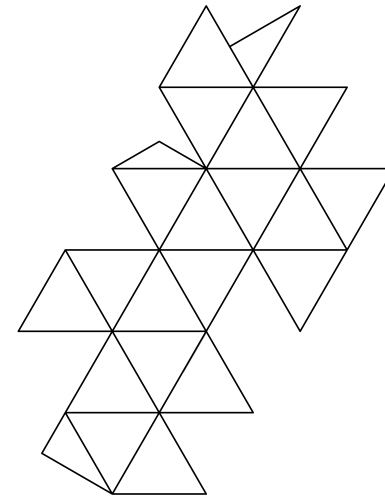
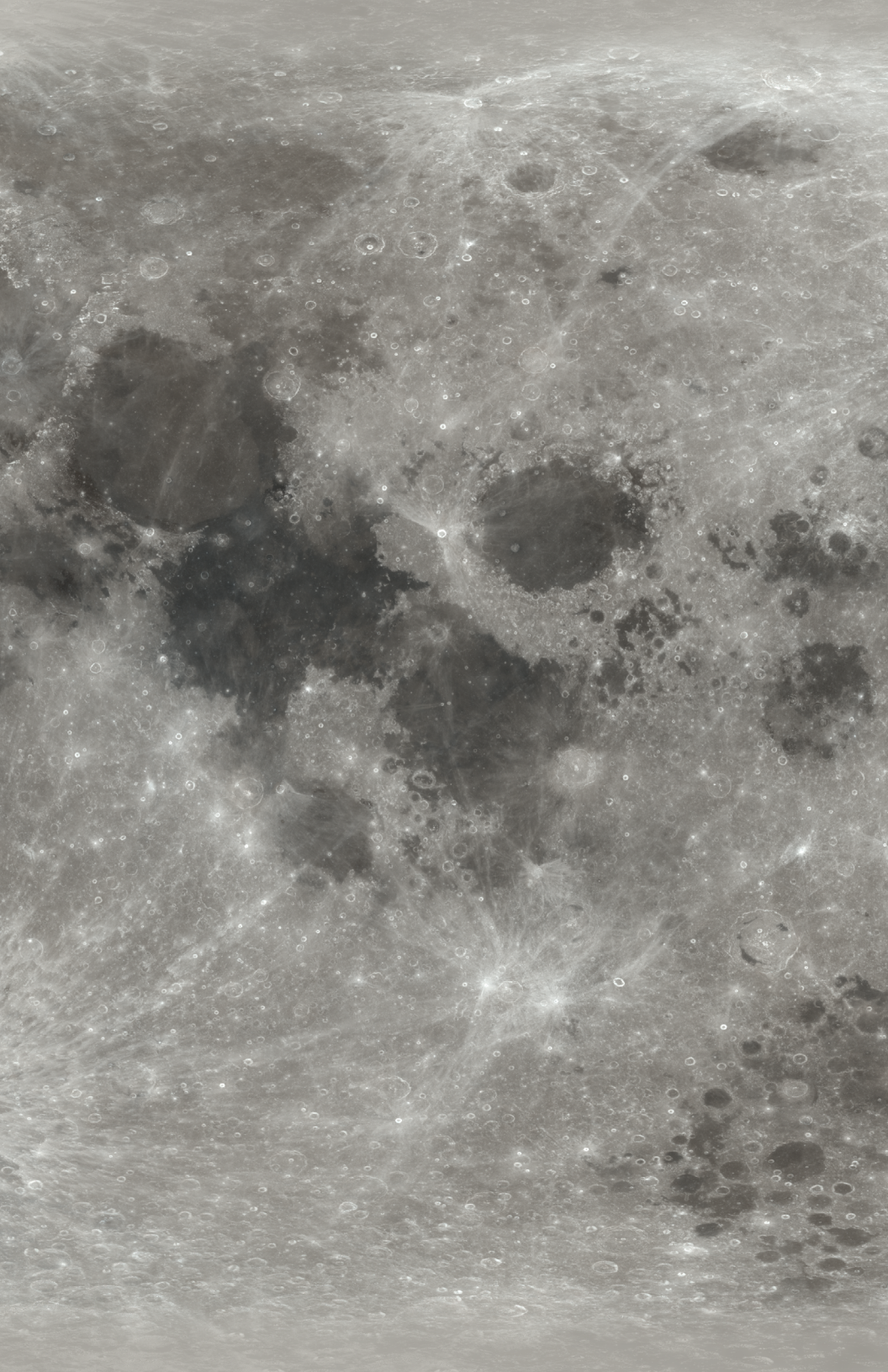




CARTOGRAFÍAS del CONOCIMIENTO

Bitácora



CARTOGRAFÍAS del CONOCIMIENTO

 @corporacionchilenadevideo

 @corporacionchilenadevideo

#cartografiasdelconocimiento

#encuentroculturaldigital

#escueladelaintuición

#bosquemuseo

#cchv

Cartografías del Conocimiento

Cuadernillo de Actividades | Bitácora de Ruta

Publicación a cargo de

Escuela de la Intuición, programa de comunidades y aprendizajes de la Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas, en el marco de Pliegue y Territorio, 5° Encuentro de Arte, Ciencia y Cultura Digital. 2020.

Aliados

Centros de Creación Cecrea
Wikimedia Chile
PropagaNativas
Corporación Jardín Botánico Chagual

Desarrollo de contenidos

Bárbara Chávez
Amalia Pascal
Enrique Rivera

Desarrollado con la colaboración metodológica del Laboratorio de Prácticas de la Escuela de la Intuición y la Facultad de Psicología, Universidad de Chile

Dirección General

Enrique Rivera

Universidad de Chile

Profesora

Sonia Pérez

Dirección Ejecutiva

Catalina Ossa

Practicantes

Paulo Jara

Enrique Quiroz

Coordinación Editorial

Manuela Ossa

Cristóbal Ramírez

Álvaro Seguel

Aprendizajes y Comunidades

Bárbara Chávez

Producción

Eugenio González

Bosque Museo

María Fernanda Bustos

Rayén Carimán

Comunicaciones

Francisca Gabler

Rosita Droguett

Eugenio González

Producción Audiovisual

Benjamín Matte

Gabriel Ortega

Josefina Hepp

Catalina Ossa

Javier Sanfeliú

Enrique Rivera

Benito Rosende

Diseño Integral

Luz Sorolla

Diseño Gráfico

Simón Barrera

Administración y Logística

Rayén Carimán

Este cuadernillo fue diseñado con la intención de que circule abiertamente. Puedes descargarlo [aquí](https://bit.ly/35N3nDr) (https://bit.ly/35N3nDr), y si gustas, fotocopialo!

Escuela de la Intuición

Bárbara Chávez

Amalia Pascal

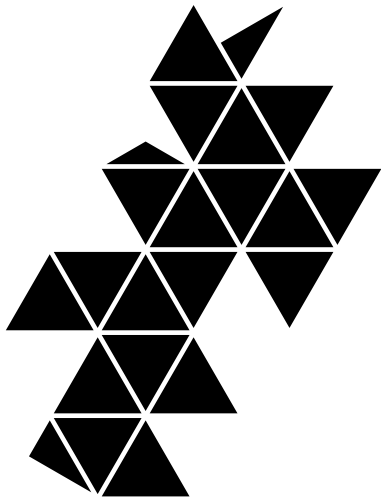
Javier Vásquez

Creative Commons International 4.0

Practicante

Fernanda Prosser





Cartografías del Conocimiento es una invitación a niños, niñas y jóvenes de todos los rincones de Chile a conformar una comunidad de aprendizaje virtual que dialogue con los adultos y los distintos campos del saber.

A través de un laboratorio creativo, lúdico y editorial que combina el espacio íntimo con el colectivo y la interacción análoga con la digital, las niñas, niños y jóvenes comparten sus exploraciones, y crean nuevas formas de interactuar desde las casas al mundo digital.

Cartografías del Conocimiento nos invita a convertirnos en exploradores de nuestros territorios y experiencias, combinando el arte, la intuición y la ciencia para construir un cuerpo de conocimientos e integrar una cultura de aprendizaje libre y distribuida.

La Escuela de la Intuición -programa de comunidades y aprendizajes de la Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas (CChV)- en alianza con Cecrea (Centros de Creación), la carrera de psicología de la Universidad de Chile y Wikimedia Chile, proponen esta iniciativa como una respuesta a los desafíos actuales de la educación.

Bitácora

¡Te damos la bienvenida a tu bitácora de exploración!

Una bitácora es un cuaderno de anotaciones, reflexiones, dibujos, recortes, objetos, colores y todo lo que pueda incluirse en ella. Sus páginas van dejando guardados los pasos de un viaje, que luego al hojearlas reviven los caminos recorridos, como si fuera un laberinto.

A través de esta bitácora te invitamos a construir tu propio bosque de conocimiento. Así como las neuronas de nuestro cuerpo van haciendo conexiones que nos hacen sentir, aprender y entender tantas cosas, las anotaciones e imágenes que creamos en nuestro cuaderno son parte también de ese gran ecosistema de conexiones que construyen el conocimiento.

La Escuela de la Intuición te invita a iniciar tu propio viaje, conectar con tu experiencia interior, documentar, mapear y crear, para luego compartir y hacer crecer la comunidad de Cartografías del Conocimiento.



Bosque_Museo

arte tiempo espacio

El Bosque_Museo es un entorno híbrido -análogo y virtual-, concebido como un espacio que responde a la vida que ha surgido en el siglo 21, junto con la hipermovilidad de la neo globalización, la aceleración de nuestras relaciones, el uso indiscriminado de entornos naturales como zonas de sacrificio, el uso masivo de internet y la transformación de la cultura.

Su objetivo es crear un espacio de reflexión en torno a esta nueva realidad, y conformar un espacio profesional para la investigación, exhibición y conservación de obras que den cuenta de la relación tiempo, energía y espacio, factores fundamentales en este nuevo escenario global que nos permiten, desde una perspectiva museológica expandida, configurar nuevos campos de acción.

El Bosque_Museo integra un diagrama de investigación de hitos históricos y obras, tangibles e intangibles, que abarca tanto pinturas y ritos rupestres, como obras efímeras producidas para internet, entendidas siempre como un organismo vivo, que se actualiza dependiendo del momento. Asimismo, integra literatura, performance, cine y artes de la visualidad, intentando superar la preocupación por la materialidad y los marcos cronológicos.

Incorporando estrategias de formación, archivo, conservación, exhibición y divulgación de sus prácticas, establece una retroalimentación entre la esencia y la visión de quienes componen las obras y la comunidad,

e integrando la aplicación táctica de micro políticas de gestión cultural, desde la noción de conocimiento y patrimonio situado.

El Bosque_Museo acoge el concepto de "No-Paisajismo" y busca, a partir de comunidades de plantas nativas, el potenciamiento de espacios para la expresión de la naturaleza en convivencia con la expresión creativa.

Promueve procesos ecológicos e interacciones entre especies, y comprende el suelo como un ecosistema que se adapta a los cambios y se aleja del uso meramente utilitario del reino vegetal.

El Bosque_Museo da un rol co-protagónico a plantas, animales y hongos, buscando romper el paradigma de la incompatibilidad del ser humano y los entornos naturales, y se presenta como un lugar de ensayo para pensar, dialogar y revertir las prácticas nocivas de la modernidad.

¿Cómo usar mi bitácora?

No hay reglas fijas para usar la bitácora. La única premisa es abrir bien los sentidos, afinar la observación de lo que nos llama la atención e interrogar lo que tenemos al frente. Algunas ideas para iniciar tu registro:

observa

escucha

respira

pregunta

anota

acércate

aléjate

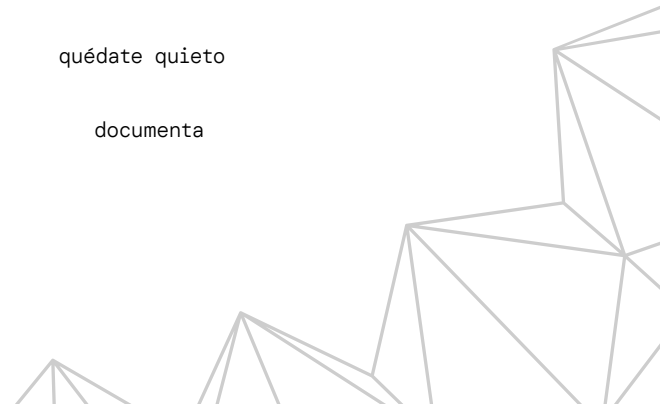
considera todo posible

haz conexiones

muévete

quédate quieto

documenta



En *Cartografías del Conocimiento* combinaremos las exploraciones análogas (las actividades que harás en tu casa con materiales y tu bitácora), con los encuentros digitales.

Semana 1	Lunes	Martes	Miércoles
Semana 2	Lunes	Martes	Miércoles
Semana 3	Lunes	Martes	Miércoles
Semana 4	Lunes	Martes	Miércoles

Anota en este calendario las actividades que realizas en el proceso de tu propia *Cartografía del Conocimiento*. Te servirá para observar las distintas etapas de tu viaje, y compartirla con los y las demás exploradores!

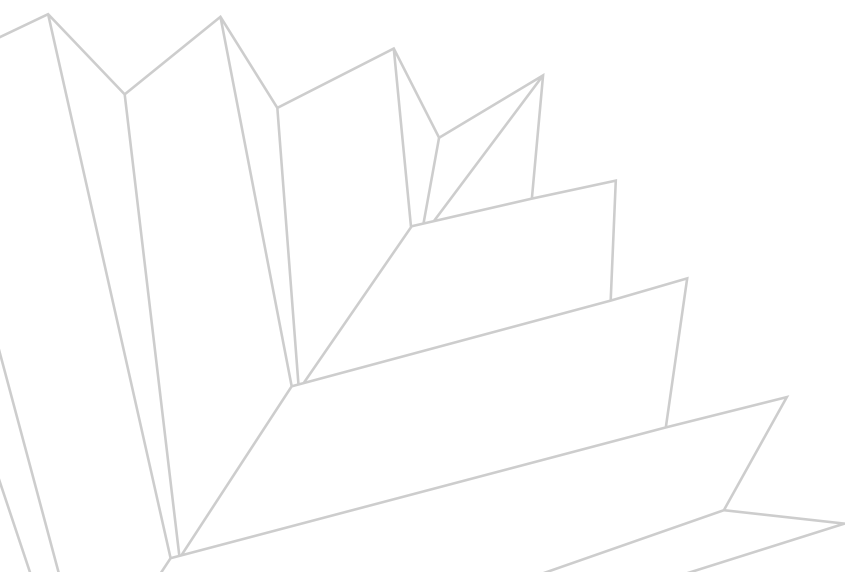
Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Jueves	Viernes	Sábado	Domingo

Crea tu avatar

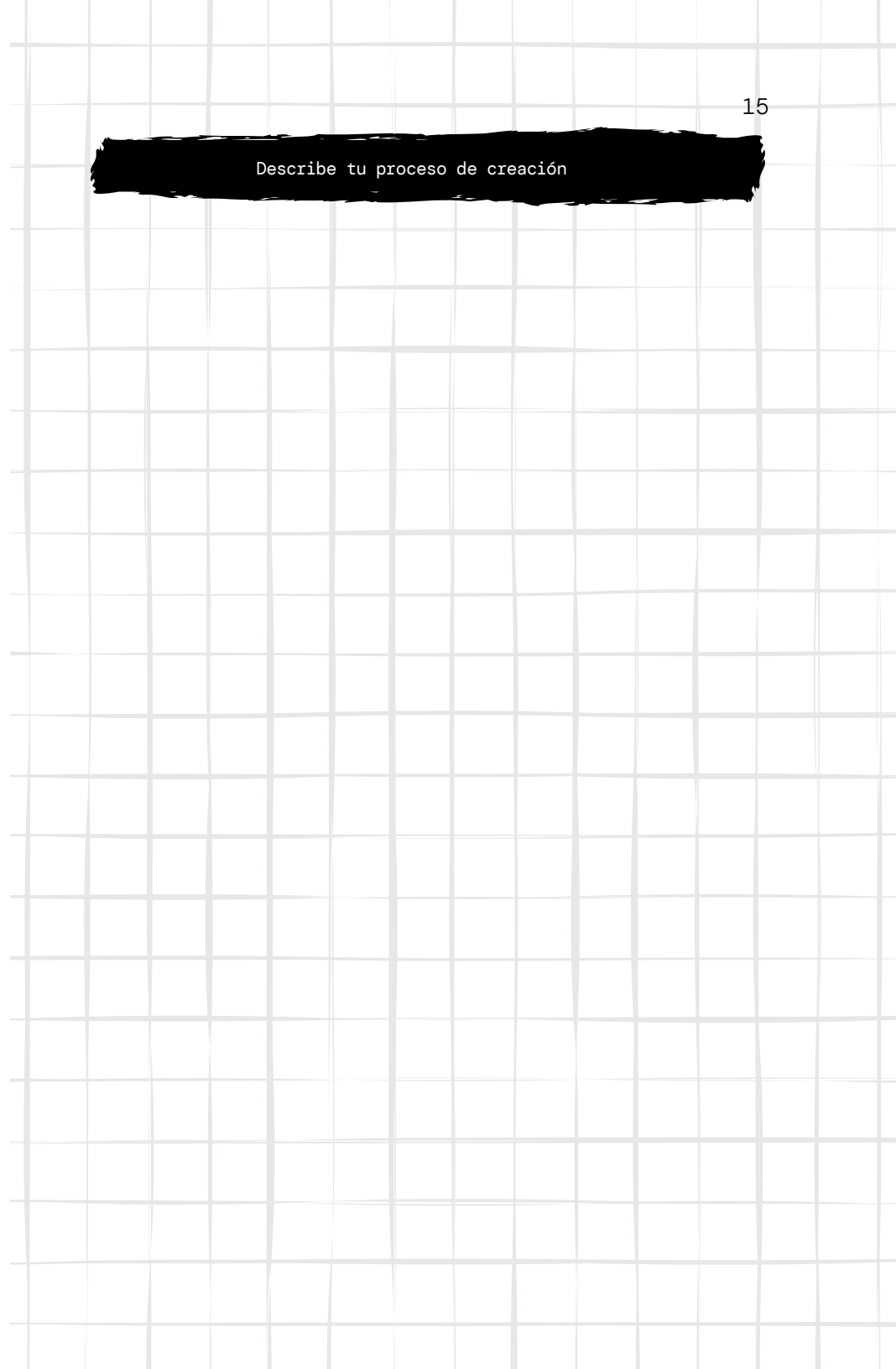
Un autorretrato para interactuar en el mundo digital.

¿Qué cosas te gusta hacer? ¿Por qué te gustan esas cosas y no otras?
¿Cómo podrías representar esas cosas que te gustan en colores, formas, texturas, sonidos? ¿Qué aspectos de tu personalidad sientes que son únicos y diferentes? ¿Qué poderes mágicos te gustaría tener?

Viaja alrededor de tu espacio físico y de tu interior. Escribe, dibuja o modela una lista de todas las cosas que te gustan que descubriste en tu viaje. Crea tu avatar usando todos tus sentidos. Déjate llevar por tu creación.



Describe tu proceso de creación



Dibuja aquí tu avatar
(o haz un collage, pinta, compone, lo que quieras!)

Sácale una foto para compartirla en el mundo digital

Diseña tu fondo virtual

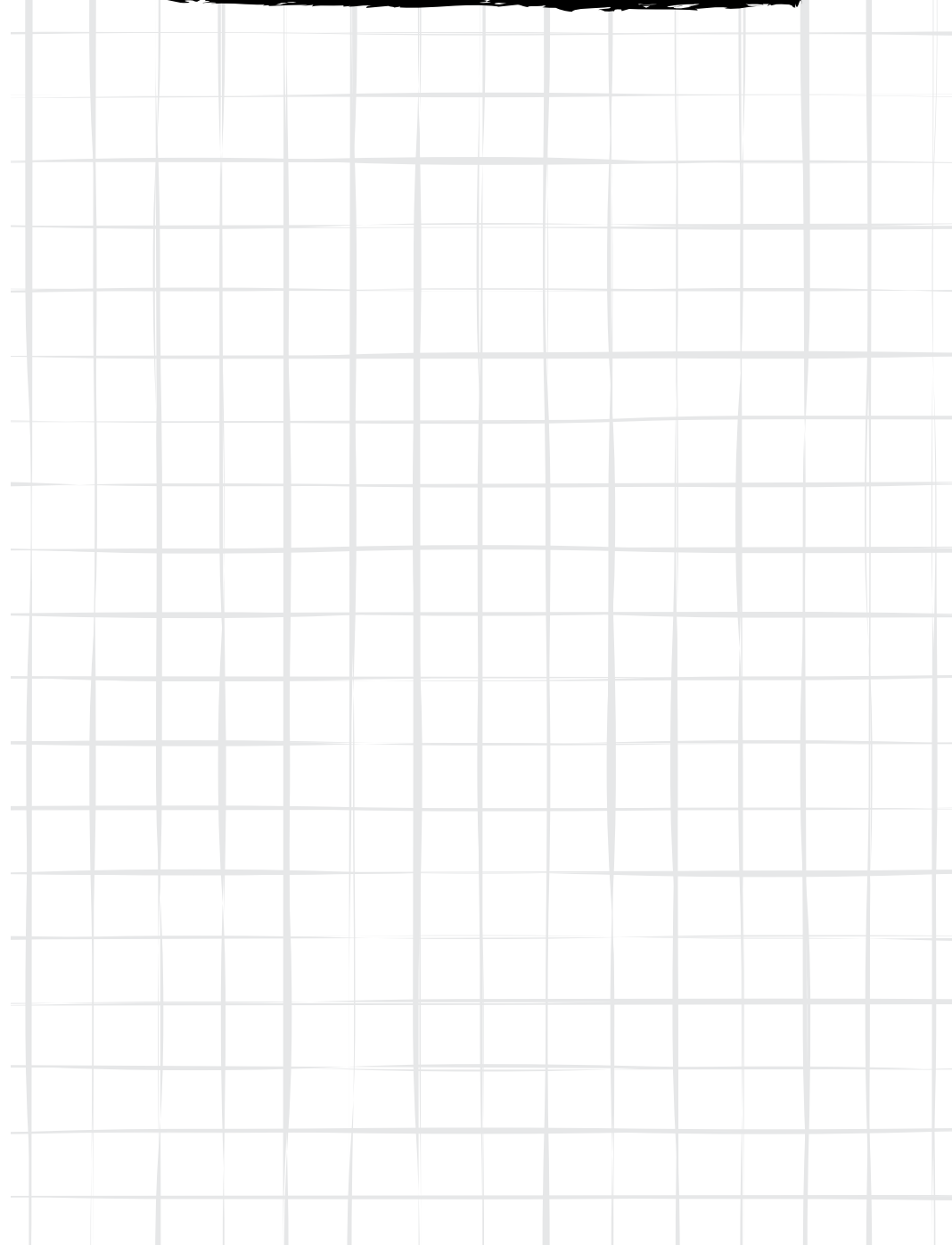
Un espacio cómodo para la virtualidad

¿Desde dónde quieres hablar cuando te encuentres digitalmente con tus amigos y amigas? ¿Una hoja, un sueño, el mar, el espacio, una jirafa, un libro, un nuevo planeta, un volantín? Al cerrar los ojos, ¿cómo suena y se siente ese lugar? ¿Por qué?

Diseña tu fondo en tu bitácora. Traspasa tu diseño a una hoja o muchas hojas de tu kit. Ocupa diferentes materiales para crear tu fondo. Sácale una foto y transfórmalo en digital.



Anota tus ideas sobre el fondo de tu mundo virtual



Dibuja aquí el fondo de tu mundo virtual

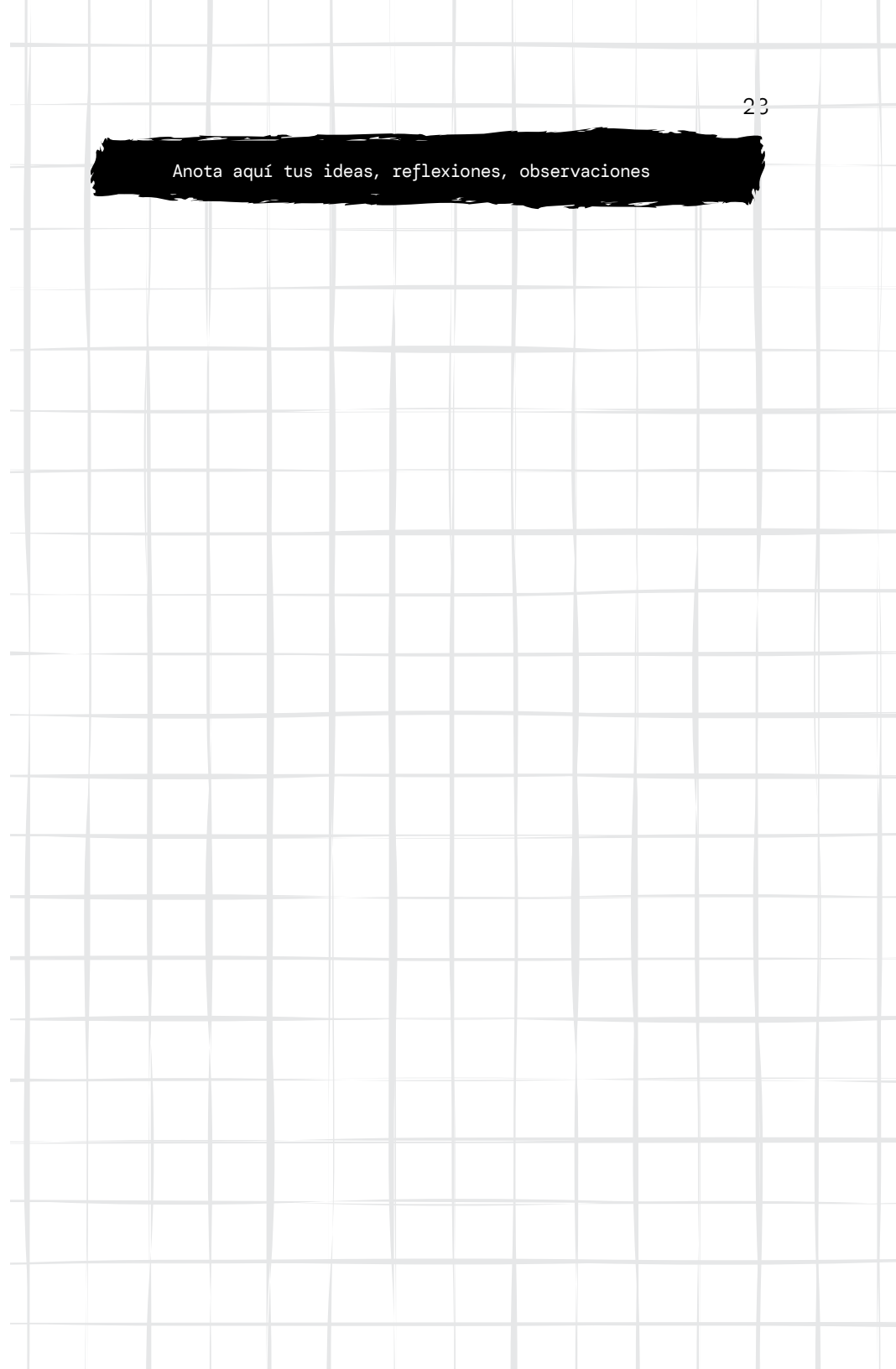
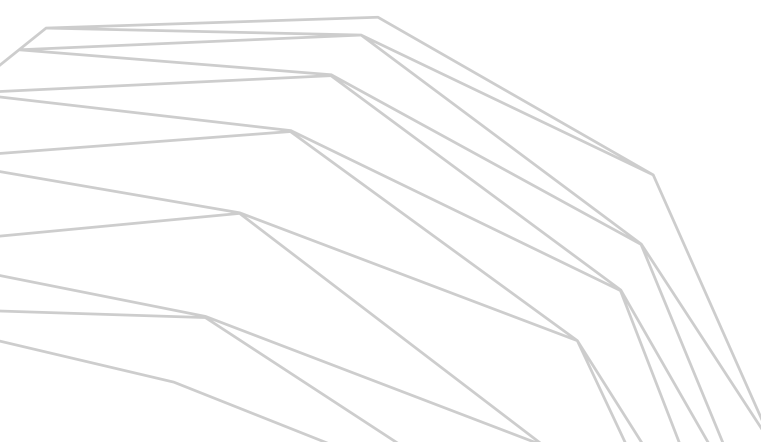
Sácale una foto para compartirlo digitalmente!

El hogar y las emociones

Un registro de tu habitar y sentir entre eclipses.

¿Tienes algún lugar favorito en tu hogar? ¿Por qué este lugar es especial? ¿Cómo te sientes cuando estás ahí? ¿Cómo son sus colores, texturas, luminosidad? ¿Qué objetos (colcha, juguete, estrella, ventana, velador, flor, zapato,...) puedes reconocer como importantes? ¿Qué historias ocultas guardan esos objetos? ¿Qué te gustaría cambiar de tu espacio?

Explora tu lugar favorito como un misterio por resolver. Toma fotografías o dibuja tu espacio y los objetos en él. Conéctate con tu lugar y escribe tus emociones en tus fotos o dibujos. Siempre pregúntate el porqué de estas emociones. Crea un nuevo espacio, tu lugar favorito perfecto. Usa todos o algunos materiales de tu kit para tu nueva creación. Busca nuevos materiales en tu hogar y/o en el exterior que puedas ocupar.



Dibuja, pega, colorea

¡Sácale una foto para compartirlo digitalmente!

Descubre los secretos e historias de tu entorno

Preguntar lo que no vemos a primera vista

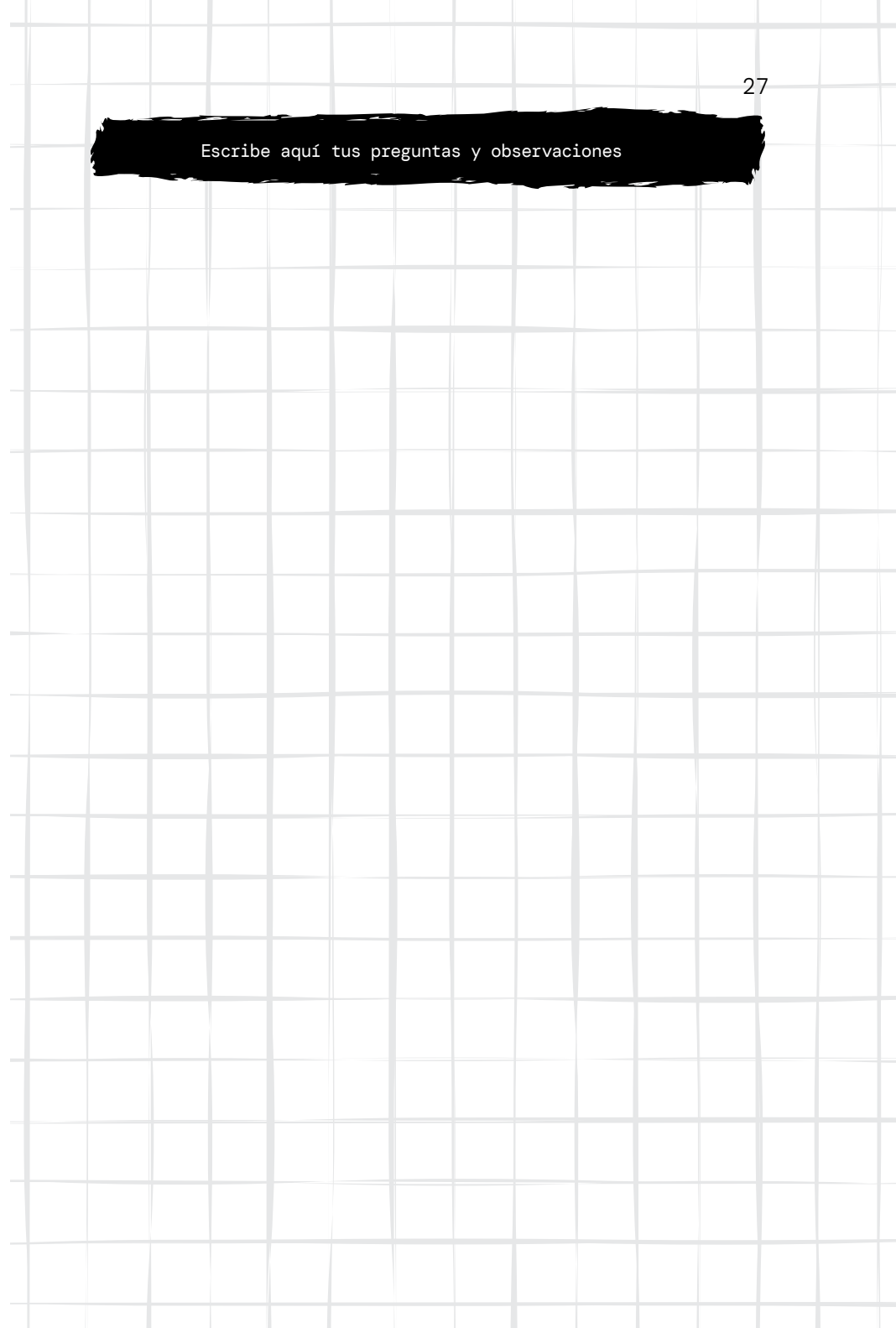
¿Conoces las plantas, los hongos y los animales que habitan cerca de tu casa? ¿Cuándo es posible observarlos? ¿De qué depende que uno los pueda ver o sentir? ¿Sabes cuáles son sus características y propiedades? ¿Hay alguno(s) que te han llamado la atención particularmente?

Observa, pregunta, recolecta muestras y documenta los descubrimientos sobre los seres vivos de tu entorno, e investiga cómo ellos conviven y contribuyen al ecosistema de todas y todos.

Y sobre las historias de tu barrio y tus antepasados, ¿sabes qué ocurrió en tu barrio antes de que tu familia llegara a vivir ahí? ¿Y antes de eso? ¿Cómo puedes averiguar e investigar sobre las historias del pasado? Tal vez puedes preguntar a algunos vecinos, o investigar las huellas de la historia en los muros, las calles. Intenta recopilar los máximos antecedentes que puedas sobre esas historias y documéntalas. ¡Quizás algunas quieras contarlas nuevamente!



Escribe aquí tus preguntas y observaciones



Pega las muestras recolectadas,
¡dibuja lo que observas y ponle notas!

¡Sácale una foto para compartirlo digitalmente!

Escribe las historias que recopilaste y secretos que descubriste

¡Sácale una foto para compartirlo digitalmente!

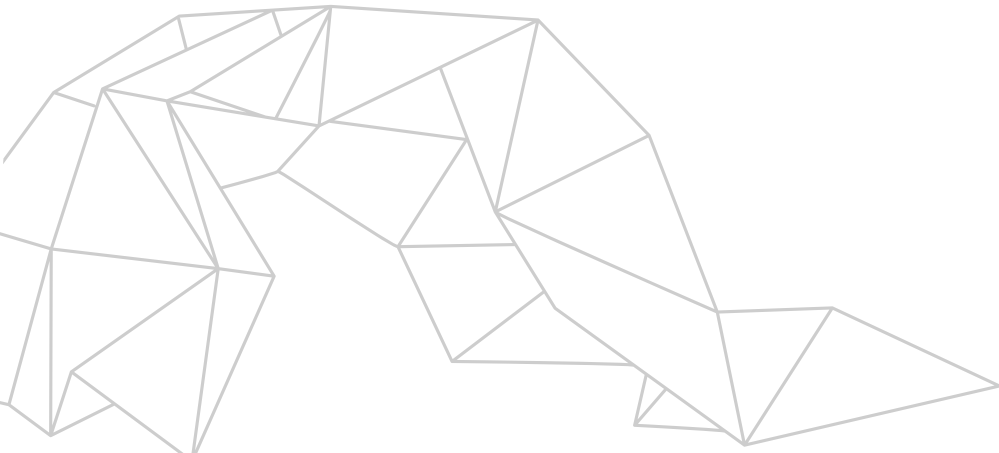
Crea tu toi toi

Para regalar a la comunidad de aprendizaje

Los "toi toi" son objetos de buena suerte que los actores de una obra de teatro se regalan justo antes del estreno de la primera función. Luego de haber trabajado arduamente en crear y ensayar la obra de teatro, cada actor inventa su toi toi para regalarle a todos los participantes del equipo. Suele ser un objeto de bajo o nulo valor comercial, o bien creado por la persona y que está cargado de muchos significados y sentido para el buen desenlace de la obra.

En tu experiencia de investigación y exploraciones ¿Cómo construirías tu toi toi para regalarle a tu comunidad del laboratorio? ¿Qué características y significados tendría? ¿De qué manera contribuiría a hacer más fuerte esa comunidad de aprendizaje?

Imagina tu toi toi. Dibuja, pinta o modélalo con todos los materiales que tengas a tu alrededor.



Dibuja, pega, colorea tu toi toi

¡Sácale una foto para compartirlo digitalmente!

Crea tu artefacto lúdico

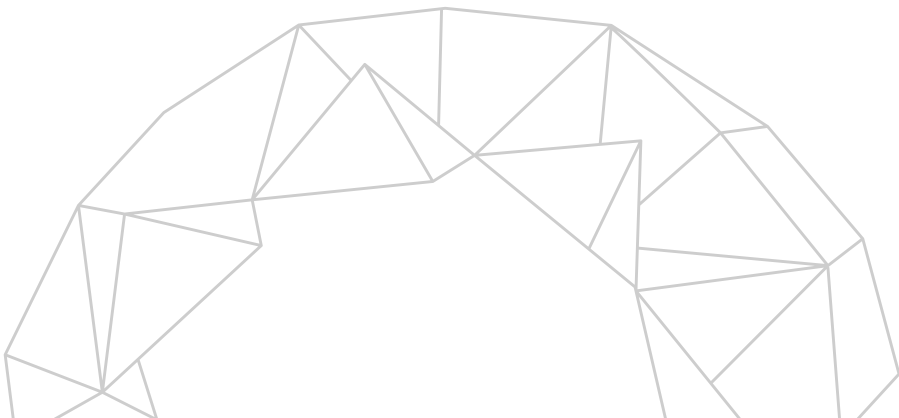
Para descubrir las infinitas capas de las Cartografías del Conocimiento

Luego de haber viajado y explorado por los rincones de tu experiencia íntima y de tu entorno, te queremos invitar a inventar tu propio artefacto para que otros podamos jugar y compartir los misterios y códigos de tu mundo virtual.

¿Cuáles serían los personajes y códigos de tu juego? ¿Qué misterio habría que resolver? ¿O tal vez hay una misión importante por realizar? ¿O quizás es un artefacto para inventar preguntas? ¡Todo es posible!

Usa una caja de cartón, papeles grandes como posibles tableros, láminas de colores como posibles cartas de juego e inventa cómo podríamos jugar con él para dar vida a los descubrimientos que haz hecho en tu viaje hacia los bosques del conocimiento.

¿Qué nombre tendría tu artefacto? ¿Cómo se juega con él? ¿Cómo podemos compartir o jugar con él digitalmente?



Artefacto

Se entiende por artefacto cualquier objeto fabricado con cierta técnica para desempeñar alguna función específica.

Tanto las vasijas de barro como los automóviles y la maquinaria industrial son ejemplos de artefactos. No importa la época o la tecnología utilizada para construirlos, un artefacto es un objeto diseñado para funcionar.



Mandrágora

Mandrágora es una planta con propiedades sanadoras, tóxicas y psicomágicas de Europa. También fue un movimiento poético surrealista en los años 30' en Chile. En la Escuela de la Intuición usamos su nombre para dar vida a los juegos que hacemos.

Creamos mazos de cartas con personajes, poemas o refranes, dibujos, entre muchas otras cosas, e invitamos a nuestras comunidades a interactuar sobre un tablero de juego. Nunca sabemos bien qué va a ocurrir, pero siempre la Mandrágora tiene un efecto en quienes la juegan.

Tableros

¿Sabías que históricamente todas las culturas han ordenado sus maneras de comprender el mundo a través de formas y patrones a los cuales les atribuyen significados y sentidos? Las matrices que podemos observar en los textiles y telares, los nudos del quipu, las figuras de las cerámicas, los mismos calendarios y sus símbolos sobre el sol, la luna, los planetas y las estaciones del año son códigos que se han compuesto a partir de la observación del entorno y que ayudan a las comunidades a dar orden y sentidos colectivos.

Esos mismos códigos (planetas, ciclos, estaciones, animales, plantas, etc.) pueden ser ordenados por cada cual, dándole el sentido que mejor se ajuste a su experiencia y su forma de vivir la realidad.

¿Cómo ordenarías los códigos de tu viaje de exploración?

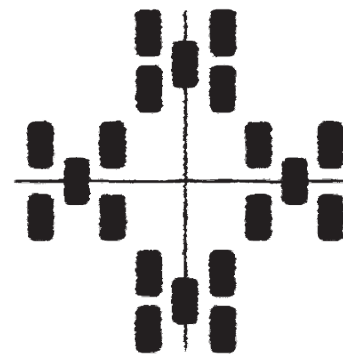
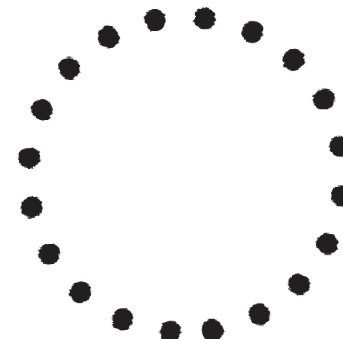
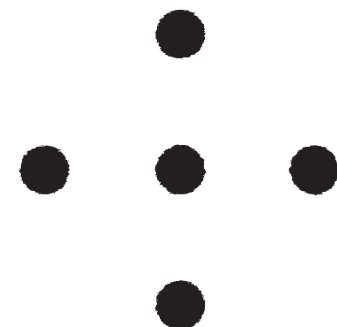
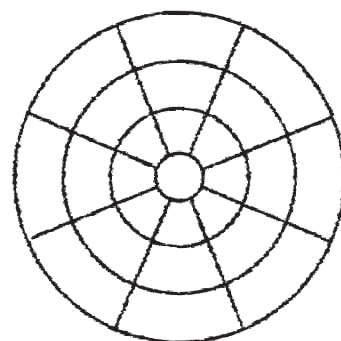
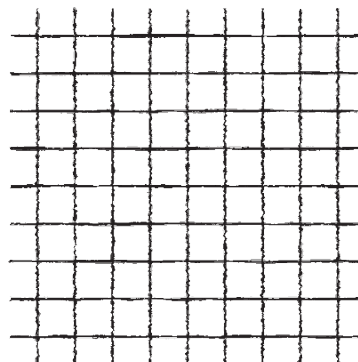
¿Cómo podríamos jugar con ellos?

Aquí te dejamos algunos tableros y formas de ordenamiento que hemos rescatado de diferentes culturas y que pueden servirte para imaginar tus propios tableros de juego.

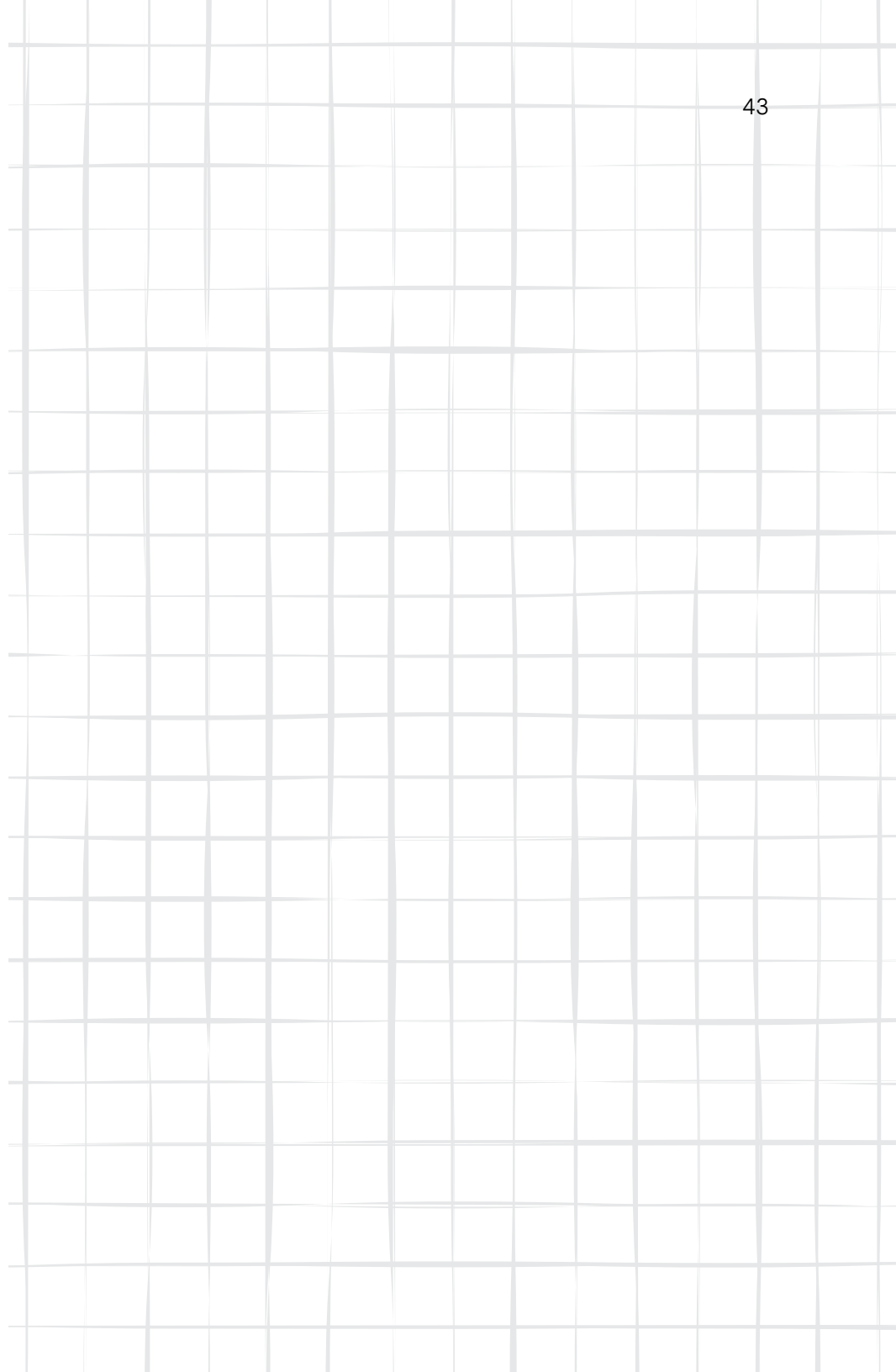
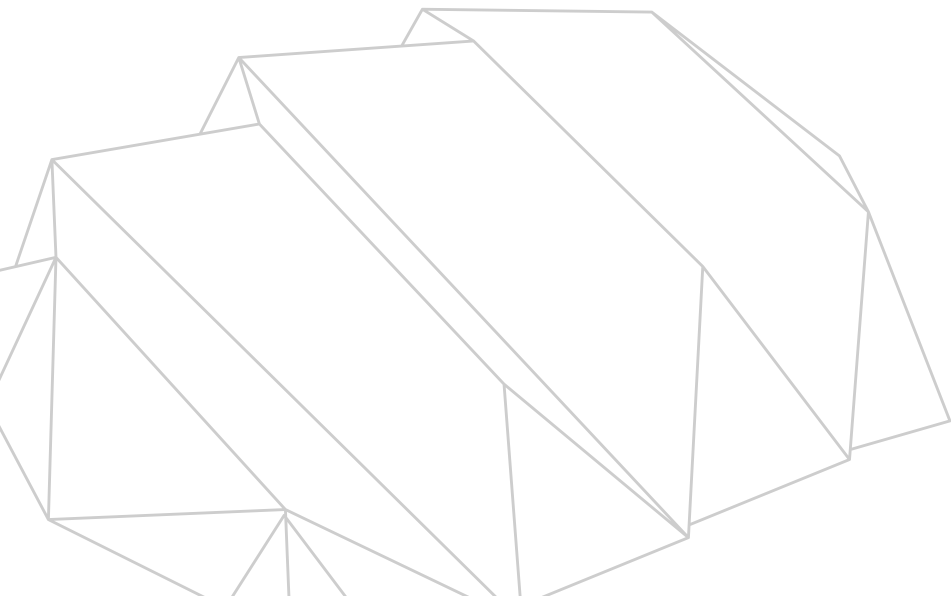
¿Reconoces alguno de ellos?

¿Dónde lo has visto antes?

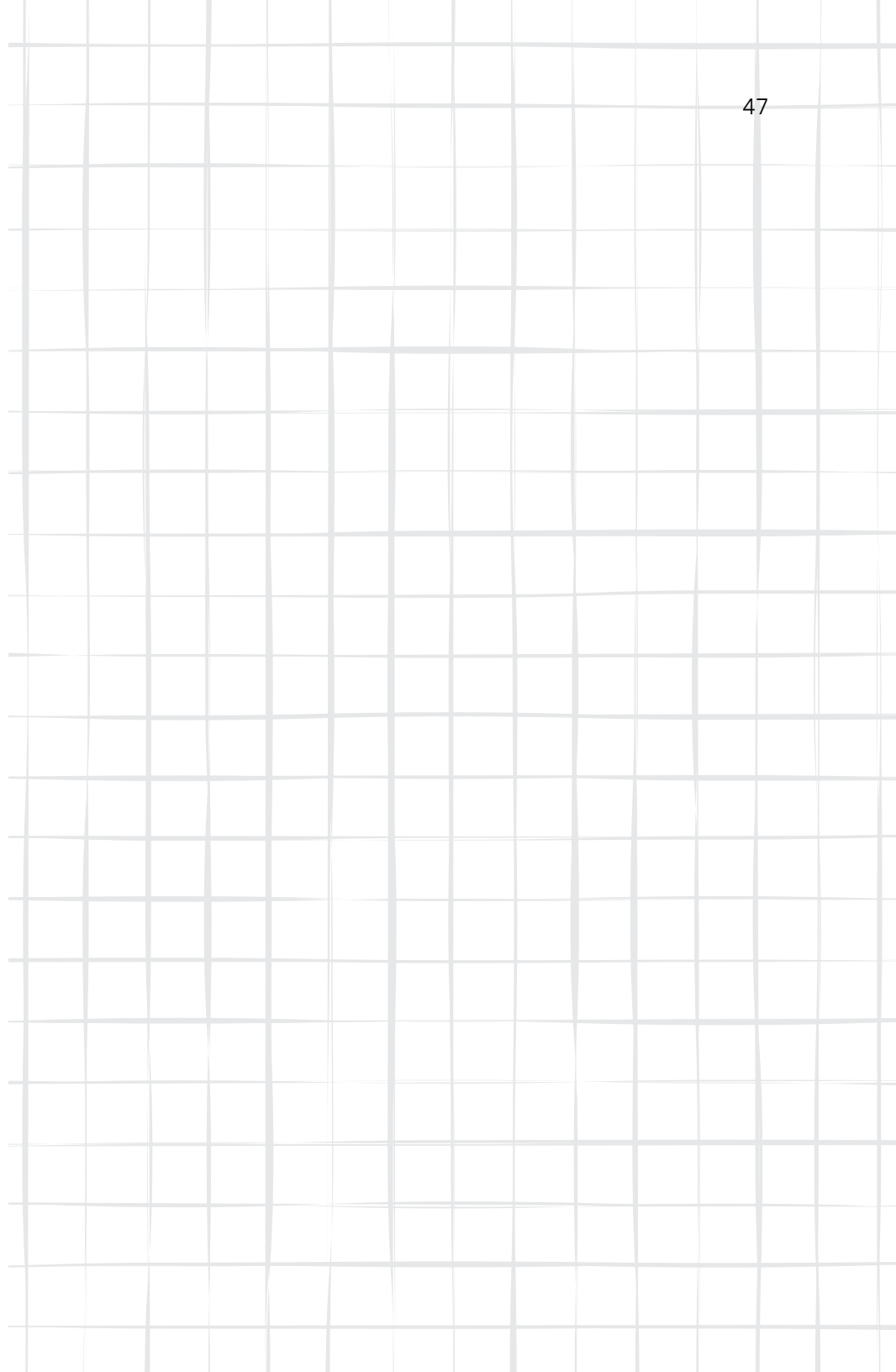
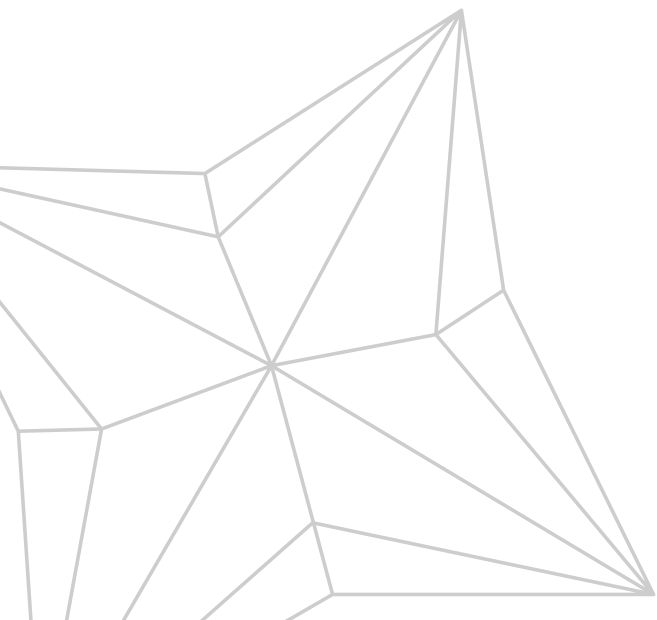
¿Cómo sería el tablero personalizado de tu artefacto lúdico?



exploración #7



exploración #8





Bestiario

Los bestiarios son, desde la época medieval, una de las formas literarias predilectas para no sólo describir y clasificar animales o seres fantásticos, sino también para crear historias y narrativas que den vida a escenarios alternativos.

La ciencia ha iluminado grandes caminos de conocimiento. La tecnología ha hecho posible lo que parecía imposible. Sin embargo, este desarrollo nos ha llevado a confiar en exceso en nuestra capacidad como raza humana de controlar y dominar el ecosistema, a la vez que ha olvidado gran parte de los conocimientos asociados a los territorios, a lo local, a lo popular, al arte y a la intuición.

El Bestiario de *El cuarto mundo* recoge los maravillosos descubrimientos que la ciencia ha hecho en torno a cada una de estas criaturas, para invitar a las artes, la tradición popular y el juego a encantarlos y darles vida. En cada una de sus apariciones, las bestias sugieren la importancia de ampliar nuestras perspectivas, de desplazar nuestro antropocentrismo hacia una lógica interespecie, sintonizando con el valor y necesidad de cada elemento de nuestro ecosistema -planetario e interplanetario- donde toda forma de vida, toda montaña, río y nube cumple un rol en un sistema que nos desborda.

¿Cómo el reino fungi puede poner en jaque lo que ya creíamos?

¿Qué nos enseña el tardígrado en condiciones de resistencia a lo adverso?

¿Cómo la sepia introduce distintas formas de entender la inteligencia?



Sepia o Jibia (*sepia*)

Los sépidos (sepiida) son un orden de moluscos cefalópodos (sin caparazón) conocidos con el nombre de sepia, jibia, choco o cachón. Son capaces de algunas de las respuestas de camuflaje más dinámicas en el reino animal, pudiendo cambiar sus patrones corporales rápidamente ya que los cromatóforos en su piel están bajo control neuronal directo.



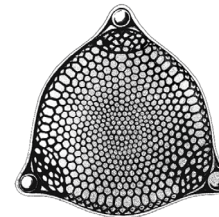
Tardígrado u Osito de Agua (*tardigrada*)

Microanimal de ocho patas extremadamente resistente a condiciones extremas. Pueden sobrevivir en el vacío del espacio, soportar presiones atmosféricas muy altas, resistir temperaturas desde -200°C hasta los 150°C, mantenerse deshidratados hasta diez años sin agua y sobrevivir a la radiación ionizante.



Abeja (*anthophila*)

Los antófilos ("los que aman las flores"), conocidos comúnmente como abejas, evolucionaron a partir de avispas, depredadoras de insectos. Al ser insectos herbívoros, dependen de las flores para alimentar a sus crías; a su vez, numerosas flores se han adaptado para atraerlas por su aroma, color y formas. Actualmente, son las polinizadoras más eficientes y, al mismo tiempo, están amenazadas por el uso de agrotóxicos.



Diatomeas (*bacillariophyceae*)

Son algas unicelulares que viven en aguas frías con una salinidad relativamente baja. Las diatomeas constituyen uno de los tipos más comunes de fitoplancton y se encuentran cubiertas por una frústula (pared celular estructurada hecha de sílice). Fijan el carbono atmosférico y producen oxígeno, por lo que resultan fundamentales para el equilibrio de los ecosistemas que habitan. Esto las convierte en "bioindicadores", verdaderos instrumentos de medición del cambio climático.



Mandrágora (*mandragora autumnalis*)

Planta mediterránea perteneciente a la familia de las solanáceas, como la patata, el tomate o la berenjena. Como tal, contiene solanina y otros alcaloides, moléculas que pueden llegar a ser muy tóxicas incluso en pequeñas cantidades. Sus raíces retorcidas parecen tener forma humana, por lo que ha sido protagonista de mitos y rituales: dicen que gritan cuando se le extrae de la tierra y que tiene poderes mágicos.



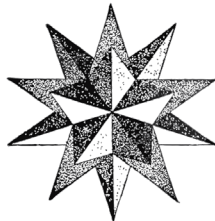
Reino Fungi

Está compuesto por más de 144.000 especies diferentes de hongos entre las que figuran levaduras, mohos y setas. Solo un 5% ha sido estudiado y clasificado, y se estima que existen alrededor de 1,5 millones de especies aún desconocidas. Esto se debe a que hasta 1960, el mundo de los hongos era asimilado al de las plantas. El micelio es la parte que no vemos de un hongo y consiste en una masa de ramificaciones bajo tierra, que permite su alimentación y comunicación.



Chagual (*puya*)

Planta de la familia de las bromeliáceas con distribución en todo lo largo de la costa del Pacífico suramericano, desde Venezuela a Chile. En Chile se cuentan varias especies y subespecies, siendo la más notable la *Puya alpestris*, con sus flores de bello color turquesa. El tallo seco se utiliza en construcción y como combustible, además de producir fibras útiles para la fabricación de cuerdas y esteras. Las hojas tiernas se pueden comer en ensaladas. Debido a la acción humana, su población se encuentra en declive.



Dodecaedro o estrellado pequeño

Figura geométrica de tres dimensiones. Es uno de los poliedros de Kepler-Poinsot y se obtiene prolongando las aristas de un dodecaedro. Tiene doce vértices, cuya disposición coincide con la del icosaedro y doce caras en forma de pentagramas.

¡Crea tu propia bestia!

El Mapa Dymaxion

En 1943, el arquitecto y visionario estadounidense Richard Buckminster Fuller publicó su visión de cómo debería verse nuestro planeta. Diseñó un mapa de la Tierra basado en un icosaedro desplegado (una figura con volumen estirada en un plano). Buckminster lo llamó mapa *Dymaxion* (del inglés '*dynamic maximum tension*') y por muy extraño que nos parezca hoy, tiene una serie de ventajas sobre las demás ilustraciones de la superficie terrestre.

El mapa Dymaxion "es el único mapa de la Tierra capaz de mostrar nuestro planeta como una isla en medio del océano, sin ninguna distorsión visual evidente de sus formas y tamaños de la superficie terrestre y sin tener que dividir ningún continente", se explica en la página del Instituto Buckminster Fuller.

El principal problema que resuelve el Dymaxion, es la desproporción en áreas que no han sido capaces de evitar otros proyectos similares.

Además, según el Instituto Buckminster Fuller (BFI), la importancia del mapa Dymaxion nos obliga a concebir el mundo de una manera diferente, más unida, de manera que no lo delimita como Este y Oeste.

"Los mapas tradicionales del mundo refuerzan los elementos que separan a la humanidad y fallan en revelar los patrones y relaciones que surgen del proceso de constante evolución y la aceleración de la globalización", señala el BFI.

Fuente: Buckminster Fuller Institute

¿Cómo es el mapa del mundo?

¿Cuál es la primera imagen que se te viene a la cabeza?

¿Cuáles serían los límites del mapa de una esfera?

¿Cómo un mapa puede influir en cómo entendemos el mundo?



Propagar plantas nativas

El bosque esclerófilo es la formación vegetal más importante de la zona central de Chile, un ecosistema de alto valor biológico, actualmente muy amenazado por las actividades humanas. Esta pérdida de hábitat puede ser revertida plantando especies endémicas.



Mayu (*Sophora macrocarpa*)

Arbusto siempreverde de 1 a 2,5 metros de altura con ramas verticales que se curvan con los años. Su follaje verde oscuro contrasta con su floración amarillo brillante. Son atractivas para picaflores y florece entre junio y septiembre. Su fruto es una vaina con semillas grandes y globosas.



Maravilla del campo (*Flourensia thurifera*)

Arbusto de forma globosa y abierta, que llega a 1,5 metros de altura. Tiene hojas verdes y brillantes que se caen a comienzos de verano para rebrotar con las primeras lluvias. Sus flores son amarillas y abundantes, y aparecen entre julio y octubre. Es muy resistente a sequía, crece en lugares a pleno sol.



Quebracho (*Senna candolleana*)

Arbolito siempreverde de copa globosa, crece entre 2 y 5 metros de altura. Sus hojas subdivididas son verde brillante y sus flores son de un color dorado. Muy resistente, crece en suelos pobres con mucha exposición solar. Sus hojas sirven de alimento a la mariposa limón (*Phoebis sennae*).

¡A sembrar!

1. En un recipiente de al menos 10 cm de profundidad prepara un sustrato adecuado que tenga nutrientes y no se compacte. Puedes usar una mezcla de tierra de hoja o turba con perlita o arena.
2. La Maravilla del campo no necesita tratamiento previo, pero el Quebracho y el Mayu sí, ya que son especies de semillas muy duras e impermeables, por lo que se recomienda rasparlas con una lija o remojarlas en agua caliente (~80°C) por unos minutos.
3. Siembra a una profundidad no mayor a 1 cm. Recuerda colocar una etiqueta con el nombre de la especie y la fecha de siembra (algunas demoran en germinar).
4. Cuida que el sustrato se mantenga húmedo pero no anegado, y que reciba abundante luz, evitando varias horas de sol directo.
5. Cuando las plantas tengan entre 10 y 15 cm de altura están listas para ser trasplantadas a un lugar con más espacio o a un sitio definitivo. Ten en cuenta que lo preferible es hacerlo en la época más fresca del año (idealmente en alguno de los meses sin "r").

Recuerda registrar el proceso de crecimiento y publicarlo en tu Instagram, usando el hashtag #bosquemuseo y la etiqueta @corporacionchilenadevideo.



**Corporación Chilena
de Video y Artes
Electrónicas**

cecrea
centros de creación



**WIKIMEDIA
CHILE**



PropagaNativas



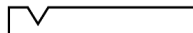
**JARDIN BOTANICO
DE SANTIAGO**



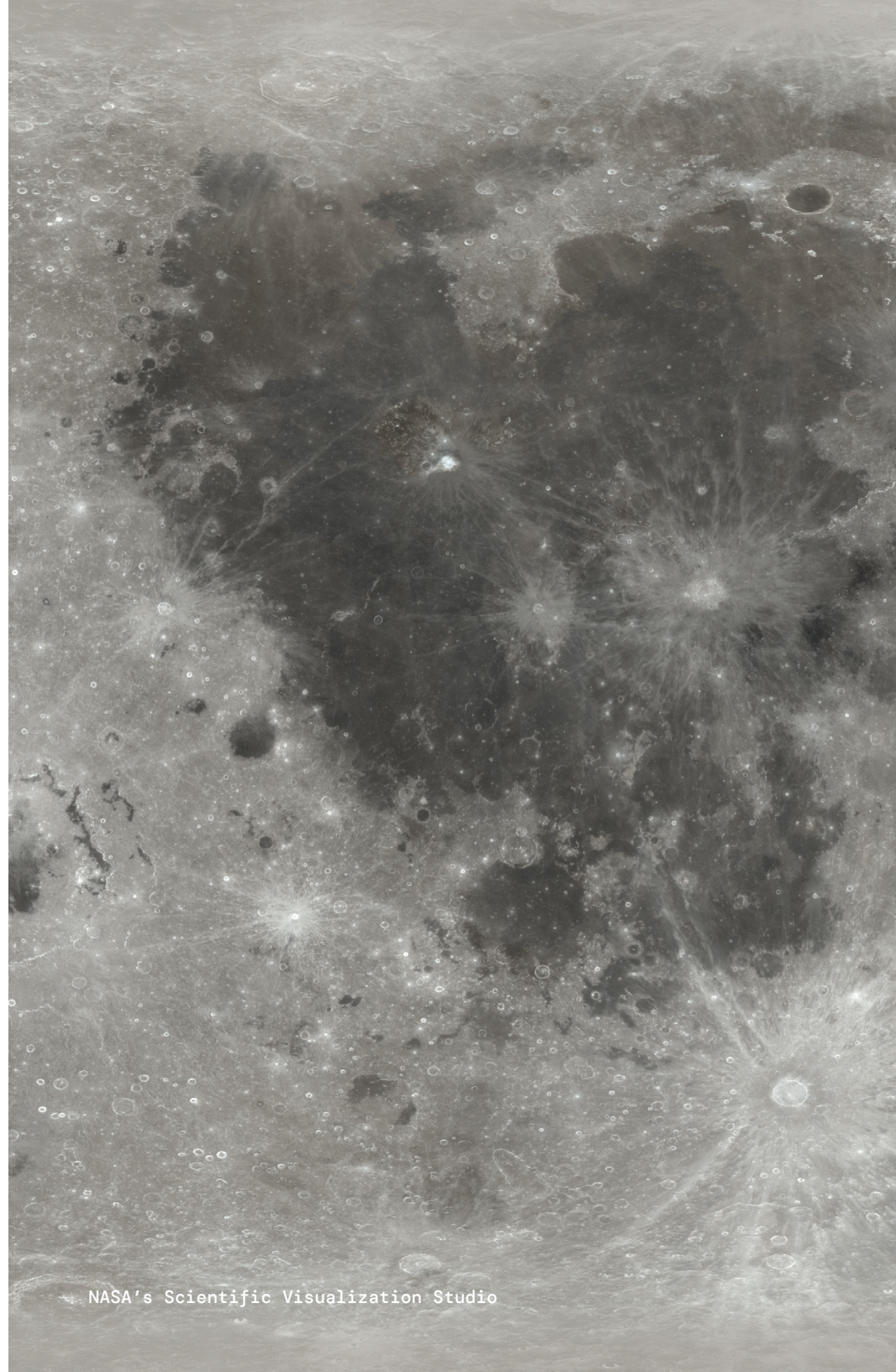
**Ministerio de
las Culturas,
las Artes y el
Patrimonio**

Gobierno de Chile

**INSTITUCIÓN
COLABORADORA**



Proyecto financiado por el Programa Otras
Instituciones Colaboradoras, el Fondo de
Fomento al Arte en la Educación, el Fondo
de Fomento Audiovisual, Convocatoria
2019 y la Ley de Donaciones Culturales



NASA's Scientific Visualization Studio

