

ACTIVIDAD 3

LA CÁPSULA DEL TIEMPO

MARCO MOTIVADOR

¿Les gustaría poder viajar en el tiempo para recorrer lugares misteriosos y conocer cómo vivían otras culturas? Quizás podamos usar nuestro brazalete para lograrlo.

Los científicos y científicas hacen eso: viajan en el tiempo y, a través de las cosas que van descubriendo enterradas, o con las construcciones y estatuas que aún quedan en pie, descubren cómo era la vida en el pasado.

¿Qué podemos dejar enterrado para que en el futuro se sepa de nosotros? ¡Construyamos nuestra cápsula del tiempo!

OBJETIVO GENERAL

Reconocer y valorar la importancia de los artefactos culturales de distintas épocas, reconociendo el valor de aquellos que les son cotidianos y respetando la opinión de sus compañeros y compañeras.



COMPETENCIAS CIENTÍFICAS

COMPETENCIA TÉCNICA

Ejecutar un proyecto: se refiere a implementar un proyecto, registrar los datos, sintetizar y organizar la información.

COMPETENCIA TRANSVERSAL

Aprender con otros y otros: se refiere a la habilidad de realizar un trabajo cooperativo con otros para lograr un producto de la indagación. Implica la habilidad de interactuar con mente abierta, aceptando las diferencias en los puntos de vista y formas de hacer las cosas.

Requiere, por parte del participante, una contribución activa al trabajo del grupo, planificando y desarrollando con eficiencia las tareas, respetando los acuerdos, aportando al aprendizaje propio y al de los demás.

ACTIVIDADES CLAVE DE LA COMPETENCIA

- Reconocimiento de artefactos culturales o aparatos tecnológicos.
- Disposición para observar, identificar y describir aparatos tecnológicos a través del juego.
- Distinguir la utilidad y funcionalidad de los aparatos tecnológicos.
- Discriminar y seleccionar cuáles son los artefactos culturales que más los identifican como grupo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

ÁMBITO INTERACCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL ENTORNO

NÚCLEO COMPRENSIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Objetivo Priorizado Nivel 1 OA5:

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.

ÁMBITO DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

NÚCLEO CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Objetivo Priorizado Nivel 1 OA1:

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

Marco Conceptual

Artefacto cultural: objetos que nos reflejan

Desde los primeros tiempos de nuestra especie en el planeta, los seres humanos hemos tenido que buscar el modo de sobrevivir. Gracias a nuestra capacidad de observación e ingenio hemos sido capaces de buscar el alimento, elaborar vestimentas que nos sirvan para combatir el frío, construir nuestras casas, crear sistemas de organización, intercambiar productos y dividir nuestras funciones para atender todas las necesidades de nuestras comunidades.

Es justamente nuestra capacidad de observación y nuestra curiosidad lo que nos ha permitido descubrir cosas nuevas. A veces, estos descubrimientos han sido casuales, como el uso del fuego para cocinar o el descubrimiento de nuevas tierras para explorar. Pero siempre nacen de la observación del entorno, de una búsqueda que satisfaga una necesidad.

Por otro lado, nuestra sociedad está llena de inventos. Creaciones que han nacido de la necesidad de solucionar algo, como transportarnos, protegernos del frío o comunicarnos a grandes distancias. Todos estos problemas han sido observados y han supuesto una voluntad de querer resolverlos, poniendo en ello todo nuestro ingenio y trabajo. Muchas veces repitiendo soluciones, equivocándose y volviendo a intentarlo.

Los inventos, una vez que se ponen en práctica, son observados por otras personas y mejorados con el paso del tiempo. Con el desarrollo de la tecnología, cada uno de ellos se ha sofisticado, mejorando su eficacia y con ello nuestra calidad de vida.

Cada invento tiene una historia apasionante y son muchas las personas que por siglos han trabajado para mejorarlos.

En las ciencias sociales se utiliza la expresión “artefacto cultural” para aquellos objetos construidos por el ser humano —como inventos, materiales y tecnologías—, pero también para instituciones, conceptos, ritos, dialectos del lenguaje y refranes, entre otros, que son el resultado de una larga construcción cultural a través del tiempo y de las interacciones sociales, siendo manifestaciones de la actividad humana creativa (Isava, 2009).

Para conocer sociedades del pasado es clave conocer estos artefactos culturales, pues son el resultado de las convenciones sociales en los cuales fueron construidos. Además, el estudio de esos objetos nos permite entender los procesos conmemorativos de tiempos pasados o aquellos que han tenido mayor significado para las sociedades. Para ello, también es importante la ayuda de fuentes secundarias de información (no solo la descripción del artefacto cultural), como las entrevistas —especialmente a aquellas personas que vivieron dicho periodo. Todo ello nos ayudará a entender cómo se vivía en otras épocas y, sobre todo, a comprender que las necesidades de hace cientos de años no eran muy distintas a nuestras necesidades actuales (Bustamante, 2015).

¿Qué elementos o artefactos culturales de la actualidad son realmente significativos para nosotros?

Fuentes:

Isava, Luis (2009), "Breve introducción a los artefactos culturales". *Revista de Investigaciones Literarias y Culturales*, 17(34), 439-452.

Bustamante, Javiera (2015), *Las voces de los objetos: vestigios, memorias y patrimonios en la gestión y conmemoración del pasado*. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Para más información, se sugiere revisar:

- **"13 inventos que cambiaron la historia"**, en Historia NG (historia.nationalgeographic.com.es).
- **"10 inventos creados por mujeres"**, en Historia NG (historia.nationalgeographic.com.es).



Experiencia Científica

MATERIALES

- “Brazaletes del tiempo y el espacio” para cada niño y niña.
- Botella decorada para que simule ser antigua, con mensaje impreso en el interior.
- Hojas de papel.
- Lápices de colores.
- Periódico del día y fotografías.
- Caja u objeto similar que servirá de cápsula del tiempo.
- PowerPoint, impresiones u objetos antiguos.

DESARROLLO

DURACIÓN

2 bloques

Fase 1 y 2: 30 a 40 min.

Fase 3 y 4: 30 a 40 min.

FASE 1 / FOCALIZACIÓN

Para iniciar la experiencia y como una forma de motivar a los niños y niñas a su realización, se ubicarán sentados en el suelo, formando un círculo. El equipo pedagógico deberá contarles la siguiente historia: “Ayer estaba en mi casa regando el jardín y de pronto mi perro comenzó a excavar en un rincón del patio. Excavó y excavó hasta que en un momento sacó un objeto del agujero que había hecho. ¿Qué creen ustedes que encontró mi perro? (Esperar y fomentar múltiples respuestas por parte de los párvulos). Encontró una caja y parece que tiene algo en su interior, ¿quieren descubrir lo qué es?, ¿se imaginan qué puede haber adentro? Esta caja parece muy antigua, ¿será del pasado?”.

Una vez que se hayan respondido las preguntas se procederá a abrir la caja, en cuyo interior habrá una botella. Antes de abrir la botella, se propondrá a niños y niñas ponerse sus brazaletes para viajar al pasado y mencionar la consigna: “¡Pum, pum, pam!”. Luego de ello, se abrirá el objeto y se extraerá una hoja que contendrá el siguiente mensaje:

“Mi nombre es José Bernardo Rodríguez y hoy es 20 de septiembre de 1810. Tengo 8 años y escribo este mensaje porque se están viviendo días muy importantes aquí y creo que van a quedar para siempre en la historia.

Hace dos días se dijo que Chile, como llamamos a esta tierra, ya no será más propiedad de España y ahora será independiente. Yo no sé muy bien qué significa eso ni cuál es la

diferencia, pero aquí en la casa andan todos muy contentos. Mi mamá hizo peques y todos bailamos mucha zamacueca y huachambe; lo pasamos súper bien, ojalá se repitiera todos los años.

Pero en verdad, lo único que quiero es que no haya una guerra, porque he escuchado a los grandes hablar de que hay que defender esto de la independencia y mi papá siempre habla mucho cuando están los grandes hablando del tema.

Voy a dejar en esta caja algunas cosas que son importantes para mí y quiero que estén en un lugar seguro”.

Luego el equipo pedagógico, para facilitar la comprensión de este relato social, presentará imágenes de objetos y lugares asociados a la carta (objetos muy antiguos, fotografías de personas o lugares del pasado). Luego preguntará: ¿cómo sería la casa de José Bernardo?, ¿a qué le gustaría jugar?, ¿cuál sería su comida favorita?

Posteriormente, presentará algunas imágenes y utensilios representativos del pasado de su comunidad (fotografías de la inauguración del jardín u otra institución local, etiquetas de productos que actualmente hayan cambiado su diseño, fotografías del primer día de clases, etc.)

Se plantea el tema: ¿se dan cuenta que gracias a esta carta podemos saber interesantes cosas que ocurrieron en el pasado en nuestro país?

Sabemos cómo vivían y qué cosas les gustaba hacer o comer. Hemos podido viajar en el tiempo y conocer lugares y personas fantásticas. Ahora vamos a dejar testimonio de nosotros para que en el futuro otras personas conozcan sobre nuestra sociedad, sepan quiénes somos y qué nos gusta hacer.

FASE 2 / EXPERIMENTACIÓN O EJECUCIÓN

Para poder dar respuesta a la pregunta inicial, se formarán grupos de 4 niños/as, se le asignará un tema a cada uno y deben coleccionar objetos que representen dichos temas. Para favorecer el rol protagónico de los niños y niñas, se utilizará alguna estrategia que les permita sortear los temas, o bien se les puede dar la opción de escoger el tema de su interés.

Se sugiere además solicitar que traigan desde el hogar juguetes, envases de dulces o comidas de su preferencia, fotografías o recortes de hechos significativos de su comunidad o país (algún hecho deportivo, social), para agregar a la cápsula objetos reales.

FASE 3 / REFLEXIÓN

Luego de finalizar la dinámica de juego, se agradecerá a todos los niños y niñas por participar activamente y se les felicitará por el buen trabajo que han desarrollado.

Como una forma de favorecer el desarrollo de la reflexión en torno a la experiencia desarrollada, se formularán diversas preguntas, como: ¿qué elementos representó cada uno de los grupos?, ¿por qué son importantes para ustedes?, ¿por qué creen que estos elementos deben conocerlos los niños y niñas en el futuro?, ¿qué hechos del pasado de su comunidad llaman su atención?, entre otras.

Es importante escuchar las respuestas y reflexiones que vayan surgiendo, de manera de permitirles formular diversas interpretaciones asociadas a dichos elementos. Por otra parte, se sugiere reforzar en torno a aquellos aspectos que se visualizan con mayor debilidad durante la realización de la experiencia

La idea es que durante la ejecución puedan responder a la pregunta central: ¿qué elementos podemos incorporar en nuestra propia cápsula del tiempo para que conozcan los niños y niñas del año 2050?

Los temas que podrán sortear o escoger los grupos son:

- Comidas favoritas.
- Entretenimiento y juegos.
- Mi escuela, mi ciudad.
- La vida en mi hogar, la familia y amigos y amigas.

Además, cada niño y niña podrá realizar un dibujo de sí mismo/a para incorporar en la cápsula. El equipo pedagógico puede apoyar con la grafía del nombre de cada uno/a en la parte posterior.

Cada grupo tendrá que organizarse y acordar qué objetos representar y, luego, elaborarlos.

El equipo pedagógico puede incorporar a la cápsula otros elementos, como un periódico del día para marcar la fecha, fotos del curso, algún objeto representativo de la sala o el jardín. Además, deberá incorporar los elementos significativos del pasado de su comunidad expuestos en la fase anterior.

Todos los elementos se guardarán en una caja (idealmente metálica) decorada con el nombre "Cápsula del tiempo", el identificador del curso, el nombre del jardín y la fecha.

Es importante complementar las reflexiones con la idea central respecto a la cápsula del tiempo: que es un recipiente muy bien cerrado y construido, cuyo fin es guardar mensajes y objetos del presente para ser encontrados por generaciones futuras. Es una idea muy antigua que, se cree, proviene de los primeros asentamientos humanos en Mesopotamia.

FASE 4 / APLICACIÓN O PROYECCIÓN

En forma previa, se debe disponer de un agujero en un sector del patio, en el cual sea factible poder enterrar la cápsula del tiempo que se ha desarrollado en la experiencia. Los niños y niñas pueden decir algunas palabras a libre elección, apoyándose del modelamiento del equipo pedagógico: “esperamos que dentro de 50 años más un grupo de niños y niñas puedan encontrar nuestra cápsula del tiempo, descubrir los elementos que seleccionamos y saber cómo vivíamos”.

Para favorecer dicha proyección se proponen las siguientes preguntas: ¿alguien conoce otra forma de registrar el paso del tiempo?, ¿a alguno/a de

ustedes le han dibujado la línea que mide su altura en una pared?, hoy los celulares toman fotos y videos, ¿han visto algunos de cuando eran más pequeños?, ¿hay fotos en su casa de familiares cuando eran más jóvenes?, ¿pueden reconocerlos?

Se puede complementar la experiencia con la observación de diversas fotografías de niños, niñas y equipo de aula cuando eran pequeños.

Es importante cautelar que esta fase de la experiencia sea pertinente con el contexto en el cual se implementará, para que, de esta manera, sea significativa para niños y niñas y responda adecuadamente a su realidad.

EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SUGERIDO

Registro anecdótico.

REGISTRO ANECDÓTICO DE ACTIVIDAD

UNIDAD: VIAJEMOS EN EL TIEMPO Y EL ESPACIO | NIVEL: TRANSICIÓN

ESTUDIANTE:

ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIA TÉCNICA	COMPETENCIA TRANSVERSAL
La cápsula del tiempo	Nivel Transición OA5 (Núcleo Comprensión del Entorno Sociocultural). Nivel Transición OA1 (Núcleo Convivencia y Ciudadanía).	Reconocer y valorar la importancia de los artefactos culturales de distintas épocas, reconociendo el valor de aquellos que le son cotidianos y respetando la opinión de sus compañeros y compañeras.	Ejecutar un proyecto.	Aprender con otros y otros.

EVIDENCIAS DE LOGRO

PREGUNTA(S) INTENCIONADA(S) SOBRE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y GENERAL

¿Comunica hechos significativos del pasado de su comunidad o del país?

¿Reconoce artefactos culturales y su importancia?

REGISTRO VISUAL, OBSERVACIÓN Y COMENTARIOS

PREGUNTA(S) CLAVE SOBRE COMPETENCIAS

¿Qué conductas, acciones y actitudes evidencian la capacidad de ejecutar un proyecto grupal, organizando la información?

¿Qué conductas, acciones y actitudes evidencian la capacidad de realizar trabajo cooperativo, manteniendo una activa participación y respetando la opinión del otro?

OBSERVACIONES Y COMENTARIOS SOBRE EL DESEMPEÑO EN COMPETENCIAS (TÉCNICAS O TRANSVERSALES)