



Informe de Avance
Rendición Fondo Apertura
Fundación Angelini

Informe de Avance N° 1

Fecha de envío: 28/06/24

El presente informe da cuenta del avance técnico y presupuestario del proyecto **Talleres-Escuelas en todas partes**, al 28 de junio de 2024.

I. Información del Proyecto

- a) **Nombre organización:** Nube Lab
- b) **Nombre proyecto:** Talleres-Escuelas en todas partes
- c) **Fecha de inicio del proyecto:** 21 de diciembre de 2023
- d) **Fecha estimada de cierre del proyecto:** 21 de diciembre de 2025

II. Avance técnico del proyecto

1. Personas beneficiadas a la fecha

Especifique cualitativamente las características de las personas o comunidades beneficiadas por el proyecto (tipo de beneficiario, edad, género, comuna, etc.), a la fecha de entrega del presente informe:

Los beneficiarios del presente proyecto corresponden a dos comunidades educativas de Educación Básica con dependencia administrativa municipal que pertenecen a la Región de Coquimbo (RC). Los niveles educativos que las integran van desde pre-kinder hasta 8° básico con un curso por nivel, siendo son los únicos espacios educativos de sus localidades.

- (1) **Escuela Básica Jéronimo Godoy:** se ubica geográficamente en el valle, en la localidad de Pisco Elqui en la comuna de Paihuano. Su matrícula es 191 niñas, niños y jóvenes con un Índice de Vulnerabilidad que alcanza un 88%. La dotación de profesores y profesoras es de 22 personas, quienes residen en su mayoría en la misma localidad o alrededores.
- (2) **Escuela Básica Carlos Condell:** se ubica geográficamente en la costa, en la localidad de Caleta Los Hornos, comuna de La Higuera. Su matrícula corresponde a 167 niñas, niños y jóvenes con un Índice de Vulnerabilidad del 91%. La dotación de



profesoras y profesores es de 23 personas, quienes viven en su totalidad en la comuna de La Serena.

Luego de la descripción cualitativa complete este cuadro de acuerdo con sus beneficiarios editando el ejemplo que aparece descrito en color azul e insertando las líneas requeridas de acuerdo con sus beneficiarios:

Nombre organización	Beneficiarios directos			Tipo	Beneficiarios Indirectos			Tipo
	Totales	RM	Región Coquimbo (RC)		Totales	RM	Otro	
	330	0	330		0	0	0	
	81	0	81	Experiencias: pre-kinder a 8° básico	0	0	0	No califica
				Formación: Docentes	0	0	0	No califica

2. Actividades realizadas a la fecha

Copie o adjunte en Excel la Carta Gantt¹ del proyecto con el nivel de avance de cada una de las actividades proyectadas al inicio. Además, describa aquí brevemente las actividades del proyecto que se han ejecutado a la fecha. De existir actividades presupuestadas que no han podido realizarse adecuadamente, describa las razones de ello y las medidas que ha tomado la organización para hacerse cargo de esta situación.

El proyecto *Talleres-Escuelas en todas partes* tiene una estructura de implementación con dos focos:

(1) *Escuela (externo)*, que comprende diferentes experiencias, formaciones y recursos e infraestructura que responden a los programas que Nube Lab desarrolla para transferir el Método Nube. Estos ámbitos son diseñados, producidos e implementados en ambas instituciones escolares bajo la lógica del contexto como recurso.

(2) Nube Lab (interno), que está centrado en el modelamiento de diferentes estrategias de implementación que permitan formular un programa de Arte-Educación que sea replicable en diversos contextos dentro de Chile.

A continuación se detallan las actividades realizadas según ámbito:

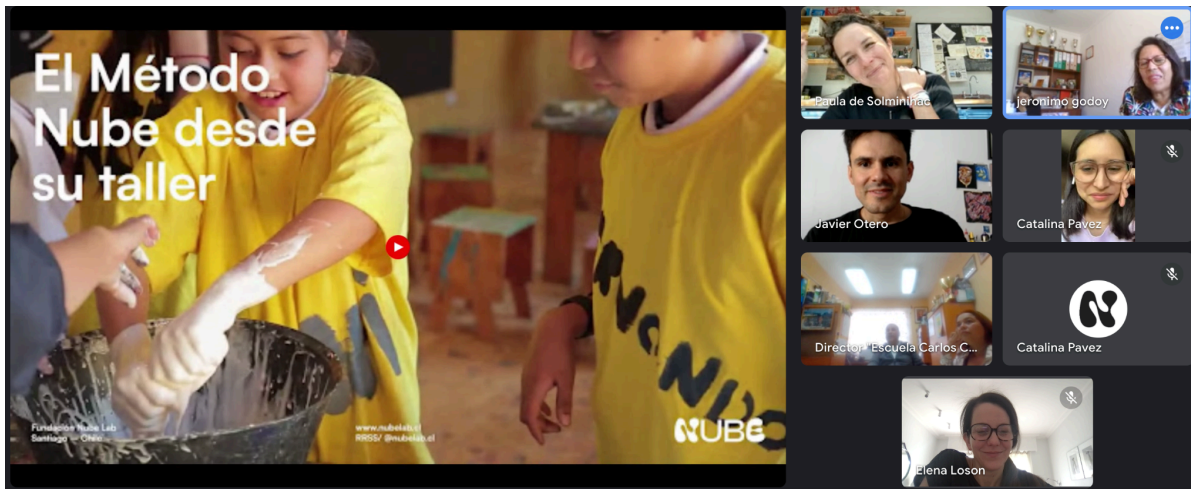
Ámbito: Investigación

Actividad: Contacto y coordinación con escuelas	Territorio: RM	Estado: ✓
--	-----------------------	------------------

¹ Ver documento excel 1_Plan de Trabajo 24-26_Funcionamiento_Nube Lab



Se realizaron 2 reuniones en formato online con los directores de ambos establecimientos educativos. La primera de ellas (21/12/23) fue la presentación del proyecto y confirmación de participación. La segunda (05/03/24) se centró en la coordinación de fechas del primer terreno. Ambos directores envían carta de compromiso institucional (Anexo), así como también, información actualizada de matrícula y dotación docente.



Actividad Planificación y producción terreno	Territorio: RM	Estado: ✓
---	-----------------------	------------------

Durante el mes de marzo y abril se sostuvieron diversas reuniones de coordinación con el equipo Nube Lab para definir el itinerario y la producción de las diferentes experiencias, formaciones y recursos que se ejecutaron durante el Terreno #1. Así como también, la participación en una charla a cargo de Vicente Undurraga (01/04/2024) sobre la figura de Gabriela Mistral como parte del proceso de preparación del viaje a terreno.



Actividad Terreno #1	Territorio: RC	Estado: ✓
-------------------------------	-----------------------	------------------

Se realizó un primer viaje durante el mes de abril a la región de Coquimbo específicamente a las localidades de Pisco Elqui (Paihuano) y Caleta Los Hornos (La Higuera). El terreno comenzó el día domingo 14 en Pisco Elqui y finalizó el sábado 16 en La Serena. Durante este primer terreno, se estuvo un promedio de 2 días en cada escuela y 1 día para el traslado entre escuelas, participando 3 artistas-profesores y 1 coordinadora de proyecto.



Actividad Diagnóstico	Territorio: RC	Estado: ✓
--------------------------------	-----------------------	------------------

En cada terreno se propuso un espacio para conocer y recorrer las escuelas, sus espacios y rutinas escolares, así como también, entrevistas con directores y jefes de UTP para conocer en primera persona la historia y el estilos de gestión de cada dirección, a modo de realizar una primera aproximación y perfil de la cultura escolar. En Pisco Elqui entrevistamos a Dorys Torres (Directora) y Elizabeth Martínez (UTP) y en Caleta Los Hornos a Juan Carlos Castro (Directo) y Adriana Gálvez (UTP). Todas las actividades, entrevistas y observaciones han sido consignadas en una Bitácora de viaje que permite un posterior análisis basado en las dimensiones del Método Nube (Indicadores cualitativos)

Actividad Reconocimiento territorial	Territorio: RC	Estado: ✓
---	-----------------------	------------------

A su vez, en cada terreno se propuso un espacio para hacer un recorrido territorial por la comuna y localidades aledañas a las escuelas, a partir de las mismas recomendaciones que los propios equipos educativos plantearon como entornos claves de sus territorios. En Pisco Elqui, se recorrieron las localidades de Alcohuaz, Horcón, Montegrande y el Mausoleo y Casa Museo de Gabriela Mistral. Mientras que en Caleta de Hornos se visitó la localidad de Chungungo.



Actividad Difusión de experiencia en terreno	Territorio: RM - RC	Estado: ✓
---	----------------------------	------------------

Ambas comunidades educativas compartieron a través de sus redes sociales las experiencias y formaciones desarrolladas por el equipo Nube. Del mismo modo, Nube Lab realizó 2 publicaciones en su cuenta de instagram para difundir la experiencia de ambos terrenos.



- [Publicación 1 Escuela Básica Jerónimo Godoy](#)
- [Publicación 2 Escuela Básica Jerónimo Godoy](#)
- [Publicación 3 Escuela Básica Jerónimo Godoy](#)
- [Publicación Escuela Básica Carlos Condell](#)
- [Publicación Nube Lab - Escuela Básica Jerónimo Godoy](#)
- [Publicación Nube Lab- Escuela Básica Carlos Condell](#)



Actividad Análisis de experiencia en terreno	Territorio: RC	Estado: ✓
---	-----------------------	------------------

Finalizado el terreno #1 el equipo participante presentó al equipo Nube las acciones realizadas durante el terreno, enfocándose en los principales hallazgos y aprendizajes que permitan hacer modificaciones más pertinentes a los próximos terrenos.

Actividad Monitoreo escuelas	Territorio: RM	Estado: ✓
---------------------------------------	-----------------------	------------------

Durante las semanas posteriores al primer terreno se realizaron al menos 3 contactos con cada institución educativa para saber sobre el estado de cada escuela y la usabilidad que estaban teniendo los recursos entregados. De los 3 contactos solo 2 tuvieron respuesta en el caso de la Escuela Básica Carlos Condell y 1 con la Escuela Básica Jerónimo Godoy.

Esta es una de las actividades que no se ha podido realizar adecuadamente y la principal razón creemos que se debe a que las escuelas no han podido llevar a cabo la activación del recurso entregado. Algunas medidas adoptadas durante el proceso de monitoreo ha sido probar diferentes canales de comunicación con los directores como: (1) llamadas telefónicas, mensajes por Whatsapp y correos electrónicos, (2) preguntar los horarios más oportuno para contactarlos y también (3) recalcar en cada contacto que se trata de un proyecto piloto en cuál estamos probando diferentes formatos de llevar el Método Nube a las escuelas y que tanto los reportes positivos como negativos son una evidencia de la realidad institucional que nos permite adaptar el proyecto.

Ámbito: Experiencia

Actividad Nube Va: Uslero	Territorio: RC	Estado: ✓
------------------------------------	-----------------------	------------------

Experiencia pedagógica que se desarrolló con ambas comunidades educativas y estuvo dirigida a estudiantes de pre-kinder a 8° básico. La actividad consistía en transformar un tubo de cartón de papel higiénico en una herramienta de grabado, estampado formar irregulares de goma eva en diferentes soportes. En esta actividad el cuerpo tiene un rol protagónico, ya que estampar utilizando un uslero requiere trabajar desde el suelo e involucrar el peso y movimiento de los brazos. Durante la experiencia, las y los estudiantes pudieron transformar materiales cotidianos y de descarte con una finalidad artística en otros espacios de la escuela, transformando su entorno escolar e interactuando con estudiantes de diferentes niveles educativos.

En la Escuela Básica Jerónimo Godoy se realizó 4 veces la actividad mientras que las



Escuela Básica Carlos Condell fueron 3 veces para lograr cubrir los diferentes niveles educativos, participando un total de 330 estudiantes.

Más registro de las actividades en el siguiente [link](#)



Ámbito: Formación

Actividad Charla-Taller	Territorio: RC	Estado: ✓
----------------------------------	-----------------------	---------------------

En ambas instituciones educativas realizamos 1 Charla-Taller dirigida a profesores, educadoras y directivos en la que participaron un total de 43 personas. Esta formación estuvo dividida en dos partes: (1) la presentación de Nube Lab y las etapas de implementación del proyecto *Taller-Escuelas en todas partes* y la (2) actividad pedagógica Con Filtro. Esta actividad invitó a profesores y directivos a construir sus propios lentes con filtros de color azul para luego armar en grupos un rompecabezas inspirado en Gabriela Mistral. Una vez armado el rompecabezas se desvelaba un poema de la escritora.





Actividad Capacitación Carro-Taller	Territorio: RC	Estado: ✓
--	-----------------------	------------------

Durante el terreno #1, se realizó una capacitación del carro-taller con cada establecimiento educativo, que consistió en una demostración de los diferentes usos que puede tener el dispositivo, así como también, sus componentes, materiales y herramientas. Esta capacitación contó con la participación total de 38 personas entre ambas escuelas.



Ámbito: Recursos e infraestructura

Actividad Carro-Taller	Territorio: RM- RC	Estado: ✓
---------------------------------	---------------------------	------------------

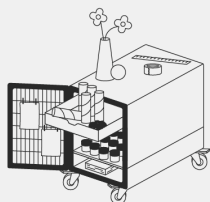
Durante el mes de marzo se construyeron 2 carros-taller: mobiliario que a modo de estante móvil, busca transformar la sala de clases en un taller de artistas, portando diferentes materiales y herramientas pero también una infraestructura modular que permite la activación de espacios. Este mobiliario fue utilizado en los Nube Va: Usleros y la Charla-Taller docente para modelar su usabilidad, además de una capacitación donde se hizo entrega oficial de carro-taller a cada escuela el que contiene un manual de uso

impreso (Anexo) y sugerencia de actividades para implementar en formato pendrive para facilitar las dificultades de conectividad.

Sin embargo este recurso ha sido una de las actividades presupuestadas que no han podido realizarse adecuadamente. Las principales razón manifestada por los directores ha sido por un lado la ausencia de gran parte de la dotación docentes por licencias médicas, los tiempos sobre saturados de actividades escolares y la falta de iniciativa de las y los profesores a explorar, probar y dar usos a los diferentes materiales y herramientas que dispone el carro-taller.



3. Usos del carro



A continuación, te presentamos tanto los usos básicos como los avanzados para aprender a activar el carro durante su uso.



Actividad Punto Nube	Territorio: RM- RC	Estado: ✓
-------------------------------	---------------------------	------------------

Durante el mes de marzo se envió a cada escuela un afiche para comenzar una campaña de recolección de tubos de cartón que nos permitieran realizar la actividad propuesta para el Nube Va en el primer terreno, así como también, fomentar la transformación de materiales de descarte y de fácil acceso. Estos afiches fueron ubicados en diferentes sectores de las escuelas junto a contenedores para que los propios estudiantes almacenaran lo recolectado.



3. Resultados y aprendizajes obtenidos a la fecha

Describe los resultados y aprendizajes que se han obtenido a la fecha producto de la ejecución del proyecto.

Entregue información sobre el nivel de avance de los indicadores planteados en la formulación del proyecto y otros que se hayan podido elaborar a la fecha para dar cuenta del cumplimiento o avance de los objetivos planteados. Formule sus indicadores usando este formato. Idealmente incorpore indicadores de proceso y de resultado.

Indicadores Cuantitativos²

Nº	Nombre indicador	Descripción	Forma cálculo	Meta	Medio verificación
1	Experiencias Actividades realizadas y participantes	Cantidad de actividades realizadas y número asistentes a las experiencias	Beneficiarios: 6 (talleres) x 358 (matricula 2 colegios) x 2 (familias) <u>4296 (100%) = 3069 (70%)</u> Talleres: meta/ realizados Comunas: meta/ comunas trabajadas	70% de las y los estudiantes matriculados en la escuela y sus respectivos apoderados participa de la experiencia	<u>Ficha de registro</u> Número de Nube Va realizado en cada escuela Asistencia de niveles educativos, estudiantes y docentes participantes <u>Registro fotográfico</u>
2	Formación Actividad realizadas y participantes	Cantidad de formaciones realizadas y número de de profesores, asistentes y directivos asistentes a la formación	Docentes beneficiarios programa anual : 45 (total docentes) x 10 (Q programas) <u>450 (100%) = 225 (50%)</u> Programas: meta/realizados	50% de la planta docente de ambas escuelas asiste a las actividades de formación	<u>Ficha de registro</u> Número de Charla-Taller realizada en cada escuela Asistencia de participantes y perfil o rol en la institución <u>Registro fotográfico</u>
3	Recursos e infraestructura Iniciativas realizadas en los establecimientos educacionales	Cantidad de recursos diseñados e implementados en ambas escuelas	Meta/ entregables	100% de los recursos son diseñados, entregados, implementados y utilizados por docentes y estudiantes	<u>Ficha de registro</u> Número de iniciativas que refuerzan los recursos educativos <u>Registro fotográfico</u> <u>Diseños</u>
4	Investigación / Gestión Salidas a terreno	Cantidad de viajes realizados a la Región de Coquimbo durante el año	Meta/número de viajes Meta de equipo participando/ media de equipo que participó	Cumplir con el 100% de los viajes planificados para el 2024	<u>Ficha de registro</u> Número de viajes realizados Número de equipo base que participa de los viajes realizados (media anual)
5	Investigación / Gestión Monitoreo	Seguimiento a distancia de la replicabilidad de experiencias y	Meta de contactos realizados/ Contactos a la fecha Meta de contactos realizados/ interacciones efectivas	Ambos directores responden a cada contacto y entregan retroalimentación	<u>Ficha de registro</u> Número de contacto con escuelas

² Para más detalles sobre indicadores revisar documento excel 1_Plan de Trabajo 24-26_Funcionamiento_Nube Lab>Seguimiento indicadores_24-26 y Detalle_Seguimiento.

		recursos en las escuelas			Número de respuestas a los contactos con escuelas <u>Bitácora</u> Sistematización del monitoreo
6	Investigación / Gestión Alianzas	Número de alianzas/contactos estratégicos fidelizados en la Región Coquimbo	Meta/ número de alianzas	Buscar actores claves en la zona que potencien la sostenibilidad del programa	<u>Ficha de registro</u> Número contactos establecidos en la zona

Indicadores Cualitativos³

		Saberes (a)	Haceres (b)	Actitudes (c)	Exploración sensible (a+b+c)	Reflexión y proyección (a+b+c)
Experiencia	Nube Va: Uslero	- Perfil estudiantes de cada escuela - Modelamiento pedagógico para docentes.	- Experimentación y transformación material. - Nuevos usos pedagógicos para espacios escolares.	- Espacios de aprendizaje multi etario. - Actitud en la participación de NNJ y profesores en actividades.		Adaptación de espacios escolares (Pisco Elqui)
Formación	Charla-Taller	- Perfil de equipos educativos de cada escuela - Percepción del arte - Valoración pedagógica de la formación	Experimentación y aproximación material	- Nivel de involucramiento de los equipos educativos - Espacios de aprendizaje colaborativos.	Propuestas personales	Intercambio de roles para la reflexión pedagógica
Recursos e infraestructura	Carro-taller	Pertinencia de un mobiliario artístico	- Construcción de Carro-Taller - Modelamiento de uso del carro-Taller - Usabilidad del carro-taller por	Nivel de involucramiento en el uso del carro-taller	Apropiación del carro-taller	Infraestructura y mobiliario pedagógica que es parte de la cultura escolar

³ Para más detalles sobre indicadores revisar revisar documento excel 1_Plan de Trabajo 24-26_Funcionamiento_Nube Lab>Indicadores Método Nube

			comunidad educativa			
	Punto Nube		📁 Iniciativa de recolección material	📁 Compromiso en campaña de recolección material		
Investigación	Diagnóstico					♣️ Estilos de gestión educativa e identidad de la cultura escolar
	Análisis y ajustes de terreno	♣️ Actores relevantes	♣️ Continuidad en prácticas positivas	♣️ Participación	♣️ Diseño de instrumento diagnóstico ♣️ Diseño mapa cultural local	♣️ Alternar e incrementar terrenos
	Monitoreo	♣️ Momentos, frecuencia y canales de comunicación	♣️ Medios alternativos de contacto			

- a) Mencione (a) resultados que, estando presupuestados a la fecha de entrega del informe, no se han alcanzado; y (b) resultados no deseados que se busca minimizar o eliminar. Exponga las medidas de mitigación que se han tomado o se tomarán, respecto de (a) y (b).

Hasta la fecha no contamos con resultados no alcanzados, ya que la totalidad de las experiencias, formaciones y recursos diseñadas y producidas en una etapa inicial, fueron implementadas durante el terreno #1. Sin embargo, hemos evidenciado como resultados no deseados la respuesta ante el monitoreo entre terrenos con los directores, y por consiguiente, un desconocimiento de la usabilidad del recurso carro-taller entregado en el primer terreno. Las medidas de mitigación que se tomarán para ambos casos son:

♣️ Agendar una reunión online con ambos directores para calendarizar en conjunto la frecuencia, horarios, canales de comunicación más idóneos de monitoreo, así como también la persona responsable de cada establecimiento y los medios de verificación del monitoreo.

♣️ Por su parte, para el uso del carro-taller hemos pensado anexar al Manual, un apartado que incorporé sugerencia de usabilidad dentro de las rutinas y estamentos escolares, como por ejemplo: Actos, actividades del Centro de Alumno, clases de diversas asignaturas, actividades de convivencia escolar, etc.



♣ Realizar una activación del carro-taller durante el terreno #2 que invite a estudiantes y equipo docente a imaginar y proponer posibles usos para el dispositivo y su efectiva implementación.

b) Señale los aprendizajes que se han recogido a la fecha en la implementación del proyecto.

Modelamiento:

♣ Terreno: (1) El tiempo por escuela en cada terreno debe ser más extenso (mínimo 3 días) y disminuir la distancia entre la implementación de 1 terreno y otro. (2) Potenciar a personas locales que demuestran una sensibilidad artística.

♣ Diagnóstico: (1) Un mismo territorio (región) no define una misma cultura escolar. (2) Un equipo directivo horizontal y participativo impacta positivamente en la apertura de docentes a nuevas experiencias. (3) Hay una mirada del arte entre los docentes y educadoras instrumental-decorativa o centrada en una destreza técnica superior. (4) Para los siguientes terrenos se vuelve importante diversificar la recolección de datos del diagnóstico para lograr un perfil más completo de la comunidad educativa y su vinculación con el arte.

♣ Monitoreo: (1) Establecer previo al primer terreno un calendario de monitoreo estipulando en conjunto con cada escuela que considere periodicidad y canales de comunicación. (2) Ensayar medios alternativos de monitoreo que sea a través de otras fuentes de información.

Experiencia:

♣ Existe una valoración de parte del profesorado frente a actividades que involucren la participación de todos los niveles educativos del establecimiento.

♣ Tanto estudiantes como docentes tienen una recepción positiva de la actividad, considerándola innovadora en cuanto al uso espacial y transformación material.

Formación:

♣ Se debe priorizar un formato de formación que tome como referencia el modelamiento pedagógico de artistas-profesores, donde el profesor pueda tener un rol de colaborador y observador.

♣ Mantener la incorporación de actividades que permitan al profesor situarse en el rol de aprendiz / estudiante (foco en la experimentación y escucha).

♣ Respetar los horarios establecidos por cada comunidad educativa para el trabajo con profesores, que permita disminuir cualquier actitud negativa que perjudique el aprendizaje.

Recursos e Infraestructura:

♣ Si bien, el foco en este ámbito era el carro-taller, hemos evidenciado que la transformación de espacios escolares ha sido una práctica que se ha seguido replicando en



una escuela. Acción que debiese incorporar en cada terreno para reforzar la noción de espacio con tercer educador.

♣ El diseño de nuevos dispositivos debe ser más sencillos y adaptable a los ya existentes en la cultura escolar, como por ejemplo, los diarios murales. El carro-taller es un mobiliario muy pesado de transportar y aparece en el contexto educativo como algo nuevo (y poco familiar) que se debe incorporar a las rutinas escolares.

♣ Continuar la modalidad de campañas de recolección material para cada terreno, ya que ha tenido una recepción positiva por parte de las y los estudiantes, y permite seguir fomentando la transformación de materiales de descarte y las nociones de economía circular.

III. Avance en la ejecución presupuestaria del proyecto

4. Presupuesto total del proyecto

238.303.983 en pesos (\$)

5. Presupuesto solicitado a Fundación Angelini

238.303.983 en pesos (\$)

6. Presupuesto transferido por Fundación Angelini

33.029.260 en pesos (\$)

7. Presupuesto ejecutado a la fecha

27.450.217 en pesos (\$)

8. Detalle de los gastos asociados a los recursos Angelini, a la fecha

Copie o adjunte una planilla Excel, con el detalle de gastos asociados a los recursos Angelini. Esta planilla debe ser consistente con el presupuesto presentado en la postulación. De no ser así, incluya una justificación de las diferencias en el texto del presente informe.

Nombre representante legal: Paula de Solminihac Castro

RUT del representante legal: 10.992.295-1

Firma del representante legal:

NOTA: Para los proyectos que se aprobaron en modalidad de coejecutores, incluya los datos de cada una de las entidades co-ejecutoras.



COMPROMISO INSTITUCIONAL

El presente documento constituye un compromiso de colaboración entre la institución educativa: **Escuela Básica Carlos Condell** y Nube Lab con indicaciones para una adecuada implementación del Proyecto "Taller-Escuela en todas partes" durante el periodo que comprende los años 2023 al 2025. A continuación se detallan indicaciones que hacen referencia a las responsabilidades que ambas organizaciones, según corresponda, deberán comprometer para la ejecución del proyecto.

Ambas organizaciones

- Designar un representante institucional y un canal de contacto para una comunicación fluida y una coordinación oportuna entre ambas organizaciones, que garantice el desarrollo y seguimiento del proyecto.
- Acordar en conjunto fechas y horarios para la implementación de las diversas actividades involucradas en el proyecto.
- Informar oportunamente cuando se presenten cambios que puedan afectar al desarrollo adecuado del proyecto.
- Acordar canales de comunicación para una difusión adecuada y actualizada del proyecto con toda la comunidad educativa.
- Colaborar en la convocatoria de actividades que involucren la participación de apoderados y familias de la comunidad educativa.

Escuela Básica Carlos Condell

- Facilitar información, protocolos y biografía educativa institucional que permita contextualizar el proyecto y hacer su implementación pertinente a la realidad local.
- Otorgar tiempo para que el plantel docente, equipo técnico-pedagógico y directivos participen en las actividades del proyecto según corresponda.
- Otorgar tiempos para que tanto docentes como artistas-profesores de ambas organizaciones puedan implementar las propuestas pedagógicas en diversos niveles educativos.
- Facilitar espacios o permitir su adaptación (sin afectar la infraestructura de la escuela) para un desarrollo adecuado de las actividades, así como también, un espacio para el almacenamiento seguro de material educativo.
- Adaptarse a posibles cambios que se realicen al plan general del proyecto para asegurar el correcto desarrollo del programa.

Nube Lab

- Diseñar e implementar capacitaciones docentes en modalidad presencial y a distancia.
- Diseñar e implementar actividades pedagógicas en diversos niveles educativos modalidad co-docencia con un artista-profesor.
- Diseñar e implementar experiencias artísticas para todos los niveles educativos de escuela.
- Diseñar e implementar experiencias artísticas para toda la comunidad educativa, involucrando especialmente a apoderados y familias.
- Hacer entrega de materiales y recursos pedagógicos que permitan dar continuidad al proyecto a distancia.
- Realizar un reporte periódico de seguimiento con las principales acciones ejecutadas y su difusión a través de diferentes canales.
- Informar oportunamente cambios que se realicen al plan general del proyecto para asegurar el correcto desarrollo del programa.

Ambas organizaciones comprometen su apoyo y participación en el desarrollo del citado proyecto, dando cumplimiento a las indicaciones que se detallan en el presente documento.

Paula De Solminihac
Directora Ejecutiva Nube Lab

ESCUELA
CARLOS CONDELL
CALLE DE HORNO
COMUNA La Higuera
PROVINCIA DE EL QUILÍN
Juan Carlos Castro
Director Escuela Básica Carlos Condell

NUBE

COMPROMISO INSTITUCIONAL

El presente documento constituye un compromiso de colaboración entre la institución educativa: **Escuela Jerónimo Godoy Villanueva** y Nube Lab con indicaciones para una adecuada implementación del Proyecto "Taller-Escuela en todas partes" durante el periodo que comprende los años 2023 al 2025. A continuación se detallan indicaciones que hacen referencia a las responsabilidades que ambas organizaciones, según corresponda, deberán comprometer para la ejecución del proyecto.

Ambas organizaciones

- Designar un representante institucional y un canal de contacto para una comunicación fluida y una coordinación oportuna entre ambas organizaciones, que garantice el desarrollo y seguimiento del proyecto.
- Acordar en conjunto fechas y horarios para la implementación de las diversas actividades involucradas en el proyecto.
- Informar oportunamente cuando se presenten cambios que puedan afectar al desarrollo adecuado del proyecto.
- Acordar canales de comunicación para una difusión adecuada y actualizada del proyecto con toda la comunidad educativa.
- Colaborar en la convocatoria de actividades que involucren la participación de apoderados y familias de la comunidad educativa.

Escuela Jerónimo Godoy Villanueva

- Facilitar información, protocolos y biografía educativa institucional que permita contextualizar el proyecto y hacer su implementación pertinente a la realidad local.
- Otorgar tiempo para que el plantel docente, equipo técnico-pedagógico y directivos participen en las actividades del proyecto según corresponda.
- Otorgar tiempos para que tanto docentes como artistas-profesores de ambas organizaciones puedan implementar las propuestas pedagógicas en diversos niveles educativos.
- Facilitar espacios o permitir su adaptación (sin afectar la infraestructura de la escuela) para un desarrollo adecuado de las actividades, así como también, un espacio para el almacenamiento seguro de material educativo.
- Adaptarse a posibles cambios que se realicen al plan general del proyecto para asegurar el correcto desarrollo del programa.

Nube Lab

- Diseñar e implementar capacitaciones docentes en modalidad presencial y a distancia.
- Diseñar e implementar actividades pedagógicas en diversos niveles educativos modalidad co-docencia con un artista-profesor.
- Diseñar e implementar experiencias artísticas para todos los niveles educativos de escuela.
- Diseñar e implementar experiencias artísticas para toda la comunidad educativa, involucrando especialmente a apoderados y familias.
- Hacer entrega de materiales y recursos pedagógicos que permitan dar continuidad al proyecto a distancia.
- Realizar un reporte periódico de seguimiento con las principales acciones ejecutadas y su difusión a través de diferentes canales.
- Informar oportunamente cambios que se realicen al plan general del proyecto para asegurar el correcto desarrollo del programa.

Ambas organizaciones comprometen su apoyo y participación en el desarrollo del citado proyecto, dando cumplimiento a las indicaciones que se detallan en el presente documento.



Paula De Solminihac
Directora Ejecutiva Nube Lab




Doris Torres Angel

Directora Escuela Jerónimo Godoy Villanueva

Manual

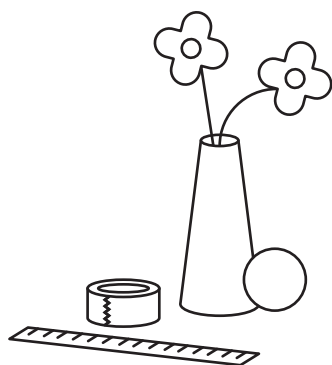


Carro taller

¡Hola!

¡Hola! ¡Bienvenid@ al carro-taller Nube. Este mobiliario está diseñado para transformar tu sala de clases en un taller de artistas. Imagínalo como una herramienta para activar tus clases y motivar a tus estudiantes. Al comienzo de cada clase, simplemente abre sus cubiertas para acceder a todo lo que necesitas, y al finalizar, guárdalo con facilidad. Dentro encontrarás una variedad de herramientas y materiales, todo a tu disposición durante el año escolar. Contiene todo lo necesario para realizar las actividades Nube incluidas en este manual, además de materiales extras que puedes ocupar cuando tú quieras.

NUBE



Contenidos:



1	Inventario
2	Partes del carro
3	Usos del carro
4	Actividades
5	Apuntes

1. Inventario

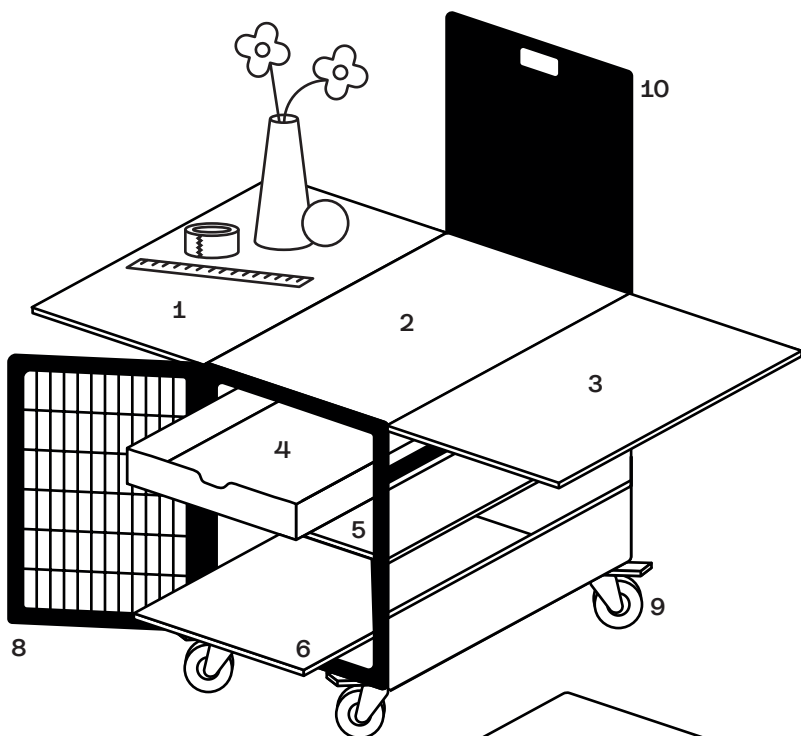
Continúa el inventario
añadiendo nuevos materiales
y tachando aquellos que ya se
hayan agotado.

- | | |
|-------------------------------|---|
| ● Pinceles | ● |
| ● Tijeras | ● |
| ● Elásticos | ● |
| ● Goma eva | ● |
| ● Cinta adhesiva | ● |
| ● Silicona líquida | ● |
| ● Témperas | ● |
| ● Hojas de papel blanco | ● |
| ● Papel celofán rojo | ● |
| ● Papel celofán azul | ● |
| ● Corchetera | ● |
| ● Perforadora | ● |
| ● Lápiz scripto | ● |
| ● Lápices rojo y azul | ● |
| ● Napa | ● |
| ● Palo de maqueta | ● |
| ● Lana | ● |
| ● Trozo de tela | ● |
| ● Ojos móviles | ● |
| ● Plumones (permanente negro) | ● |
| ● Platos para la pintura | ● |
| ● Cubos de madera | ● |

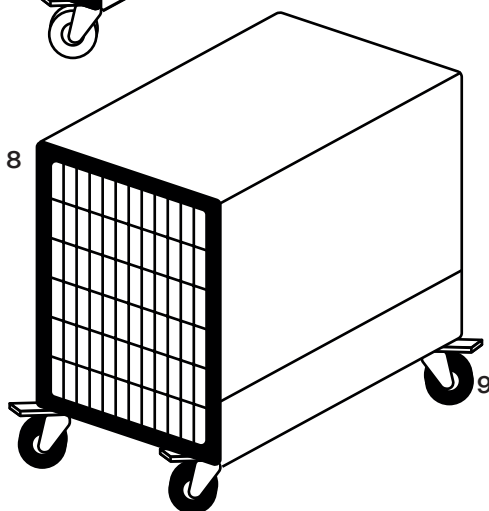


2. Partes del carro

El carro-taller Nube es una estructura de madera y fierro con capacidad para guardar materiales en su interior y ser usado como mesón. Está diseñado para ser práctico y funcional, con varios componentes que facilitan su uso.

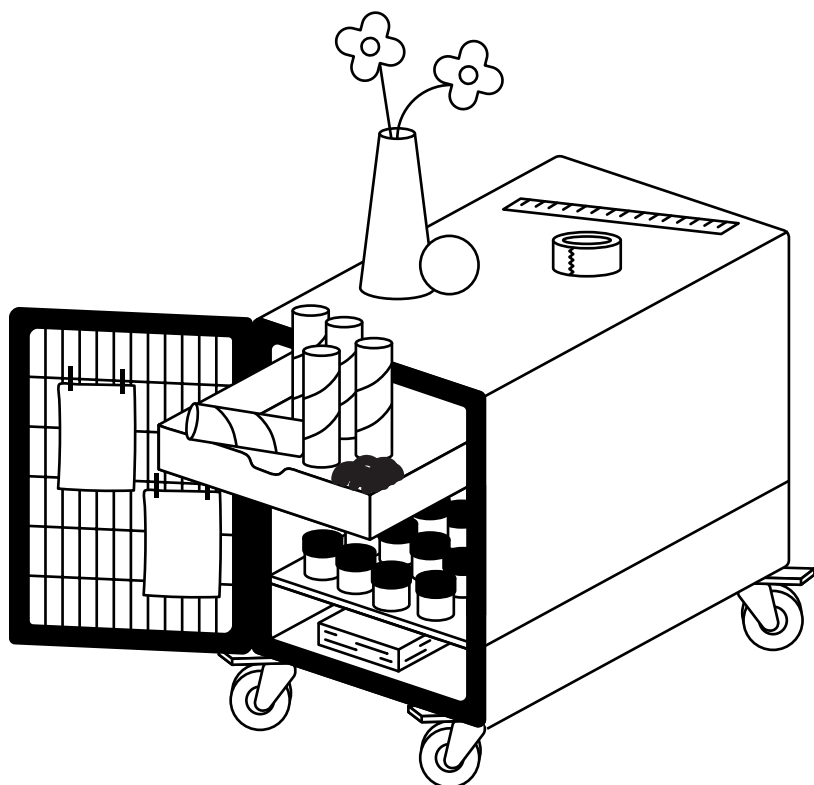


1. Solapa A
2. Mesón
3. Solapa B
4. Cajón de herramientas
5. Repisa móvil A
6. Repisa móvil B
7. Canastos
8. Puerta
9. Ruedas
10. Pizarra



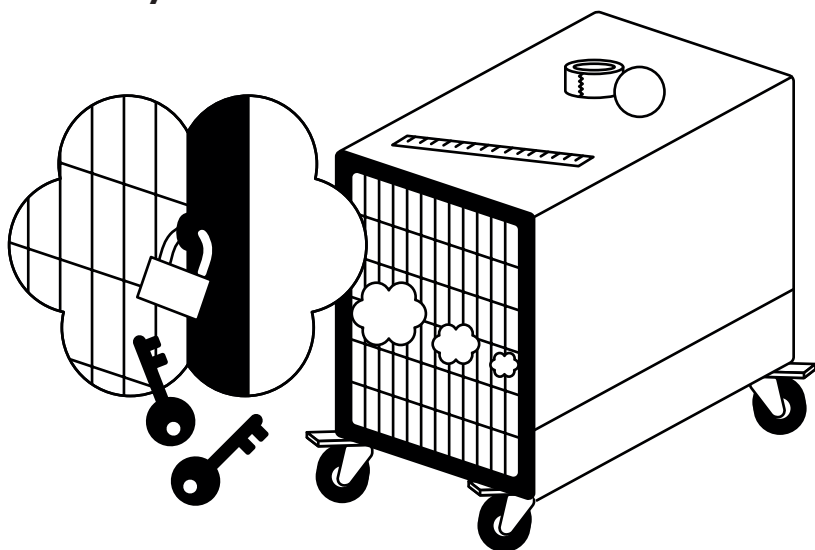
1	Solapa A	Una solapa lateral que se puede desplegar para ampliar la superficie superior del carro y ser usado como un gran mesón.
2	Mesón	La base sólida del carro donde se encuentran alojados diversos componentes y que sirve como superficie principal de trabajo.
3	Solapa B	Otra solapa lateral que se puede desplegar para aumentar el tamaño del mesón.
4	Cajón de herramientas	Al interior del carro encontrarás un espacio de almacenamiento para guardar herramientas y materiales más pequeños.
5	Repisa móvil A	También encontrarás una repisa que se puede deslizar hacia afuera para acceder fácilmente a los materiales almacenados en su interior.
6	Repisa móvil B	Una segunda repisa deslizable.
7	Canastos	Compartimientos adicionales para almacenar materiales más grandes o separar elementos según su uso.
8	Puerta	Una puerta con reja y candado para acceder al interior del carro y mantener los materiales seguros. Además, la reja puede ser usada para colgar papeles, carteles o trabajos húmedos, usando pinzas de ropa.
9	Ruedas	Ruedas que permiten mover fácilmente el carro de un lugar a otro dentro del aula, con la opción de frenarlas para mayor estabilidad cuando sea necesario.
10	Pizarra	Una superficie de pizarra situada en la parte trasera del carro que se puede levantar para dibujar o mostrar información relevante durante la clase.

3. Usos del carro



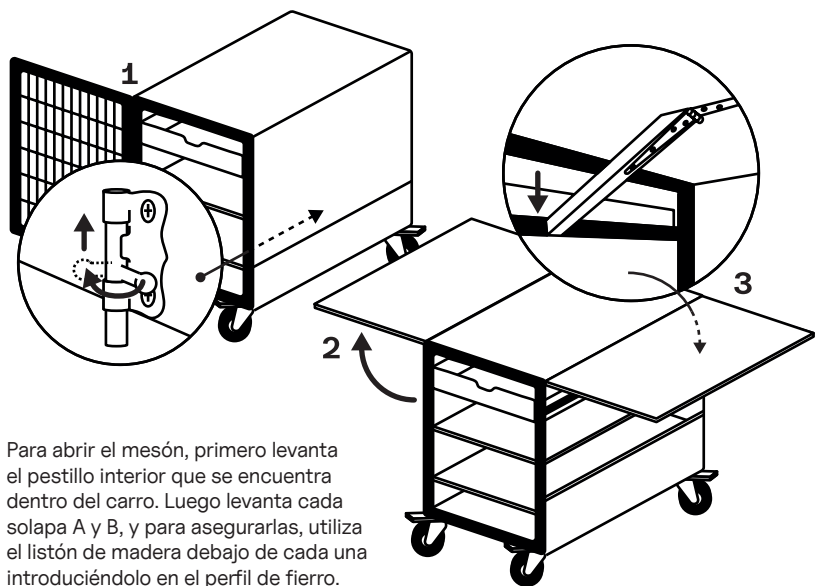
A continuación, te presentamos tanto los usos básicos como los avanzados para aprender a activar el carro durante su uso.

a. Abrir y cerrar el carro



Para abrir el carro, desbloquea el candado de la puerta frontal con la llave correspondiente. Hay dos llaves disponibles: una para los profesores y otra de repuesto en la oficina de dirección. Se recomienda mantener cerrado el carro al terminar la actividad, utilizando el candado con llave para asegurar la puerta delantera.

b. Abrir el mesón



Para abrir el mesón, primero levanta el pestillo interior que se encuentra dentro del carro. Luego levanta cada solapa A y B, y para asegurarlas, utiliza el listón de madera debajo de cada una introduciéndolo en el perfil de hierro. Verifica que el mesón quede firme y nivelado antes de utilizarlo.

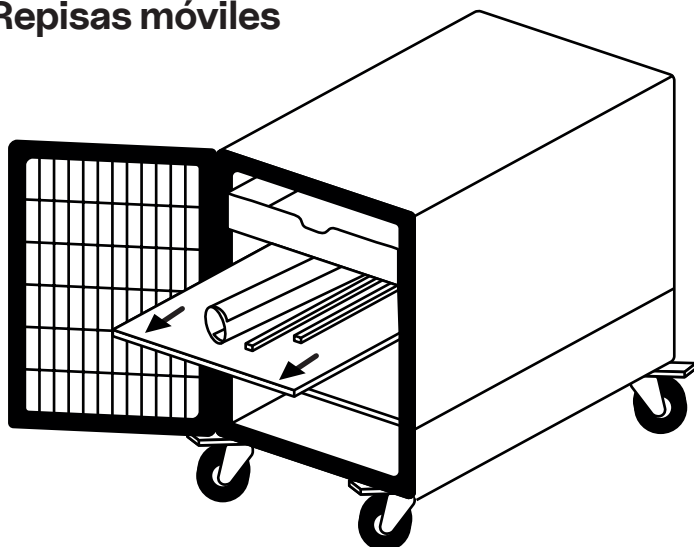
c. Cajón de herramientas



 Antes de desplegar el cajón, asegúrate de que la puerta esté completamente abierta para evitar que tope con el borde y no se deslice correctamente.

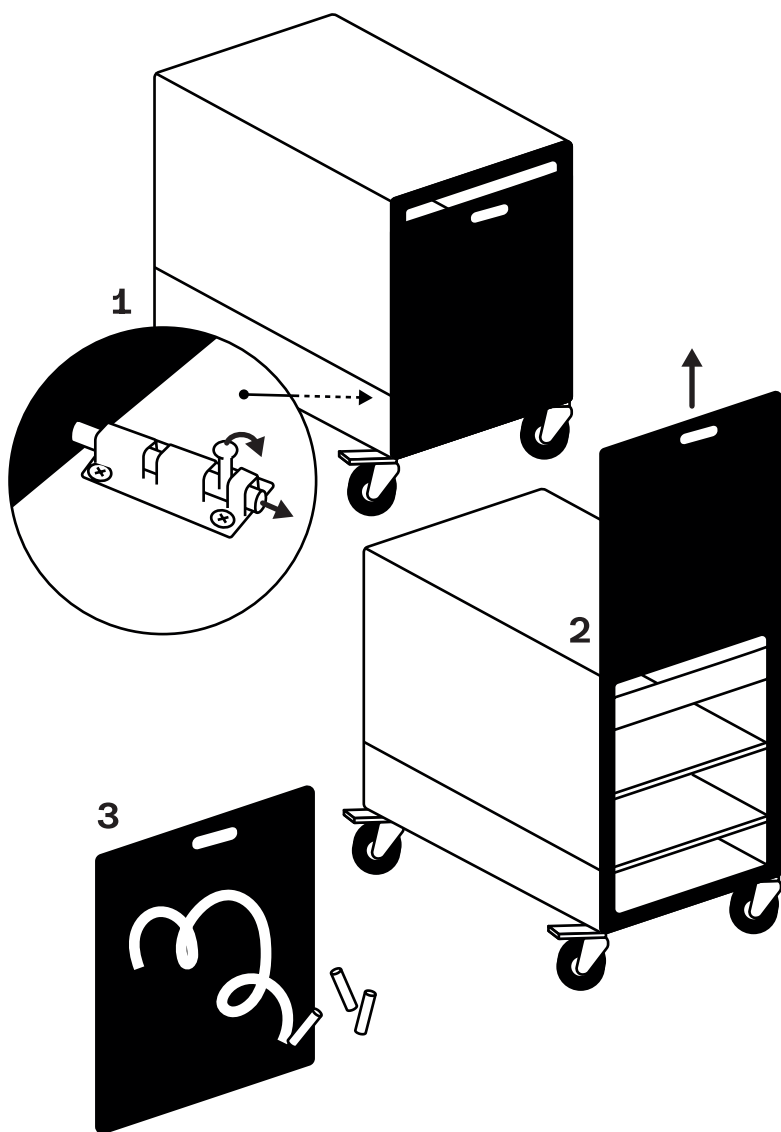
El cajón tiene bisagras de cierre suave, así que trátalo con cuidado. Aquí puedes almacenar herramientas y materiales más pequeños. Te recomendamos utilizar cajitas para mantener la organización y practicidad.

d. Repisas móviles



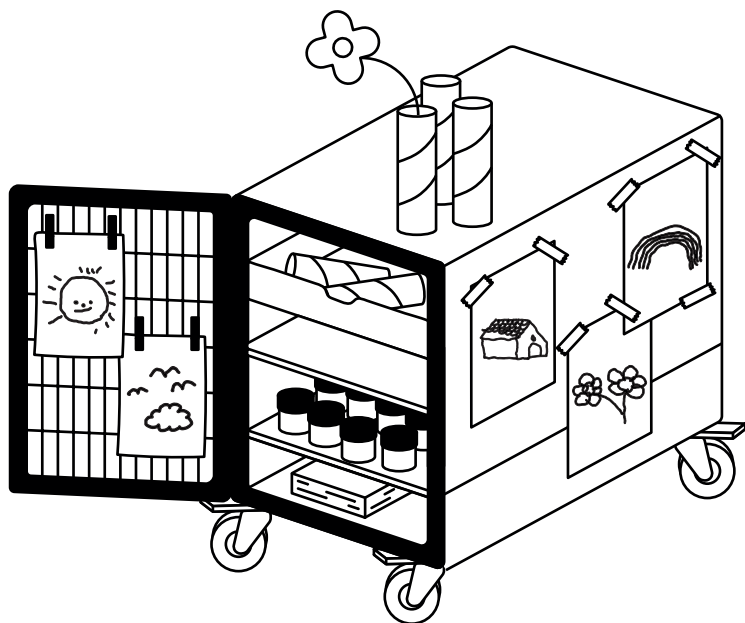
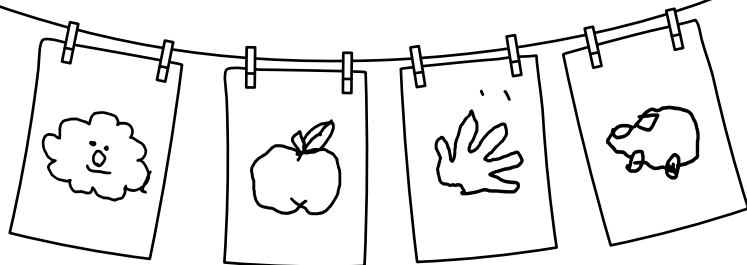
Las repisas móviles son estantes diseñados para objetos de mayor tamaño y se pueden mover y posicionar según tus necesidades. Para mover la repisa A, sujétala por los lados y deslízala por el riel hacia tu cuerpo hasta retirarla por completo. Ajusta la altura de la repisa según tus necesidades, incluso puedes dejarla sobre la repisa B. Úsalas para organizar tus herramientas y materiales.

e. Pizarra



En la parte trasera del carro encontrarás una pizarra, que también funciona como el respaldo del mueble y cuenta con un pestillo interior. Para usar la pizarra, destraba el pestillo que se encuentra en la repisa B y desliza la pizarra hacia arriba usando la manilla. Luego, muévela y apóyala donde quieras. La pizarra incluye tizas y un borrador para que puedas escribir y dibujar. Al momento de cerrar el carro, asegúrate de bloquear el pestillo. Además, ten en cuenta el pestillo de la pizarra cuando quieras utilizar la repisa B.

f. Set de exposición



Finalizar la clase con una exposición colectiva es una excelente forma de cierre pedagógico. Te proporcionamos un simple set de exposición para que lo instales dentro o fuera de la sala. Este set incluye cáncamos, cuerdas y pinzas de ropa. Puedes fijar los cáncamos en la pared de manera permanente y, cuando sea necesario, utilizar la cuerda y las pinzas de ropa para colgar los trabajos de los estudiantes. También puedes usar la reja de la puerta del carro para colgar papeles usando las pinzas de ropa. Esto les permite compartir y exhibir sus resultados de manera colaborativa al final de la clase. Anímalos a comentar y reflexionar sobre los trabajos expuestos para fomentar la participación y el aprendizaje compartido.

g. Juegos La Tercera



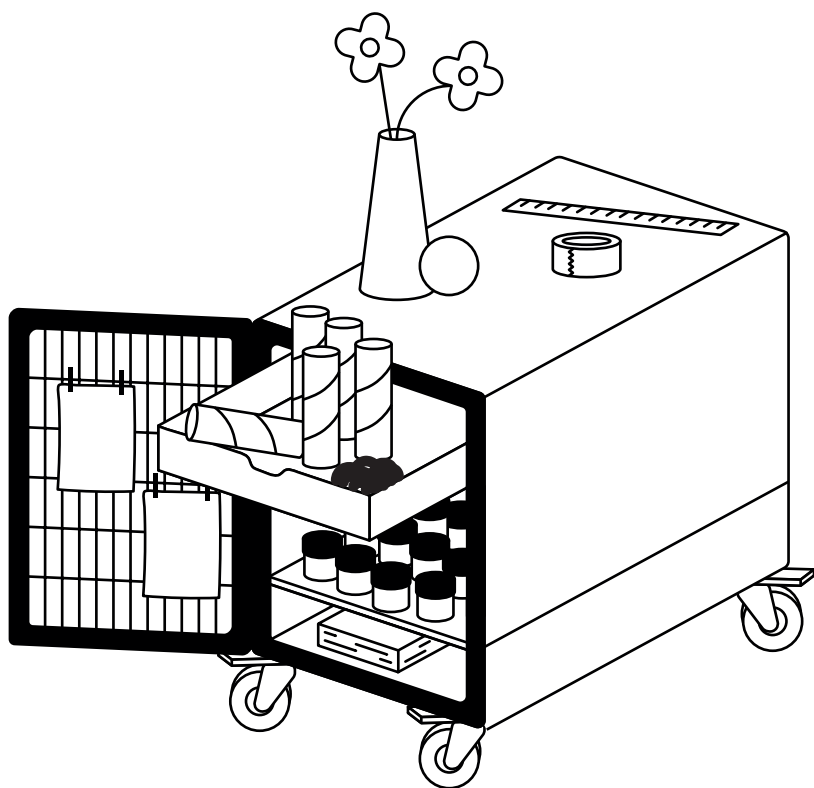
Todos los domingos publicamos en el diario La Tercera una página de juegos creados por nuestros talentosos artistas. Estos juegos son ideales para usar en tus clases y son muy útiles como premio e incentivo para los estudiantes que terminan primero. ¡Hemos dejado un gran stock de juegos en el carro-taller, así que siempre los tendrás a tu disposición! Además, puedes descargarlos en EscuelaNube.org e imprimirlos en tu colegio.

h. Kit de limpieza

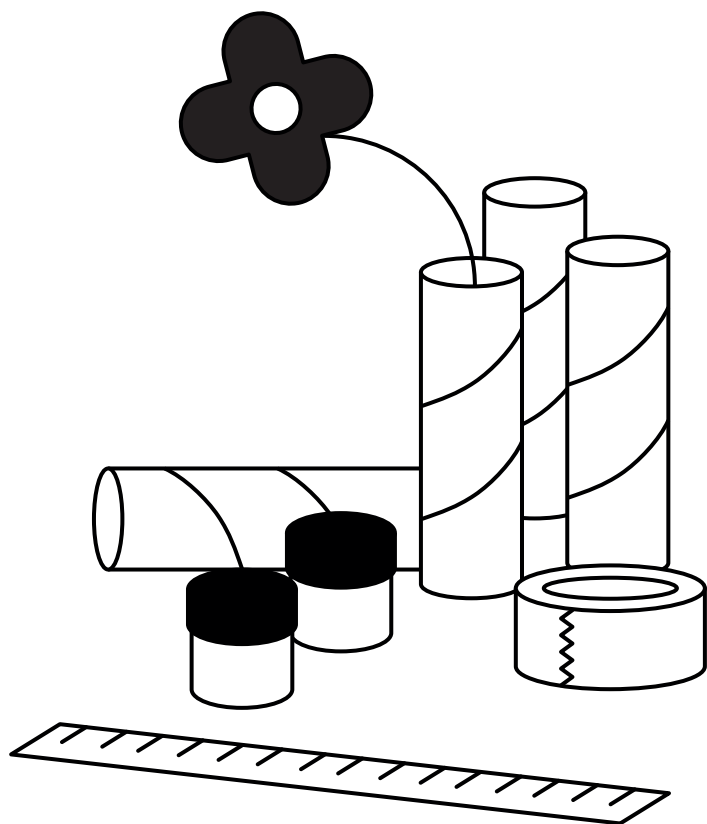


Sabemos que mantener la limpieza en el aula es todo un desafío. Por eso, te proporcionamos una caja con materiales de limpieza que incluye toallas húmedas para tus estudiantes, spray multiuso, paños amarillos para limpiar mesas, lavalozas y esponja para lavar pinceles y herramientas. Dentro de lo posible, involucra a tus alumnos en la limpieza del aula. Pon a su disposición el kit de limpieza y anímalos a colaborar. También hemos incluido botellas y bidones que pueden ser utilizados como recipientes y lavaderos a la hora de trabajar con pintura.

Ahora, ¡dale todos
los usos que
puedas imaginar!



4. Actividades



En esta sección del manual, te proporcionamos sugerencias de actividades que puedes realizar con tus estudiantes utilizando los materiales del carro-taller, así como otros que deberás recolectar con anticipación. Cada actividad propuesta cuenta con una "bitácora", una planificación detallada que describe paso a paso cómo llevar a cabo la actividad y los materiales necesarios.

ENCUENTRA MÁS ACTIVIDADES EN:

Escuela NUBE

Puedes complementar estas actividades con recursos educativos adicionales que encontrarás en la plataforma digital **www.EscuelaNube.org**. Estos recursos incluyen guías docentes, videotutoriales, música ambiental e imágenes para reflexionar, entre otros. Si no tienes acceso a internet, no te preocupes; hemos preparado un pendrive con todos estos recursos, que encontrarás colgado en el interior del carro-taller.



WWW.ESQUELANUBE.ORG



ENVÍANOS TUS RESULTADOS

ACTIVIDAD

Uslero

DESCRIPCIÓN

En esta actividad, vamos a crear un uslero de cartón que utilizaremos como timbre para hacer marcas en movimiento.

ARTE +
Tecnología

HAB. SOCIOEMOCIONAL:
Optimismo

HRS. PEDAGÓGICAS
4

MATERIALES EN EL CARRO TALLER:

- Pincel
- Tijeras
- Elásticos
- 1 Trozo de goma eva
- Cinta adhesiva
- Silicona líquida
- Témperas
- 5 o más hojas de papel blanco o cartulinas

MATERIALES RECOLECCIÓN:

- Tubos de cartón
- Hojas secas de árbol, diario o papel reciclado

PASO A PASO:

1. Busca un tubo de cartón, como los de papel absorbente o papel confort. Si son de papel confort, te recomendamos unir dos tubos para crear un uslero más grande. Cubre uno de los lados del tubo con cinta adhesiva.
2. Rellena el tubo con materiales como hojas secas, diarios o papeles usados, para asegurarnos de que el tubo esté rígido y firme.
3. Una vez firme, cubre el lado abierto del tubo con cinta adhesiva para evitar que el relleno salga.
4. Para preparar las manillas, marca 5 cm a cada lado del tubo. Estos puntos serán tus puntos de agarre para hacer rodar el uslero.
5. Busca un trozo de goma eva y recorta diferentes formas y figuras. Pega las figuras recortadas con cola fría o silicona líquida alrededor del tubo, dejando libres los extremos para apoyar tus manos.
6. ¡Tu uslero está listo! Déjalo secar para asegurar que las figuras no se despeguen.
7. Mientras se seca, crearemos una pista. Ubica hojas de papel en el suelo y únelas con cinta adhesiva para crear una pista con curvas y esquinas.
8. ¿Está lista tu pista? Asegura la pista al suelo con cinta adhesiva para evitar que se mueva.
9. Con la ayuda de un pincel, cubre con pintura las figuras pegadas en el uslero, así como cuando untamos mantequilla a un choclo. También puedes aplicar pintura en un plato y pasar el uslero por ella.
10. Haz girar el uslero apoyando tus manos en los extremos. Intenta rodarlo a lo largo de la pista que has creado.
11. ¡A Rodar!

SELLOS MATERIALES



RECICLADOS RECICLABLES

NUBE

ESCUELANUBE.ORG

Con filtro

Crearemos lentes con filtros especiales de colores. Esta actividad nos ayudará a comprender cómo es la relación entre la realidad y la percepción.

MATERIALES EN EL CARRO TALLER:

- Tijeras
- Papel celofán rojo
- Papel celofán azul
- Corchetera
- Cinta adhesiva
- Perforadora
- Lápiz scripto
- 1 Lápiz rojo y azul
- Hojas de papel blanco
- Elástico

MATERIALES IMPRESO:

- Plantilla lentes
- Puzzles

PASO A PASO:

1. Recorta la plantilla de los lentes siguiendo las líneas punteadas.
2. A continuación, corta el interior (vidrios). Para hacerlo, dobla levemente esa zona y realiza un primer corte para que ingrese más fácilmente la tijera
3. Pliega por la mitad para obtener un lente doble. Afirma con masking tape la parte inferior del marco y las patillas.
4. Para agregarle filtros a tus lentes, toma 4 rectángulos de papel celofán rojo de 5×15 cm. Juntalos unos sobre otros y únelos con cinta adhesiva o corchetes en sus bordes para afirmarlos.
5. Repite los mismos pasos con el papel celofán azul. ¡Ya tienes listos tus filtros! Ahora les daremos la forma del contorno de los lentes.
6. Ubica tus lentes encima del “sándwich” rojo de papel celofán. Marca su contorno con un lápiz escrito para guiarte. Repite la misma acción con el sandwich de rectángulos de celofán azul. Recorta siguiendo el dibujo de contorno.
7. Inserta uno de tus filtros por la parte superior de los lentes.
8. Perfora sus patas y amarra en cada extremo un elástico, lana o pita para afirmar el lente a tu cabeza. ¡Lentes listos!
9. Busca el puzzle para que lo armes con ayuda de tus lentes ¿qué sucede con la imagen y textos del puzzle?
10. También puedes usar un lápiz rojo, otro azul y un papel para dibujar con diferentes figuras, unas sobre otras. Ponte tus lentes con filtro y observa, ¿qué sucede con los dibujos?

SELLOS MATERIALES

RECICLADOS

ACTIVIDAD

Títeres: En tu lugar

DESCRIPCIÓN

Confeccionaremos un títere reportero con materiales cotidianos y reciclados para entrevistar a familiares, amig@s o vecin@s y conocer opiniones distintas a las propias.

ARTE +

Lenguaje + Historia + Orientación

HAB. SOCIOEMOCIONAL:

Empatía

HRS. PEDAGÓGICAS

4

MATERIALES EN EL CARRO TALLER:

- Elástico
- Puñado de napa o algodón
- Palo de maqueta
- Lana
- Trozo de tela
- Ojos móviles
- Plumón permanente negro
- Tijera
- Cinta adhesiva
- Silicona líquida

MATERIALE RECOLECCIÓN:

- Calcetín idealmente largo y en desuso
- Tubo de cartón (papel higiénico).

MATERIAL IMPRESO:

- Accesorio reportero
- Credencial periodista

PASO A PASO:

1. Hoy vas a comunicarte con otr@s y conocer sus opiniones a través de una entrevista. Te invitamos a transformarte en reporter@ creando un títere de ti.
2. ¡Comencemos! Abre un calcetín largo e inserta un tubo de confort. El tubo debe quedar casi todo cubierto, asomando sólo su extremo.
3. Fija con cinta adhesiva o pegamento el tubo al puño del calcetín.
4. Toma la punta del calcetín (donde normalmente quedan tus dedos) y pasalo por el interior del tubo.
5. Toma un puñado de napa, algodón o, bolsas plásticas y rellena el fondo del calcetín. Puedes ayudarte con el palo para que el relleno llegue al fondo.
6. Ubica el palo dentro del calcetín con relleno y dale forma a la cabeza del títere.
7. Usando un elástico o un hilo hazle un cuello. Asegúrate que el palo y el relleno queden afirmados en la cabeza.
8. ¿Qué característica debe tener este reporter@ para parecerse a ti? Decora tu títere con los recortes de la lámina "accesorios reporter@". No te olvides de ponerle ojos. También puedes dibujar diferentes accesorios, recortarlos y pegarlos al calcetín.
9. Para finalizar, imprime y rellena tu credencial y ¡a entrevistar! También encontrarás algunas preguntas para tus entrevistados.

SELLOS MATERIALES



RECICLADOS RECICLABLES NO CONVENCIONALES

NUBE

ESCUELANUBE.ORG

Timbres: Patrones

Construiremos un timbre inspirándonos en las formas geométricas para estampar patrones y encontrar un diseño personal.

MATERIALES EN EL CARRO TALLER:

- Tijeras
- Pincel
- 1 plato para la pintura
- 1 Trozo de goma eva
- 1 Cubo madera o similar
- 1 Hoja de block de cartulina o papel kraft
- Témperas
- Elásticos

MATERIAL IMPRESO:

- Plantilla juego gato

PASO A PASO:

1. Dibuja sobre la goma eva diversas figuras geométricas. ¡Atención! No pueden ser más grandes que las caras de tu cubo, ya que las vas a pegar allí.
2. Si necesitas ayuda para dibujar las formas, busca pequeños objetos de tu entorno. Por ejemplo, una tapa de bebida para un círculo, una goma de borrar para un rectángulo, etc.
3. Recórtalas con mucho cuidado. Pega cada figura en una cara distinta del cubo. Recuerda usar suficiente pegamento para pegar la figura completa.
4. Deja el timbre secando. Este paso es muy importante ya que si tratas de usarlo enseguida, las figuras se pueden despegar.
5. ¿Ya está seco tu timbre? Pinta la superficie de las figuras de goma eva.
6. Estampa tu timbre con pintura sobre hojas de prueba. Observa: ¿cuánto debes presionar tu timbre para que se marque la forma? ¿Cuánta pintura necesitas?
7. Una vez que estés seguro/a de cómo se estampa, toma tu hoja definitiva (papel kraft o cartulina) y dóblala formando 16 espacios.
8. Diseña un patrón. Si elegiste círculo, cuadrado, triángulo, tu patrón podría ser: ●, ▲, △, ■. Anótalo para poder seguirlo, y comienza a estampar tu hoja, utilizando una figura para cada espacio.
9. Si quieres seguir explorando, ¡cambia los colores o usa las figuras de tu timbre para realizar un dibujo de lo que tu escojas!
10. Si terminaste de estampar tu patrón te invitamos a dar un nuevo uso a tu timbre jugando al gato utilizando la plantilla impresa.

SELLOS MATERIALES

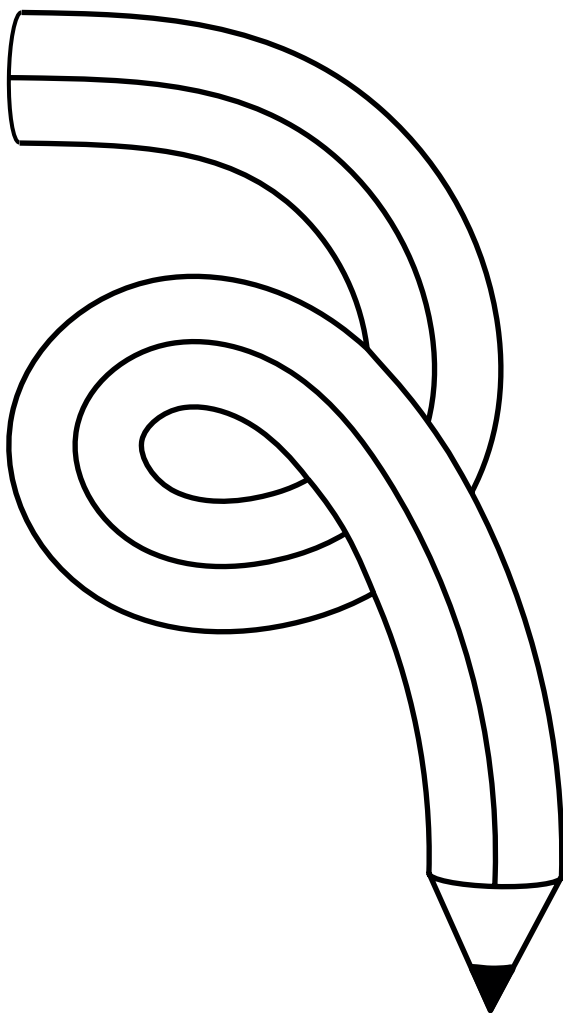
RECICLADOS



REICILABLES

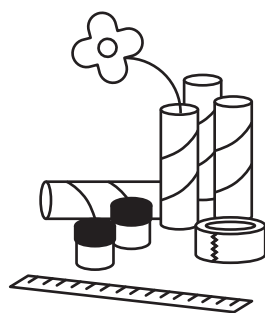
NO CONVEN-
CIONALES

5. Apuntes



¿Le diste nuevos usos al carro?
¿Se te ocurre alguna sugerencia
para mejorar su uso? ¡Anótalo o
dibújalo en los apuntes!

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary-ruled notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings present.

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary school handwriting practice paper. The lines are evenly spaced and run across the entire width of the page. There are no margins, text, or other markings present.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

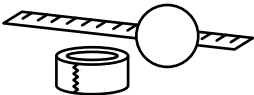
.....

.....

.....

.....

.....







LABORATORIO DE PROCESOS CREATIVOS
WWW. NUBELAB .CL
RRSS / @NUBELAB.CL
CONTENIDOS / ESCUELANUBE.ORG