparar un vaso de leche simbolizaba la esperanza de las familias más desposeídas.

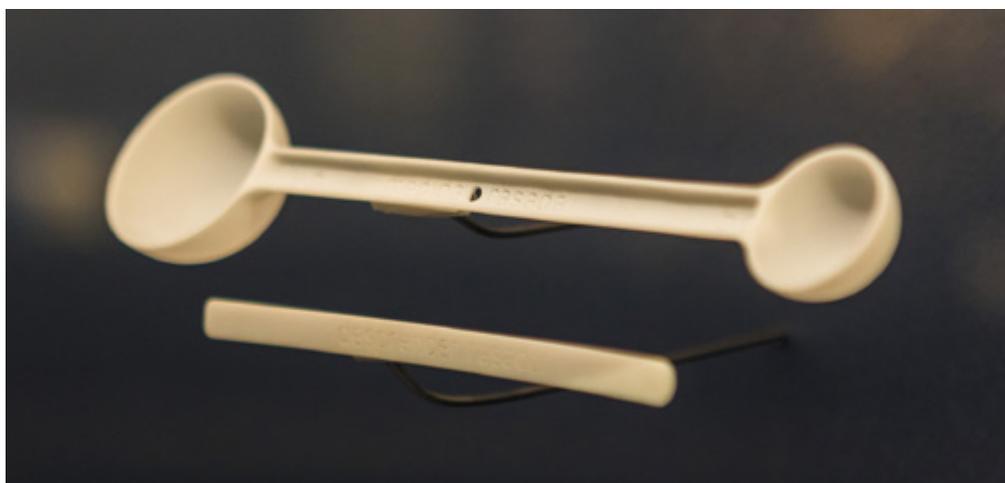
- Los y las estudiantes seleccionan, observan y dialogan en torno a los afiches vinculados con la campaña «El Medio Litro de Leche» del gobierno de Salvador Allende (1970-1973). La selección puede proyectarse o a través de impresos. Además, pueden agregarse afiches de otros periodos sobre la importancia del consumo de leche en la infancia.
- Se propone invitar a cada niño y niña a preparar su propia taza de leche con una cuchara dosificadora. Para ello se sugiere a los y las educadoras, presentar los materiales primero (resaltando la importancia de la cuchara para la preparación), modelar la preparación y luego apoyar en el uso de la cuchara dosificadora y el vertido de agua tibia en la taza durante el trabajo individual de cada niño o niña. Siempre con la precaución necesaria.
- Realizado el ejercicio, reúnanse en un círculo de conversación mientras beben el vaso de leche.

Promueva la conversación para que niños y niñas comenten sobre sus hábitos alimenticios y la importancia de la leche en su dieta.

Preguntas guía:

Detalle de un prototipo de cuchara dosificadora y bocetos de la campaña Leche en Polvo dentro de la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda

- > ¿QUÉ TIPO DE LECHE SE TOMA EN SUS CASAS?
- > ¿QUÉ TIPOS DE LECHE LES GUSTAN A USTEDES?
- > ¿CÓMO PREPARAN LA LECHE EN SUS CASAS?
- > ¿POR QUÉ CREEN QUE ES IMPORTANTE TOMAR LECHE O PRODUCTOS SIMILARES?



DISEÑANDO EL MOBILIARIO DE MI SALA DE CLASES

4. Cómo reducir la dependencia tecnológica

Con el objetivo de lograr una mayor autonomía económica del Estado en la búsqueda del bienestar social, el gobierno de Salvador Allende profundizó el modelo de industrialización por sustitución de importaciones, intensificando los procesos de estatización y de racionalización de productos.

Nivel: Transición (4 a 6 años)

Núcleo de aprendizaje: Comprensión del entorno sociocultural

Objetivo de Aprendizaje Transversal

Comparar características de diseño, funcionamiento, utilidad, precaución de uso e impacto en el entorno, de diferentes objetos tecnológicos y productos de uso cotidiano fabricados industrialmente.

Tiempo: 2 sesiones de 30 minutos

Materiales

- Papel
- Lápices grafito
- Lápices de colores
- Goma de borrar
- Materiales reciclados o reutilizados para construir prototipos de mobiliario escolar

Mobiliario para niñas y niños dentro de la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda

Descripción

En 1970, los índices de desnutrición infantil en Chile estaban entre En 1971, el Ministerio de Economía, Fomento y Reconstrucción, a través de la Corporación de Fomento de la Producción (CORFO), crea el Área de Diseño Industrial del Comité de Investigaciones Tecnológicas de Chile (INTEC), para favorecer la industrialización y autonomía del país aportando así, con bienes de consumo en áreas como electrodomésticos, agrícola, vivienda, salud y mobiliario básico para jardines infantiles. Este último es el proyecto que sirve de inspiración para la siguiente actividad.



Sesión 1

Observan, prueban, usan e investigan el mobiliario presente en su sala de clases.

Una vez realizado este ejercicio, dialoguen en torno a las siguientes preguntas:

- > ¿PARA QUÉ SIRVE?
- > ¿DE QUÉ MATERIALES ESTÁ FABRICADO?, ¿CUÁLES SON SUS PARTES Y PIEZAS?
- > ¿POR QUÉ TIENE ESA FORMA? ¿CÓMO SE RELACIONA CON NUESTRO CUERPO?
- > ¿CÓMO SE RELACIONA CON EL ESPACIO Y CON OTROS MUEBLES? ¿CUÁL ES SU UTILIDAD?
- > ¿POR QUÉ TIENE ESE COLOR? ¿QUÉ PASARÍA SI FUERA DIFERENTE? ¿DE QUÉ MANERA ME AYUDA?
- > ¿CÓMO PODRÍA MEJORAR SU DISEÑO?

Posteriormente reflexionan y conversan sobre elementos del mobiliario que hagan falta en su salón, o aquellos que podrían mejorarse.

Niños y niñas expresan oralmente sus características. Posteriormente realizan un diseño del mobiliario nuevo o mejorado en papel. Para ello pueden apoyarse en las siguientes preguntas: ¿Cómo construirías dicho elemento?, ¿por qué tiene esa forma?, ¿cuál es su funcionalidad?

Sesión 2

Se invita a niños y niñas a construir junto a sus familias y usando material reciclado, el prototipo del objeto diseñado en papel.

Exponen sus diseños al resto del espacio educativo y/o familias. Se sugiere una presentación tipo feria, donde niños y niñas junto a sus diseños, expliquen con sus propias palabras y respondan preguntas de los asistentes.

ACTIVIDADES EDUCACIÓN BÁSICA



LA MÚSICA COMO PUENTE ENTRE EL PASADO Y PRESENTE

1. *Cómo promover la música popular*

Desde mediados de los años sesenta, la Nueva Canción Chilena compuso melodías y letras que se identificaron estrechamente con la izquierda, convirtiéndose en la estética sonora de la Unidad Popular. Siendo un movimiento de renovación folclórica y reivindicación latinoamericana, la Nueva Canción Chilena creó música directamente vinculada a la realidad popular del país.

Su compromiso político hizo del canto una herramienta de liberación y denuncia sobre las condiciones de vida de la clase obrera.

Nivel: 1º a 6º básico

Objetivo de Aprendizaje Transversal

Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos, el patrimonio territorial y cultural de la nación, en el contexto de un mundo crecientemente globalizado, multicultural e interdependiente.

Valorar el carácter único de cada ser humano y con ello, la diversidad que se manifiesta entre las personas, fortaleciendo la capacidad de empatía con los otros.

Tiempo: 2 sesiones de 90 minutos

Materiales

- Lápiz
- Papel
- Computador
- Instrumentos musicales a disposición en establecimiento educativo
- Celular o grabadora de voz

Recursos

Disco digital *Tolín Tolín Tolán* disponible en El siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=h1odxiqcnXg>

En el siguiente enlace, puedes conocer una reinterpretación de esta canción:

<https://www.youtube.com/watch?v=QUTx5k-KKdA&list=PLvBTByXEikNbKxro4cZZOSzYm3ABmptI5>

Descripción de la actividad:

Para la revolución de 1970 la música jugó un rol protagónico. Aquí surge La Nueva Canción Chilena como un movimiento que, valorando el folclor y los sonidos latinoamericanos, se configuró como la voz de quienes ansiaban una sociedad más justa. El movimiento también tenía lugar la infancia, de la mano de la intérprete y compositora Charo Cofré (1941).

Esta actividad toma como elemento central las canciones de su disco *Tolín Tolín Tolán*, editado por la Industria de Radio y televisión (IRT), que en 1971 surge a partir de la nacionalización de un sello internacional.

Para esta actividad se seleccionó una canción del disco:

[Charo Cofre - Tolin, Tolin, Tolan \(1971\)](#) la cual se propone analizar y luego intervenir su letra considerando para ello, el contexto actual.

Imagen página anterior:

Carátulas de distintos álbumes y sellos discográficos dentro de la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda

Sesión 1:

- Se invita a los y las estudiantes a escuchar la canción El Tonto Perico: El Tonto Perico y conversar sobre lo escuchado. Para ello puede usar las siguientes preguntas; *¿Conozco esta canción?; ¿Quién la canta?; ¿De qué época es?; ¿Qué instrumentos se utilizan?; ¿Quién es Charo Cofré? ¿Me han pasado cosas como las que le pasan a Perico?; ¿Qué pienso sobre la forma en que se refieren a Perico?*

- Posteriormente junto a los y las estudiantes se escuchará una versión moderna de la canción, de la banda Tikitiklip: https://www.youtube.com/watch?v=mLhm7IM_pCg&ab_channel=Tikitiklip

- En grupos, los y las estudiantes comparan las diferencias entre cada canción. Para ello pueden considerar los siguientes elementos: ritmo, letra, instrumentos y voces.

- Posteriormente se les invita a intervenir la canción, para ello se sugieren las siguientes opciones:

OPCIÓN 1: adaptarla a su propio contexto

OPCIÓN 2: adaptarla para que se hable de Perico de una forma que les parezca más respetuosa.

OPCIÓN 3: otras ideas que surjan desde los y las estudiantes.

- Presentan la canción intervenida, interpretándola con el ritmo de cualquiera de sus dos versiones.

- Eligen en una instancia democrática, la canción que como curso es su favorita, para presentar a todo el establecimiento.

- Con el apoyo docente del área musical del establecimiento, organizan la interpretación del curso de la canción con la letra intervenida. Eligen quienes la interpretarán, los instrumentos que usarán y definen colectivamente labores en el grupo curso (instrumentistas, cantantes, productores, bailarines, entre otros).

- Para dar cierre a la actividad, presentan la canción a la comunidad educativa, sus familias y/o en el marco de un evento de la comunidad escolar.

LLEGÓ PARA NUNCA ABANDONARNOS

3. *Cómo reducir la dependencia tecnológica*

Con el objetivo de lograr una mayor autonomía económica del Estado a favor del bienestar social, el gobierno de Salvador Allende profundizó el modelo de industrialización por sustitución de importaciones (modelo ISI), intensificando los procesos de estatización y de racionalización de productos.

Nivel: 3º a 6º básico

Objetivo de Aprendizaje Transversal

Utilizar TIC que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato.

Tiempo: 3 sesiones de 90 minutos

Materiales

- Cuaderno y lápiz
- Cámara fotográfica y/o video
- Biblioteca o Centro de Recursos para el Aprendizaje (CRA)
- Computadores
- Materiales para presentar trabajo final (presentación teatral o audiovisual)

Descripción de la actividad:

La televisión se ha hecho parte de nuestra vida cotidiana como medio contemporáneo de comunicación y entretenimiento. En la época de la Unidad Popular, un televisor en particular fue clave, el modelo Antu de la Industria de Radio y Televisión (IRT). A través de él se dio acceso masivo a un producto y medio de comunicación del cual la mayor parte de la población carecía hasta ese momento. El televisor está presente en muchos

aspectos de nuestra vida cotidiana. Utilizado como un importante canal de información, fue y es también, un espacio de encuentro familiar, revolucionado los tiempos y espacios dentro del hogar, impactando de igual manera en las dinámicas de consumo en nuestras casas.

En este contexto les invitamos a preguntarse: ¿Cómo ha cambiado nuestro hogar desde que llegó o se compró el primer televisor en mi familia? Para ello se invita a investigar usando las siguientes preguntas:

- ¿Cómo era el diseño de este electrodoméstico?; ¿Cuál era su valor?, ¿dónde estaba ubicado dentro de la casa?; ¿Cuál era la programación de los canales?, ¿Cómo era la imagen, blanco, negro o a color?; ¿Cómo era su tamaño?; ¿era accesible para la población?, entre otros aspectos.

Es importante realizar un registro escrito, fotográfico y de las fuentes de información.

Sesión 1

- Las niñas y niños comentan sobre el levantamiento de información previa que realizaron en sus casas. Cada grupo debe contar al resto del curso lo que más les llamó la atención de lo investigado.
- Investigan en distintas fuentes de información, pueden ser libros o internet: *¿Cómo era el televisor Antú que se usó en Chile?; ¿Cuándo y cómo se produce la masividad de la televisión en nuestro país?*
- Es importante realizar un registro escrito, fotográfico y de las fuentes de información. Para la investigación se puede entregar la siguiente guía a los y las estudiantes:

¿CÓMO INVESTIGAR?

1. Organizar la búsqueda de información

- ¿Qué buscamos?
- ¿Para qué lo buscamos?

2. ¿Dónde buscar?

- Biblioteca
- Sitios web
- Periódico o diario local
- Personas de la comunidad, escuela, familia

3. ¿Cómo buscar?

- Pregunta por la temática que deseas investigar.
- Busca en internet o periódicos o bibliotecas con palabras clave, por ejemplo: historia de la televisión, avances tecnológicos, primer televisor en Chile, televisor Antu, entre otros.
- Puedes pedir ayuda a un adulto o adulta.

4. Analizar los resultados

- ¿Encontramos lo que buscábamos?
- ¿La información sirve para nuestro trabajo?
- ¿Necesitamos más información?

Detalle de la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda donde se muestra el televisor Antú.

- Finalmente, con toda la información recabada las y los estudiantes preparan una presentación para su curso, donde expongan los avances tecnológicos de los televisores y cómo estos han influido en la vida de las personas, incluyendo los testimonios de sus familias.
- Se sugiere que las presentaciones sean realizadas en un formato con elementos que aludan a la temática televisiva, ya sea de forma teatral o a través de un video.
- Finalizado el proceso de investigación sobre la historia de nuestras familias desde la llegada del televisor, se propone una evaluación grupal de la actividad.



1. ¿Qué tenemos que hacer la siguiente sesión para preparar nuestra exposición?

2. ¿En qué estado de avance se encuentra nuestro trabajo?
(Marcar con una X la casilla con la que se identifica el grupo)

- Inicial** (queda mucho por hacer)
- Medianamente desarrollado**
- Avanzado** (queda muy poco por hacer)

3. ¿Cómo trabajamos en grupo hoy?

(Marcar con una X la casilla con la que se identifica el grupo)

- Deficiente** (las diferencias no fueron resueltas y hubo alta presencia de conflicto)
- Bien** (se llegaron a algunos acuerdos y muchas diferencias no fueron resueltas)
- Muy bien** (casi siempre se llegó a acuerdos y solo una o dos diferencias no fueron resueltas)
- Excelente** (siempre se llegó a acuerdos y todas las diferencias fueron resueltas)

4. ¿Qué podemos hacer para mejorar?

Nombrar dos acciones concretas

Sesión 2 y 3

- Se dedican a la preparación de la presentación teatral o video.
- Cada grupo realiza una autoevaluación grupal, tal como la realizada la sesión anterior, teniendo en consideración los avances realizados en la sesión nº2.
- Se sugiere evaluar junto a los y las estudiantes, si es necesario agregar una nueva sesión de trabajo o si se requiere trabajo extra a la jornada escolar.
- Para el cierre de la sesión nº3 se propone una co-evaluación al finalizar las presentaciones.

Evaluación cruzada grupal

- Lean atentamente los siguientes indicadores y preguntas y discutan en grupo, las respuestas.
- Marquen y escriban las respuestas acordadas.

1. El grupo realiza una presentación sobre los avances tecnológicos de los televisores (Marca con una X la casilla correspondiente)

SÍ

NO

2. La presentación incluye el testimonio y vivencias de sus familias (Marca con una X la casilla correspondiente)

SÍ

NO

3. ¿Qué nos gustó más de la presentación del grupo evaluado?
¿Por qué? (Escriban al menos 2 aspectos y sus razones)

4. ¿Qué aprendimos con la presentación de nuestros compañeros y compañeras? (Escriban al menos 2 aprendizajes)

TRABAJAMOS EN RED

6. *Cómo administrar una economía*

Durante el gobierno de la Unidad Popular, las industrias más importantes del país fueron traspasadas al Estado para ser administradas por la Corporación de Fomento de la Producción (CORFO). Las complejidades generadas por la velocidad y magnitud de este proceso de nacionalización llevaron a Fernando Flores -director técnico general de la CORFO- y a Stafford Beer -cibernético británico- a crear un sistema que les permitiera gestionar las empresas estatales de manera flexible y descentralizada.

El proyecto denominado “Cybersyn” o “SYNCO”, estaba basado en el modelo de sistemas viables propuesto por Stafford Beer, a partir de la observación de la neurofisiología humana.

Nivel: 4º a 6º básico

Objetivo de Aprendizaje Transversal

Valorar la vida en sociedad, como una dimensión esencial del crecimiento de la persona para actuar de acuerdo con valores y normas de convivencia cívica, pacífica y democrática, conociendo sus derechos y responsabilidades, y asumiendo compromisos consigo mismo y con los otros.

Conocer y valorar la historia y sus actores, tradiciones, símbolos, patrimonio territorial y cultural de la nación, en el contexto de un mundo crecientemente globalizado e interdependiente.

Utilizar TIC que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato.

Tiempo: 3 a 4 sesiones de 90 minutos

Materiales

- Cuaderno y lápiz
- Biblioteca o Centro de Recursos para el Aprendizaje (CRA)
- Computadores
- Teléfono móvil o Tablet

Recursos:

Sugerencias de softwares para la creación de aplicaciones móviles en formato sencillo y gratuito:

- MOBINCUBE: <https://mobincube.com/es>

Tutorial de Mobincube para crea tu propia app sin saber programar:

https://www.youtube.com/watch?v=Nsx5bUObS1o&ab_channel=LowCodeHispano

- ANDROMO: <https://www.andromo.com/>

Tutorial de ANDROMO para crear tu APP en Android:

https://www.youtube.com/watch?v=ktbOy-Ehcrk&ab_channel=TecvideosTv

- Appy Pie: <https://www.appypie.com/es>

Tutorial Appy Pie para crear tu APP. https://www.youtube.com/watch?v=n6NSTHs-cAE&ab_channel=ELMIGUEL%C3%93N

- Thunkable: <https://x.thunkable.com/>

Tutorial de Thunkable para aprender a crear una aplicación de móvil:

https://www.youtube.com/watch?v=R76xCqdtuXE&ab_channel=LleidaHack

Descripción de la actividad:

En el gobierno de la Unidad Popular (1970-1973) se generó el proyecto “Cybersyn” o “SYNCO”, el cual permitiría conocer y sistematizar grandes volúmenes de datos para la toma de decisiones políticas y económicas de la época.



Sesión 1

- Los y las estudiantes escuchan una breve introducción del proyecto “Cybersyn” o “SYNCO” por parte del o la docente.
- Se reúnen en grupos de 3 a 4 personas e investigan sobre la importancia del proyecto “Cybersyn” o “SYNCO”. Pueden considerar las siguientes preguntas para la investigación: ¿Cuál era su objetivo?; ¿De qué se trataba?; ¿Quiénes participaron?; ¿Cómo estaba organizado?; ¿Cuál es la importancia del diseño en su creación?; entre otros aspectos que les interesen.
- Para tener mayor información visual, pueden asistir al centro cultural y consultar al equipo de mediación como una de las fuentes de investigación.

Reconstitución de la sala de operaciones Cybersyn dentro de la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda



¿CÓMO INVESTIGAR?

1.- ORGANIZAR LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

- ¿Qué buscamos?
- ¿Para qué lo buscamos?

2. ¿Dónde buscar?

- Biblioteca
- Sitios web
- Periódico o diario local
- Personas de la comunidad, escuela, familia

3. ¿Cómo buscar?

- Pregunta por la temática que deseas investigar.
- Busca en internet, periódicos o bibliotecas, usando palabras claves, por ejemplo: proyecto Cybersyn Chile, proyecto SYNCO Chile, proyectos gobierno Salvador Allende, entre otros.
- Puedes pedir ayuda a una persona adulta.

4. Analizar los resultados

- ¿Encontramos lo que buscábamos?
- ¿La información sirve para nuestro trabajo?
- ¿Necesitamos más información?

Cierre:

Los y las estudiantes autoevalúan su proceso investigativo de forma grupal:

1. ¿En qué estado de avance se encuentra nuestro trabajo?

(Marcar con una X la casilla con la que se identifica el grupo)

- Inicial** (queda mucho por hacer)
- Medianamente desarrollado**
- Avanzado** (queda muy poco por hacer)

2. ¿Qué nos falta por investigar?

Nombrar dos acciones concretas

3. ¿Cómo trabajamos en grupo hoy?

(Marcar con una X la casilla con la que se identifica el grupo)

- Deficiente** (las diferencias no fueron resueltas y hubo alta presencia de conflicto)
- Bien** (se llegaron a algunos acuerdos y muchas diferencias no fueron resueltas)
- Muy bien** (casi siempre se llegó a acuerdos y solo una o dos diferencias no fueron resueltas)
- Excelente** (siempre se llegó a acuerdos y todas las diferencias fueron resueltas)

4. ¿Qué podemos hacer para mejorar?

Nombrar dos acciones concretas

Sesión 2

- En grupos de trabajo, los y las estudiantes planifican el trabajo de la sesión.
- Se sugiere que una mitad del grupo investigue los aspectos faltantes de su trabajo consignados en la autoevaluación grupal de la sesión anterior, mientras la otra mitad prepara y realiza una encuesta en el establecimiento educativo.
- Considerando que el proyecto Cybersyn pretendía subsanar el déficit y la falta de eficacia en torno al flujo de la información entre las empresas estatizadas y el Estado, es necesario que reconozcamos cómo fluyen los datos en nuestra actualidad, en los espacios más cercanos de nuestra vida cotidiana. Para ello, se propone que los y las estudiantes realicen encuestas en el establecimiento a un estamento de su preferencia (profesores, autoridades administrativas, personal de aseo, asistentes de la educación, estudiantes de otros cursos, estudiantes de su curso, entre otros), para indagar sobre problemáticas relacionadas con la comunicación y transmisión de la información en la escuela.
- Luego, en base a los resultados de la encuesta, identifican necesidades del estamento encuestado y escogen una de ellas, para elaborar un proyecto de app de teléfono móvil que solucione -en parte o totalmente- la necesidad encontrada.

- Al finalizar la actividad se propone, autoevalúen su proceso de trabajo de forma grupal:

1. ¿A qué necesidad responderá nuestro proyecto?

2. ¿Cómo trabajamos en grupo hoy?

(Marcar con una X la casilla con la que se identifica el grupo)

- Deficiente** (las diferencias no fueron resueltas y hubo alta presencia de conflicto)
- Bien** (se llegaron a algunos acuerdos y muchas diferencias no fueron resueltas)
- Muy bien** (casi siempre se llegó a acuerdos y solo una o dos diferencias no fueron resueltas)
- Excelente** (siempre se llegó a acuerdos y todas las diferencias fueron resueltas)

3. ¿Qué necesitamos para la próxima sesión?

(materiales, información, trabajo a realizar en casa, entre otros)

Sesión 3

- Durante esta sesión, se propone trabajar en la elaboración de un proyecto de app móvil para solucionar la problemática asociada a la comunicación de la información en la comunidad educativa, que lograron identificar.
- Cada grupo debe llenar una ficha de elaboración de proyecto que contenga lo siguiente:

1. Necesidad detectada

2. Usuarios de la app móvil

3. Objetivo de la app móvil

4. Características de la app móvil

5. Posibles beneficios de la app móvil

6. Posibles dificultades para desarrollar el proyecto

- Comparten con otros equipos sus fichas y discuten sobre ideas para mejorar sus proyectos.

Sesión 4

- Se sugiere dedicar esta sesión a la exploración de la app, la cual será utilizada para concretar el proyecto.
- A modo de guía pueden utilizar alguna de estas aplicaciones de programación sencilla de apps móviles incluidas en el ítem “Recursos” de la tabla anterior.
- Se propone que junto a él o la docente definan la cantidad de sesiones necesarias para profundizar en el manejo del software y para crear la app móvil.
- Para la sesión final se lanzará la aplicación móvil junto a la comunidad educativa.

ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN MEDIA

10.000
3 DE DICIEMBRE
ENTERO E°1.000 VICESIMO E° 80
con 2 emisiones
Polla INSTITUCIÓN
UNIVERSITARIA
DEL IADE



CASA LIMPIA... NIÑOS SANOS
La higiene en el hogar es un alto a la epidemia y a la diarrea infantil.

asegurémonos que el pequeño sea grande mañana!

10
14 DE
ENTERO
Derivación
Polla

ALTO A LA DIARREA INFANTIL

Elimine basurales, mantenga la casa limpia, colabore con los equipos de salud, son tareas de un

PUEBLO ORGANIZADO

A VIGILAR



Polla con 2 emisiones

CHILE DICE NO A LA POLIOMELITIS

25 DE MARZO
Millones de Escuelas

14 ENTERO E°1400 VICESIMO E° 70
Derivación
BOMBA DE GAS

Vacuna en gotas o caramelo a todos los niños de 3 meses a 5 años.

20
MILES DE
NIÑOS



CIERRE SU PUERTA

Letra del IADE, la Normalidad, los grupos de apoyo y el

EL AFICHE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

2. ¿Cómo llamar a la acción colectiva?

El lenguaje gráfico fue una de las herramientas usadas por el gobierno de la Unidad Popular, para difundir e impulsar las transformaciones sociales en curso. Durante el gobierno de Salvador Allende, los muros de las ciudades se cubrieron de afiches de gran formato y múltiples colores promoviendo el programa político, la cultura y la educación popular.

Nivel: 7º a 4º medio

Objetivo de Aprendizaje Transversal

7º a 2º medio:

Exponer ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias de manera coherente y fundamentada, haciendo uso de diversas y variadas formas de expresión.

Participar solidaria y responsablemente en las actividades y proyectos de la familia, del establecimiento y de la comunidad.

3º a 4º medio:

Lenguaje y comunicación: Investigar sobre diversos temas para enriquecer sus lecturas y análisis, o para responder interrogantes propios de la asignatura

Educación física y salud: Promover el bienestar, el autocuidado, la vida activa y la alimentación saludable en su comunidad, valorando la diversidad de las personas a través de la aplicación de programas y proyectos deportivos, recreativos y socioculturales

Arte: Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TIC.

Tiempo: 2 sesiones de 90 minutos

Materiales

- Selección de afiches de la Unidad Popular
- Preguntas guía impresas o digitales
- Hojas de block o cartulinas
- Lápices de colores de distintos tipos, pinturas, regla, goma, lápiz grafito, y cualquier material que pueda ser usado para realizar un afiche

Descripción de la actividad

El afiche fue un medio de comunicación muy relevante en las campañas sociales durante el gobierno de Salvador Allende (1970-1973). Época en la que profesionales como Santiago Nattino, Waldo González, Mario Quiroz y el taller de los hermanos Larrea, entre otros, aportaron con su trabajo y compromiso a la difusión de los cambios sociales que se estaban llevando a cabo.

Así como el afiche fue uno de los principales canales de difusión de las políticas públicas desarrolladas por el gobierno de Salvador Allende, en esta actividad construiremos afiches que motiven a las escuelas y espacios educativos a generar programas culturales o comunicar información acerca de políticas de salud importantes para la comunidad escolar.

Vista de los afiches diseñados para la Polla Chilena de Beneficencia por Waldo González y Mario Quiroz dentro de la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda. (Página anterior y página derecha)



Sesión 1:

- Los y las estudiantes observan una selección, realizada por el o la docente, de afiches de la época de la Unidad Popular.
- Analizan los afiches escogidos y dialogan en torno a: *¿Qué personajes, acciones, productos y contextos contiene?; ¿Cuál crees que era el objetivo de estos afiches?; ¿Cómo te diste cuenta?; ¿Qué señales, símbolos, información o elementos nos permiten entender los afiches?; ¿Qué sentimientos o pensamientos te provocan estos afiches?; ¿En qué lugar crees que este afiche fue pegado en esa época y dónde crees que sería pegado hoy?; ¿Qué afiche te llama más la atención?*

- Ahora es nuestro turno de realizar un afiche. Para ello, pueden responder las siguientes preguntas, que les servirán de guía para la construcción de este: ¿Cuál es tu objetivo?; ¿Qué información entregarás y a quienes?; ¿Qué frases y lemas usarás?; ¿Qué personajes, acciones, productos y contextos contiene?; ¿Qué símbolos usarás?; ¿Qué estilo será el dibujo / las tipografías (letras) / colores?
- Después de responder las preguntas, los y las estudiantes se agrupan para diseñar un bosquejo de su afiche.
- Para poder llegar a un resultado final, será importante que el bosquejo de cada grupo sea retroalimentado por otros grupos de estudiantes. Para su revisión, pueden guiarse por las siguientes preguntas: ¿Se comprende el mensaje o información del afiche?; ¿Los personajes, acciones, productos y contextos se relacionan con el objetivo del afiche?; ¿El dibujo, las tipografías (letras) y colores permiten apreciar el afiche con claridad?; ¿Qué destacas del afiche de tus compañeros/as?; ¿Qué podría mejorar?
- El o la docente también puede retroalimentar los bosquejos, entregando su *feedback* la sesión siguiente.
- Aplican los comentarios y apreciaciones de sus compañeros y compañeras, en su bosquejo, para llegar a la versión final de cada afiche.
- Posteriormente, exponen los resultados finales en el establecimiento educativo para su uso.

UNA SOLUCIÓN PARA MI ESCUELA

4. *Cómo reducir la dependencia tecnológica*

Con el objetivo de promover un Estado más autónomo y con la capacidad de entregar mayor bienestar social, el gobierno de Salvador Allende profundizó el modelo de industrialización para sustituir las importaciones, intensificando la estatización y la racionalización de productos.

7º a 4º medio

Objetivo de Aprendizaje Transversal

7º a 2º medio:

Utilizar TIC que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato.



3º a 4º medio:

Lenguaje y Comunicación y Lengua y Literatura: Investigar sobre diversos temas para enriquecer sus lecturas y análisis, o para responder interrogantes propios de la asignatura

Matemática: Diseñar propuestas y resolver problemas relacionados con perspectiva, proyección paralela y central, puntos de fuga y elevaciones, tanto en arte como en arquitectura, diseño o construcción, aplicando conceptos y procedimientos de la geometría 3D.

Tiempo: 2 a 3 sesiones de 90 minutos**Materiales**

- Cuaderno y lápices
- Biblioteca o Centro de Recursos para el Aprendizaje
- Computadores
- Teléfono móvil o Tablet
- Software de modelado 3D

Recursos:

Programas de fácil acceso, interfaz y usabilidad para la realización del diseño:

- TINKERCAD

<https://www.tinkercad.com/learn>

<https://www.tinkercad.com/lessonplans>

- SKETCHUP

<https://www.sketchup.com/es/plans-and-pricing/sketchup-free>

https://www.youtube.com/watch?v=qNOgRsN3J34&ab_channel=DibujoyGeometr%C3%ADaDescriptiva

<https://www.sketchup.com/es/products/sketchup-for-schools>

- VECTARY

<https://www.vectary.com/>

https://www.youtube.com/watch?v=WTT4YLhafr4&ab_channel=FreddyEdwardRuedaChavez

Descripción de la actividad:

En 1971, la CORFO crea el Área de Diseño Industrial del Comité de Investigaciones Tecnológicas (INTEC), para profundizar el avance en la industrialización y el modelo de sustitución de importaciones, lo que ayudaría a dar autonomía al país y luchar contra la obsolescencia programada y otras lógicas capitalistas de producción. Lo anterior a través de políticas públicas y proyectos de diseño industrial para bienes de consumo en áreas como electrodomésticos, agrícola, vivienda, transporte, salud y mobiliario, entre otros.

Sesión 1:

- Así como el Área de Diseño Industrial de INTEC se creó con el fin de romper las lógicas de producción capitalista por medio de una dinámica de bajos costos de fabricación y venta, se invita a los y las estudiantes a analizar su entorno y dialogar sobre las necesidades y problemáticas que identifican en el espacio escolar y cómo los objetos cumplen un rol fundamental en la experiencia educativa. Para ello pueden usar las siguientes preguntas: ¿Cómo podríamos intervenir y mejorar la experiencia en la escuela?; ¿qué y cómo fabricarías los objetos que hacen falta para dicho fin?
- Considerando el diálogo inicial, arman grupos de 5 a 6 estudiantes y escogen una necesidad o problemática sobre la cual trabajar.
- Cada grupo realiza una lluvia de ideas sobre qué objeto podrían diseñar para aportar a la solución o mejora de una de las situaciones detectadas.
- Discuten y escogen uno de los objetos para trabajar en el diseño de un prototipo.
- Para cerrar la etapa de formulación de la solución escogida, se propone una autoevaluación grupal del proceso.

1. ¿A qué necesidad responderá nuestro proyecto?

2. ¿Qué características tendrá el objeto?

3. ¿Cómo trabajamos en grupo hoy?

(Marcar con una X la casilla con la que se identifica el grupo)

- Deficiente** (las diferencias no fueron resueltas y hubo alta presencia de conflicto)
- Bien** (se llegaron a algunos acuerdos y muchas diferencias no fueron resueltas)
- Muy bien** (casi siempre se llegó a acuerdos y solo una o dos diferencias no fueron resueltas)
- Excelente** (siempre se llegó a acuerdos y todas las diferencias fueron resueltas)

4. ¿Qué necesitamos para la próxima sesión?

(materiales, información, trabajo a realizar en casa, entre otros)

Sesión 2:

- Explora el software que será utilizado para concretar el proyecto. Para ello pueden usar los programas de fácil acceso, interfaz y usabilidad para la realización del diseño incluidos en el ítem “Recursos” de la tabla anterior.
- Para finalizar exponen los prototipos en una feria abierta a la comunidad educativa.

DISEÑANDO UNA CARÁTULA

1. Cómo promover la música popular

Desde mediados de los años sesenta, la Nueva Canción Chilena compuso melodías y letras que se identificaron estrechamente con la izquierda, convirtiéndose en la estética sonora de la Unidad Popular. Siendo un movimiento de renovación folclórica y reivindicación latinoamericana, la Nueva Canción creó música directamente vinculada a la realidad popular del país. Su compromiso político hizo del canto una herramienta de liberación y denuncia sobre las condiciones de vida de la clase obrera.

7º a 4º medio

Objetivo de Aprendizaje Transversal

Sector lengua indígena:

Aprendizajes basales 8º Básico:

OF D: Comprender la riqueza de las distintas lenguas como expresión de las culturas que simbolizan.

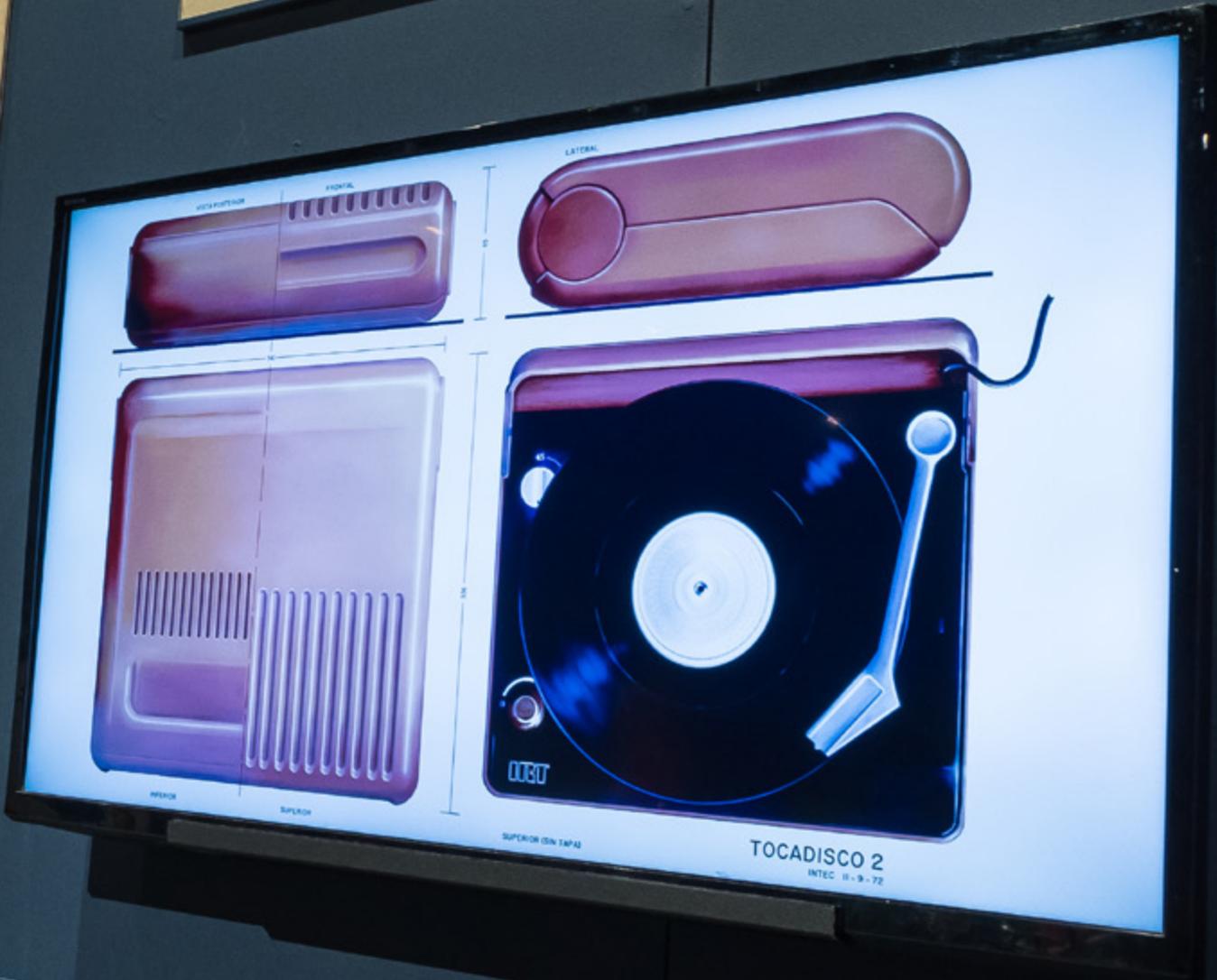
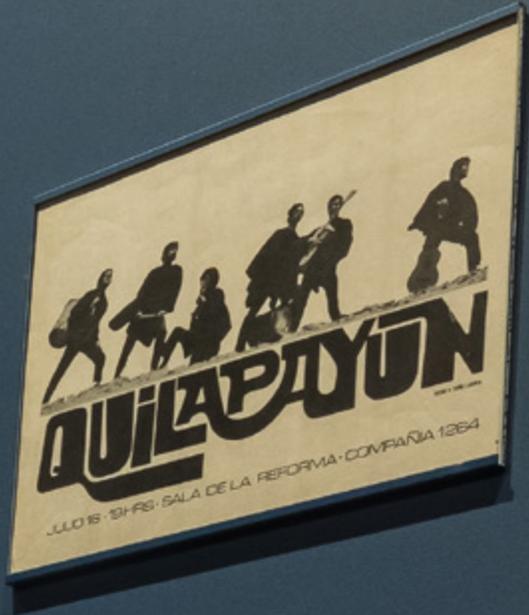
OF E: Valorar la existencia de la diversidad lingüística y cultural, que favorece la práctica de la interculturalidad

Tiempo: 90 minutos

Materiales

- Cuaderno y lápices
- Biblioteca o Centro de Recursos para el Aprendizaje (CRA)
- Parlante y computador
- Lápices de colores de distintos tipos, pinturas, regla, goma, lápiz grafito, y cualquier material que pueda ser usado para realizar una carátula de disco





Descripción de la actividad:

Durante el gobierno de Salvador Allende (1970-1973) la Discoteca del Cantar Popular (DICAP) fue el principal sello discográfico de Chile, que tenía como objetivo principal, centralizar todo el movimiento de la Nueva Canción Chilena y donde el diseño gráfico jugó un papel relevante, especialmente en la construcción de su logotipo, afiches, carátulas entre otros aspectos.

En estas últimas décadas del siglo XXI, diversas organizaciones y grupos han encontrado en la música un gran espacio para expresar las reivindicaciones identitarias, históricas, políticas y culturales de las diversas comunidades indígenas. Usando para ello instrumentos ancestrales y contemporáneos, para desarrollar propuestas musicales variadas, entre las que está el hip hop, canción folclórica, jazz, electrónica, entre otras.

Sesión 1:

- Se invita a los y las estudiantes a viajar en el tiempo. Para iniciar la actividad observaremos imágenes digitales de las portadas de los discos editados por el sello La Discoteca del Cantar Popular.
- Observan los detalles: nombres de los artistas, símbolos y colores utilizados. Además, pueden usar las siguientes preguntas para la reflexión: ¿Qué artistas conocen de los que se ven en estas carátulas?; ¿Qué sentimientos o pensamientos te provocan estas carátulas?; ¿De qué tipo de música crees que es cada carátula?; ¿Qué señales, símbolos, información, elementos nos entregan información acerca del o los artistas?; ¿Qué carátula te llama más la atención?
- Forman grupos de 3 a 4 estudiantes. Cada equipo debe escoger un/a artista o un grupo de música de pueblos originarios del norte, centro o sur de Chile, para:

Vista de álbumes, afiches y el diseño de un tocadiscos incluidos en la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda. (Páginas anteriores)

1. Investigar sobre el grupo
2. Seleccionar uno de sus álbumes o un single
3. Diseñar una carátula alternativa a la que tiene actualmente el álbum o single del artista

- Para diseñar la carátula, se sugieren las siguientes preguntas de reflexión: ¿Cuáles son las características principales del o la artista o grupo musical escogido?; ¿Cuáles son las características de su música?; ¿Qué personajes, acciones, productos y contextos puede contener la carátula?; ¿Qué símbolos usarás?; ¿Qué estilo será el dibujo / las tipografías (letras) / colores?
- Cada grupo trabaja en el diseño de un bosquejo de su afiche.
- Retroalimentan los trabajos de sus compañeros y compañeras en base a los siguientes parámetros: ¿La portada se siente propia del o la artista o grupo musical escogido?; ¿Los personajes, acciones, productos y contextos se relacionan con los artistas o grupo musical?; ¿El dibujo, las tipografías (letras) y colores permiten apreciar la carátula con claridad?; ¿Qué destaca del trabajo de tus compañeros/as?; ¿Qué podrían mejorar?
- El o la docente también puede retroalimentar los bosquejos, entregando su feedback la sesión siguiente.

Sesión 2:

- Aplican cambios al bosquejo, basados en la retroalimentación recibida por parte de compañeros/as y docentes.
- Realizan la versión definitiva de cada carátula en tamaño grande, para su posterior exhibición en el curso o a nivel de establecimiento educativo.
- Se sugiere a los y las docentes, hacer envío de los trabajos realizados por los y las estudiantes a los y las artistas escogidas.



NIVEL / EDAD: EDUCACIÓN INICIAL

Ámbito: Desarrollo Personal y Social

Núcleo: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje transversal:

Primer Nivel (Sala cuna)

1. Incorporar rutinas básicas vinculadas a la alimentación, vigilia, sueño, higiene, y vestuario dentro de un contexto diferente a su hogar y sensible a sus necesidades personales

Segundo Nivel (Medio)

1. Comunicar algunos rasgos de su identidad, como su nombre, sus características corporales, género y otros.
2. Manifestar progresiva independencia en sus prácticas de alimentación, vigilia y sueño, vestimenta, higiene corporal, bucal y evacuación.

Tercer Nivel (Transición)

1. Comunicar rasgos de su identidad de género, roles (nieta/o, vecino/a, entre otros), sentido de pertenencia y cualidades personales.
2. Cuidar su bienestar personal, llevando a cabo sus prácticas de higiene, alimentación y vestuario, con independencia y progresiva responsabilidad.
3. Distinguir parámetros establecidos para la regulación de alimentos, tales como: etiquetado de sellos, fechas de vencimiento, entre otros.
4. Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

Vista del álbum *Canto al programa* de Inti Illimani y prototipo de cuchara dosificadora en la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda

Núcleo: Convivencia y ciudadanía

Objetivo de aprendizaje transversal:

Primer Nivel (Sala cuna)

1. Practicar algunas normas de convivencia, tales como: sentarse en su silla para almorzar, saludar, despedirse, y colaborar en acciones cotidianas.

Segundo Nivel (Medio)

1. Colaborar en actividades, conmemoraciones o celebraciones culturales de su familia y comunidad.

2. Manifestar interés para interactuar con niños y niñas, reconociendo la diversidad de sus características y formas de vida (costumbres, fisonomía, lingüística, entre otras).

Tercer Nivel (Transición)

1. Participar en actividades solidarias, que integran a las familias, la comunidad educativa y local.

2. Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

3. Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

4. Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras

Núcleo: Corporalidad y movimiento

Objetivo de aprendizaje transversal:

Primer Nivel (Sala cuna)

1. Manifestar su agrado, al sentirse cómodo, seguro y contenido corporalmente.

Segundo Nivel (Medio)

1. Experimentar diversas posibilidades de acción con su cuerpo, en situaciones cotidianas y de juego, identificando progresivamente el vocabulario asociado.

Tercer Nivel (Transición)

1. Manifestar iniciativa para resguardar el autocuidado de su cuerpo y su confortabilidad, en función de su propio bienestar

Ámbito: Interacción y comprensión del entorno

Núcleo: Comprensión del entorno Sociocultural

Objetivo de aprendizaje transversal:

Primer Nivel (Sala cuna)

1. Explorar utensilios domésticos y objetos tecnológicos que forman parte de su vida cotidiana, tales como: pocillos, envases de botellas, escobas, cucharas, teléfonos, entre otros, utilizándolos progresivamente en situaciones cotidianas y juegos.

Segundo Nivel (Medio)

1. Identificar instituciones significativas de su entorno, describiendo actividades y rutinas representativas que en ellas se realizan.

2. Distinguir en paisajes de su localidad, elementos naturales (bosque, cerros, ríos), y culturales (caminos, edificios, puentes).

Tercer Nivel (Transición)

1. Apreciar diversas formas de vida de comunidades, del país y del mundo, en el pasado y en el presente, tales como: viviendas, paisajes, alimentación, costumbres, identificando mediante diversas fuentes de documentación gráfica y audiovisual, sus características relevantes.
2. Comparar características de diseño, funcionamiento, utilidad, precaución de uso e impacto en el entorno, de diferentes objetos tecnológicos.
3. Comunicar algunos relatos sociales sobre hechos significativos del pasado de su comunidad y país, apoyándose en recursos tales como: fotografías, videos, utensilios u objetos representativos.
4. Reconocer la importancia del servicio que prestan instituciones, organizaciones, lugares y obras de interés patrimonial, tales como: escuelas, transporte público, empresas, iglesias, museos, bibliotecas, entre otros.
5. Conocer sobre la vida de algunas mujeres y hombres, que han realizado en el pasado y en el presente, aportes diversos en su comunidad, país, y el mundo, a través de relatos, o con apoyo de TICs.

NIVEL / EDAD: 1° A 6° BÁSICO

Aprendizajes Transversales de

- Lenguaje y Comunicación y Lengua y Literatura
- Inglés
- Historia, geografía y ciencias sociales
- Tecnología
- Ciencias Naturales y ciencias para la ciudadanía
- Matemática
- Música
- Educación física y salud.
- Artes visuales
- Favorecer el desarrollo físico personal y el autocuidado, en el contexto de la valoración de la vida y el propio cuerpo, mediante hábitos de higiene, prevención de riesgos y hábitos de vida saludable.
- Exponer ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias de manera coherente y fundamentada, haciendo uso de diversas y variadas formas de expresión.
- Valorar la vida en sociedad como una dimensión esencial del crecimiento de la persona, y actuar de acuerdo con valores y normas de convivencia cívica, pacífica y democrática, conociendo sus derechos y responsabilidades, y asumiendo compromisos consigo mismo y con los otros.
- Participar solidaria y responsablemente en las actividades y proyectos de la familia, del establecimiento y de la comunidad.
- Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos, el patrimonio territorial y cultural de la nación, en el contexto de un mundo crecientemente globalizado e interdependiente.

- Ejercer de modo responsable grados crecientes de libertad y autonomía personal, de acuerdo a valores como la justicia, la verdad, la solidaridad y la honestidad, el respeto, el bien común y la generosidad
- Conocer, respetar y defender la igualdad de derechos esenciales de todas las personas, sin distinción de sexo, edad, condición física, etnia, religión o situación económica, y actuar en concordancia con el principio ético que reconoce que todos los “seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros” (Declaración Universal de Derechos Humanos, Artículo 1°).
- Valorar el carácter único de cada ser humano y, por lo tanto, la diversidad que se manifiesta entre las personas, y desarrollar la capacidad de empatía con los otros.
- Reconocer y respetar la diversidad cultural, religiosa y étnica y las ideas y creencias distintas de las propias en los espacios escolares, familiares y comunitarios, reconociendo el diálogo como fuente de crecimiento, superación de diferencias y acercamiento a la verdad.
- Utilizar TIC que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato.
- Lenguaje y cultura de los pueblos originarios ancestrales

LENGUA Y CULTURA DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS ANCESTRALES: PRIMERO BÁSICO A SEXTO BÁSICO

EJE Lengua, Tradición Oral, Iconografía, Prácticas de Lectura y Escritura de los Pueblos Originarios

1° BÁSICO (Aprendizaje Basales)

- Reconocer en el contexto, sonidos propios de la lengua indígena, considerando ámbitos del repertorio lingüístico, como, por ejemplo: toponimia, partes del cuerpo, alimentación, colores, números, elementos de la naturaleza, entre otros.

EJE Cosmovisión de los Pueblos Originarios

3° BÁSICO (Aprendizaje Basales)

- Comprender la vida en armonía y sus manifestaciones de interdependencia entre la naturaleza y el ser humano

EJE Patrimonio, Tecnologías, Técnicas, Ciencias y Artes Ancestrales de los Pueblos Originarios

5° BÁSICO (Aprendizaje Basales)

- Expresarse mediante manifestaciones artísticas (danza, baile, poesía, canto, teatro, entre otras), considerando los aportes tradicionales y actuales de las culturas indígenas, valorando su importancia como medio para comunicar la cosmovisión del pueblo indígena y mantener viva su cultura.

EJE Patrimonio, Tecnologías, Técnicas, Ciencias y Artes Ancestrales de los Pueblos Originarios

6° BÁSICO (Aprendizaje Basales)

- Expresar, mediante distintos lenguajes artísticos propios de su pueblo, las posibilidades que el arte ofrece para dialogar con otras culturas significativas para su contexto, considerando los sentidos que estos le otorgan.

NIVEL / EDAD: 7° BÁSICO A 2° MEDIO

Aprendizajes Transversales:

- Lenguaje y Comunicación y Lengua y Literatura
 - Inglés
 - Historia, geografía y ciencias sociales
 - Tecnología
 - Ciencias Naturales y ciencias para la ciudadanía
 - Matemática
 - Música
 - Educación física y salud.
 - Artes visuales
-
- Favorecer el desarrollo físico personal y el autocuidado, en el contexto de la valoración de la vida y el propio cuerpo, mediante hábitos de higiene, prevención de riesgos y hábitos de vida saludable.
 - Exponer ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias de manera coherente y fundamentada, haciendo uso de diversas y variadas formas de expresión.
 - Valorar la vida en sociedad como una dimensión esencial del crecimiento de la persona, y actuar de acuerdo con valores y normas de convivencia cívica, pacífica y democrática, conociendo sus derechos y responsabilidades, y asumiendo compromisos consigo mismo y con los otros.
 - Participar solidaria y responsablemente en las actividades y proyectos de la familia, del establecimiento y de la comunidad.
 - Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos, el patrimonio territorial y cultural de la nación, en el contexto de un mundo crecientemente globalizado e interdependiente.

- Ejercer de modo responsable grados crecientes de libertad y autonomía personal, de acuerdo a valores como la justicia, la verdad, la solidaridad y la honestidad, el respeto, el bien común y la generosidad.

Conocer, respetar y defender la igualdad de derechos esenciales de todas las personas, sin distinción de sexo, edad, condición física, etnia, religión o situación económica, y actuar en concordancia con el principio ético que reconoce que todos los “seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros” (Declaración Universal de Derechos Humanos, Artículo 1°).

- Valorar el carácter único de cada ser humano y, por lo tanto, la diversidad que se manifiesta entre las personas, y desarrollar la capacidad de empatía con los otros.
- Reconocer y respetar la diversidad cultural, religiosa y étnica y las ideas y creencias distintas de las propias en los espacios escolares, familiares y comunitarios, reconociendo el diálogo como fuente de crecimiento, superación de diferencias y acercamiento a la verdad.
- Utilizar TIC que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato.

SECTOR LENGUA INDÍGENA 7° Y 8° BÁSICO

Aprendizajes basales 8° Básico

- OF D Comprender la riqueza de las distintas lenguas como expresión de las culturas que simbolizan.
- OF E Valorar la existencia de la diversidad lingüística y cultural, que favorece la práctica de la interculturalidad

NIVEL / EDAD 3° Y 4° MEDIO

Aprendizajes Basales:

Lenguaje y Comunicación y Lengua y Literatura

3° Medio: OA4 Analizar críticamente los géneros discursivos surgidos en diversas comunidades digitales (post, tweet, fotografías y videos, comentarios en foros, memes, etc.).

4° Medio: OA8 Investigar sobre diversos temas para enriquecer sus lecturas y análisis, o para responder interrogantes propios de la asignatura.

Inglés

3° Medio y 4° Medio: OA4 Producir y comprender con fluidez textos orales y escritos breves y claros en situaciones comunicativas que involucren otras visiones de mundo y la propia, con el fin de interactuar y tomar conciencia de su propia identidad.

Historia, geografía y ciencias sociales

3° Medio y 4° Medio: OA2 Explicar procesos comunes de los Estados latinoamericanos en la historia política reciente, incluyendo la relación entre el poder civil y las fuerzas armadas, transiciones, la defensa y promoción de los derechos humanos, y el fortalecimiento de las democracias.

3° Medio y 4° Medio: OA6 Analizar algunos conflictos internacionales que involucran a Estados nacionales, sociedades o grupos, explicando sus contextos y posibilidades de resolución y aplicando conceptos de la ciencia política como poder, soberanía, ideología, derechos humanos, opinión pública, entre otros.

Educación Ciudadana

3° Medio: OA 1 Identificar los fundamentos, atributos y dimensiones de la democracia y la ciudadanía, considerando las libertades fundamentales de las personas como un principio de estas y reconociendo sus implicancias en los deberes del Estado y en los derechos y responsabilidades ciudadanas

3° Medio: OA 5 Promover el reconocimiento, la defensa y exigibilidad de los derechos humanos en la vida cotidiana, considerando los principios de universalidad, indivisibilidad, inalienabilidad, igualdad y no discriminación que los sustentan.

4° Medio: OA1 Evaluar las características y funcionamiento de la institucionalidad democrática, las formas de representación y su impacto en la distribución del poder en la sociedad, a la luz del bien común, la cohesión y justicia social.

4° Medio: OA 6 Evaluar oportunidades y riesgos de los medios masivos de comunicación y del uso de las nuevas tecnologías de la información en el marco de una sociedad democrática, reflexionando personal y grupalmente sobre sus implicancias en la participación ciudadana y en el resguardo de la vida privada.

Ciencias naturales y Ciencias para la Ciudadanía

TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

3° Medio y 4° Medio: OA2 Explicar, basados en investigaciones y modelos, cómo los avances tecnológicos (en robótica, telecomunicaciones, astronomía, física cuántica, entre otros) han permitido al ser humano ampliar sus capacidades sensoriales y su comprensión de fenómenos relacionados con la materia, los seres vivos y el entorno. OA3 Evaluar alcances y limitaciones de la tecnología y sus aplicaciones, argumentando riesgos y beneficios desde una perspectiva de salud, ética, social, económica y ambiental.

Matemática

3° y 4° Medio: OA02 Resolver problemas que involucren puntos, rectas y planos en el espacio 3D, haciendo uso de vectores e incluyendo representaciones digitales.

3° y 4° Medio: OA05 Diseñar propuestas y resolver problemas relacionados con perspectiva, proyección paralela y central, puntos de fuga y elevaciones, tanto en arte como en arquitectura, diseño o construcción, aplicando conceptos y procedimientos de la geometría 3D.

Educación física y salud

3° Medio y 4° Medio (1): OA4 Promover el bienestar, el autocuidado, la vida activa y la alimentación saludable en su comunidad, valorando la diversidad de las personas a través de la aplicación de programas y proyectos deportivos, recreativos y socioculturales

3° Medio y 4° Medio (2): OA4 Evaluar el impacto de variados programas y proyectos deportivos, recreativos y socioculturales que promuevan de manera colectiva el bienestar, el autocuidado, la vida activa y la alimentación saludable en su comunidad, considerando la diversidad de las personas.

Artes Visuales

ARTE

3° Medio y 4° Medio: OA 7 Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TIC.

DANZA

3° Medio y 4° Medio: OA 6 Diseñar y gestionar colaborativamente procesos de difusión de obras y proyectos propios de danza, empleando una diversidad de medios o TIC.

MÚSICA

3° Medio y 4° Medio: OA 7 Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras e interpretaciones musicales propias, empleando diversidad de medios o TIC.

TEATRO

3° Medio y 4° Medio: OA 6 Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras e interpretaciones teatrales, empleando una diversidad de medios o TIC.

Vista del recortable incluido en la revista Cabrochico en la exposición *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño* en Centro Cultural La Moneda

Dirección Ejecutiva

Regina Rodríguez Covarrubias

Curaduría de la exposición

Hugo Palmarola

Edén Medina

Pedro Ignacio Alonso

Los contenidos educativos de este material fueron desarrollados por:

Cecilia Ramirez Venegas: Profesora de Historia, Geografía y Educación Cívica, Licenciada en Educación y Doctora en Ciencias de la Educación por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Académica de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Miembro del Centro Patrimonio Cultural de la Pontificia Universidad Católica de Chile, donde está a cargo del Clúster de Patrimonio y Educación. Coordinadora del Certificado Académico Generación de Oportunidades en Contexto de Desventaja Pontificia Universidad Católica de Chile.
dramirev@uc.cl

Francisca Escobar Nachar: Profesora de Educación Básica con mención en matemáticas de la Pontificia Universidad Católica de Chile y Realizadora en Cine y Televisión de la Universidad de Chile. Actualmente, se desempeña en aula y en proyectos que vinculan educación, patrimonio cultural y memoria.
franciscaesc@gmail.com

Edición

Alejandra Cariman Davis

Céline Fercovic Cerda

Gabriel Hoecker Gil

Pablo Salgado Cordero

Diseño

Yvonne Trigueros Blanco

Ignacio Sekul Pizarro

Fotografías de la exposición

Paloma Palomino

ORGANIZAN:



APOYAN:





CCLM.CL

© Centro Cultural La Moneda, 2023