

Actividad 4: Rescate de juegos generacionales

PROPÓSITO

Se pretende que los estudiantes propicien rescatar diversos juegos generacionales para generar proyectos deportivos, recreativos y socioculturales donde se involucre a la comunidad, a fin de valorar el patrimonio socio-cultural.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA 4

Promover el bienestar, el autocuidado, la vida activa y la alimentación saludable en su comunidad, valorando la diversidad de las personas a través de la aplicación de programas y proyectos deportivos, recreativos y socioculturales.

OA 5

Analizar cómo los factores sociales, culturales, económicos y tecnológicos favorecen el desarrollo de oportunidades para la adquisición de un estilo de vida activo saludable a nivel local, regional y global.

ACTITUDES

- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.

DURACIÓN

4 horas pedagógicas

DESARROLLO

El docente les propone rescatar juegos a partir del diálogo generacional con sus padres o apoderados, tíos y abuelos.

Reglas básicas

Esta actividad cuenta con varias etapas, desde implementar una cartilla que registra juegos populares hasta culminar con conversatorios con autoridades de salud local, padres y apoderados.

De las reglas fundamentales

Muchas de las actividades que se propondrá tendrán un carácter más reflexivo y de análisis de las consecuencias de la inactividad, para provocar en ellos la actividad.

La actividad debe contar con:

Diferentes etapas.

Etapas

Etapas 1
Conversatorio con padres, tíos y abuelos y recoger información sobre juegos populares de su infancia.

Etapas 2

Confeccionar las cartillas de registro, donde deben intentar hacer un trabajo etnográfico a partir del juego.

Etapas 3

Conversatorio con profesores, personal administrativo y de servicios, abuelos, tíos, padres y apoderados, a fin de complementar las cartillas etnográficas y obtener el máximo de detalles del juego, para implementarlos en la escuela.

Etapas 4

Organizar juegos populares en el establecimiento; lo pueden hacer de manera conjunta en los días de celebración de las fiestas patrias. Para ello, se usa los espacios libres, gimnasio u otros y se levantan quioscos de juegos populares, que deben explicar y efectuar de modo de respetar el patrimonio cultural.

Etapas 5

Realizar investigaciones, presentaciones, videos, afiches con los análisis de trabajos científicos que permitan a la comunidad escolar comprender la transición epidemiológica de los últimos veinte años y qué pueden hacer para cambiar esa condición.

Alternativas o variantes

A partir de los antecedentes conseguidos, implementar los juegos populares que más hayan interesado a los alumnos de su comunidad, durante los recreos y tiempos libres disponibles. Así recuperan el recreo como un lugar y espacio de juego y encuentro social.

Conexión interdisciplinaria

Ciencias para la Ciudadanía

3°/4° medio

Habilidad

OA A

OBSERVACIONES AL DOCENTE

Se sugiere los siguientes indicadores para evaluar formativamente los aprendizajes:

- Participan activamente en una variedad de actividades físicas y están conscientes de sus condiciones para lograr resultados concretos.
- Identifican las barreras y temores que les dificultan la práctica regular para mejorar su condición física.
- Evalúan qué factores sociales son una barrera para adquirir un estilo de vida activo saludable; por ejemplo: escasos espacios públicos para practicar actividad física.

Se sugiere que el profesor planifique la actividad con el apoyo y trabajo de otros docentes para que varias disciplinas puedan aprovecharla.

Como este tipo de trabajos involucra a gran parte de la comunidad educativa, es importante observar cómo se comportan los jóvenes, si cumplen sus compromisos y verificar la labor de los líderes de los grupos. También cabe aprovechar la oportunidad que ofrecen estas actividades más abiertas y de mayor participación, para conversar con los estudiantes, valorar el trabajo en equipo y la aceptación de la diversidad social, y así sellar las acciones desarrolladas para ayudar al bienestar de su comunidad. Se recomienda invitar a algún especialista en el tema que pertenezca a la comunidad, y convocar a un conversatorio abierto; se puede invitar también a los abuelos, tíos, padres y apoderados que compartieron libremente parte de sus biografías infantiles y que desean conversar con todos al respecto.

Hay que colaborar en las gestiones que efectúen los jóvenes para generar espacios, autorizaciones e invitaciones para desarrollar y concluir el proyecto, de modo que avancen en la autonomía de su rol de gestores de actividades para la comunidad.

Implementar así los juegos populares será muy relevante para que los estudiantes logren aprendizajes significativos que contribuyan a la convivencia y a la ciudadanía.

Dado que esta actividad cuenta con variadas etapas, brinda al docente diversos momentos para evaluar y acompañar a sus alumnos en el logro de las tareas acordadas. Se sugiere elaborar una rúbrica junto con ellos para definir y asumir acuerdos respecto de lo que se calificará en su evaluación final.

RECURSOS WEB

Juegos típicos

<https://www.curriculumnacional.cl/link/http://www.youtube.com/watch?v=O2q5jGhbrGw>

Juegos infantiles desaparecidos

<https://www.curriculumnacional.cl/link/http://www.youtube.com/watch?v=2QSSrxhGIJo>

Caballo de Bronce estilo LH

<https://www.curriculumnacional.cl/link/http://www.youtube.com/watch?v=CIFBM79naII&list=PLxMxfD5xjdRABTRbN-cMKn9jLvsgmUMEE>