

«Había una vez... El Perú de Antonio Raimondi». Historia y alcances de un cuento para niños creado en el museo

Luis Felipe Villacorta

Introducción

Al igual que en otras partes del mundo, en nuestro país algunos centros educativos (p.e. escuelas, institutos, universidades, entre otros) suelen llevar nombres de personajes notables de la historia nacional y universal. Esto tiene como propósito perpetuar el recuerdo de personalidades de gran influencia, así como sentar pautas académicas y valores, inspirados en sus trayectorias y que sirvan como fundamento doctrinario de las instituciones que adoptan sus nombres.

Esta fue también la intención de la colonia italiana afincada en el Perú y agrupada en la Domus Itálica, cuando en agosto de 1930 decidió bautizar con el nombre de Antonio Raimondi al tradicional Colegio Italiano de Lima, teniendo como marco la inauguración de su sede de la Avenida Arequipa. Mediante esta acción, la colectividad italiana hizo suya la trayectoria personal, científica y ética del naturalista más importante del Perú, convirtiéndolo en símbolo de su arraigo y compromiso con el futuro del país.

Desde entonces, más de setenta y seis generaciones de estudiantes se han formado al amparo de la tradición bicultural del colegio y los valores que orientaron la vida del querido sabio italiano. En los últimos tiempos, y tomando en cuenta los aportes del Museo Raimondi, el colegio desarrolló nuevas estrategias pedagógicas destinadas a difundir entre sus estudiantes, especialmente entre los más jóvenes, los aspectos más relevantes de la vida del sabio, estableciendo así un nuevo marco conceptual acorde con la pedagogía moderna, que incorpora estándares que armonizan con el diseño curricular (metodológicos), elementos de la tecnología moderna (informáticos) y de la representación de la realidad (audiovisuales), y que se orientan hacia un proceso de enseñanza-aprendizaje lúdico e interactivo.

Esta propuesta, surgida de la renovación de nuestro paradigma fundacional –el ejemplo de vida de Antonio Raimondi–, fue concebida y desarrollada desde nuestra propia experiencia académica. Ella ha encontrado gracias a la tecnología derroteros más allá de nuestras aulas que difícilmente imaginamos en un principio. Este artículo reseña la historia y alcances de este proyecto, así como las propuestas y perspectivas que animan su futuro.

1.- Antonio Raimondi, el colegio, las colecciones y el museo

El aprendizaje sobre Antonio Raimondi y su relevancia como personaje crucial de la historia nacional, fueron siempre imperativos institucionales para la actividad académica del colegio. Sus acciones ordinarias se materializaron, de distintas maneras e intensidades según las asignaturas y el calendario escolar, en una serie de actividades recurrentes que desarrollaron los mecanismos que han permitido a nuestros alumnos familiarizarse con la obra del sabio y de esta manera mantener vigente su legado. Esta política también actuó

como un valor cohesivo y de identidad entre nuestros alumnos y su *alma mater*, dando forma a lo que hoy conocemos como el *espíritu raimondino*.

De esta manera la historia del colegio reúne numerosas acciones dedicadas a resaltar la imagen del naturalista italiano, como concursos de pintura y literatura, estudios históricos e incluso la puesta en escena de obras teatrales inspiradas en su vida. A estas actividades académicas se suman compromisos institucionales de carácter protocolar, como la celebración de los aniversarios de su nacimiento o muerte, romerías a su tumba o a parques públicos que llevan su nombre, etc. Además, el colegio asumió por propia iniciativa el mantenimiento del mausoleo del cementerio Presbítero Maestro de Lima, donde descansan los restos del naturalista italiano.

Sin embargo, estas acciones no se distinguen sustancialmente de aquellas de otras instituciones educativas que también tienen como referente a otros importantes personajes de la historia nacional. Sin embargo, hay un aspecto que confiere a nuestro colegio un matiz particular. Desde su fundación en 1930, fue destinatario espontáneo de documentos originales del sabio (p.e. acuarelas, manuscritos, mapas, etc.), conservados por distintos miembros de la colectividad nacional que pensaron en el colegio como el depositario natural de estas reliquias históricas. Así, la colección del colegio alcanzó una importancia considerable, al ser la depositaria de la colección de materiales documentales de Antonio Raimondi más extensa, variada e importante del Perú¹.

Esta colección dio un matiz particular al colegio, ya que ahora nuestra institución albergaba un nutrido y variado corpus de documentos que reflejaban la vocación y compromiso de Antonio Raimondi con el Perú. Esto motivó que algunos profesores vieran en ellos documentos inspiradores para su quehacer didáctico; por ejemplo, las acuarelas botánicas del sabio, que desde su llegada al colegio sirvieron de modelos para clases de arte y biología de nuestros alumnos (Foto 1).



Foto 1. Alumnos del colegio copiando las acuarelas botánicas de Antonio Raimondi. Circa 1964.

Fue así como el 12 de junio de 1981 nació el Museo Raimondi, como una nueva institución al amparo del tradicional colegio italiano y teniendo como fundamento la extensa y rica colección de documentos que cautela.

2.- El Museo Raimondi como espacio de enseñanza y aprendizaje

El traslado del Colegio Raimondi a su nueva sede de La Molina (1997) significó asumir el reto de mantener la vigencia y trayectoria de excelencia académica de nuestra institución educativa. Tradición y modernidad eran las líneas maestras a conciliar en esta nueva etapa de su historia. Así, se asumió una estrategia de colaboración e intercambio de ideas permanente con el área académica del colegio, especialmente con las profesoras de la

¹ La mayoría de documentos científicos de Antonio Raimondi, incluyendo su biblioteca personal, se quemó en el incendio de la Biblioteca Nacional de mayo de 1943. Estos materiales se guardaban en los ambientes del segundo piso, que ocupaba la Sociedad Geográfica de Lima. Otras instituciones que conservan colecciones arqueológicas, naturales y documentales originales de Antonio Raimondi son el Archivo General de la Nación, el Museo de Historia Natural de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, el Museo de Arte de Lima, el Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú, la Universidad Nacional de Ingeniería, la Casa Museo Antonio Raimondi de San Pedro de Lloc, así como tres colecciones privadas de la ciudad de Lima.

Escuela Materna. El objetivo de estos trabajos fue estimular en los niños más pequeños el conocimiento de la vida de Antonio Raimondi a través de una serie de novedosas actividades especialmente concebidas para ello. El propósito era hacer del célebre protagonista de la historia un personaje familiar y ameno.

La primera de estas actividades fue la visita de los niños de la Escuela Materna al museo. La edad de los niños, entre tres a seis años, representó un reto pues era necesario adecuar el espacio



Foto 2. Preparación de la visita y de los materiales didácticos (Actividades antes de la visita).

y las características de la exposición –concebida esencialmente para adultos–, así como el desarrollo de actividades significativas para un público de tan temprana edad. Para ello fue necesario programar la visita con las docentes, desarrollando un protocolo de trabajo que consideró tres etapas: actividades antes, durante y después de la visita.

La primera etapa permitió que el equipo de trabajo –integrado por las profesoras y el director del museo– plantee distintas actividades y a la vez identifique los recursos necesarios para cumplir con los propósitos pedagógicos de la visita (Foto 2). Uno de los resultados más reveladores fue que muchos de los documentos de Raimondi (especialmente acuarelas y dibujos reproducidos con gran fidelidad por los recursos tecnológicos actuales) se convirtieron –gracias a la acción creativa del equipo de trabajo–, en versátiles materiales para el aprendizaje, transformándose de delicados y poco accesibles documentos históricos en amenos y extendidos recursos didácticos.

Esta inventiva fue puesta a prueba durante el desarrollo de las *actividades planificadas durante la visita* al museo. Ellas incluyeron espontáneos cuenta cuentos –improvisando algunos dibujos de la ambientación museográfica–, el uso e identificación por parte de los niños de dibujos de Raimondi de plantas, animales y personas como representativos de las distintas regiones del Perú (Foto 3), así como un final de búsqueda de tesoros naturales (mariposas, fósiles, animales disecados, etc.) utilizando como escenario los ambientes de la sala de exposición (Foto 4).

La respuesta de los niños fue muy satisfactoria y gratificante, y fue evidente en su entusiasta participación en todas las actividades y en la retención de los conceptos expuestos durante la visita (la vida de Antonio Raimondi, la naturaleza, el descubrimiento y la diversidad del Perú, etc.). Además, durante la tercera etapa de la programación: *las actividades después de la visita*, los alumnos desarrollaron actividades especialmente dise-



Foto 3. Vinculación entre las ilustraciones de Raimondi sobre la diversidad natural del país y el territorio peruano.



Foto 4. El placer del descubrimiento: búsqueda y hallazgo de "tesoros naturales en las salas del museo".



Foto 5. Pintura de reproducción de dibujo de Raimondi.

ñadas para el aula, cuyo objetivo era afirmar los nuevos conocimientos sobre el sabio, y a partir de él, sobre la diversidad natural e histórica del Perú.

Entre las actividades preferidas destacan la pintura de reproducciones de dibujos a lápiz de Raimondi (Foto 5), los *collages* de dibujos combinados con flores y hojas naturales, ilustraciones libres del naturalista y sus exploraciones, entre otras. El evento culminante fue la ambientación del aula con los materiales realizados durante estas actividades.

El éxito alcanzado durante los dos primeros años de desarrollo de esta metodología (2003-2004) fue la base para realizar una propuesta mucho más elaborada, tanto desde el punto de vista de su producción, como en la metodología y sus alcances.

3.- El desarrollo de un medio catalizador: El cuento para niños

Luego de la discusión y revisión de las experiencias reunidas en dos años de puesta en práctica de esta metodología, maduraron las ideas para dar un salto cualitativo acorde con el potencial que se iba vislumbrando. Así se acordó que preparar un cuento para niños basado en la vida de Antonio Raimondi, era la mejor manera de optimizar los resultados alcanzados y a la vez potenciar las posibilidades de esta experiencia como un recurso didáctico institucionalizado.

Al respecto resultó crucial la reflexión en torno a la trascendencia histórica de la figura del sabio italiano y su vida dedicada a la investigación y divulgación de las riquezas culturales, naturales e históricas del Perú. Su vocación enciclopédica, experiencia de viajero científico y talante descubridor, así como su mensaje de férreo optimismo en el futuro del Perú, hacían de él un personaje ideal para despertar en los niños el interés por todas las expresiones de la naturaleza y la diversidad histórico-cultural del país. Por otra parte, su impoluta trayectoria personal se constituía en ejemplo de valores,

respeto y tolerancia, ideal como referente de la formación cívica de los niños. Su vida llena de virtudes y avalada por la historia, hace de Antonio Raimondi un personaje de gran potencial educativo.

El equipo convino resumir la vida del naturalista milanés en once episodios o láminas, de manera que cada una abordase los contenidos temáticos estándar del diseño curricular promovido por el Ministerio de Educación. De esta manera el cuento estimula ideas-fuerza vinculadas al proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene como medio catalizador la trayectoria científica de Raimondi.

En base a estos principios se elaboraron el guión y los textos del cuento, cuidando de conservar el sustento histórico, es decir que el texto siguiese fielmente los hechos de la vida de Antonio Raimondi.

	LÁMINA DEL CUENTO PARA NIÑOS	IDEAS-FUERZA	VINCULACIÓN TEMÁTICO-PEDAGÓGICA	ILUSTRACIÓN
1.	Mi familia en Italia.	La familia.	El núcleo familiar. La importancia de la familia en la sociedad.	
2.	Un mundo por descubrir.	La lectura. El descubrimiento. Las vocaciones.	El mundo de las ciencias. La actitud científica.	
3.	De Italia al Perú.	Los viajes. Los medios de transporte.	Identidad del niño. De dónde venimos, quiénes somos, árbol genealógico, etc.	
4.	Mi sueño cumplido: los viajes por el Perú.	La concreción de metas	Necesidad de plantearnos metas y alcanzarlas.	
5.	La infinita diversidad de plantas peruanas.	La flora.	Variedades de plantas Biología y taxonomía de las plantas.	
6.	Las regiones naturales y los animales del Perú.	Las regiones naturales. La fauna.	Variedad de animales y sus medios naturales: aves, peces y mamíferos.	
7.	Rocas, minerales y fósiles de los Andes.	Los minerales. La antigüedad de la tierra.	Tipos de minerales. Importancia de los metales.	
8.	El antiguo Perú.	Las antiguas civilizaciones andinas. La antigüedad del Perú.	Conciencia de tiempo. Comparación binaria: Antiguo/Moderno. Antiguos ancestros.	
9.	Mis viajes y descubrimientos.	La responsabilidad profesional.	Importancia de la educación para el desarrollo personal y de la sociedad. Asumir el compromiso de contribuir al desarrollo del país.	
10.	La diversidad del Perú.	La diversidad étnica y cultural.	La difusión de una cultura cívica de amistad y tolerancia.	
11.	La herencia para el futuro.	El ejemplo de una vida dedicada a los demás.	La importancia de la continuidad de las obras para garantizar un país próspero.	
12.	Carátula	Imagen de los recursos de un país joven y optimista	El Perú	

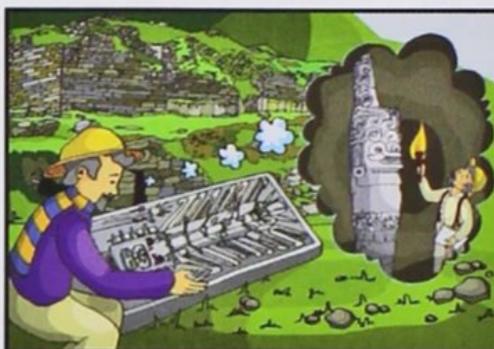
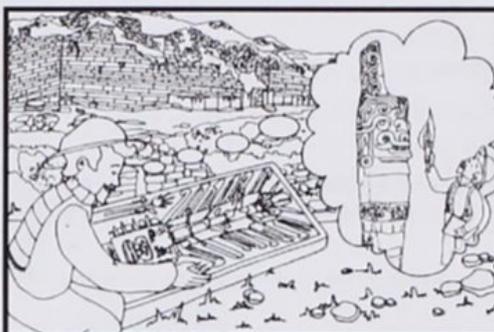


Foto 6. Secuencia del proceso de elaboración del protocolo gráfico.

De esta manera la historia de la vida de Antonio Raimondi adaptada en un formato de cuento, se transformó en una herramienta pedagógica cuyos principales objetivos son los siguientes:

- Desarrollar en el niño su identidad individual y social como base de la autoestima y valoración.
- Desarrollar su amor por el Perú a través del conocimiento de sus recursos naturales, históricos y culturales.
- Estimular el interés y amor por la naturaleza como medio para el desarrollo de una cultura de respeto, paz y tolerancia social.

3.1 Del guión a la imagen: el desarrollo de un protocolo gráfico

Al tener listos el guión y los textos, se asumió

como reto la caracterización gráfica del personaje principal, así como de los entornos en los que se desarrollan cada uno de los episodios del cuento. El reto consistía en elegir un estilo de dibujo que permitiera crear un personaje ameno pero fiel al histórico, y que a la vez fuera fácilmente reconocible, y por lo tanto, carismático para los niños. Este era un factor crucial para garantizar la aceptación del cuento y todos los recursos pedagógicos asociados.

En esta tarea fue fundamental el diálogo establecido entre el equipo de trabajo y los encargados de ilustrar el cuento². Se establecieron reuniones de trabajo en las que los diseñadores proponían distintas alternativas. Estos bocetos eran evaluados rigurosamente de acuerdo a una metodología de ensayo y corrección, hasta que luego de un arduo trabajo –y con el visto bueno definitivo de las profesoras de educación inicial– se logró el estilo final de las ilustraciones (ver proceso de evolución grafica en Foto 6).

3.2 Del guión a la narración: El cuenta cuentos

Una de las alternativas pedagógicas del colegio fue la narración del cuento sobre la vida de Antonio Raimondi. Si bien *los cuenta cuentos* son un recurso didáctico bastante extendido en las escuelas del mundo, en el caso del Perú son pocos los que tienen elementos de nuestra realidad como protagonistas y escenarios.

² Este grupo estuvo integrado por un joven equipo de artistas graduados de la Pontificia Universidad Católica del Perú, liderados por Ruperto Pérez-Albela Stuart.

Así, la historia de la vida de Antonio Raimondi resulta familiar por el espacio en el que se desarrolla (el descubrimiento de la naturaleza e historia del Perú), el cual es la clave para transmitir nuestra cultura y valores, contribuyendo a afirmar los lazos de afinidad (relaciones) y pertenencia (identidad) entre los niños. De esta manera, la sintonía entre lo que se pretende enseñar y los medios para que ello se logre resultan más favorables.

Sin embargo, esta instancia exige un protagonista a tono con las potencialidades pedagógicas del discurso del cuento: el narrador. Por ello, fue muy interesante constatar las diferentes (y recurrentes) reacciones de los niños respecto al interlocutor del cuento y el escenario de la narración. En el aula es la docente quien asume el rol narrativo, y esta introducción, como parte de la preparación para la visita al museo, constituye el primer contacto del niño con el personaje y su historia. El escenario habitual del aula y la relación cercana con la profesora permiten la vinculación del cuento con los elementos de la realidad de los niños.



Foto 7. Narración del cuento en el museo utilizando las láminas del cuento.

Por otra parte, la visita al museo y el contacto con los elementos históricos relacionados con Antonio Raimondi hacen que la narración del cuento en este espacio favorezca otras partes del proceso de aprehensión; por ejemplo, la evocación del tiempo pasado establece una relación personal con el personaje histórico. En este contexto, no deja de sorprendernos la espontánea y recurrente asociación de los escolares al denominar el espacio del museo como «la casa de Antonio Raimondi».

3.3 Del guión a la práctica: Las actividades en el museo y el aula

Las láminas con cada uno de los once episodios del cuento estuvieron listas para el inicio del año académico 2005. Los campos de acción fueron definidos de acuerdo a la metodología previamente establecida: los ambientes del museo así como las aulas (es decir, *actividades durante la visita y después de la visita*). En el primer caso estas imágenes marcaron el inicio de la actividad crucial de familiarización y ambientación de los niños con la sala de exhibición: la narración de la vida de Raimondi. El desarrollo de la vida del sabio, acompañado por la presentación de cada una de estas láminas, fue un valor agregado fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje estimulado desde el museo.

A diferencia de las primeras experiencias de este tipo, el uso de este recurso gráfico, estructurado en una secuencia ordenada de acuerdo a un guión establecido, dio como resultado un notable incremento de la atención de los niños (Foto 7). La narración tuvo también el apoyo de recursos lúdicos vinculados al desarrollo temático del cuento; así se mostraban (y tocaban) animales disecados



Foto 8. Estimulo lúdico con minerales en la visita al museo.

cuando se trataba el tema de la diversidad de la fauna documentada por Raimondi, minerales cuando se hablaba de la geología nacional (Foto 8), objetos arqueológicos al discutir el descubrimiento de la estela Chavín, y de manera similar en cada episodio.

En el aula, estas láminas demostraron ser muy útiles y versátiles, ya que fueron adaptadas por las docentes para realizar actividades destinadas a reforzar lo aprendido en la visita al museo. De esta manera las láminas fueron transformadas en amenos rompecabezas, y sus versiones en blanco y negro en ilustraciones para colorear.

4. La formalización de una metodología: El diseño curricular

La necesidad de optimizar los resultados de esta propuesta entre nuestros docentes y alumnos, el adecuado uso de los materiales didácticos creados para este propósito (cuento, láminas para pintar, rompecabezas, etc.), así como el requisito indispensable de compatibilizar el proyecto con el currículo escolar vigente, motivaron la búsqueda de la estandarización metodológica de la propuesta.

Teniendo en cuenta esta premisa, se optó por una metodología accesible y de amplia aceptación entre los docentes. Su propósito era facilitar el desarrollo de las competencias vinculadas a cada uno de los episodios que involucran las once láminas en las que se resume la secuencia narrativa del cuento. Así se seleccionó el método de elaboración de unidades didácticas expresadas en *actividades generadoras y contenidos transversales*, debido a su sentido práctico y trasfondo valorativo.

4.1 Actividades generadoras: Su objetivo es desarrollar una temática pedagógica específica (identidad del niño, afinidad familiar, conocimiento de la naturaleza, diversidad cultural, etc.). En el caso de nuestra propuesta estos temas tienen como referente cada uno de los episodios ilustrados en el cuento, los que sirven de estímulo para el desarrollo de actividades específicas en clase. Esto permite al docente planificar diversas acciones inspiradas en el guión del cuento (p. e. identificación y dibujo de animales, colecciones naturales de rocas, insectos, etc.), utilizándolo como un todo o de manera individual (lámina por lámina).

4.2 Contenidos transversales: Se relacionan con el campo valorativo estimulado a partir del desarrollo de las actividades generadoras. Es la instancia reflexiva en torno a lo actual (e inspirado) de acuerdo al desarrollo temático del cuento. Su objetivo es contribuir positivamente en la formación de ciudadanos autónomos y racionales, imbuidos de un espíritu solidario, tolerante y respetuoso, congruente con valores cívicos de convivencia y construcción social, como la justicia, solidaridad, igualdad y libertad.

La implementación de esta metodología cumple con el objetivo de brindar a los profesores las herramientas necesarias para el diseño curricular (unidades didácticas), es decir, una guía de procedimientos concebidos para la percepción de cada una de las distintas competencias involucradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera se garantizaba un orden metodológico que permitiera el seguimiento y adecuado control de cada una de las etapas vinculadas al bosquejo del currículo: diseño (elaboración), desarrollo (ejecución) y evaluación (resultados).

Implementar esta metodología significó elaborar una serie de propuestas de actividades generadoras y contenidos transversales para cada una de las láminas del cuento (véase modelo en el anexo al final del artículo). Esto y la creación de una serie de materiales impresos y digitales que facilitaban diversos medios de divulgación, garantizaron que esta experiencia llegue a un público más amplio que aquel involucrado en nuestra propia institución educativa. Nuestro objetivo en esta etapa era compartir la propuesta con toda la comunidad educativa.



Foto 9. Kit educativo: rotafolio, cuento, disco compacto (c.d.) y afiche promocional.

5.- De la experiencia a la propuesta pedagógica: El desarrollo del kit educativo

La edición del cuento, su vinculación a una propuesta educativa y el carácter integral de sus alcances propiciaron el desarrollo de otros recursos pedagógicos. Estos medios alternativos y complementarios fueron diseñados para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta las características y escenarios habituales donde este se desarrolla (aula, computadora, Internet, etc. –ver Foto 9–). Para ello se editaron los materiales siguientes:

El cuento: Este resume en 11 láminas la vida de Antonio Raimondi y su labor dedicada al descubrimiento científico del Perú. Es una edición bilingüe que recoge el origen italiano de Raimondi y la tradición bicultural del colegio. La secuencia narrativa se caracteriza por oraciones breves y simples, que enfatizan los ejes temáticos que desarrolla el guión, así como su vinculación con los hechos que le dan veracidad histórica. Esto hace que su lectura sea más amena y fácil, favoreciendo la interacción entre docentes y alumnos (o padres e hijos). Asimismo, un grupo de ilustraciones complementarias acompañan los textos, reforzando con sus representaciones los ejes temáticos que dan sentido a cada uno de sus episodios.

En la última página se ofrece la oportunidad de acceder a una versión digital del cuento, así como a las actividades diseñadas especialmente para este soporte informático. Esto es parte del enfoque integral e interactivo que desde un principio caracterizó a este proyecto. El material es accesible en los sitios de internet: <http://www.museoraimondi.org.pe> o <http://www.ciar.edu.pe>

El rotafolio: Es material para usar en el aula. Son doce láminas (incluyendo la carátula) en formato A-3, plastificadas y anilladas en el borde horizontal superior. Detrás de cada lámina aparece el texto del cuento correspondiente a la imagen anterior, las actividades generadoras y contenidos transversales, así como las referencias a los sitios de internet donde se puede acceder a la versión digital del cuento y demás recursos diseñados para este soporte.

Este formato permite al profesor orientar la lámina con la imagen del cuento hacia sus alumnos mientras narra el episodio respectivo. Al mismo tiempo, en la parte posterior tiene el texto del cuento así como la plataforma de actividades sugeridas y contenidos transversales, diseñados especialmente para la lámina que muestra a sus alumnos. De esta manera el rotafolio se convierte en valioso material de apoyo para el uso en clase, ya que facilita la atención de los niños debido al tamaño de las imágenes y ofrece al docente información rápida y oportuna sobre el cuento y sus posibilidades pedagógicas.

Disco compacto multimedia (Cd): Es la síntesis de los dos recursos mencionados (cuento y rotafolio). Incluye las 11 láminas de la historia con dos características particulares: las imágenes están animadas en *flash*³ y además están vinculadas a sonidos que evocan el entorno de cada episodio. Desarrollar el material en este soporte multimedia significó un reto. Fue así que se desplegaron actividades recreativas en línea, como escoger imágenes para imprimir y pintar en casa, así como tres posibles juegos de rompecabezas. El diseño interactivo de esta versión digital favorece también el aprestamiento informático de los niños.

Por otra parte, el menú principal permite que los docentes descarguen las actividades generadoras y los contenidos transversales propuestos para cada una de las láminas del cuento (véase modelo en Anexo).

El soporte digital (y su consecuente compatibilidad con internet) fue el medio ideal para garantizar la difusión y orientación de este producto como un recurso pedagógico de alcance masivo, originalmente accesible desde los sitios de internet del museo y el colegio.

6.- La divulgación: el cuento más allá del colegio

La publicación del cuento, así como la edición de sus formatos complementarios (rotafolio, digital y disco compacto) nos animaron a difundir esta propuesta pedagógica siguiendo una estrategia que permitiera avanzar progresivamente desde nuestro escenario de acción natural (el colegio y el museo) hasta instancias de divulgación más amplias (eventos, notas periodísticas, Internet, librerías, etc.).

Uno de los objetivos era cuantificar de manera controlada el uso de estos recursos por parte de distintos públicos y realidades. Se iniciaron gestiones con las autoridades del Ministerio de Educación para que certifiquen el carácter pedagógico del enfoque y los contenidos, y así solicitar su apoyo en la difusión de este recurso. Fue así como los especialistas de esta institución certificaron las características pedagógicas del recurso así como las facilidades técnicas para su divulgación en el Portal Huascarán, el sitio web más importante de la educación nacional. Así este recurso didáctico y la plataforma metodológica que lo sustentan, fueron presentados oficialmente por el Ministro de Educación en ceremonia pública en junio del 2006. De esta manera se reconocía esta experiencia de manera oficial y se ponía a disposición de la comunidad educativa nacional como un pequeño aporte a la educación del país.

6.1 Antonio Raimondi en el Portal Educativo Huascarán del Ministerio de Educación

A fines de mayo del 2006, la versión digital del cuento –incluyendo las actividades en línea y los formatos para los docentes– se “colgó” en el Portal Huascarán (<http://www.huascaraneu.edu.pe> o <http://www.huascaraneu.gob.pe>) con la doble posibilidad de su uso en línea así como descargarlo gratuitamente (Foto 10).

La página web del Portal Huascarán que aloja al cuento permite también registrar los comentarios de los usuarios y que el Museo Raimondi responda sus inquietudes. De esta ma-

³ Programa que permite que las imágenes del cuento tengan una animación semejante a los dibujos animados o comics de la televisión. Por sus características técnicas es ideal para Internet.

Portal Educativo del Proyecto Huascarán
El Portal Educativo del Perú

Ministerio de Educación

Ayuda del Sitio | Términos de Uso | Mapa del Sitio

INICIO Año del Deber Ciudadano

Buscar

» Busqueda Avanzada

RECURSOS

- o Centro de Conocimiento
- o Videos
- o Foro Huascarán
- o Album de Imagenes
- o Diccionario Poliglota
- o Enlaces Educativos
- o Modulos Huascarán
- o Paginas Web de IIEE
- o Descargas Huascarán
- o Calendario cívico escolar
- o Biblioteca Digital
- o Catálogo multimedia de recursos educativos

SUGERENCIAS

Correo Electrónico

Asunto

Inicio » Estudiantes - Aprender jugando » Artículos » Antonio Raimondi

✓✓✓✓✓

Total de votos: 36

Descubre los secretos del Perú
Acompaña a Antonio Raimondi en un viaje lleno de sorpresas

Autor: Portal Educativo Huascarán
Fecha de publicación: 2006-09-04

DOCENTES

- Inicial
- Primaria
- Secundaria

ESTUDIANTES

- Para tus tareas
- Para los pequeños
- Aprender Jugando

COMUNIDAD

- Noticias, asesoría y diálogo sobre el quehacer educativo

Hola amiguitos. Mi nombre es Antonio Raimondi y deseo compartir con ustedes mi experiencia como explorador científico dedicado al descubrimiento de las riquezas culturales y naturales del Perú. Juntos viajaremos por los ríos amazónicos, alcanzaremos las cumbres más elevadas de la cordillera, cruzaremos los desiertos costeros y navegaremos por nuestro hermoso litoral del Pacífico. Reconoceremos plantas y animales, minerales y fósiles, e iremos descubriendo el misterio de las antiguas culturas peruanas.

A través de la computadora conocerás la aventura de mi vida en el Perú, jugarás con rompecabezas o podrás pintar en casa la lámina que más te guste. Con la ayuda de tus profesores y de las actividades sugeridas podrás desarrollar tus habilidades y reconocer los recursos y la historia de tu localidad.

Vengan, acompañenme y disfruten de este viaje lleno de sorpresas por nuestro hermoso país. Esperamos tus comentarios

Recurso Educativo Multimedia:
- El Perú de Antonio Raimondi

Descarga el recurso educativo multimedia:
- "El Perú de Antonio Raimondi - Parte 01" [formato ZIP - 6MG]
- "El Perú de Antonio Raimondi - Parte 02" [formato ZIP - 10MG]

Instrucciones de la descarga

1. Descargar "El Perú de Antonio Raimondi - Parte 01" y "El Perú de Antonio Raimondi - Parte 02".
2. Copiar ambos archivos en una carpeta que se llame por ejemplo "web_antonio_raimondi".
3. Descomprimir ambos archivos en la carpeta creada, en este caso "web_antonio_raimondi".
4. Una vez descomprimidos ambos archivos, abrir el archivo llamado "index.html", este es el archivo de la página de inicio.

Foto 10. Vista de la versión digital del cuento de Antonio Raimondi colgada en el Portal Huascarán del Ministerio de Educación.

nera se crea un medio de comunicación virtual que estimula el uso del recurso, se establece una comunidad de interesados en el tema y, lo más importante, se reciben impresiones y críticas que permitirán mejorar la propuesta.

Los resultados obtenidos a través del Portal Huascarán fueron muy favorables, tan es así que este recurso se mantiene desde esa fecha hasta por todo el 2007 en el home o página principal del portal. Los usuarios de este recurso, principalmente profesores de distintas partes del país, volcaron impresiones positivas, llenas de sincero entusiasmo. Esto superó nuestras expectativas, convirtiendo a «El Perú de Antonio Raimondi» en el recurso pedagógico de su tipo más visitado y votado del Portal Huascarán.

7. Algunas notas para la reflexión

Los alcances de la experiencia educativa del Colegio y el Museo Raimondi en los últimos tiempos constituyen un logro institucional importante. Concebido y ejecutado en un inicio como una experiencia localizada, encontró gracias a su orientación metodológica, a los recursos tecnológicos de nuestro tiempo y al extendido posicionamiento histórico del personaje, los medios para una amplia difusión y aceptación a nivel nacional.

Este recurso didáctico es una manifestación de los logros que puede alcanzar un museo de nuestro medio –en este caso asociado con las instancias académicas del colegio- en cuanto a su dimensión educativa aplicada a la innovación y diversificación curricular. La suma de estas consideraciones fueron los ingredientes que nos incentivaron a desarrollar la experiencia educativa y cultural que hemos resumido en estas líneas. Ella encontrará nuevos derroteros en el futuro próximo, incorporando los elementos y recursos pedagógicos y tecnológicos que una sociedad en permanente transformación pone a nuestro alcance.



Lámina 5: La infinita diversidad de plantas peruanas.

Anexo: Ejemplo de formato de diseño curricular aplicado a una de las láminas del cuento

El reino vegetal fue uno de mis preferidos. Cada vez que encontraba una flor, la dibujaba, cortaba y guardaba como una planta seca. ¡Así llegué a tener más de veinte mil plantas! En 1867 descubrí en Ancash la especie más hermosa del Perú: la impresionante puya.

Actividades generadoras

- Importancia de las plantas en el ciclo de la vida.

- Investiga sobre el potencial de las plantas del Perú y su uso en la alimentación, medicina e industria.
- Realiza un paseo por el parque, campo o jardín más cercano y dibuja la planta que te haya gustado más.
- Reconoce las partes de la flor y de las plantas en general.
- Investiga el nombre y todo lo referente a tu planta favorita (p. e. ¿Tiene flor? ¿Da frutos? ¿Cómo son sus semillas? ¿Cuán alto crece? ¿Qué necesita para vivir?).
- Elabora un herbario de las plantas más comunes de tu localidad.
- Investiga sobre la puya Raimondi.

Contenidos transversales

- Educación ambiental
- El Perú, uno de los países con mayor diversidad de plantas del planeta.
- Necesidad de cuidar y conservar las plantas.
- Necesidad de la investigación como medio para aprovechar la riqueza de la flora nacional.