



# Actividades colaborativas para la inclusión escolar

PROYECTO PARA PROGRAMAS DE ESTUDIO  
3° Y 4° AÑO DE ENSEÑANZA MEDIA



UCE  
UNIDAD DE CURRÍCULUM Y EVALUACIÓN

Equipo de Desarrollo Curricular  
Unidad de Currículum y Evaluación  
Ministerio de Educación Octubre 2020

#### IMPORTANTE

En el presente documento, se utilizan de manera inclusiva términos como “el docente”, “el estudiante”, “el profesor”, “el niño”, “el compañero” y sus respectivos plurales (así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo) para referirse a hombres y mujeres.

Esta opción obedece a que no existe acuerdo universal respecto de cómo aludir conjuntamente a ambos sexos en el idioma español, salvo usando “o/a”, “los/las” y otras similares, y ese tipo de fórmulas supone una saturación gráfica que puede dificultar la comprensión de la lectura.

# Actividades colaborativas para la inclusión escolar

## RESUMEN DEL PROYECTO

Para iniciar, los estudiantes dedicarán una clase para plantear problemáticas de inclusión en su curso y su comunidad escolar. De este modo, se les invitará a reflexionar sobre las posibles causas que expliquen, como por ejemplo el por qué algunos compañeros no se incorporan con facilidad a compartir con otros estudiantes, y qué métodos colaborativos se pueden 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 estudiantes (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 estudiantes 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 en nuestro establecimiento problemas de inclusión? ¿Veo que hay compañeros aislados de las actividades escolares? ¿Cómo integrar a nuestros compañeros a participar de las actividades escolares?

## PROPÓSITO

Los estudiantes reflexionarán sobre los posibles problemas de inclusión que puede haber en el establecimiento para que así logren 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 estudiantes según su categoría.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

### 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.

### **PREGUNTAS GUÍAS**

- > ¿Cómo podemos hacer de nuestra comunidad un espacio de buena convivencia para todos?
- > ¿Cómo podemos promover un estilo de vida activo saludable?
- > ¿Cómo puede 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.

### **PRODUCTO(S)**

- > 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 PARA EL SIGLO XXI**

- > Colaboración.
- > Comunicación
- > Metacognición
- > Creatividad e innovación
- > Responsabilidad personal y social.

### **RECURSOS**

- > Equipamiento deportivo
- > Canchas para deportes
- > Tecnología y material artístico para difusión
- > Elementos audiovisuales para videograbar 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 (Artes, Lengua y Literatura).

## CRONOGRAMA SEMANAL

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

**Semana 2:** Ejecución del evento (Fase 4)

**Semana 3:** Ejecución del evento (Fase 4)

**Semana 4:** Ejecución del evento (Fase 4)

**Semana 5:** Finales del evento (Fase 5)

**Semana 6:** Difusión de los resultados del proyecto (Fase 6)

## EVALUACIÓN

### 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 a través 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.