

17

ACTIVIDADES COLABORATIVAS PARA LA INCLUSIÓN ESCOLAR

Para iniciar, los estudiantes dedicarán una clase para plantear problemas de inclusión en su curso y su comunidad escolar. Se los invitará a reflexionar sobre las posibles causas que los expliquen; por ejemplo, por qué algunos compañeros no se incorporan con facilidad a compartir con otros estudiantes, y qué métodos colaborativos se puede desarrollar para resolver ese problema, logrando que todos los compañeros y miembros de la comunidad puedan hacerse parte de ella desde sus distintas características, talentos e intereses. Parte de las reflexiones incluirán análisis sobre el contexto social y cultural del establecimiento y las condiciones que puedan afectar a algunos alumnos (dificultades en el idioma, situación de discapacidad, situaciones de acoso escolar, entre otros)

Luego, los estudiantes crearán un evento deportivo en el establecimiento para fortalecer la inclusión de los alumnos en sus diferentes cursos y niveles, y para promover un estilo de vida activo y sano. Para esto, organizarán las reglas, planificarán la difusión y las fechas de competencia, convocando a estudiantes de todos los niveles para participar. El evento se realizará durante las clases de Educación Física y los recreos, invitando a toda la comunidad a participar de los encuentros, ya sea como competidores o como espectadores.

Un segundo propósito complementario es el de conectar interdisciplinariamente esta actividad con el uso de tecnologías audiovisuales y de habilidades de diseño artístico para difundir y promover el evento, y que finalmente se realice un video resumen con los mejores momentos de este.

NOMBRE DEL PROYECTO

Actividades colaborativas para la inclusión escolar.

PROBLEMA CENTRAL

¿Hay problemas de inclusión en nuestro establecimiento? ¿Veo que hay compañeros aislados de las actividades escolares? ¿Cómo integrar a nuestros compañeros en las actividades escolares?

PROPÓSITO

Los estudiantes reflexionarán sobre los posibles problemas de inclusión que puede haber en el establecimiento para producir una iniciativa que permita llevar a cabo la implementación de métodos para fortalecer a una comunidad inclusiva. Esto se realizará por medio de la planificación, organización y ejecución de un evento deportivo en el cual se invite a participar a todos los alumnos según su categoría.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Que la comunidad escolar genere vínculos más fuertes e inclusivos a través por medio de actividades deportivas creadas por los estudiantes.
- Que la comunidad escolar valore y promueva un estilo de vida activo saludable.
- Que los estudiantes aprendan a organizar y difundir actividades deportivas en su establecimiento educacional.

PREGUNTAS

¿Cómo podemos hacer de nuestra comunidad un espacio de buena convivencia para todos?

¿Cómo podemos promover un estilo de vida activo saludable?

¿Cómo puede ser el deporte una buena forma de generar vínculos y compartir entre miembros de una comunidad?

¿Cómo podemos motivar a la comunidad a participar de una u otra forma en un evento deportivo?

TIPO DE PROYECTO INTERDISCIPLINARIO

Artes Visuales
Lengua y Literatura

Educación Física y Salud

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, por medio de la práctica regular de actividad física, 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.

Artes Visuales

OA 2 / Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos.

OA 7 / Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TIC.

Lengua y Literatura

OA 6 / Producir textos (orales, escritos o audiovisuales) coherentes y cohesionados, para comunicar sus análisis e interpretaciones de textos, desarrollar posturas sobre temas, explorar creativamente con el lenguaje, entre otros propósitos:

Aplicando un proceso de escritura* según sus propósitos, el género discursivo seleccionado, el tema y la audiencia.

PRODUCTO

Un evento deportivo que integre a la mayor cantidad de miembros de la comunidad posible.

Una presentación de un documento digital con un resumen de los mejores momentos del evento.

HABILIDADES Y ACTITUDES PARA EL SIGLO XXI

Colaboración
Metacognición
Responsabilidad personal y social
Comunicación
Creatividad e innovación

RECURSOS

Equipamiento deportivo.
Canchas para deportes.
Tecnología y material artístico para difusión.
Elementos audiovisuales para videgrabar el evento.

ETAPAS

Fase 1 / Identificación del problema, definición del deporte a realizar, coordinación con departamento de Educación Física, garantizar recursos necesarios y espacio.

Fase 2 / Promoción del evento, invitación a competidores y difusión para espectadores. (Artes, Lengua y Literatura).

Fase 3 / Creación del Reglamento. (Lengua y Literatura).

Fase 4 / Ejecución del evento.

Fase 5 / Finales del evento.

Fase 6 / Difusión de los resultados del Proyecto proyecto (Artes, Lengua y Literatura).

CRONOGRAMA SEMANAL

Semana 1 (Fases 1, 2 y 3) Identificar problema, definir deporte, coordinar fechas. Promoción del evento e invitación a competidores. Creación del Reglamento.

Semana 2 (Fase 4) Ejecución del evento.

Semana 3 (Fase 4) Ejecución del evento.

Semana 4 (Fase 4) Ejecución del evento.

Semana 5 (Fase 5) Finales del evento.

Semana 6 (Fase 6) Difusión de los resultados del proyecto.

EVALUACIÓN FORMATIVA

Los estudiantes realizarán una bitácora, la cual irán completando con el progreso de cada una de las etapas. Al final del proyecto, evaluarán qué fue bueno y qué se pudo mejorar de las diferentes fases.

EVALUACIÓN SUMATIVA

El docente evaluará con criterios claros cada una de las etapas por medio de una pauta.

DIFUSIÓN FINAL

El resultado se presentará con un trabajo audiovisual resumiendo los "highlights" (los mejores momentos del evento). Pueden hacerse entrevistas, comentarios, o videos.