

## Actividad 3: *Flashmob* en la escuela

### PROPÓSITO

Se pretende que los estudiantes diseñen una intervención sociocultural rítmica, según sus intereses y motivaciones personales y/o colectivas. Para ello, definirán democráticamente las acciones que el curso llevará a cabo, y el impacto personal y colectivo en la comunidad educativa.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### OA 4

Evaluar el impacto de variados programas y proyectos deportivos, recreativos y socioculturales que promuevan de manera colectiva el bienestar, el autocuidado, la vida activa y la alimentación saludable en su comunidad, considerando la diversidad de las personas.

#### OA 1

Evaluar individual y colectivamente las habilidades motrices especializadas utilizadas en una variedad de actividades físicas que sean de su interés y en diferentes entornos.

### ACTITUDES

- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.
- Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas

### DURACIÓN

4 horas pedagógicas

### DESARROLLO

Profesor y alumnos investigan sobre el *flashmob*, intervención sociocultural que involucra experiencias de baile coordinado u otra expresión artística (música, dramatización, estatuas humanas). La idea principal es que desarrollen un proyecto de ese tipo en que la comunidad educativa participe; es esencial que estén motivados por este desafío.

#### De las reglas fundamentales

Presentar el proyecto “*Flashmob* en la escuela”, que demanda implementar intervenciones colectivas en los espacios públicos del establecimiento educacional. El programa convoca e involucra a directivos, docentes de Educación Física, profesores afines a actividades socioculturales (Lenguaje, Arte, Idiomas) y alumnos. La idea es promover colectivamente el bienestar, el autocuidado y la vida activa en la comunidad escolar, mediante proyectos culturales que incluyan actividades innovadoras que todos los cursos puedan replicar en distintos momentos de la jornada escolar.

#### Conexión interdisciplinar

Artes  
Modulo: Danza  
3° /4° Medio  
OA 3v

Se requiere de un grupo de estudiantes extrovertidos, cultores de la música, el baile u otra expresión motriz, que deseen gestionar e instalar acciones de *flashmob* en la escuela.

### Alternativas

Reunir talentos estudiantiles transversales vinculados con el baile, la música, técnicas de circo y malabarismo, actividades motrices alternativas (patineta, zancos, etc.).

### Observaciones al docente

Se sugiere los siguientes indicadores para evaluar formativamente los aprendizajes:

- Toman decisiones autónomas y responsable ante conflictos que surgen durante la práctica de actividad física, mostrando tolerancia y autodeterminación.
- Demuestran motivación y compromiso personal para transferir lo aprendido.
- Organizan acciones para promover una alimentación saludable en su escuela.
- Organizan acciones para el bienestar y la responsabilidad social de su comunidad.

Es importante que el docente los acompañe en el proceso y les muestre el impacto que esta actividad provoca en los diferentes contextos donde se ha realizado (ver Recursos web). La actividad busca promover los liderazgos, los compromisos y las responsabilidades compartidas en proyectos que motiven al estudiantado y activen a la comunidad.

Se recomienda generar instancias para que la comunidad educativa evalúe la intervención; por ejemplo: colocar paneles donde puedan escribir las sensaciones y emociones que les provocó esta actividad realizada en la escuela. Más tarde, se puede recoger esas opiniones, clasificarlas, interpretarlas y graficarlas en distintas asignaturas.

Se recomienda que, cuando el *flashmob* termine, los alumnos recuerden su propósito: ser más activos durante el día y alegrar el espacio escolar.

Hay que evaluar a los gestores y promotores a partir de las acciones que fueron capaces de crear. Los adultos tienen que apoyar y reforzar a los participantes durante todo el proceso, pues implica romper con sus prejuicios, temores e inseguridades y atreverse a exponer sus talentos. Este proyecto permite que el profesor visibilice y destaque los talentos que sus alumnos han demostrado en las clases o espacios de ocio, y que reconozca nuevas manifestaciones que no habían expuesto antes, por diferentes motivos. Por ende, es una gran oportunidad de motivación y canalización para algunos escolares y para otros, de apreciar las diferentes competencias que hay en la comunidad escolar; en especial, considerando que muchos escolares anónimos y diferentes suelen no encontrar respuestas institucionales a sus necesidades.

**Recursos web**

Flashmob - Cracow Dance Connection 29.04.2011 - Kraków - CDC

<https://www.curriculumnacional.cl/link/https://www.youtube.com/watch?v=z4q6W4inJqk>

Flashmob in the Copenhagen Metro. Copenhagen Phil playing Peer Gynt

[https://www.curriculumnacional.cl/link/https://www.youtube.com/watch?v=gww9\\_S4PNV0](https://www.curriculumnacional.cl/link/https://www.youtube.com/watch?v=gww9_S4PNV0)

Le flashmob des Prodiges

<https://www.curriculumnacional.cl/link/https://www.youtube.com/watch?v=eee4-d7FUis>

León, M.P., Gutiérrez, E.C., & Gil Madrona, P. (2019). El flashmob como propuesta educativa. El caso de la facultad de educación de Albacete. *Journal of Sport & Health Research*, 11.

[https://www.curriculumnacional.cl/link/http://www.journalshr.com/papers/Vol%2011\\_suplemento/JSHR%20V11\\_supl\\_01\\_05.pdf](https://www.curriculumnacional.cl/link/http://www.journalshr.com/papers/Vol%2011_suplemento/JSHR%20V11_supl_01_05.pdf)