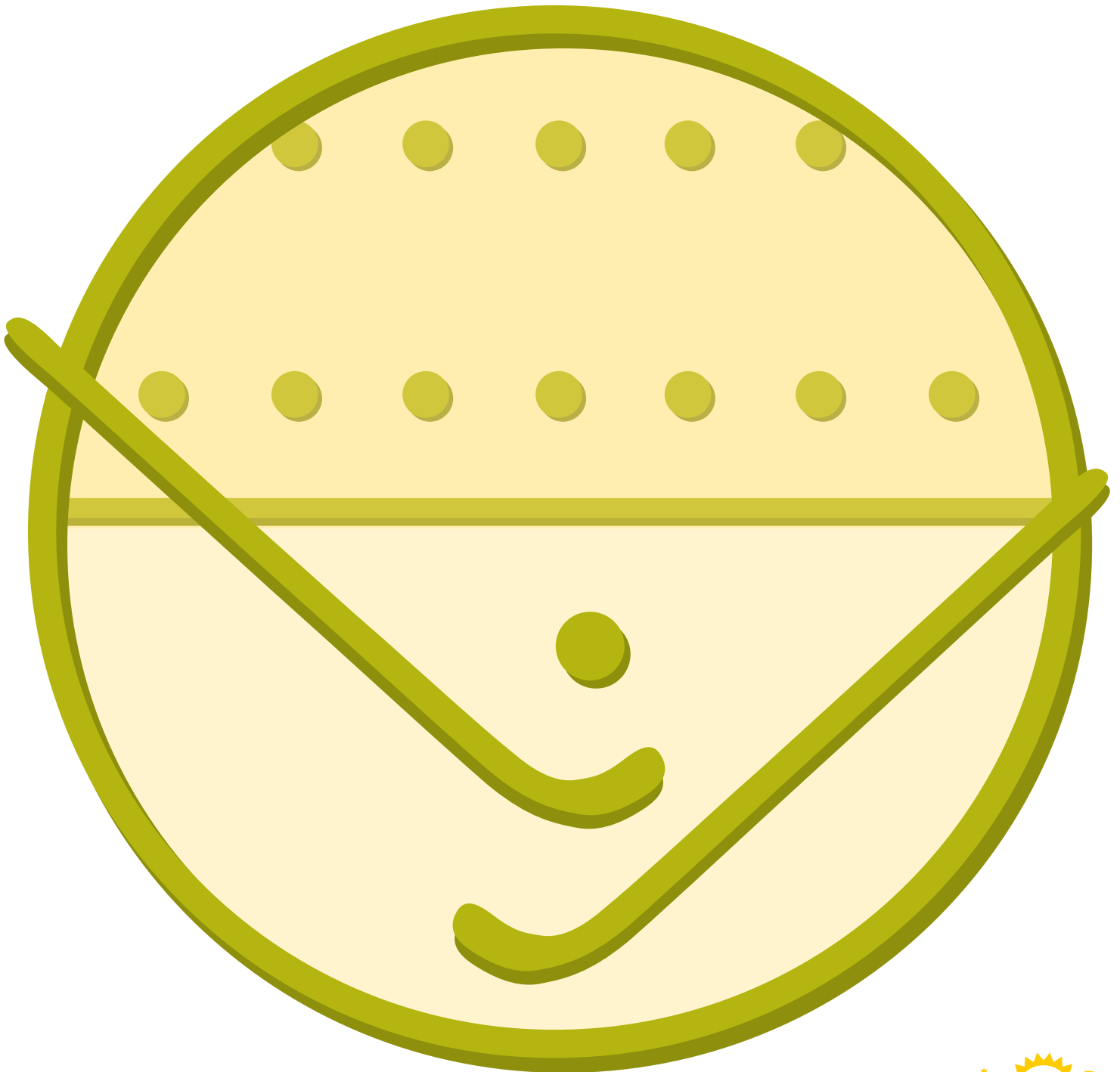


AUKANTUAIN PALIN

1°
básico

GUÍA DEL
DOCENTE



JUGUEMOS EL PALIN





explora
Un Programa CONICYT

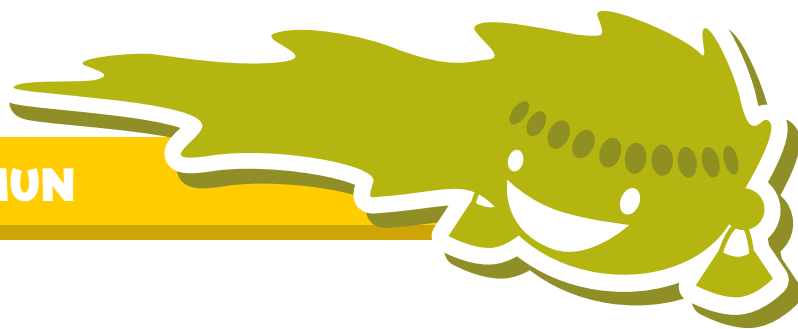


PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

Experimento
SIEMENS | Stiftung



**Material producido en el marco del proyecto Explora ED220084
"Epu Trokin Kimun: Utilicemos la metodología indagatoria para
el encuentro de saberes locales y científicos"**



ACTIVIDADES DE INDAGACIÓN ESTRUCTURADAS EN CONTEXTO MAPUCHE

Epu Trokin Kimün se puede traducir como ‘Encuentro de dos saberes’ en mapudungun. Este proyecto surge de la necesidad de educadoras y educadores, quienes han dado cuenta de la falta de capacitación y acompañamiento, para enseñar utilizando métodos de indagación científica que sean integradores, interdisciplinarios y acordes a su realidad local. Se ha demostrado que estos métodos son una herramienta efectiva para que niños y niñas valoren el conocimiento local y científico de su territorio. Tras 5 años de trabajo entre la Universidad y establecimientos educacionales se diseñó un kit de actividades y materiales pedagógicos adaptados de manera específica a cursos de pre-k a 6to Básico, basados en saberes locales principalmente de origen mapuche. **El kit contiene material ya diseñado que consiste en 6 tableros de actividades, 326 fichas de flora y fauna con nombres en español y mapudungun (no existe recopilación similar de tantos nombres de especies en mapudungun) y 11 cuadernillos de actividades con pertinencia territorial como el presente.** El objetivo principal de este proyecto es que, mediante la utilización del kit educativo, los niños puedan crear y llevar a cabo proyectos de indagación científica basados en saberes locales. Como resultado los niños aprenden a valorar su territorio y a crear nuevas actividades basadas en sus investigaciones.

En definitiva el proyecto busca acompañar a docentes y estudiantes para que fomenten la curiosidad acerca de sus territorios en el sur de Chile mediante el desarrollo de un pensamiento científico con sentido. La naturaleza interdisciplinaria de este proyecto, tiene componentes de las Ciencias Sociales y Naturales, Educación, Ecología y Cultura mapuche, para la creación de experiencias educativas integrales. En específico estas guías de indagación estructurada se encuentran adaptadas al currículo de ciencias naturales y pueden ser implementadas en conjunto con el sector lengua indígena. Más información, recursos educativos gratuitos y ejemplos de experiencias de escuelas participantes se encuentran en www.eputrokinkimun.org.

PROCESO DE CREACIÓN DEL MATERIAL



Para la creación del kit **"Epu Trokin Kimun"**, se comenzó con un trabajo de terreno con 6 escuelas de la Araucanía (con representación desde la zona costera hasta la cordillera), con el objetivo de levantar desde la perspectiva de docentes, educadores tradicionales y las comunidades aledañas a las escuelas, qué tipo de saberes locales podrían ser un aporte para la enseñanza de las ciencias naturales. Como resultado de este primer levantamiento, se generó un marco de 5 dimensiones del conocimiento local que podría dialogar con los objetivos curriculares de Ciencias Naturales, desde Pre-kinder a sexto básico (ver Bascopé y Canihuan, 2016)

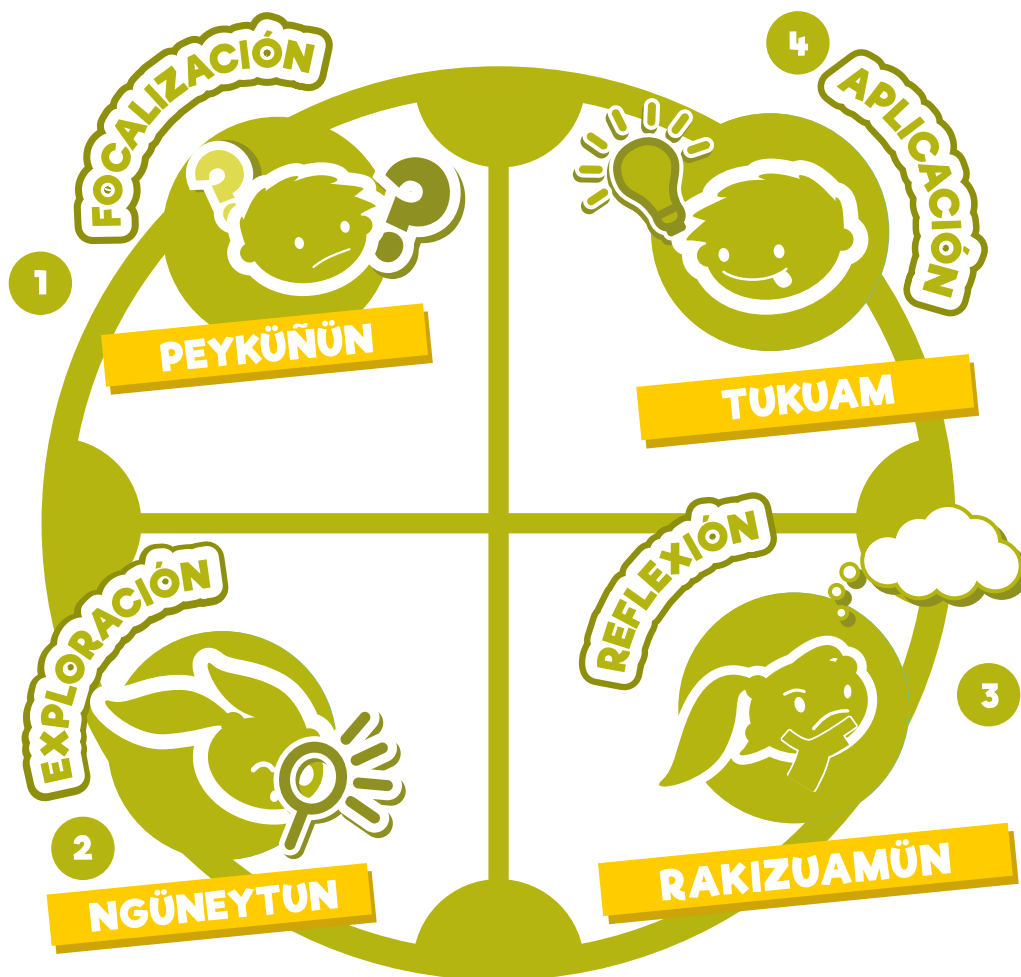
Con este marco se diseñó participativamente un set de 11 actividades indagatorias estructuradas (con preguntas y metodologías predefinidas) que combinan conocimiento en ciencias naturales y saberes locales en contexto Mapuche. Estas actividades fueron ejecutadas en 2016 por 24 docentes y educadores en ejercicio para recibir sus comentarios. Una de las críticas recogidas durante este proceso fue el exceso de estructura de estas guías, las cuales vienen con actividades predefinidas y adaptadas al currículo, pero que dejan poco espacio para la generación de preguntas y construcción de metodologías por parte de los docentes y estudiantes.



En 2017 se realizó en 5 escuelas una prueba de todas las actividades en aula, mediante visitas de monitores a observar el uso de este material por parte de los niños. Se corrigieron dificultades para la implementación y se recogieron sugerencias de modificación de las guías. Una vez corregidas se pasó por un proceso de incorporación del idioma mapudungun al cuerpo de las guías con la asesoría de expertos hablantes. Finalmente las guías pasaron por un proceso de diseño enfocado en hacer más comprensible y atractivas las actividades para las edades correspondientes y se diseñó todo el material concreto que las acompaña.

ESTRUCTURA DE LAS GUÍAS: ¿CÓMO USARLAS?

La estructura de todas estas guías divide el proceso de indagación científica en 4 etapas: focalización, exploración, reflexión y aplicación.



En la fase de **focalización** contiene preguntas que permiten levantar conocimiento previo de los estudiantes y conectar la actividad con la realidad local en contexto mapuche. En la fase de **exploración o experimentación** se describen actividades, de corte científico mayoritariamente, que pueden ser realizadas en contexto de aula, para aprender sobre fenómenos naturales, indicando claramente los materiales y las instrucciones paso a paso. Luego la sección de **reflexión** invita a clarificar las ideas y conceptos detrás del proceso de exploración y luego la etapa de **aplicación** permite conectar lo aprendido con el contexto local, tanto en lo referido al contexto de los estudiantes como aplicaciones referidas a aspectos identitarios de la cultura mapuche.

Especialmente en las secciones de focalización y aplicación se puede conectar la actividad con conocimiento mapuche, lo que brinda la posibilidad de realizar actividades en conjunto con educadores tradicionales o expertos en el ámbito intercultural. Estas actividades han demostrado ser una gran oportunidad de conectar conocimientos, incorporar la asignatura de lengua indígena y ampliar la gama de significados que se puedan desprender de la experiencia pedagógica. Es por esto que cada guía resalta algunas palabras clave en mapudungún y entrega un glosario de términos al final de cada actividad.

La guía del profesor contiene algunos datos e información, adicional a la contenida en la guía del estudiante, respecto de aspectos relevantes tanto en el ámbito científico como cultural, permitiendo generar un espacio de diálogo y conexión del contenido escolar, con otras cosmovisiones y formas de pensamiento no occidental.

Antes de terminar permítanme agradecer el apoyo de las instituciones que han estado detrás de este proyecto, la Pontificia Universidad Católica de Chile en su Campus Villarrica, el programa Explora de CONICYT, la Fundación Siemens de Alemania, el Centro UC de desarrollo local y el Centro de Estudios Interculturales e Indígenas. Especialmente agradecer al gran equipo interdisciplinario que colaboró en la elaboración de estas guías y de todo el material pedagógico presente en www.eputrokinkimun.org: Natalia Canihuan, Pablo Gutierrez, Josefina Cortés, Katherine Hermosilla, Andrea Opazo, Cecilia Ibañez, Karen Cartagena, Mariela Carimán, María Lara, Claudia Oyarzún, Julián Caviedes, Viktor Naquil, Armin Cano, Fabiola Burgos y Loreto Ulloa; Todos grandes profesionales, comprometidos y motivados por la innovación educativa. Y por supuesto a las muchas educadoras de párvulo, educadores tradicionales, docentes y profesionales de la educación que han implementado, comentado y colaborado en dar realidad a este proyecto.

Martín Bascopé
Académico a cargo del proyecto Epu Trokin Kimun
Campus Villarrica, Pontificia Universidad Católica de Chile

DUAM

OBJETIVO ,
PROPÓSITO
O INTENCIÓN

Explorar y describir diferentes tipos de materiales en diversos objetos, clasificándolos según sus propiedades (goma-flexible, plástico-impermeable) e identificando su uso en la vida cotidiana.

MATERIALES / DUAMYEPÉL

- Papelógrafos
- Esfera de plasticina
- Esfera de madera
- Esfera de cuero
- Un **Wiño**.

INDICADORES

1/ Observan y dan ejemplos de diversos tipos de materiales (madera: mamüll, vidrio: vidrio, metal: metal, plástico, goma, etc.) del entorno.

2/ Clasifican diversos materiales del entorno según sus propiedades.

3/ Exploran las propiedades de materiales del entorno, registrándolas



Imaginar (**peyküñün**) y predecir (**kimeldüngun**).

Los estudiantes (**chillkatufe**) se reúnen en semi-círculo alrededor de la sala, mirándose unos a otros. En medio junto a ellos está el docente. Comienza con preguntas de conocimientos previos.



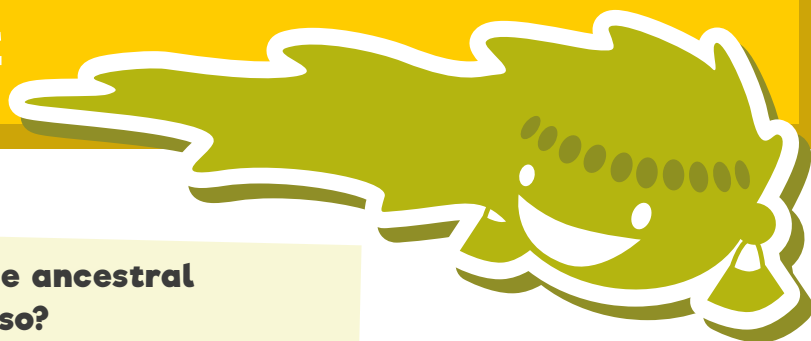
- ¿Los lápices con los cuales escriben y pintan, de que material estarán formados?
- ¿Cuál será el material del que está hecho el sacapuntas?
- ¿El estuche?
- ¿Su chaqueta (**koton**)?

El docente toma cada uno de los objetos nombrados y son observados y manipulados por cada uno de los alumno/as que están ubicados en el semi-círculo.

Las respuestas son registradas en un papelógrafo o en la pizarra. Luego se les pide que hagan una lista de objetos de uso diario, constituidos de diferentes materiales.

Se les presenta imágenes del juego del palin con una introducción.

DEBEMOS CONSIDERAR QUE



El **Palin** es un juego Mapuche ancestral
¿Qué quiere decir eso?



(Fotografías: www.serindigena.cl)

DEBEMOS CONSIDERAR QUE



Que ha sido jugado por cientos de años en estas tierras. Originalmente se realizaba para divertirse entre dos comunidades mapuche, luego era una práctica de entrenamiento para prepararse para la guerra y actualmente es jugado por niños y adultos como deporte tradicional. El número de jugadores por equipo debe ser número impar, 5, 7, 9, 11, 13 ó 15 jugadores y el **Paliwe** (o lugar donde se juega) generalmente tiene un largo de 200 a 250 metros y un ancho de 25 a 30 metros.

¿Conocían el palin?

Los alumnos/as puede que tengan mucho conocimiento o algunas nociones acerca del juego. Se explica cada uno de los elementos que lo constituyen.

El jugador del **Palin**, es llamado "**Palife**", el instrumento con el cual se juega no se llama "**Chueca**", su nombre mapuche es "**Wiño**". ¡Palabra que viene de **Wiñooy**, que significa volver!. Esta relación del **wiño** con **wiñooy** es porque al usar el **wiño** para pegarle a la pelota, este instrumento, luego de golpear, se devuelve inmediatamente con la fuerza del **Palife**. La pelota con la cual se juega el **Palin** es llamada **Pali** y el lugar donde se juega el **Palin**, es llamado **Paliwe**.

Ahora ¿de que estará hecho el **Wiño**?

Los alumnos/as al ver las imágenes pueden deducir que está hecho de madera.

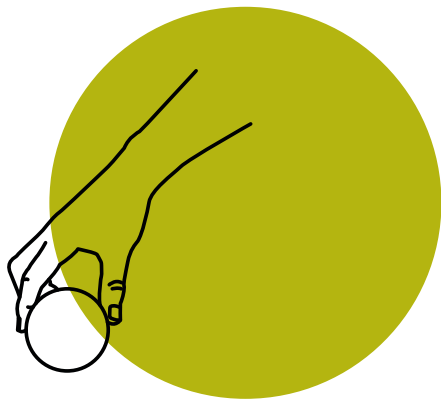
¿Y el **Pali**? ¿De que estará hecho?

Posibles respuestas: madera, plástico, tierra, cuero, piedra, goma.



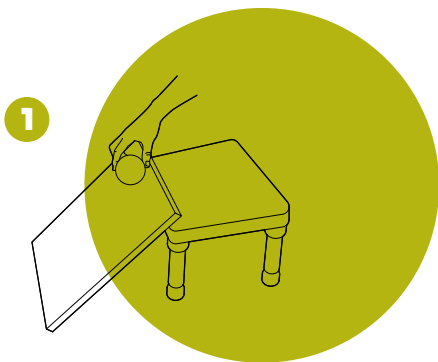
Observar (**ngüneduamün**) y registrar (**mal'ün**) información.

A continuación observaremos el desplazamiento de los Pali según características del material



¿QUÉ NECESITAS?

- Esfera de madera
- Esfera de plasticina
- Esfera de cuero

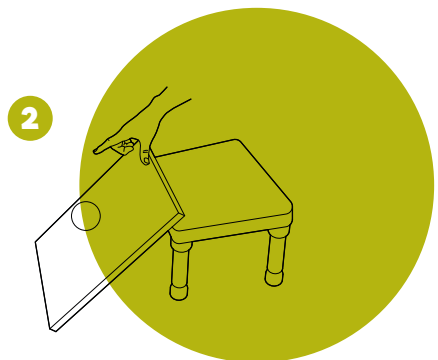


Instrucciones (**kimelngen**)

Imaginemos que estamos invitados a jugar Palin (**awkantun**) en la escuela más cercana y se nos pide que seleccionemos un **Pali**.

Se organizan en grupos de 5 alumnos/as

Cada grupo (**kiñe kechan che**) se distribuye en diferentes sectores de la sala.



Con una plancha o superficie de madera (**mamüll**) inclinada a la altura del asiento (**añütuwe**) del alumno/a, posicionan la primera esfera y la dejan caer, así sucesivamente con las otras 2 esferas.

Observa y registra el desplazamiento de cada una de las esferas en los siguientes cuadros:



**Pali de
madera
(mamüll)**

**Describe
¿De qué está
constituido?**

**¿Cómo se desplaza?
(es veloz (lef),
medianamente veloz,
es lento (ñochi))**

**Describe su
rebote**

**¿Puede ser
utilizado para el
juego del **Palin**?**



**Pali de
plastilina**

**Describe
¿De qué está
constituido?**

**¿Cómo se desplaza?
(es veloz (**lef**),
medianamente veloz,
es lento (**ñochi**))**

**Describe su
rebote**

**¿Puede ser
utilizado para el
juego del **Palin**?**



**Pali de
cuero
(trülke)**

**Describe
¿De qué está
constituido?**

**¿Cómo se desplaza?
(es veloz (lef),
medianamente veloz,
es lento (ñochi))**

**Describe su
rebote**

**¿Puede ser
utilizado para el
juego del Paliin?**



Reflexionar (**rakizuam**)
sobre el experimento

RAKIZUAMÜN

Según lo experimentado con los materiales de cuero, madera y plastilina, marca la alternativa correcta:

- a) La plastilina es más manipulable, por lo tanto mejor para recrear un **Pali**
- b) La piedra (**kura**) tiene mayor resistencia lo que permite jugar mejor el **Palin**
- c) El cuero (**trülke**) tiene buen rebote y resistencia, lo que permite jugar mejor el **Palin**
- d) Ningún material de los experimentados resulta mejor para recrear el **Pali**

Ya que hemos experimentado con los diferentes materiales,
¿Cuál será el mejor **pali** para jugar palin? ¿Y por qué?

**Pali de
madera
(mamüll)**

**Pali de
plastilina**

**Pali de
cuero
(trülke)**

Aplicar (**tukuam**) lo aprendido

¡AukantuaiñPalin!
(¡juguemos al Palin!)



JUEGO DEL PALIN

Instrucciones (**kimelngen**)

Formen dos equipos de 5 ó 7 alumnos (pueden ser 9 igual) con un **longkopalife** (jefe)

Con los materiales entregados juegan al **palin**, según las siguientes instrucciones:

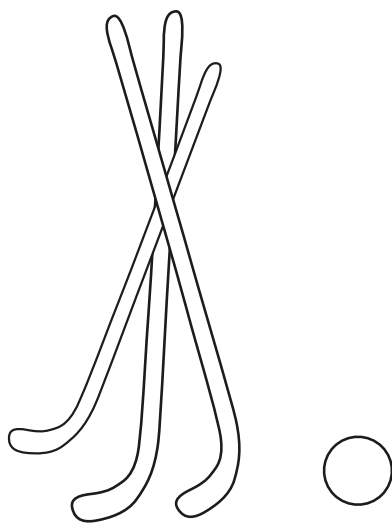
En el patio de la escuela, marquen una mini cancha de **palin**, de aproximadamente 50 metros de largo y 15 metros de ancho (parecido a un rectángulo).

Cada **palife** (jugador) se ubica en línea recta, frente al otro equipo (cada jugador frente a su oponente)

Los **longkopalife** de cada equipo dan inicio al juego.

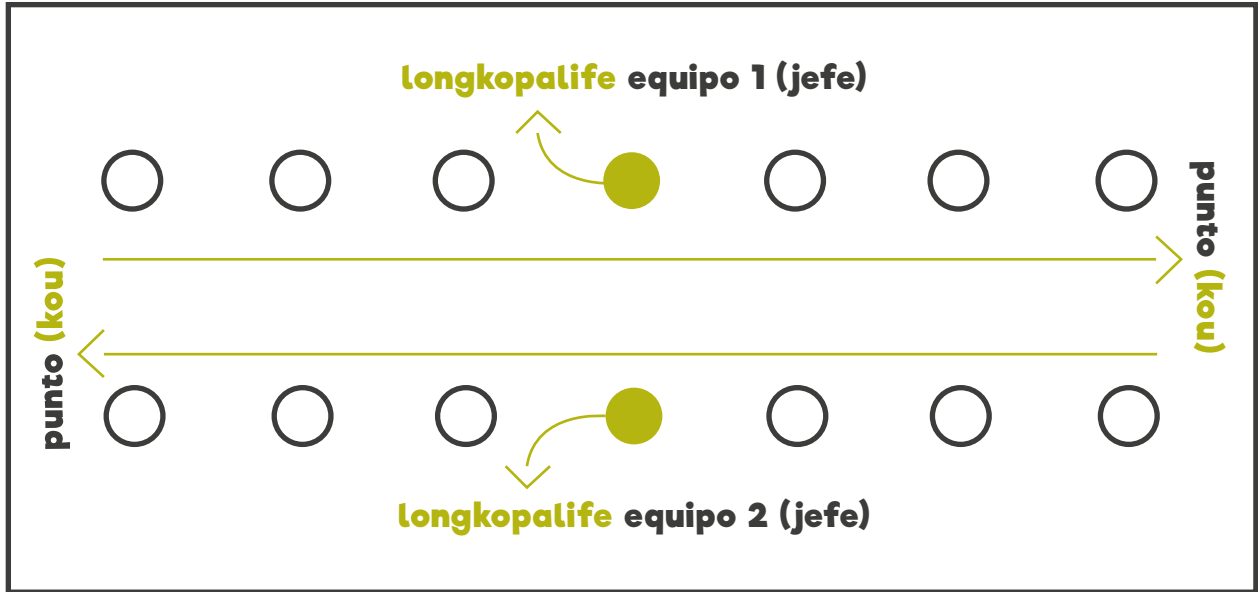
Los jugadores deben hacer puntos hacia su lado izquierdo del límite final de la cancha.

Cada punto (**kou**) es marcado con una línea en el suelo.



50 metros

15 metros



GLOSARIO

Asiento: **Añütuwe**

Bastón con el que se juega el palin: **Wiño**

Bola en el juego de la chueca: **Pali**

Cancha para palin: **Paliwe**

Cuero: **Trülke**

Grupo: **kiñe kechan che**

Jefe en juego palin: **Longkopalife**

Juego, jugar: **Kuden**

Jugador de palin: **Palife**

Jugar a la chueca: **Palin**

Jugar: **Awkantun**

Lento: **Ñochi**

Madera: **Mamüll**

Piedra: **Kura**

Punto: **Kou**

Rápido/veloz: **Lef**

Vidrio: **Vidrio**

