

ACTIVIDAD 5

COMO ABEJA EN SU COLMENA

MARCO MOTIVADOR

En la última parada de este largo viaje, llegamos a nuestro barrio y nos sentimos en casa. Recorremos estas calles, vemos la plaza, el almacén, la parada de buses, todo tiene un sentido, todo cumple una función.

OBJETIVO GENERAL

Reconocer y describir su participación en actividades frecuentes que se desarrollan en su comunidad.



COMPETENCIAS CIENTÍFICAS

COMPETENCIA TÉCNICA

Comunicar el trabajo realizado: se relaciona con utilizar el lenguaje propio de las ciencias y de la tecnología, comunicar el proceso de investigación y difundir los productos de la investigación.

COMPETENCIA TRANSVERSAL

Aprender para la innovación: es la capacidad de desarrollar habilidades y estrategias para fomentar una actitud innovadora, detectando necesidades del entorno o cambios que puedan aportar un valor nuevo y significativo.

ACTIVIDADES CLAVE DE LA COMPETENCIA

Simulación de distintos espacios de interacción comunitaria.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

ÁMBITO INTERACCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL ENTORNO

NÚCLEO COMPRENSIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Nivel Medio OA1:

Describir actividades habituales de su comunidad, como ir de compras, jugar en la plaza, viajar en bus, entre otras, señalando su participación en ellas.

ÁMBITO DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

NÚCLEO CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Objetivo Priorizado Nivel 1 OA1:

Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.

Marco Conceptual

¡Nuestra localidad y sus actividades!

En los asentamientos humanos, sean estos ciudades, pueblos u otros similares, se desarrollan una serie de actividades que tienen como propósito satisfacer los requerimientos de una comunidad, sean estos de carácter individual (alimentación o seguridad) o colectivos (espacios para la organización o el esparcimiento).

La necesidad de alimento, de transporte, de salud y de educación son algunas de las principales acciones que permiten el funcionamiento de comunidades, pueblos o ciudades.

Dependiendo del tamaño de las ciudades o pueblos, coexistirán una serie de actividades de distinto tipo:

- **Actividades sociales:** buscan informar, actualizar y fomentar vínculos con otros ciudadanos que compartan intereses en común. Por ejemplo: conciertos, eventos deportivos, charlas, diversión.
- **Actividades económicas:** estas otorgan uno de los rasgos más determinantes de las comunidades; mientras que en el campo prevalecen las actividades primarias (de extracción, como la agricultura o ganadería), en las ciudades predominan actividades económicas más diversas e involucran a los distintos sectores comerciales que entregan los bienes necesarios para subsistir, como supermercados, restaurantes, ferias, entre otras.

- **Actividades deportivas:** actividades desarrolladas por los ciudadanos para su recreación, de forma colectiva o individual. Por ejemplo: partidos de fútbol, tenis, natación, trote, caminatas.

- **Actividades políticas:** referidas a instancias o lugares en donde se realizan actos o actividades tendientes a manifestar una opción política, sea ésta de carácter formal (partidos políticos, elecciones) o informales (marchas, organizaciones sociales). Un ejemplo de esta actividad puede ser la elección de funcionarios y funcionarias de gobierno, un mitin, una asamblea o cualquier otro tipo de concentración.

La participación de la comunidad en estas y otras actividades, permitirá un mejor bienestar y aumentará los lazos entre sus residentes, fortaleciendo con ello su identidad.

Fuentes:

Errázuriz, A., P. Cereceda, J. González, M. González, M. Henríquez y R. Rioseco (1998), **Manual de geografía de Chile**. Santiago: Andrés Bello.

CEPAL - División de Medio Ambiente y Asentamientos Humanos (2002), **Las nuevas funciones urbanas: gestión para la ciudad sostenible**. Santiago: CEPAL.

Para más información, se sugiere revisar:

- **“Conociendo mi barrio - Olivia y sus amigos”**, en YouTube (www.youtube.com)
- **“Canciones para niños... Conociendo mi vecindario| Canciones Infantiles”**, en YouTube (www.youtube.com)



Experiencia Científica

MATERIALES

- Proyector.
- Parlantes.
- Video.
- Área de la plaza: distintivos que representen el área, fotografías de elementos que se encuentran en la plaza, imágenes que representen diversas actividades que se pueden realizar en la plaza, franelogramas (imágenes de niños, niñas, mujeres, hombres, mascotas, juegos, vendedores), franelógrafo o panel.
- Área del almacén: distintivos que representan la función a realizar en el área (vendedor/a, cajero/a, cliente), caja registradora o calculadora, billetes, monedas, diversos envases o cajas vacías de mercadería (reutilizadas), canastos, bolsas, entre otros.
- Área del autobús: distintivos que representan la función a realizar en el área (chofer, cobrador/a, pasajero/a, vendedor/a, entre otros), manubrio, pedales, palanca de cambios, sillas simulando los asientos del autobús.
- Historia breve en secuencias de 4 láminas (kamishibai).
- Un títere.
- Imágenes que representen diversos recursos, personas y acciones que se realizan en la plaza, el almacén, el autobús, entre otros.

DESARROLLO

DURACIÓN

2 bloques

Fase 1 y 2: 30 a 40 min.

Fase 3 y 4: 30 a 40 min.

FASE 1 / FOCALIZACIÓN

Para iniciar la experiencia de aprendizaje se invita a los niños y niñas a sentarse formando un semicírculo.

Para estimular el interés y la curiosidad de los párvulos, el equipo pedagógico presentará un video en donde se muestren algunos lugares de uso frecuente en su comunidad, tales como: la plaza, el almacén, el kiosco, el autobús. Para establecer conexión y significancia, se sugiere que el video se realice tomando en consideración lugares y actores reales de la comunidad adyacente al centro educativo.

Una vez que los párvulos hayan observado el video, se procederá a rescatar los aprendizajes previos a través de una lluvia de ideas que surgirá de las respuestas a las siguientes

preguntas: ¿qué es una plaza?, ¿para qué existen las plazas?, ¿qué es un almacén?, ¿qué pasaría si los almacenes no existieran?, ¿para qué nos sirve el autobús? Se permitirá a niñas y niños contestar libremente, aceptando todas las respuestas. Se sugiere que, a medida que los párvulos expresen sus respuestas, el equipo pedagógico represente las ideas a través de imágenes o dibujos.

Para finalizar esta fase, se procederá a preguntar a los párvulos: ¿qué actividades se pueden realizar en la plaza, el almacén y el autobús? Una vez planteada esta interrogante, el equipo pedagógico motivará a los párvulos a buscar la respuesta a la pregunta a través de un entretenido juego.

FASE 2 / EXPERIMENTACIÓN O EJECUCIÓN

Para la ejecución de la experiencia de aprendizaje, se requiere organizar el espacio en tres estaciones o áreas de juegos: (a) la plaza, (b) el almacén o el supermercado y (c) el autobús.

Cada alternativa de juego contará con diversos recursos, tales como:

- Área de la plaza: distintivos que representan el área, fotografías de elementos que se encuentran en la plaza, imágenes que representen diversas actividades que se pueden realizar en la plaza, franelogramas (imágenes de niños, niñas, mujeres, hombres, mascotas, juegos, vendedores, entre otras), franelógrafo o panel.

- Área del almacén: distintivos que representan la función a realizar en el área (vendedor/a, cajero/a, cliente), caja registradora o calculadora, billetes, monedas, diversos envases o cajas vacíos de mercadería (reutilizados), canastos, bolsas.

- Área del autobús: distintivos que representan la función a realizar en el área (chofer, cobrador/a, pasajero/a, vendedor/a), manubrio, pedales, palanca de cambios, sillas simulando los asientos del autobús, entre otros.

Se deberá brindar a niños y niñas la oportunidad de elegir el área en la que deseen jugar. Posteriormente, según los intereses de cada párvulo, deberán escoger la función a ejecutar en la actividad.

FASE 3 / REFLEXIÓN

Una vez finalizado el juego, se invita a niños y niñas a mencionar las actividades que realizaron en cada una de las estaciones.

Posteriormente, se solicitará a niños y niñas ubicarse en semicírculo para reflexionar sobre la importancia de los lugares de la comunidad y

FASE 4 / APLICACIÓN O PROYECCIÓN

El equipo pedagógico puede presentar diferentes situaciones cotidianas, simples y contextualizadas a su realidad. Las preguntas relacionadas a las situaciones se formularán a través de un títere representativo, al que los niños y niñas podrán responder libremente y reconocer una solución asociando el lugar de la comunidad.

Las situaciones cotidianas podrían ser:

Durante esta fase los niños y niñas deberán realizar las siguientes actividades:

- Área de la plaza: realizar juegos de asociación de imágenes (implementos o recursos / función o actividades que permiten desarrollar), simular juegos que pueden realizar en una plaza.

- Área del almacén: realizar juegos de compra y venta de productos.

- Área del autobús: realizar juegos de traslado de pasajeros, representar diversos actores que interaccionan en el autobús (vendedor/a, cantantes, humoristas), intercambiar funciones según intereses.

Se sugiere que cada estación se encuentre a cargo de un agente educativo, quien deberá actuar como mediador de los aprendizajes y orientar a niñas y niños en relación a la pregunta planteada en la fase anterior: ¿qué actividades se pueden realizar en la plaza, el almacén y el autobús (según corresponda)?, ¿qué pasaría si realizáramos las actividades de la plaza en el área del almacén?

plantear preguntas como: ¿qué pasaría si no existieran? o ¿qué otras actividades podríamos realizar en los lugares antes mencionados?

También podrán dar respuestas de apreciación personal: ¿te gustó la historia?, ¿por qué?

Pedrito tiene muchas ganas de comprarse un helado, ¿dónde tendría que ir?

Anita quiere ir a visitar a su abuelita con su mamá, ¿en qué podrían trasladarse a la casa de la abuelita?

Lucas quiere salir a jugar, ¿dónde puede ir Lucas a jugar?

EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SUGERIDO

Registro anecdótico.

REGISTRO ANECDÓTICO DE ACTIVIDAD

UNIDAD: BEETOUR: RECOLECTANDO PAISAJES | NIVEL: MEDIO

ESTUDIANTE:

ACTIVIDAD	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIA TÉCNICA	COMPETENCIA TRANSVERSAL
Como abeja en su colmena	<p>Nivel Medio OA1 (Núcleo Comprensión del Entorno Sociocultural).</p> <p>Nivel Medio OA1 (Núcleo Convivencia y Ciudadanía).</p>	Reconocer y describir su participación en actividades frecuentes que se desarrollan en su comunidad.	Comunicar el trabajo realizado.	Aprender para la innovación.

EVIDENCIAS DE LOGRO

PREGUNTA(S) INTENCIONADA(S) SOBRE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y GENERAL

REGISTRO VISUAL, OBSERVACIÓN Y COMENTARIOS

¿Reconoce y describe actividades habituales de su comunidad?

¿Participa de actividades habituales de su comunidad?

PREGUNTA(S) CLAVE SOBRE COMPETENCIAS

OBSERVACIONES Y COMENTARIOS SOBRE EL DESEMPEÑO EN COMPETENCIAS (TÉCNICAS O TRANSVERSALES)

¿Qué conductas, acciones y actitudes evidencian la capacidad de comunicar su trabajo?

¿Qué conductas, acciones y actitudes evidencian la capacidad de detectar necesidades de su entorno y, a su vez, proponer soluciones innovadoras?