



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación
la Ciencia y la Cultura



Patrimonio
Cultural
Inmaterial



Centro Regional para
la Salvaguardia del Patrimonio
Cultural Inmaterial de América Latina
bajo los auspicios de la UNESCO



El 'Hatajo de Negritos' y 'Las Pallitas', danzas del sur de la costa central del Perú.
© Ministry of Culture of Peru, 2016

25 COE

XXV REUNIÓN DEL COMITÉ EJECUTIVO

PROYECTO PILOTO PCI, EDUCACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS
AYUDA MEMORIA

11 Y 12 MARZO 2020

CUSCO - PERÚ

**PROYECTO PILOTO PCI, EDUCACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS
AYUDA MEMORIA**

1. CONTEXTO

El proyecto piloto “PCI, Educación y nuevas tecnologías” fue aprobado por el COE de marzo del 2019 como parte del Plan Operativo Anual. Se implementó en el Cusco, con apoyo de la Empresa Educativa GAL Center, entre los meses de marzo a octubre del 2019. En el proyecto participaron los docentes y estudiantes de las instituciones educativas (IE): Cecilia Túpac Amaru (Cusco), Hermanos Ayar (Paruro), San Juan Bautista (Coya) y GAL School (Cusco).

El proyecto buscaba que los jóvenes de 4 escuelas del departamento de Cusco lideren proyectos extracurriculares vivenciales de investigación usando las nuevas tecnologías como herramienta para acercar a estos jóvenes a su propio PCI o el de su localidad. Así, se pretende formar jóvenes líderes que conozcan, valoricen e intercambien sobre su PCI, en el marco de la promoción de una ciudadanía mundial responsable y respetuosa de la diversidad cultural, contribuyendo de esta manera a los objetivos de la Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible.

2. OBJETIVO DEL PROYECTO

Crear y probar una metodología que permita que los jóvenes tomen un rol protagónico en el aprendizaje sobre la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial, aprovechando una pedagogía activa y la tecnología de una forma integral.

3. ACCIONES REALIZADAS EN EL MARCO DEL PROYECTO PILOTO

FASE DE CAPACITACIÓN	Objetivo: brindar los conocimientos básicos a los docentes sobre los tres componentes del proyecto (PCI-educación-nuevas tecnologías)		
Actividades realizadas	Fecha	Instituciones participantes	Resultados
Taller de capacitación en torno a la construcción de conceptos de PCI y su salvaguardia desde la experiencia docente y su relación e importancia con el trabajo que se realiza desde la escuela en el marco del nuevo currículo nacional.	06 de abril de 2019	I.E. Hermanos Ayar (Paruro). I.E. GAL SCHOOL (Cusco). I.E. San Juan Bautista (Coya). I.E. IE Cecilia Túpac Amaru (Cusco).	Docentes capacitados
Taller de capacitación sobre el método de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Uso de la tecnología articulado a educación y PCI	04 de mayo		

FASE DE IMPLEMENTACIÓN	Objetivo: Crear y acompañar los distintos proyectos educativos de las 4 instituciones participantes mediante distintas acciones.		
Actividades realizadas	Fecha	Instituciones participantes	Resultados
<p>Caracterización situacional general de las 4 instituciones educativas elegidas para la ejecución del proyecto piloto. Se recabó la información mediante una ficha elaborada por el GAL CENTER.</p>	<p>Mayo de 2019</p>	<p>I.E. Hermanos Ayar (Paruro). I.E. GAL SCHOOL (Cusco). I.E. San Juan Bautista (Coya). I.E. IE Cecilia Túpac Amaru (Cusco).</p>	<p>Creación y acompañamiento a los proyectos.</p> <p>Comunidad virtual activa.</p> <p>Proyectos de alumnos sobre el PCI subidos a comunidad virtual.</p> <p>Reportes de acompañamiento e insumos para la sistematización.</p> <p>Espacios presenciales y virtuales para compartir experiencias de alumno</p>
<p>Como inicio de la fase de implementación del proyecto piloto se presentaron los proyectos de las 4 instituciones educativas que dieron inicio a su vez al desarrollo de la etapa de investigación sobre los diversos temas de PCI elegidos.</p>			
<p>Se iniciaron los procesos de apropiación de información en torno al concepto de cultura viva.</p>			
<p>Las 4 instituciones educativas presentaron distintos niveles de apropiación respecto a su patrimonio cultural inmaterial, lo que se evidenció al momento de la elección del tema de investigación y el proceso de la investigación en sí</p>			
<p>Taller de capacitación a docentes con el objetivo general de retroalimentar con los docentes sobre el desarrollo del proyecto reforzando las capacidades para el ABP y el uso de la tecnología en el marco de la sensibilización al PCI.</p>	<p>Julio de 2019</p>	<p>I.E. Hermanos Ayar (Paruro). I.E. GAL SCHOOL (Cusco). I.E. San Juan Bautista (Coya). I.E. Cecilia Túpac Amaru (Cusco).</p>	
<p>Primer encuentro de estudiantes de las 4 instituciones educativas que participan del proyecto piloto. El objetivo del encuentro fue motivar a los estudiantes y profesores a tener un espacio para compartir sus avances y/o conocer ejemplos del PCI de otros, al mismo tiempo de estimular vínculos entre los colegios</p>	<p>24 de agosto de 2019</p>	<p>I.E. Hermanos Ayar (Paruro). I.E. GAL SCHOOL (Cusco). I.E. San Juan Bautista (Coya). I.E. Cecilia Túpac Amaru (Cusco).</p>	

Acompañamiento a estudiantes	Mayo-octubre 2019	I.E. Hermanos Ayar (Paruro). I.E. GAL SCHOOL (Cusco). I.E. San Juan Bautista (Coya). I.E. Cecilia Túpac Amaru (Cusco).	
<p>Clausura del proyecto piloto: PCI, educación y nuevas tecnologías en Cusco organizada por el CRESPIAL y el GAL CENTER, con la participación de los docentes y estudiantes de las 4 instituciones educativas que participaron del proyecto piloto; y de diversos representantes de instituciones como la Municipalidad Provincial del Cusco, Dirección Desconcentrada de Cultura Cusco, Colegio de Antropólogos del Cusco, entre otras.</p> <p>Durante la clausura se compartieron las experiencias y reflexiones del proceso de aprendizaje que abarcó el desarrollo del proyecto.</p> <p>Finalmente, los estudiantes presentaron al público el resultado de sus proyectos de investigación.</p>	09 de noviembre 2019	I.E. GAL SCHOOL (Cusco). I.E. San Juan Bautista (Coya). I.E. Cecilia Túpac Amaru (Cusco).	Presentación de 11 proyectos.
<p>Presentación de resultados del Proyecto piloto PCI, Educación y Nuevas Tecnologías en Paruro, Cusco en la Municipalidad Provincial de Paruro organizada por el CRESPIAL, el GAL CENTER y la I.E Hermanos Ayar de Paruro con el objetivo de que los estudiantes expongan ante el Consejo Municipal de la Provincia de Paruro y las instituciones ejecutoras del proyecto piloto los resultados de su participación en el proyecto.</p> <p>De esta presentación resaltamos las declaraciones de los estudiantes sobre los beneficios de participar en el proyecto en relación</p>	04 de diciembre 2019	I.E. Hermanos Ayar (Paruro).	Presentación de 4 proyectos.

<p>que a partir de este pudieron identificarse más con su cultura y que ahora desean que el mundo conozca parte de ella también. Asimismo, mencionaron que más allá de la información de referencia encontrada sobre el PCI de su localidad, ellos mismos pudieron investigar por su cuenta y generar sus propias conclusiones.</p>			
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FASE DE REPORTE	Objetivo: Realizar la evaluación, análisis, sistematización e informe de la experiencia piloto.		
Actividades realizadas	Fecha	Instituciones participantes	Resultado
Informe de acompañamiento a estudiantes.	Noviembre 2019	GAL CENTER CRESPIAL	Documento sobre el proceso de acompañamiento llevado a cabo por parte de GAL Center en las 4 Instituciones Educativas que formaron parte del proyecto piloto de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), Educación y Nuevas Tecnologías.
Sistematización de la experiencia.	Noviembre 2019	GAL CENTER CRESPIAL	Documento de análisis del proceso y las actividades desarrolladas con un ojo crítico para aprender del proceso y proveer lecciones para proyectos futuros.
Guía para la implementación de Proyectos de Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras	Diciembre 2019	GAL CENTER CRESPIAL	Documento que comparte los éxitos y las lecciones aprendidas para facilitar que educadores de organizaciones públicas y privadas puedan replicar el proyecto en sus propios entornos, aprovechando las tecnologías innovadoras como un medio de comunicación más efectivo que los convencionales.

4. LOGROS Y DIFICULTADES

Logros

- Crear y probar una metodología que permita que los jóvenes tomen un rol protagónico en el aprendizaje sobre la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial, aprovechando una pedagogía activa y la tecnología de una forma íntegra.
- Contar con el diseño de un proyecto piloto innovador para abordar el PCI en la educación formal, con el uso de nuevas tecnologías.
- Contar con docentes capacitados en PCI, pedagogías innovadoras y nuevas tecnologías.
- Materiales de capacitación para docentes y materiales de seguimiento a estudiantes que se generaron en el proceso del proyecto piloto.

Dificultades

- Preferencia de enfoques educativos convencionales por los docentes.
- Los estudiantes inicialmente dieron prioridad al uso de las nuevas tecnologías como el principal objetivo del Proyecto.
- Falta de comprensión de los beneficios del binomio patrimonio cultural inmaterial y educación como parte importante de la formación de los estudiantes.
- Participación inconstante de los docentes en las capacitaciones y acompañamiento a los estudiantes.
- La aplicación y seguimiento de materiales fueron interrumpidos varias veces por las actividades laborales de los docentes.

5. TAREAS EN PROCESO

La Guía de implementación se encuentra aún en proceso de revisión por lo que al término de ello será recién compartida para conocimiento y divulgación.

6. PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES

En total son 11 proyectos resultantes de la investigación realizada por los estudiantes de las 4 instituciones participantes en el marco del proyecto piloto. Las expresiones culturales que forman parte de estos proyectos han sido escogidas por los mismos estudiantes por ser reconocidas como parte de su identidad cultural local y propia; o por sentir las cercanas por ser expresiones culturales que son o han sido practicadas por sus entornos familiares.

I.E Hermanos Ayar	I.E San Juan Bautista	I.E GAL SCHOOL	I.E Cecilia Túpac Amaru
Albazos	Chunchachas	Festividad de la Virgen del Carmen de Paucartambo	Corrida de Toros de Chumbivilcas

Chiriuchu	Tradición y gastronomía de Coya	Postres de Semana Santa	Pago a la tierra
Danzas de la festividad de la Virgen Natividad	Pago a la tierra Coya		
Festividad de la Virgen de la Natividad Paruro			

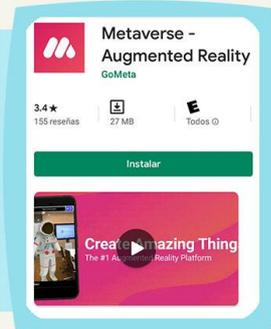
Se pueden conocer los 11 proyectos finales a través de la plataforma METAVERSE siguiendo los siguientes pasos detallados en el Anexo.

7. CONCLUSIÓN

Tras los resultados positivos obtenidos de esta experiencia, consideramos que la propuesta resalta de manera fundamental el valioso papel que cumple la educación en la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, a través de prácticas educativas como esta, la cual ha logrado se integren PCI, educación y los nuevos medios tecnológicos como vehículos de flujo de información entre los jóvenes. Por lo que esta práctica representa una oportunidad potente para utilizar el patrimonio vivo como un recurso valioso para que los Núcleos Focales logren en concordancia con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, la valoración de la diversidad cultural y los medios para que la cultura y la educación contribuyan al desarrollo sostenible.

ANEXO

Vive tu cultura en 4 pasos



1

Descarga Metaverse en tu celular

Ingresa al Play Store y busca: "Metaverse", luego descarga.

¿Cómo tener una experiencia completa?

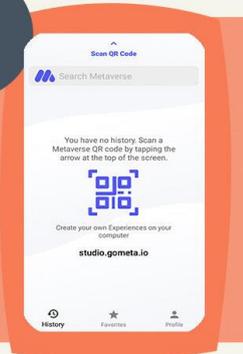


Todas las opciones se activarán cuando encuentres al personaje

Abre Metaverse y ve a "Scan QR Code"

Busca el ícono de Metaverse e ingresa. Luego apreta en "Scan QR Code" que está en la parte superior. Se activará la cámara del celular.

2



Para ver las fotos en 360° debes moverte en tu propio eje junto con el celular



Escanea el código QR

Coloca el celular sobre el código QR del proyecto que quieras ver (al reverso), luego deja que la cámara lo escanee.

3

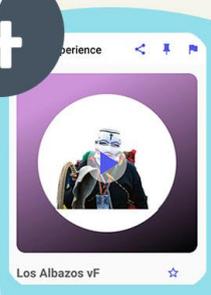


Para continuar luego de ver un mapa o video en Youtube, presiona NEXT en la esquina superior izquierda

Dale Play a la experiencia

Una vez ingreses al proyecto comienza a buscar al personaje, debes moverte junto al celular hacia donde indiquen las burbujas.

4



Aparecerá un ícono como este en la parte superior izquierda cada vez que haya un audio



Albazos
3koEuv-466c



Chiriuchu
n42yi8cWYoo



Chunchachas
njoxpAROJmQ



Corrida de Toros de
Chumbivilcas
xCNstcoaA4M



Danzas de la Festividad
de la Virgen de la Natividad
UoZoZn3vJ_4



Tradición y
gastronomía de Coya
Toy_o_EYw3c



Festividad de la Virgen
de la Natividad Paruro
ervbxxwdRtQ



Pago a la Tierra
9gYhr6YoMoY



Pago a la Tierra
Coya
Fgd4gUqRell



Festividad de la Virgen del
Carmen de Paucartambo
WQn65Kq9deE



Postres de
Semana Santa
Muf4xddLfKo

Proyecto
Piloto
Patrimonio
Cultural
Inmaterial,
Educación y
Nuevas
Tecnologías

