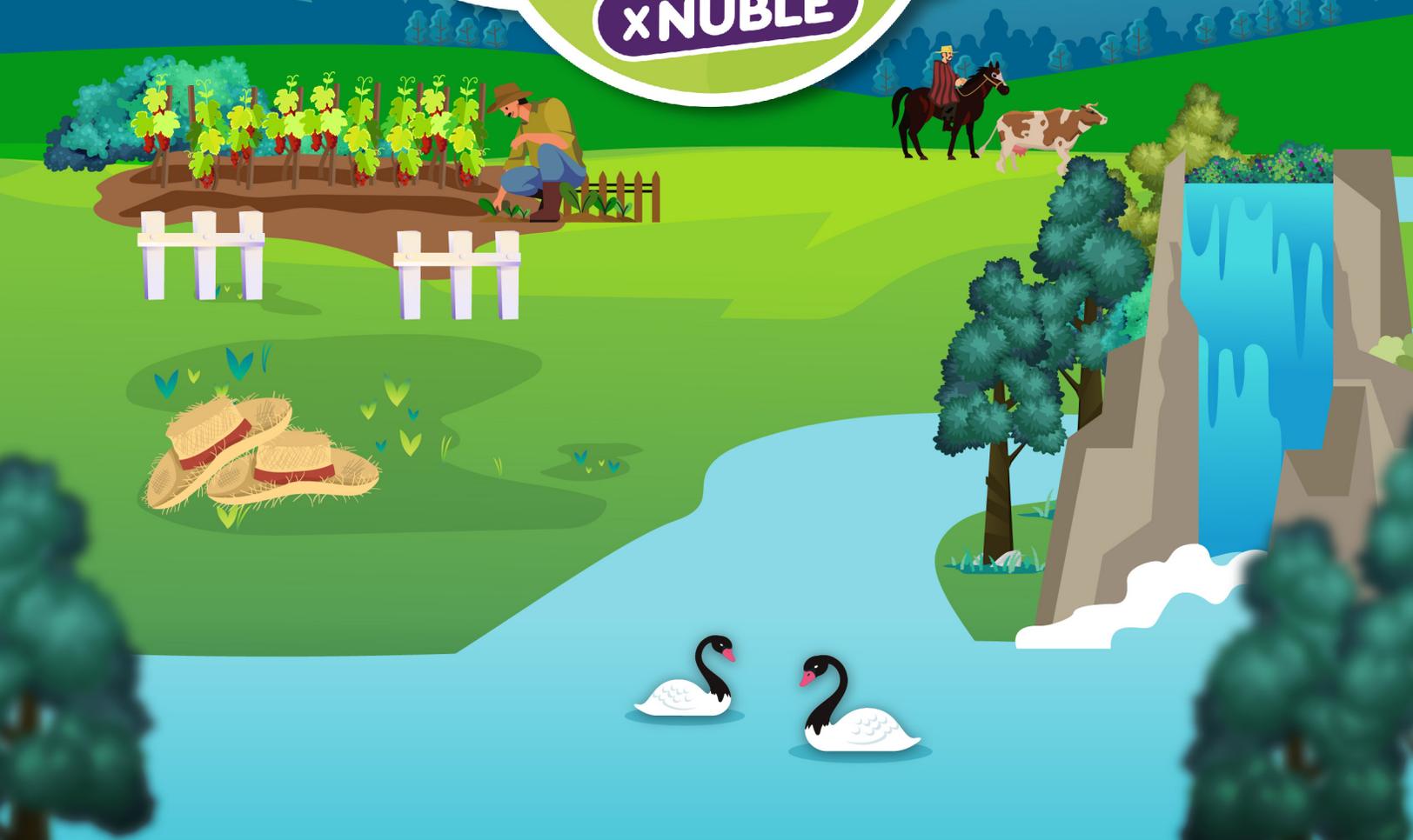




GUÍA DIDÁCTICA PARA EL DOCENTE





Guía didáctica del juego digital y físico
“Muévete por Ñuble”

PAR Explora Ñuble

ÍNDICE

- 7 Palabras de la Directora
- 8 Introducción
- 10 Objetivos de aprendizaje

Fichas de trabajo para el aula

- 14 **Ficha de Trabajo N°1:** “Moviéndome por Ñuble”
- 16 **Ficha de Trabajo N°2:** “¿Por qué visitar Ñuble?”
- 20 **Ficha de Trabajo N°3:** “¿Qué nos regala la comuna?”
- 23 **Ficha de Trabajo N°4:** “Mapeando el patrimonio de Ñuble”

26	Ficha de Trabajo N°5: “El juego de las preguntas”
30	Ficha de Trabajo N°6: “Yo soy...”
34	Ficha de Trabajo N°7: “Una escultura para mi comuna”
37	Ficha de Trabajo N°8: “Protegiendo la Biodiversidad”
40	Ficha de Trabajo N°9: “El escudo de mi comuna”
44	Ficha de Trabajo N°10: “ El juego completo”
48	Preguntas sugeridas para la exploración inicial





Guía Didáctica del juego digital y físico “Muévete por Ñuble”

EQUIPO PAR EXPLORA ÑUBLE

Director General

Inés Figueroa Cares

Coordinadora de Rutas Formativas

Tatiana Vidal Jiménez

Coordinadora Ejecutiva

Edith Millar Ramos

Encargado de Comunicaciones

Miguel Lagos Vargas

Encargado de Sistematización de Datos, Vinculación Escolar

Aquiles Áviles Inostroza

Encargada de Diseño

Paula Parra Romero

Consejo Asesor Ñuble

José Martínez Oyanedel

Sebastián Muñoz Leal

Patricio Chandía Peña

Karla Cordero Lara

Marcela Vidal Maldonado

DISEÑO DE GUÍA DIDÁCTICA

Encargado de Contenidos del Juego

Miguel Lagos Vargas

Elaboración de Guía Didáctica Pedagógica

Ariel Araneda Cancino

Asesoría Científica:

José Martínez Oyanedel

Patricio Chandía Peña

Diseño y Diagramación Guía

Paula Parra Romero

Ilustraciones

InvadeLab, Paula Parra Romero

Esta guía didáctica de aprendizaje es producto del Proyecto Explora PAR23_16, ejecutado en la Universidad de Concepción Campus Chillán y financiado por el programa Explora del Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación.

Palabras de la Directora:

En un mundo en constante evolución, la tecnología se convierte en un aliado indispensable para enriquecer los procesos educativos actuales, sin embargo, en el contexto de Ñuble, esta integración cobra un significado aún más profundo. Con sus 21 comunas, La región enfrenta desafíos únicos, marcados por índices de vulnerabilidad que requieren de una atención especial, así como una baja conectividad principalmente en los sectores cordilleranos y costeros. En este escenario, **“Muévete por Ñuble”** emerge como una herramienta, que busca no solo fomentar el aprendizaje, sino también fortalecer la identidad de los territorios en donde se emplazan nuestras comunidades educativas.

Esta guía pedagógica, diseñada como complemento, se convierte en un recurso para educadores y estudiantes, ofreciendo actividades que exploran el patrimonio material, inmaterial, natural y la producción agroalimentaria de la región. Más allá de transmitir conocimientos, estas actividades promueven un sentido de pertenencia, que consideramos fundamental para las niñas, niños y adolescentes de las comunidades urbanas y rurales de Ñuble que están en constante exposición con contenidos globales que muchas veces son de escaso valor informativo.

Con su enfoque en la integración tecnológica, con este producto esperamos contribuir en aminorar brechas y proporcionar oportunidades equitativas para todos y todas los estudiantes, independientemente de su ubicación geográfica o contexto socio-económico.

Este aporte a la educación ñublensina no solo ofrece actividades educativas, sino que también promueve valores de respeto, conservación y cuidado hacia la región y sus habitantes. Esperamos que estemos en sintonía en contribuir en la misión de encaminarnos hacia una educación inclusiva y transformadora, donde la tecnología se convierta en un puente hacia un futuro más sostenible y sustentable para las comunidades educativas de esta región.

Inés Figueroa Cares

Directora PAR Explora Ñuble

INTRODUCCIÓN:

En un mundo cada vez más digitalizado, la integración de herramientas innovadoras en el proceso educativo se presenta como una oportunidad para potenciar el aprendizaje de niños y niñas.

Con el firme compromiso de enriquecer la experiencia educativa, presentamos esta guía pedagógica diseñada como complemento de los juegos que forman parte de la aplicación “Muévete por Ñuble” y que constituyen un recurso didáctico.

Esta guía tiene como objetivo primordial fomentar el aprendizaje integral de los y las estudiantes en cuatro ejes fundamentales de valoración: patrimonio material, patrimonio inmaterial, patrimonio natural y producción agroalimentaria. A través de la aplicación “Muévete por Ñuble”, se busca proporcionar una herramienta lúdica y educativa que permita explorar de manera interactiva la riqueza cultural y natural de la región.

La inclusión de esta aplicación como recurso didáctico se fundamenta en la necesidad de adaptar las metodologías educativas a la realidad digital en constante evolución. Los juegos de “Muévete por Ñuble” no solo ofrecen una experiencia entretenida, sino que también se alinean con los contenidos curriculares, promoviendo el conocimiento y aprecio por el patrimonio natural, inmaterial, así como la comprensión de la relación entre la naturaleza y la producción agroalimentaria.

A lo largo de esta guía, encontrará instrucciones detalladas, estrategias pedagógicas y orientaciones didácticas para incorporar de manera efectiva los juegos de “Muévete por Ñuble” en el aula. Cada actividad se enfoca en uno o más de los ejes de valoración, proporcionando actividades específicas que fomentarán la exploración, la reflexión y el aprendizaje.

Esperamos que esta guía sirva como herramienta valiosa para los educadores, facilitando la integración de la tecnología de manera educativa y estimulante, y contribuyendo así al desarrollo integral de los niños y niñas en su camino hacia el conocimiento.

OBJETIVO:

Crear una guía que permita implementar los juegos de la app Muévete por Ñuble como un recurso didáctico que favorezca el aprendizaje de niños y niñas en los cuatro ejes de valoración propuestos.

Ejes de valoración.

1.- Patrimonio Material: : son elementos diseñados por el ser humano que representan historia, identidad y creatividad, estos generan un paisaje urbano que es valorado por los habitantes que comparten el espacio en los que estos se encuentran.

2.- Patrimonio Inmaterial: se refiere a prácticas, representaciones, expresiones, saberes y técnicas que distintas comunidades reconocen como parte de su herencia e identidad cultural.

3.- Patrimonio Natural: se refiere a áreas y elementos de la naturaleza que tienen un valor desde el punto de vista cultural, científico, educativo, estético o recreativo, determinando aspectos únicos o particulares del territorio que deben ser conservados para generaciones presentes y futuras.

4.- La producción agroalimentaria: se refiere al conjunto de actividades y procesos destinados a obtener alimentos a partir de la agricultura y la ganadería. Este término abarca todas las etapas involucradas en la producción de alimentos, desde la siembra o cría de materias primas, hasta la obtención de productos alimenticios finales listos para el consumo.

Implementación de las fichas en Aula:

El diseño de las distintas fichas de trabajo considera en su núcleo objetivos orientados a aprendizajes transversales y al desarrollo de habilidades, lo que otorga flexibilidad en términos de los niveles educativos en las que pueden ser implementadas las 10 actividades propuestas, abarcando un intervalo sugerido entre quinto año básico y segundo año medio, pudiendo el o la docente adaptar (simplificando o complejizando) las tareas a desarrollar según su contexto educativo y tiempo de ejecución disponible para el proyecto.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (OA)

Para revisar este contenido, se plantean los siguientes objetivos de aprendizaje alineados con el **Currículum Nacional del Mineduc**. Estos están diseñados para potenciar las habilidades y competencias de los estudiantes en las distintas asignaturas, según su nivel de escolaridad.

AÑO O NIVEL	ASIGNATURA	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESCRIPCIÓN
NB 5	Historia, Geografía y Ciencias Sociales	OA 10	Reconocer y ubicar en mapas recursos naturales significativos de Chile, como cobre, hierro, recursos marítimos y forestales, entre otros; diferenciar recursos renovables y no renovables y explicar la importancia de cuidarlos en el marco de un desarrollo sostenible.
NB 6	Historia, Geografía y Ciencias Sociales	OA 11	Caracterizar geográficamente las regiones político-administrativas del país, destacando los rasgos físicos (como clima, relieve, hidrografía y vegetación) y humanos (como volumen y distribución de la población y actividades económicas) que les dan unidad.
NB 8	Historia, Geografía y Ciencias Sociales	OA 20	Explicar los criterios que definen a una región, considerando factores físicos y humanos que la constituyen (por ejemplo, vegetación, suelo, clima, lengua común, religión, historia, entre otros), y dar ejemplos de distintos tipos de regiones en Chile y en América (culturales, geográficas, económicas, político-administrativas, etc.).

AÑO O NIVEL	ASIGNATURA	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESCRIPCIÓN
NB 8	Ciencias Naturales	OA 7	Analizar y evaluar, basados en evidencias los factores que contribuyen a mantener un cuerpo saludable, proponiendo un plan que considere una alimentación balanceada
NM 1	Ciencias Naturales	OA 4	Investigar y explicar cómo se organizan e interactúan los seres vivos en diversos ecosistemas, a partir de ejemplos de Chile
NB 5	Artes Visuales	OA 1	Crear trabajos de arte y diseño partir de sus propias ideas y de la observación del entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente.
NB 6	Artes Visuales	OA 1	Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad.
NB 8	Artes Visuales	OA 4	Analizar manifestaciones visuales patrimoniales y contemporáneas contemplando criterios como el contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.
NB 5	Lenguaje y Comunicación	OA 3	Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de contenidos artísticos para aumentar el conocimiento del mundo, desarrollar la imaginación y reconocer su valor social y cultural.
NB 5	Lenguaje y Comunicación	OA 11	Buscar y seleccionar la información más relevante sobre un tema en Internet, libros, diarios, revistas, enciclopedias, atlas, etc., para llevar a cabo una investigación

AÑO O NIVEL	ASIGNATURA	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESCRIPCIÓN
NB 7	Lenguaje y Comunicación	OA 15	Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito
NB 8	Lenguaje y Comunicación	OA 26	Sintetizar, registrar y ordenar las ideas principales de textos escuchados o leídos para satisfacer propósitos como estudiar, hacer una investigación, recordar detalles, etc.
NB 5	Tecnología	OA 5	Usar software para organizar y comunicar los resultados de investigaciones e intercambiar ideas con diferentes propósitos, mediante programas de presentación para mostrar imágenes, diagramas y textos, entre otros.
NB 6	Música	OA 7	Explicar la relación entre las obras interpretadas y/o escuchadas, con elementos del contexto en que surgen.
NB 7	Música	OA 7	Reconocer el rol de la música en la sociedad, considerando sus propias experiencias musicales, contextos en que surge y las personas que la cultivan.

Ministerio de Educación, Unidad de Currículum y Evaluación. (2023). Priorización curricular para la reactivación integral de aprendizajes: Actualización de la educación básica y media. Ministerio de Educación.

<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Documentos-Curriculares/Planes-de-estudio/34970:Planes-de-Estudio-Vigentes-octubre-2023>



FICHAS DE TRABAJO PARA EL AULA

¡JUGUEMOS!

“MOVIÉNDOME POR ÑUBLE”



Objetivo: Asumir responsabilidades e interactuar en forma colaborativa y flexible en los trabajos en equipo, aportando y enriqueciendo el trabajo común.

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), cuadernos, lápices.

Foco: Patrimonio Material, Patrimonio Inmaterial, Patrimonio Natural, Producción agroalimentaria.

INSTRUCCIONES

1. Se deberán formar grupos de 3 personas, cada grupo deberá contar con 1 dispositivo en el cuál poder ejecutar el juego “Muévete por Ñuble”.
2. Cada equipo deberá designar 1 rol para cada integrante, estos serán: **jugador/a, conecedor/a y valorador/a.**
3. Cada estudiante al interactuar con el juego se encontrará con 3 botones:
 - “Jugar”
 - “Conoce [nombre de una comuna]”
 - “Valor patrimonial”

Por lo que cada rol se asociará a cada botón respectivamente.



Una vez designados los roles y los botones respectivos explorarán una comuna, para ello la primera tarea será:

- 1.-** El o la conocedor/a, tomará el dispositivo y presionará su botón **“CONOCE”** [nombre de la comuna], para luego realizar una lectura a su equipo de la información que le proporcionará esta acción. Una vez completa la tarea deberá entregar el dispositivo al valorador o valoradora.
- 2.-** El valorador o valoradora, presionará el botón **“VALOR PATRIMONIAL”** y realizará una lectura a su equipo de la información proporcionada por esta acción, debiendo registrar en un cuaderno las 2 ideas más importantes de lo que fue leído, para luego entregar el dispositivo al jugador o jugadora.
- 3.-** El jugador o jugadora presionará el botón **“JUGAR”** y con ayuda de quienes integran su equipo, de forma colaborativa resolverán la tarea propuesta. Si se equivocan deben volver a intentarlo hasta lograr completar la tarea.

Una vez resuelta la actividad propuesta, deberán **rotar los roles antes de iniciar el desafío de la siguiente comuna**, de manera que todos puedan acceder a funciones distintas en la medida que avanzan en la exploración del juego.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

Se sugiere antes de comenzar la actividad, explicar el sistema de rotaciones, dando énfasis en que todos tendrán la oportunidad de “jugar”, pues este último será el rol más demandado. Por lo mismo, es importante abordar al menos 3 comunas por ciclo a fin de cumplir con esta restricción (1 hora aprox.). En este mismo contexto, es preciso que la distribución de roles iniciales sea dialogada e intencionando que los y las estudiantes se organicen y establezcan acuerdos.

“¿POR QUÉ VISITAR ÑUBLE?”



Objetivo: Demostrar curiosidad e interés por conocer aspectos patrimoniales y/o de la naturaleza que conforman el entorno de las comunas que forman parte de la región de Ñuble.

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), cuadernos, lápices, ficha patrimonial, hoja de block.

Foco: Patrimonio Material, Patrimonio Inmaterial, Patrimonio Natural.

INSTRUCCIONES

Se formarán duplas de trabajo, a cada equipo se le asignará al azar 1 de las 21 comunas que conforman la región del Ñuble.

1 -Cobquecura

2 -Coelemu

3 -Ninhue

4 -Portezuelo

5 -Quirihue

6 -Ránquil

7 -Trehuaco

8 -Bulnes,

9 -Chillán Viejo

10 -Chillán

11 -El Carmen

12 -Pemuco

13 -Pinto

14 -Quillón

15 -San Ignacio

16 -Yungay

17 -Coihueco

18 -Ñiquén

19 -San Carlos

20 -San Fabián

21 -San Nicolás

ACTIVIDAD 1: PERFIL PATRIMONIAL

Una vez asignada la comuna, tendrán el desafío de lograr desbloquear en el juego **“Muévete por Ñuble”** el lugar asignado a fin conseguir información.

Deberán crear en sus cuadernos un perfil patrimonial para la comuna asignada, este perfil podrá tener información en tres ejes:

A.- Patrimonio Material

B.- Patrimonio Inmaterial

C.- Patrimonio Natural.

Pueden emplear las siguientes preguntas orientadoras para completar el perfil patrimonial.

1.- ¿Existen construcciones, monumentos, objetos religiosos, obras de arte, documentos históricos, etc., que podamos considerar **patrimonio material** de nuestra comuna asignada?

2.- ¿Existen ceremonias, rituales, conocimientos tradicionales o ancestrales, personajes de valoración cultural, técnicas artísticas o artesanales, etc., que podamos considerar **patrimonio inmaterial** de nuestra comuna asignada?

3.- ¿Existen lugares, parques, santuarios, monumentos naturales, reservas, hábitats, etc., que podamos considerar **patrimonio natural** en nuestra comuna asignada?

ACTIVIDAD 2: ELABORACIÓN DE UN AFICHE

Una vez elaborado el perfil patrimonial, construirán un afiche considerando las siguientes indicaciones:

1.- **Debe ser elaborado en una hoja de block** considerando un margen de 2 cm por lado.

2.- El afiche **debe destacar los aspectos más relevantes del perfil patrimonial**, exponiéndolos mediante dibujos.

3.- **Deberá contener un título y un slogan** (frase breve, llamativa y que invita a transmitir una idea).

4.- Considerar en su estructura algunos de los siguientes tres elementos en relación con la comuna:

- a) promover su visita;**
- b) invitar a participar de una actividad**
- c) informar sobre un tema.**

Ficha: Perfil Patrimonial

Patrimonio Material	Patrimonio Inmaterial	Patrimonio Natural



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

La información disponible puede ser complementada con una búsqueda por internet si es que fuera necesario, orientando siempre el uso adecuado de fuentes formales y válidas.

La actividad puede desarrollarse como investigación directa, previo al uso del juego, a fin de brindar una alternativa en términos de la cantidad de tiempo que puede demandar que los estudiantes superen todas las etapas hasta llegar a la comuna designada.

Considere las siguientes definiciones orientadoras para la actividad.

1.- Patrimonio Material: son elementos diseñados por el ser humano que representan historia, identidad y creatividad, estos generan un paisaje urbano que es valorado por los habitantes que comparten el espacio en los que estos se encuentran.

2.- Patrimonio Inmaterial: se refiere a prácticas, representaciones, expresiones, saberes y técnicas que distintas comunidades reconocen como parte de su herencia e identidad cultural.

3.- Patrimonio Natural: se refiere a áreas y elementos de la naturaleza que tienen un valor desde el punto de vista cultural, científico, educativo, estético o recreativo, determinando aspectos únicos o particulares del territorio que deben ser conservados para generaciones presentes y futuras.

“¿QUÉ NOS REGALA LA COMUNA?”



Objetivo: Manifestar compromiso con un estilo de vida saludable a través del desarrollo de una conciencia alimentaria, el autocuidado y la valoración de los productos agroalimentarios cultivados en mi región.

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), internet, cuadernos, lápices, hojas de block.

Foco: Patrimonio Natural, Producción Agroalimentaria.

INSTRUCCIONES

Los estudiantes trabajarán en equipos de 4 personas, cada equipo deberá disponer de un dispositivo electrónico a fin de poder descubrir mediante el uso del juego 2 comunas que se destaquen por su producción agroalimentaria.

ACTIVIDAD 1: INVESTIGACIÓN

Una vez seleccionadas las dos comunas, responderán a la pregunta:

1.-¿Qué productos agroalimentarios podríamos considerar representativos de cada comuna?

Luego, el equipo deberá investigar por medio de internet aspectos sobre los productos mencionados, respondiendo las siguientes interrogantes.

2.- ¿Qué características nutricionales posee cada producto?

3.- ¿Qué receta de cocina destaca el uso de este producto?

ACTIVIDAD 2: ELABORACIÓN DE UN TRÍPTICO

En duplas, deberán encargarse de elaborar 1 tríptico para cada comuna investigada considerando la información recogida por el equipo y los siguientes aspectos:

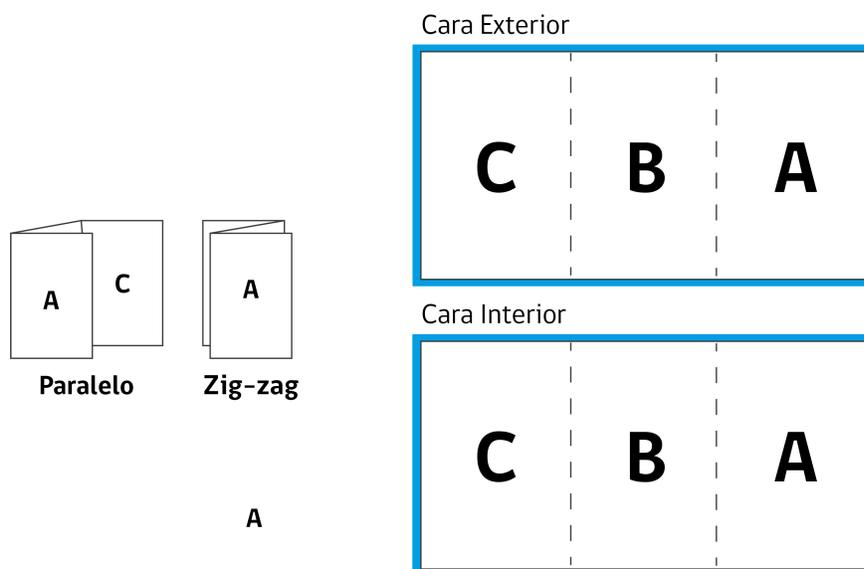
Características del tríptico.

A.- La primera cara deberá llevar información sobre la comuna y sobre el producto agroalimentario investigado.

B.- La segunda cara deberá contener información nutricional sobre el producto agroalimentario investigado. Puede ser útil responder a las preguntas: *¿cómo se produce?*, *¿cuál es su consumo sugerido?*, *¿cuál es su valor nutricional?*

C.- La tercera cara deberá contener imágenes representativas del producto.

D.- Las caras traseras del tríptico deben contener una receta de cocina e imágenes de la preparación.





ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

Considere la siguiente definición para el concepto producción agroalimentaria.

“La producción agroalimentaria se refiere al conjunto de actividades y procesos destinados a obtener alimentos a partir de la agricultura y la ganadería. Este término abarca todas las etapas involucradas en la producción de alimentos, desde la siembra o cría de materias primas hasta la obtención de productos alimenticios finales listos para el consumo.”

Si existe la posibilidad de usar recursos digitales, la plataforma de diseño Canva <https://www.canva.com/> posee una gran variedad de formatos gratuitos. Para ello, en el buscador dentro de la plataforma, debe escribir: tríptico o folleto.

Ejemplo de esquemas información nutricional / valor nutricional:

Información Nutricional

Aporte Nutricional	100 grs	Porción 100 grs
Energía (Kcal)	80	80
Proteínas (g)	2,6	2,6
Grasa Total (g)	0,1	0,1
H. de Carbono (g)	19	19
Azúcares totales (g)	0,25	0,25
Sodio (mg)	9	9

Valor Nutricional de la papa

Hervida, sin piel y con sal



"MAPEANDO EL PATRIMONIO DE ÑUBLE"



Objetivo: Demostrar curiosidad e interés por conocer aspectos patrimoniales y/o de la naturaleza que conforman el entorno de las comunas que forman parte de la región de Ñuble.

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), cuadernos, lápices.

Foco: Patrimonio Material, Patrimonio Inmaterial, Patrimonio Natural.

INSTRUCCIONES

Se formarán equipos de 4 estudiantes y a cada uno de ellos se les asignará una provincia de la región del Ñuble:

> Diguillín

> Punilla

> Itata

Cada equipo deberá elaborar un mapa conceptual sobre la provincia asignada. Para ello, podrán recoger información por medio del juego "Muévete por Ñuble" y/o empleando internet.

ACTIVIDAD 1: INVESTIGACIÓN

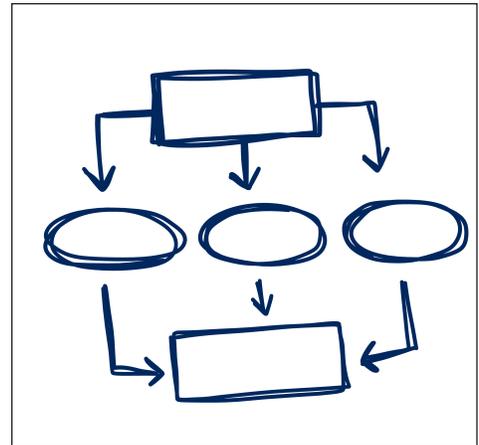
Para elaborarlo necesitarás considerar los siguientes requerimientos:

1.- El mapa debe iniciar con el nombre de la provincia asignada.

2.- Deberá contener como elementos base los siguientes conceptos:

Patrimonio, patrimonio material, patrimonio inmaterial, patrimonio natural, comuna, capital provincial.

3.- Deberán investigar y encontrar como mínimo 6 elementos patrimoniales de la provincia, estos elementos pueden corresponder a cualquiera de las categorías de patrimonio: Material, inmaterial o Natural.



RECUERDA que un mapa conceptual es un diagrama que te ayuda a entender y/o explicar un tema al realizar conexiones visuales entre los elementos que lo caracterizan. Aprender a crear un organizador gráfico de este tipo puede ser una gran ayuda al momento de estudiar, pues te ayudará a sintetizar grandes cantidades de información. Ayúdate del siguiente ejemplo para construir el tuyo.



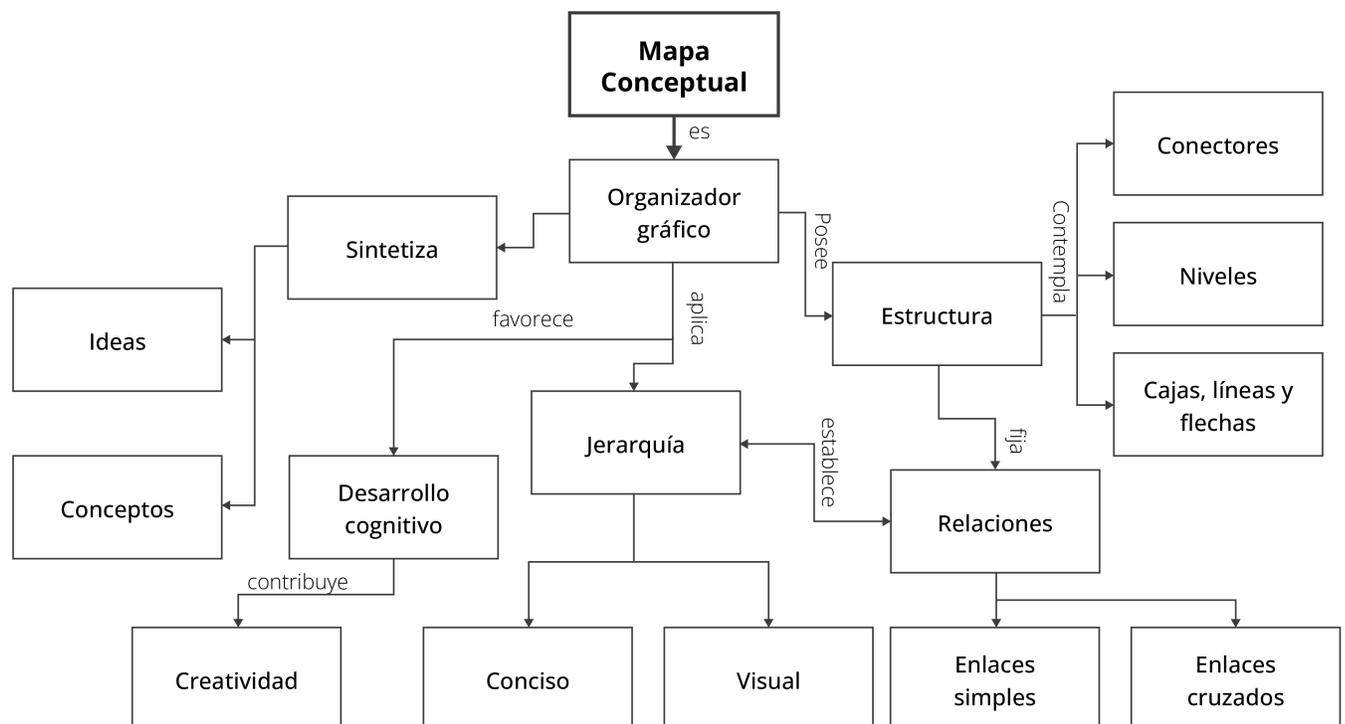
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

Para la elaboración del mapa considere socializar los siguientes aspectos:

- **Concepto principal:** debe iniciar por el concepto más relevante y amplio.
- **Conceptos subordinados:** debe incorporar conceptos específicos subordinados al concepto principal, estos pueden organizarse por niveles.
- **Jerarquía conceptual:** debe ramificarse desde los conceptos más amplios a los más específicos.

- **Uso de conectores:** los conceptos deben estar unidos por palabras enlace o preposiciones.
- **Creatividad en su estructura:** el mapa debe ser creativo y tener un sello personal o grupal.
- **Estructura:** los conceptos deben estar incorporados en cajas y las relaciones entre conceptos indicadas por líneas con puntas de flecha que facilitan el sentido de la lectura.
- **Complementario:** el indicador “enlaces cruzados” es más complejo de trabajar dada su naturaleza, pero su implementación guiada favorece el desarrollo de habilidades de orden superior.
- **Enlaces cruzados:** el mapa contiene algunos conceptos que se conectan a más un elemento, favoreciendo con ello la incorporación de interrelaciones (el concepto “relaciones” en el ejemplo adjunto, muestra un enlace cruzado).

Ejemplo de mapa conceptual:



Si cuenta con las condiciones para trabajar de forma digital, un buen sitio para elaborar mapas conceptuales online es <https://bubbl.us/>. En el siguiente tutorial es posible encontrar explicaciones para el uso de herramientas básicas <https://youtu.be/ZCbApskXCCQ?si=y4zjt1eeExdPUui7>

“EL JUEGO DE LAS PREGUNTAS”



Objetivo: Organizar datos en forma ordenada utilizando tablas de registro y criterios de clasificación.

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), cuadernos, lápices.

Foco: Patrimonio Material, Patrimonio Inmaterial, Naturaleza, Producción agroalimentaria.

INSTRUCCIONES

El curso analizará una imagen del mapa de la región del Ñuble y empleando un listado de pronombres interrogativos construirán preguntas que luego servirán para ser investigadas. Con la información encontrada deberán elaborar una tabla que permita organizar lo descubierto.

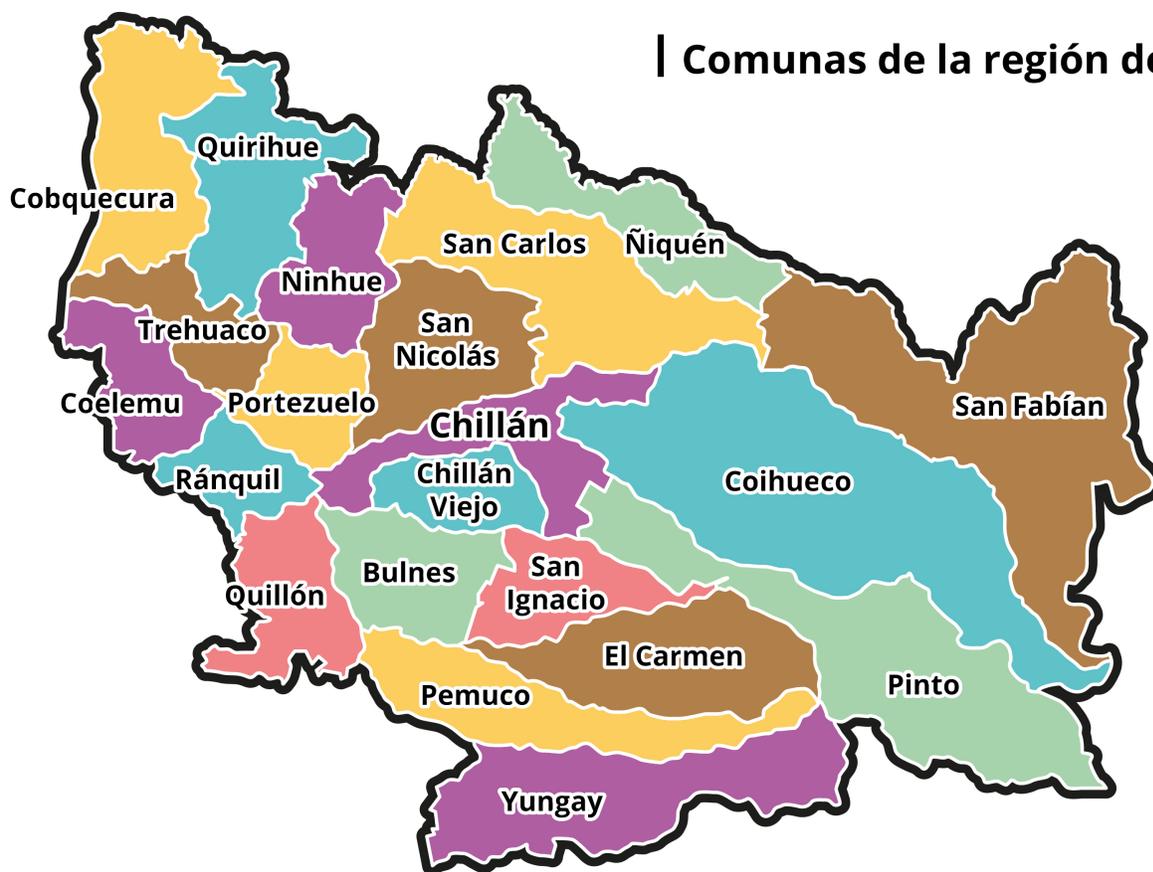
ACTIVIDAD

En el siguiente mapa podemos reconocer a las 21 comunas que constituyen la región de Ñuble.

Empleando el siguiente listado de pronombres interrogativos:

¿Qué...?, ¿quién...?, ¿cuál...?, ¿cuándo...?, ¿cuánto...?, ¿cómo...?, ¿dónde...?

| Comunas de la región de Ñuble



Nos haremos 3 preguntas distintas a partir de elementos observables en el mapa y las registraremos (ejemplo: *¿Cuál es la comuna que limita con más comunas?, ¿cuál es la comuna más grande?*).

- 1.-
- 2.-
- 3.-

Luego se organizarán en equipos y empleando el juego “Muévete por Ñuble” desbloquearán al menos 3 comunas y con la información proporcionada por el juego elaborarán 3 nuevas preguntas sobre las características de las comunas.

- 4.-
- 5.-
- 6.-

Finalmente, a partir de las 6 preguntas elaboradas deberán construir 1 tabla que permita organizar la información descubierta.

La tabla deberá cumplir con 2 elementos:

- A.-** Agrupar la información o datos disponibles por categorías.
- B.-** Separar dentro de la misma tabla los datos cualitativos de los datos cuantitativos.

Una vez completada la tabla, procederemos a responder a las preguntas realizadas.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

Si cuenta con la posibilidad de conectarse a internet y proyectar información en pantalla, un buen complemento para la actividad es usar una ruleta virtual de manera que los pronombres interrogativos se vean proyectados y surjan al azar. Puede emplear la siguiente:

qué?
quién?
cuál?
cuándo?
cuánto?
cómo?
dónde?



<https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide>

Uno de los desafíos de esta actividad está centrado en filtrar las preguntas que puedan realizarse. Dado que el foco es la organización de la información, las preguntas debieron estar orientadas hacia características o atributos de las comunas en general y no a preguntas específicas sobre las mismas, por lo que se sugiere adaptar las que sean necesarias. Por ejemplo:

**“¿Cuál es la fecha de aniversario de El Carmen?” por
“¿Cuándo están de aniversario estas comunas?”**

Se sugiere intencionar el proceso de manera que puedan surgir preguntas base tales como:

¿Cuál es la comuna más grande?, ¿Qué comuna posee la mayor cantidad de habitantes?, ¿Quién da origen al nombre de esta comuna?, ¿Qué gentilicio tienen estas comunas?, ¿A qué distancia se encuentran de Chillán?, ¿Cuándo están de aniversario?, ¿Quién es su alcalde o alcaldesa?, ¿Qué personaje típico posee la comuna?, etc.

La estructura de la tabla puede no ser tan intuitiva por lo mismo es posible compartir el siguiente ejemplo (sin los datos) si es que es necesario, pero se sugiere realizar una construcción colaborativa de la misma, guiando al estudiantado hacia este formato.

TABLA DE ORGANIZACIÓN DE INFORMACIÓN						
	Datos cuantitativos			Datos cualitativos		
Nombre de la comuna	Cantidad de habitantes	Distancia a Chillán	Superficie de la comuna	Gentilicios	Personajes típicos	Aniversario
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Es importante notar que la tabla nos permite organizar y comparar, por lo mismo las categorías surgen a partir de la característica central de la pregunta. En consecuencia, la respuesta a la pregunta la obtenemos recién al completar la tabla y comparar la información disponible.

También es importante señalar que mientras más comunas añadamos a la tabla, más información debemos buscar para poder completarla.

Las respuestas obtenidas serán ciertas para la información disponible por lo que si añadimos nuevas comunas las respuestas posiblemente irán cambiando. Es importante explicar esto a nuestros estudiantes.

“Yo Soy...”



Objetivo: Conocer y valorar la historia y sus actores, las tradiciones, los símbolos y cultura en la región, en el contexto de una investigación y presentación oral.

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), cuadernos, lápices, pinturas y ropa.

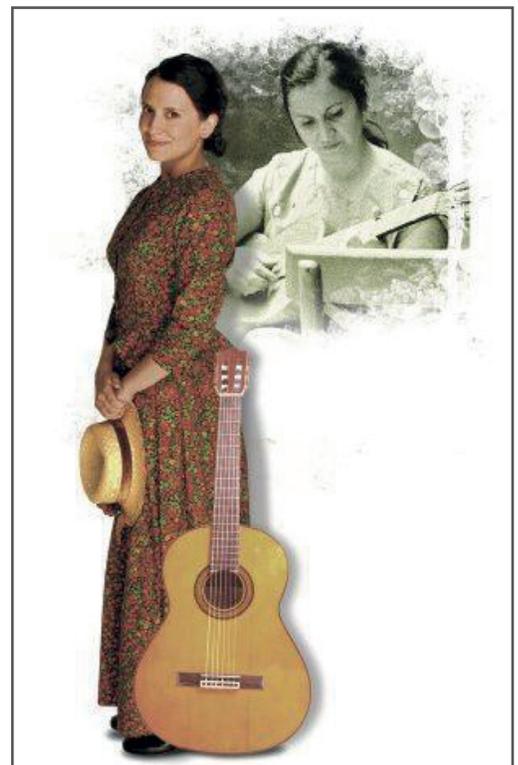
Foco: Patrimonio Inmaterial.

INSTRUCCIONES

Se formarán equipos de 3 personas. Luego, explorarán el juego “Muévete por Ñuble” y en su recorrido registrarán en sus cuadernos los nombres y datos de personajes relevantes para distintas comunas de Ñuble.

Luego se deberá realizar una puesta en común, a fin de generar una distribución de estos personajes para que luego cada equipo pueda investigar, conseguir más antecedentes y así elaborar un perfil.

Finalmente, cada equipo deberá realizar una presentación y una representación del personaje caracterizando a un/una miembro del equipo.





Empleando el juego “Muévete por Ñuble” el equipo investigará personajes relevantes de distintas comunas. Estos deberán ser registrados en sus cuadernos considerando 3 elementos: nombre, comuna y antecedentes.

Una vez descubiertos 5 personajes distintos, todos los equipos compartirán lo encontrado elaborando una tabla común en la pizarra, donde al azar, cada equipo obtendrá 1 persona a investigar.

Cada equipo buscará información sobre su personaje, elaborando así un perfil con características que permitan comprender de mejor forma su relevancia.

Una vez completo el perfil, el equipo deberá preparar una presentación donde cada integrante tendrá una función.

- **Integrante 1:** deberá caracterizarse como el personaje investigado, para ello deberá recibir el apoyo de su equipo, considerando ropas, maquillaje, accesorios y 1 fotografía o ilustración del personaje para ser exhibida.
- **Integrante 2:** deberá exponer una biografía del personaje, señalando aspectos centrales de su vida.
- **Integrante 3:** deberá exponer una reseña sobre la relevancia de este personaje, explicando por qué debe ser recordado, su impacto en la comunidad y aspectos de su obra.

El equipo debe considerar una presentación breve y una sorpresa cognitiva dentro de la exposición.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

Se sugiere para la implementación de esta actividad considerar dos escenarios: su aplicación posterior a la exploración de todo el juego o su investigación directa empleando internet, dada la dispersión de personajes destacables y la cantidad de tiempo necesario para realizar la investigación.

Es preciso señalar que podemos categorizar a los personajes en dos grandes áreas.

- **Personajes destacados en áreas como:** música, artes, literatura, figuras históricas, literatura, etc.
- **Personajes de cultura popular:** cantoras, payadores, tesoros humanos vivos, personajes típicos, folcloristas, artesanas, referentes religiosos, etc.

Para facilitar la investigación se proponen algunos nombres y su lugar de nacimiento a modo de ejemplo:

Bernardo O'Higgins (Chillán viejo), Arturo Prat (Ninhue), Violeta Parra (San Carlos o San Fabián de Alico* existen distintas versiones), Nicanor Parra (San Fabián de Alico), Víctor Jara (San Ignacio o la Quiriquina* existen distintas versiones), Marta Colvin (Chillán), Arturo Merino Benítez (Chillán), Marta Brunet (Chillán), Claudio Arrau (Chillán), Mariano Latorre (Cobquecura), Juan de Dios Aldea (Chillán), Humberto Duvauchelle (Bulnes).

En la misma línea es importante relevar el rol de personajes de la cultura popular, rescatando lo que los mismos estudiantes puedan aportar y/o añadir otros que usted como docente maneje.

La caracterización del personaje debe considerar como referente la misma fotografía que será exhibida a fin de evidenciar parecidos y otorgar rigor al diseño presentado.

Es importante dar énfasis al uso de lo disponible en sus casas, el empleo de materiales sencillos e idealmente reciclados o reutilizados, la caracterización no debiera implicar un gasto mayor, por lo que se debe señalar a los estudiantes el valor de la creatividad.

La presentación incluye preparar un espacio para la misma, por lo que es apropiado brindar a cada equipo idealmente una mesa y una silla para que puedan ambientar el entorno.

Se sugiere que el día de la presentación se pueda invitar a otros cursos a visitar la sala o idealmente desarrollar la actividad en un espacio común donde exista público a fin de hacer más significativa la experiencia.



“UNA ESCULTURA PARA MI COMUNA”



Objetivo: Reconocer la importancia del trabajo artístico como forma de desarrollo personal, social y de contribución al bien común, valorando en el proceso la cultura, saberes, tradiciones y costumbres del entorno.

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), cuadernos, lápices, materiales reutilizados.

Foco: Patrimonio Material, Patrimonio Inmaterial, Patrimonio Natural, Producción agroalimentaria.

INSTRUCCIONES

Los estudiantes serán agrupados en equipos de 4 personas, quienes empleando el juego “Muévete por Ñuble” investigarán aspectos de su propia comuna, debiendo registrar aquello que les parezca significativo en su cuaderno.

Una vez terminada la investigación, deberán planificar la elaboración de una escultura que constituirá un monumento en la plaza de la comuna.

ACTIVIDAD 1: INVESTIGACIÓN DE MI COMUNA

En equipos de 4 personas y empleando el juego “Muévete por Ñuble” explorarán su propia comuna, debiendo tomar nota de todos aquellos elementos que la caractericen, considerando en este registro aspectos que representen un sello de la comuna y/o de su entorno.

ACTIVIDAD 2: DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA ESCULTURA

Empleando materiales reutilizados, reciclados o de uso escolar, en equipo elaborarán una escultura, imaginando que esta formará parte de un monumento que será ubicado en la plaza de la comuna. Para ello, se sugieren los siguientes pasos:

Paso 1: Realizar un bosquejo de la escultura considerando la representación simbólica de aquello que consideramos más significativo de la comuna.

▶ **Tarea:** Describir la conexión entre el diseño y la identidad de la comuna.

Paso 2: explorar materiales adecuados para la escultura, considerando resistencia y estética.

▶ **Tarea:** reunir materiales de distinto tipo que formarán parte de un prototipo de la escultura

Paso 3: construir un prototipo a escala reducida para evaluar el modelo y ajustar detalles.

▶ **Tarea:** reflexionar sobre el prototipo, determinar si necesita cambios y proyectar modelo final.

Paso 4: trabajar en grupos para la elaboración de la escultura, asignando roles.

▶ **Tarea:** documentar el proceso colaborativo y las decisiones tomadas en el cuaderno.

Paso 5: presentar el proyecto, explicando su significado y la conexión con aquello que consideramos necesario destacar de la comuna.

▶ **Tarea:** recopilar comentarios y sugerencias de quienes nos retroalimentan.

Paso 6: reflexionar sobre las características del proyecto y lo que representa para sus autores.

▶ **Tarea:** escribir una carta personal expresando la importancia de la escultura elaborada y su relación con la comuna.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

Se sugiere orientar la investigación previa a la elaboración de la escultura a destacar aspectos relacionados con elementos patrimoniales.

Por ejemplo: elementos culturales, saberes, tradiciones, costumbres, personajes, la naturaleza, lugares, paisajes urbanos, elementos territoriales, obras arquitectónicas, eventos históricos, entre otros.

Al intencionar que la escultura formará parte de un monumento, es apropiado explicar que se entiende por su definición.

“Un monumento es una estructura, obra o construcción creada para dar valor, conmemorar o recordar. Los monumentos suelen tener un significado simbólico y cultural, y pueden ser erigidos para celebrar logros, conmemorar tragedias, honrar a líderes o preservar la memoria de acontecimientos importantes y pueden adoptar diversas formas. Estos elementos arquitectónicos no solo tienen un valor histórico y cultural, sino que también pueden tener un impacto en el paisaje urbano y servir como puntos de referencia en una comunidad.”

El tiempo estimado de la actividad es de 4 clases, pensando en 1 clase para la investigación, (actividad 1), 2 clases para abordar del paso 1 al 4 (actividad 2) y 1 clase para los pasos 5 y 6, pudiendo extenderse dependiendo de las necesidades que considere el o la docente en base a su contexto educativo.

El paso 6 es muy importante, pues favorece procesos metacognitivos. Se sugiere orientar la reflexión empleando preguntas clave del tipo: ¿qué aprendiste?, ¿cómo lo aprendiste?, ¿qué harías distinto?, ¿por qué es importante este proyecto?, ¿por qué es importante valorar... (cultura, patrimonio, tradiciones, etc.)?

Es importante fortalecer el uso de materiales de uso doméstico, reciclados y/o reutilizados, se comparten dos obras elaboradas con elementos de este tipo.



"PROTEGIENDO LA BIODIVERSIDAD"



Objetivo: Exploración de fuentes de información digitales empleando TIC para identificación y comunación de desafíos de protección ambiental de la región.

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), cuadernos, lápices, papelógrafo, plumones.

Foco: Patrimonio Natural.

INSTRUCCIONES

Empleando el juego "Muévete por Ñuble" los estudiantes explorarán la región identificando zonas de protección de flora y fauna, para luego investigar y responder un conjunto de preguntas que les permitirá reconocer y luego comunicar algunos de los desafíos de protección ambiental que existen en la región.

ACTIVIDAD 1: OBSERVA, ESCUCHA Y ANALIZA.

En equipos de 4 personas explorarán las distintas comunas de Ñuble, para luego registrar en sus cuadernos las comunas en donde se sitúan:

Parques Nacionales, Reservas Naturales, Monumentos Naturales.

Luego, revisando el siguiente recurso audiovisual responderán a la pregunta: **¿Qué importancia tienen los parques, reservas y monumentos naturales?**

- **Recurso Audiovisual:** "CONAF - ¿Qué son las áreas silvestres protegidas?"
<https://www.youtube.com/watch?v=NjdvbDfDSVO>

ACTIVIDAD 2: AGENDA 2030 Y LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

“La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible es una agenda global de desarrollo, universal y holística. Es también un acuerdo político histórico, firmado por 193 Estados Miembros en septiembre de 2015, que traza un marco para el desarrollo ambiental, social y económico.”

Los equipos realizarán la lectura del punto 6, Vida terrestre, en el eje: Planeta que habla sobre algunas de las metas en este ámbito. Esto se encuentra en la página 39 del documento: *“Estrategia de Chile para la Implementación de la agenda 2030”*.

www.chileagenda2030.gob.cl/storage/docs/Estrategia_de_Implementacion_Agenda2030.pdf

Luego de realizada la lectura, responderán a la pregunta:

¿Qué políticas públicas, iniciativas o ideas se proponen en el texto cómo medidas que contribuyan al cuidado del medioambiente?

Finalmente explorarán en internet buscando responder a la siguiente interrogante:

¿Cómo se puede proteger la biodiversidad de Chile?

A fin de comunicar lo descubierto, participarán de un debate liderado por su docente en el que buscarán responder a la interrogante:

¿Qué podemos hacer nosotros para proteger la biodiversidad de nuestra región?

La síntesis de las repuestas considerando acciones concretas serán consolidadas en un papelógrafo que formará parte de la sala.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

Se sugiere dentro de lo posible la lectura de todos los puntos dentro del eje Planeta, los que van desde la página 32 a la 40 en el texto Estrategia de Chile para la implementación de la agenda 2030, pues permite contextualizar de mejor forma las áreas de intervención que incluyen: agua, producción sostenible, acción por el clima, vida submarina entre otros.

En el siguiente video es posible encontrar información coherente con la actividad y que complementa la orientación de esta desde el enfoque de la educación ambiental para la sustentabilidad.



<https://www.youtube.com/watch?v=gLTyYygnL4>

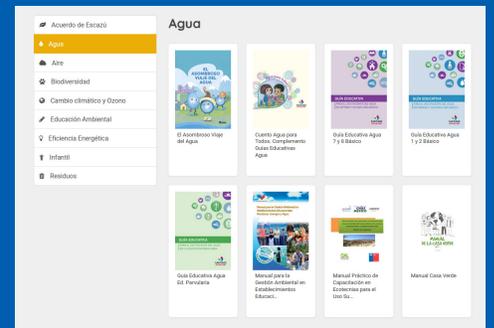
En esta misma línea, en la web del ministerio de medio ambiente es posible encontrar información e iniciativas que permiten desarrollar proyectos orientados a la protección del medio ambiente.

Forjadores ambientales:

<https://forjadoresambientales.mma.gob.cl/quienes-somos/>

Se encuentra disponible la Eco-biblioteca, que posee distintos documentos digitales (guías y manuales) que apoyan la educación ambiental:

<https://educacion.mma.gob.cl/eco-biblioteca/>



Dentro de la sección nuevos materiales también es posible encontrar recursos de distinto tipo, destacando la guía de apoyo docente a la biodiversidad, la de cambio climático y la educación ambiental para la sustentabilidad.



Materiales Educación Ambiental

<https://mma.gob.cl/educacion-ambiental/nuevos-materiales-de-educacion-ambiental/>

“EL ESCUDO DE MI COMUNA”



Objetivo: Reconocer la importancia del trabajo artístico como forma de desarrollo personal, social y de contribución al bien común, valorando en el proceso la cultura, saberes, tradiciones y costumbres del entorno

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), cuadernos, lápices, block.

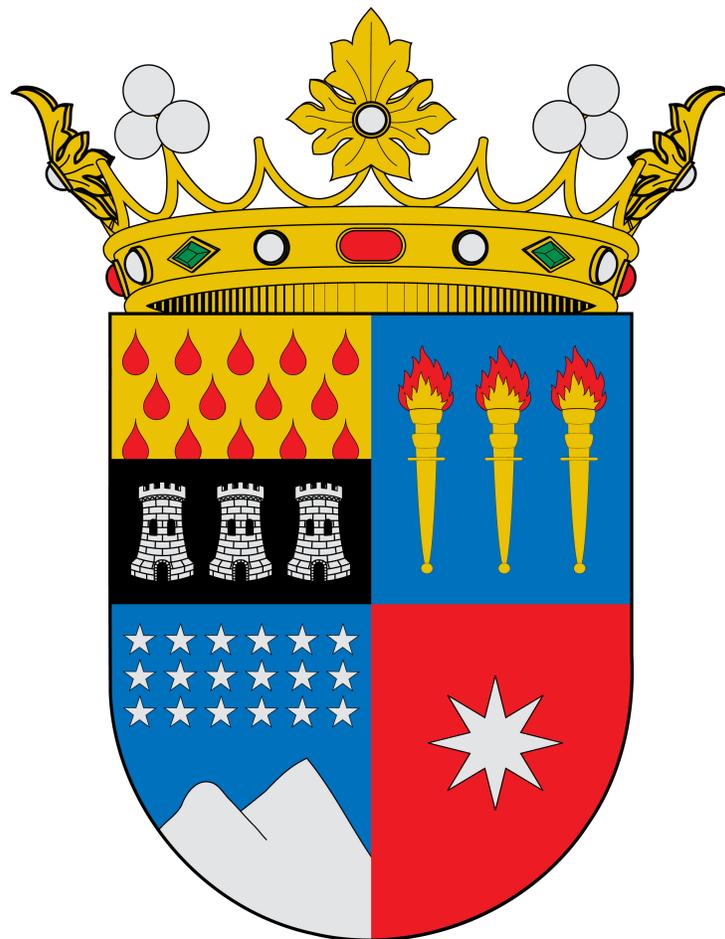
Foco: Patrimonio Material, Patrimonio Inmaterial, Patrimonio Natural, Producción agroalimentaria.

INSTRUCCIONES

Luego de completar el juego “Muévete por Ñuble”, a cada uno de los y las estudiantes se les asignará una comuna de la región, debiendo investigar su escudo y los elementos representativos que este contiene, para luego proponer una actualización de este con base en lo aprendido.

ACTIVIDAD

Los escudos de armas sirven como símbolos visuales que representan la identidad y la historia de una ciudad, conectando el presente con el pasado y proporcionando una expresión visual distintiva de su cultura, hitos y valores, incorporando en su estructura elementos que considerados emblemáticos.



La imagen adjunta muestra el escudo de la región del Ñuble y en ella es posible reconocer distintos elementos, pudiendo destacar las tres torres de plata, que corresponden a una referencia al escudo de armas de la familia O'Higgins, las 21 estrellas en el extremo inferior izquierdo representando las 21 comunas de la región y justo bajo ellas los nevados de Chillán y a su derecha la Wünelfe, representación del lucero de la mañana en la cultura mapuche.

Como vemos los escudos proporcionan información en distintos planos, reflejando aspectos de identidad, tradición y legado.

A partir de lo señalado:

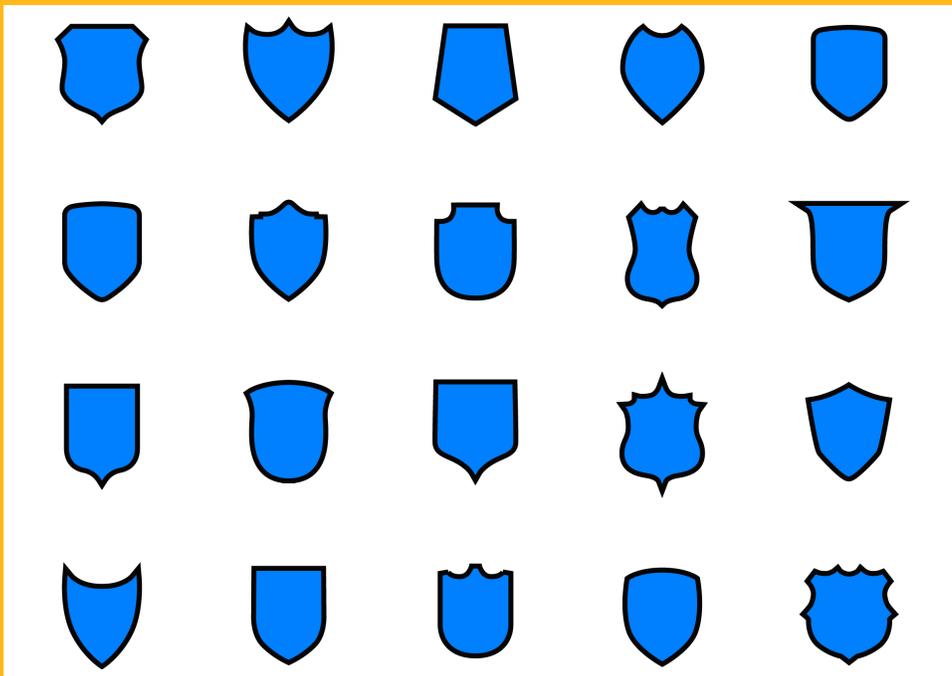
1. Recoge toda la información necesaria sobre tu comuna asignada empleando el juego "Muévete por Ñuble".
2. Investiga en internet el escudo de tu comuna y analiza los elementos que le conforman, registrando en tu cuaderno su/s significado/s.
3. Rediseña el escudo conservando, modificando o adaptando los elementos disponibles proponiendo uno que destaque aspectos patrimoniales (*material, inmaterial, natural*).

4. Crea una reseña para el escudo donde expliques qué representa cada elemento.
5. Responde a las preguntas:
 - ¿Por qué decidiste destacar esos aspectos en el escudo que elaboraste?
 - ¿Cuál es la importancia de destacar aspectos de nuestra cultura en símbolos como el escudo?



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

Se propone un formato de escudo para facilitar el trabajo en clases, pero es importante considerar que no existe una estructura única. Por lo mismo, es posible ofrecer a los estudiantes trabajar modelos diversos, que ellos mismos pueden dibujar, para así favorecer la creatividad.



Es importante señalar que los escudos y banderas son emblemas oficiales, por lo mismo si en la realidad deseáramos modificar uno de estos, sería necesario iniciar un proceso legal que requeriría participación ciudadana y la votación a través de un proceso democrático.

En este mismo contexto, los símbolos y emblemas oficiales deben tratarse con respeto, pues son la representación física de distintos valores distintivos de una comunidad.

En el siguiente link es posible encontrar todos los escudos de la región de Ñuble, incluyendo provincias y comunas. Al ingresar a cada escudo es posible apreciar en algunos de estos en su descripción la explicación de sus componentes.

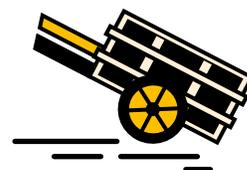
https://es.wikipedia.org/wiki/Escudo_de_la_regi%C3%B3n_de_%C3%91uble

Un recurso interesante para ampliar la discusión es lo que ocurrió en la comuna de Puchuncaví donde el 2013 realizaron una actualización de los emblemas oficiales.

Se sugiere leer la noticia y discutir la naturaleza del cambio.

Biobio Chile: “Municipalidad de Puchuncaví cambia su escudo luego de 50 años”

www.biobiochile.cl/noticias/2013/06/14/municipalidad-de-puchuncavi-cambia-su-escudo-luego-de-50-anos.shtml



“EL JUEGO COMPLETO”



Objetivo: Practicar y valorar el trabajo en equipo, la creatividad y la perseverancia en los ámbitos personal y escolar como aspectos fundamentales en el desarrollo y consumación exitosa de tareas y trabajos.

Materiales: Dispositivos electrónicos (juego), hojas, lápices, pizarra, cronómetro.

Foco: Patrimonio Material, Patrimonio Inmaterial, Naturaleza, Producción Agroalimentaria

INSTRUCCIONES

Una vez completados los niveles del juego “Muévete por Ñuble”, los y las estudiantes se reunirán en equipos para participar de una competencia de trivias a fin de demostrar su conocimiento sobre las distintas comunas de Ñuble.

ACTIVIDAD

Una vez completadas todas las etapas del juego “Muévete por Ñuble”, tu profesor o profesora organizará una instancia en la que todos los y las integrantes del curso podrán demostrar cuanto aprendieron sobre las comunas de la región.

Desarrolla las siguientes acciones para prepararte.

- 1.- A partir de las indicaciones de tu docente, forma un equipo junto a tus compañeros o compañeras.

2.- Revisen las distintas etapas del juego y realicen un resumen con aquello que sea más significativo de cada región.

3.- Junto tus compañeros y/o compañeras pueden probarse creando sus propias preguntas de conocimiento, pueden emplear algunas de las siguientes categorías a modo de práctica.

Categorías para crear preguntas:

- **Gentilicios:** ¿cuál es el gentilicio de las personas que viven en...?
- Hitos históricos: ¿en qué comuna ocurrió...?
- **Origen de personajes populares o destacados:** ¿dónde nació...?, ¿a qué comuna corresponde...?
- **Ubicación de edificaciones, parques, reservas, santuarios o lugares destacados:** ¿dónde se ubica...?
- **Características de las comunas:** ¿qué se produce en...?, ¿qué producto representa a...?, etc.

La estructura de preguntas puede variar, las que en este caso acompañan a las categorías solo son sugerencias.

4.- Una vez terminada la práctica, será tarea individual y grupal estudiar para el día de la competencia.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS:

Materiales:

- Preguntas de trivia sobre conocimientos generales y específicos de la comunas de la región.
- Lápices, pizarra para llevar el puntaje, reloj o cronómetro, premios pequeños para los ganadores (opcional).
- Cada estudiante debe contar con una hoja de papel para que escriban sus respuestas (se sugiere dividir hojas tamaño carta en 3, a modo de crear "tarjetas").

Preparación:

Es necesario crear una lista de preguntas de trivia que abarquen conocimientos generales sobre las comunas de la región empleando la información disponible en el juego “Muévete por Ñuble”.

Se sugiere organizar las preguntas en diferentes categorías, tales como:

- Gentilicios.
- Hitos históricos.
- Origen de personajes populares o destacados.
- Ubicación de edificaciones, parques, reservas, santuarios o lugares destacados.
- Características de las comunas (¿qué se produce?, ¿qué le representa?, etc).

Configuración del Juego:

Los participantes deben ser agrupados en equipos, si es posible de manera equitativa.

Las preguntas se deben organizar en categorías (pudiendo ampliar las propuestas) y es necesario establecer un valor de puntos para cada pregunta. Se puede asignar más puntos a preguntas más complejas.

Se deberá explicar las reglas del juego a los equipos, estableciendo un tiempo límite para responder cada pregunta antes de pasar a la siguiente, definiendo la forma de registro en la hoja y los aspectos que se tomarán en cuenta para dar validez a la respuesta: ortografía, redacción, precisión (*no es lo mismo decir “la comuna Carmen” que “la comuna de El Carmen”*).

Desarrollo del Juego:

- Se entregan las hojas o tarjetas a cada equipo, quienes deberán registrar el nombre de los integrantes o del equipo en cada tarjeta (por ejemplo 20 tarjetas para 20 preguntas)
- Se Inicia el juego anunciando la primera categoría y pregunta. Se lee la pregunta en voz alta.

- Los equipos deberán discutir y escribir sus respuestas en las hojas o tarjetas proporcionadas.
- Después de cada pregunta, se deberán recoger las respuestas y otorgar puntos a los equipos respectivos, revelando las respuestas correctas al completar la ronda de preguntas que componen una categoría.
- Avanzarán con las rondas, variando las categorías y dificultad de las preguntas.
- Se sugiere utilizar un tablero o pizarra para llevar el puntaje de cada equipo.

Final del Juego:

Después de un número predeterminado de rondas o cuando se hayan agotado las preguntas, se deberán sumar los puntos de cada equipo.

Luego se deberá anunciar el equipo ganador y, si es posible, premiando a los miembros del equipo con algún pequeño reconocimiento*.

Se puede finalizar el evento con un breve repaso de la información aprendida durante el juego y fomentar la discusión sobre la importancia del conocimiento regional.

Consejos Adicionales:

- Se sugiere crear un ambiente divertido y alentador para que todos participen.
- Es posible incluir preguntas interactivas, como imágenes, vídeos o música empleando un PPT
- Es importante favorecer la colaboración entre los miembros del equipo para resolver las preguntas.
- Es importante ajustar la dificultad de las preguntas según la edad y nivel de conocimiento de los participantes.

****Se adjunta como documento de PPT un formato de diploma.***

PREGUNTAS SUGERIDAS PARA EXPLORACIÓN INICIAL

Categoría 1:

Gentilicios. ¿Cuál es el gentilicio de ...? (1pt c/u)

1. Yungay | **Respuesta: Yungayino/a.**
2. Pemuco | **Respuesta: Pemucano/as.**
3. El Carmen | **Respuesta: Carmelino/a.**
4. Bulnes | **Respuesta: Bulnense.**
5. Portezuelo | **Respuesta: Portezolano/a.**

Categoría 2:

Origen de personajes populares o destacados. ¿En qué comuna nació ...? (1pt c/u)

1. Arturo Prat Chacón (Militar/marino/Héroe Naval) | **Respuesta: Ninhue.**
2. Claudio Arrau (pianista) | **Respuesta: Chillán.**
3. Bernardo O'Higgins (Militar/político/padre de la patria) | **Respuesta: Chillán Viejo**
4. Marta Brunet (escritora) | **Respuesta: Chillán.**
5. Germán de la Fuente (músico) | **Respuesta: San Carlos.**

Categoría 3:

Ubicación de edificaciones, parques, reservas, santuarios o lugares destacados. ¿En qué comuna se ubica ...? (2pt c/u)

1. La laguna Avendaño | **Respuesta: Quillón.**

2. El monumento nacional “Casa – Museo de Violeta Parra | **Respuesta: San Carlos.**
3. El puente viejo sobre el río Itata | **Respuesta: Coelemu.**
4. El complejo volcánico “Nevados de Chillán” | **Respuesta: Pinto.**
5. El museo antropológico Itata (IMA) | **Respuesta: Quirihue.**

Categoría 4:

Características de las comunas. (3pt c/u)

1. ¿Qué comuna recibe su nombre de una palabra en mapudungún que significa “*pan de piedra*”? | **Respuesta: Cobquecura.**
2. ¿A qué comuna se le conoce como “*la ciudad de las camelias*”? | **Respuesta: Bulnes.**
- 3.- ¿Qué comuna se caracteriza por ser la principal productora de castañas a nivel nacional? | **Respuesta: El Carmen.**
- 4.- ¿En qué comuna se realiza el encuentro de payadores “*de lo humano a lo divino*”? | **Respuesta: Portezuelo.**
5. ¿Qué comuna desarrolla el “*torneo de tortillas de rescoldo más grandes*”? | **Respuesta: Coihueco.**

Categoría 5:

Hitos históricos. (4pts)

1. ¿Comuna en la que en 1931 asume la primera mujer chilena como alcaldesa? (Emilia Wörner Richter) | **Respuesta: Ránquil.**





Conoce más del PAR Explora Ñuble en:

www.explora.cl/nuble



PAR EXPLORA ÑUBLE



Universidad
de Concepción
Campus Chillán