

## Proyecto para primer ciclo de educación básica

# Jugando conozco mi historia y mi entorno

**NIVEL:** 4° Básico<sup>1</sup>

**ASIGNATURA COORDINADORA:** Educación Física y Salud

**ASIGNATURAS CONVOCADAS:** Historia, Geografía y Ciencias Sociales / Ciencias Naturales / Artes Visuales.

**DURACIÓN:** 8 semanas

## PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN

El presente proyecto busca que los y las estudiantes conozcan y descubran en la práctica algunos juegos mapuche. Se busca así contribuir a que ellos y ellas puedan identificar elementos importantes de esta cultura: valores del buen vivir, comprensiones sobre la naturaleza y sus fuerzas, espiritualidad, etc., junto con recibir los beneficios propios de los juegos en relación con el plano físico-motriz y social.

En el currículum escolar, la práctica del juego está incorporada principalmente en la asignatura de Educación Física y Salud. Desde esta, las habilidades motrices principales a desarrollar por el juego tienen que ver con el plano de la locomoción (correr, saltar, caminar, entre otros), de la manipulación (lanzar, recibir, patear, entre otros), del equilibrio (levantar, inclinarse, estirarse, girar, empujar, colgarse), así como practicar hábitos de higiene, prevención y seguridad durante la práctica de actividad física, junto con reconocer sensaciones corporales provocadas por esta. En esta dirección apuntan el aprendizaje y la práctica de estos juegos colectivos mapuche, que implican destrezas físicas ajustadas a las posibilidades corporales de los y las estudiantes.

El presente proyecto, además, hace un cruce con la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, incorporando la actividad de investigación sobre los juegos tradicionales locales, como una forma de desarrollar en los y las estudiantes la valoración y el reconocimiento del legado de sus ancestros en atención a las diversas expresiones del patrimonio cultural y su presencia y vigencia en la actualidad. Con este enfoque se pretende ampliar el conocimiento de la historia y la cultura de las familias de los y las estudiantes, de su entorno y de su comunidad, promoviendo la identificación y el sentido de pertenencia por medio del reconocimiento de estas costumbres, tradiciones, símbolos, etc. Junto con ello, se promueve el desarrollo de habilidades propias de la asignatura, relacionadas con la investigación, para despertar la curiosidad de los niños y niñas e incentivar la formulación de preguntas y la búsqueda de respuestas de manera autónoma mediante el diálogo directo con fuentes orales. Finalmente, hace alusión de modo transversal al eje temático –propio de la asignatura– de Participación ciudadana, fomentando el sano convivir entre los integrantes de una comunidad. Bajo la proposición de actividades concretas y cotidianas, se orienta a que, frente a cualquier situación problemática, los y las estudiantes puedan encontrar soluciones mediante

<sup>1</sup> El presente proyecto para el primer ciclo de Educación Básica ha sido elaborado de acuerdo con los Objetivos de Aprendizaje del nivel más alto del ciclo, es decir, 4° Básico, con el propósito de facilitar su adaptación a niveles escolares inferiores dentro del mismo ciclo. Para realizar esta adaptación, el o la docente podrá ir simplificando contenidos y actividades, según los OA de cada nivel, hasta ajustarlos a las características propias del contexto educativo en el cual se desempeña.

el diálogo y la sana convivencia, creando y respetando siempre las reglas que se construyen y constituyen desde el mutuo acuerdo y el entendimiento.

Otro cruce interdisciplinario de esta propuesta didáctica es con la asignatura de Ciencias Naturales, en cuanto a la observación de las características de ciertos animales de la zona geográfica sur mapuche (ñandú, peuco y zorro) en los cuales se inspiran los juegos que serán aprendidos en el proyecto.

Por último, y considerando la importancia de la expresión y creación artísticas en la Educación Básica, se incorpora la asignatura de Artes Visuales, planteando a los y las estudiantes el desarrollo de un mural alusivo a los juegos que han aprendido. El propósito de esta actividad es estimular la capacidad innata de los niños y niñas hacia un desarrollo de la sensibilidad estética respecto del entorno y, en este caso, de una de las manifestaciones culturales que podría resultar más atractiva para ellos, como es el juego.

Si bien la implementación de un proyecto de este tipo puede presentar importantes desafíos en cuanto a la articulación del trabajo de las distintas asignaturas, en este caso esto podría resultar facilitado si un solo/a docente realiza todas las actividades con el curso. Si hubiese más de un/a docente involucrado/a, habría que buscar las coordinaciones necesarias.

## OBJETIVOS CENTRALES

Conocer y aprender sobre la cultura mapuche a través de la práctica de cuatro juegos tradicionales, comprendiendo los elementos de su cosmovisión involucrados en ellos y relacionándolos con las características del contexto natural en que surgen y se practican.

Desarrollar un trabajo de investigación en el entorno familiar y comunitario acerca de los juegos que las niñas y niños practican habitualmente, vinculando y comparando dichas prácticas con los elementos estructurales de los juegos mapuche aprendidos.

## OBJETIVOS POR ASIGNATURA

### Educación Física y Salud

#### Eje curricular Habilidades motrices

OA 2: [...] Ejecutar juegos colectivos y crear estrategias con el apoyo del docente para resolver problemas en relación al tiempo, el espacio y el número de personas.

Eje curricular Seguridad, juego limpio y liderazgo

OA 10: Practicar actividades físicas y/o juegos colectivos con responsabilidad y honestidad, cumpliendo las reglas y los roles asignados, respetando las decisiones de la autoridad, y organizar equitativamente los equipos.

### Historia, Geografía y Ciencias Sociales

#### Eje curricular Historia

OA 1 (2° Básico): Describir los modos de vida de algunos pueblos originarios de Chile en el período precolombino, incluyendo ubicación geográfica, medio natural en que habitaban, vida nómada o sedentaria, roles de hombres y mujeres, herramientas y tecnología, principales actividades, vivienda, costumbres, idioma, creencias, alimentación y fiestas, entre otros.

OA 2 (2° Básico): Comparar el modo de vida y expresiones culturales de pueblos indígenas presentes en el Chile actual (como mapuche, aimara, rapa nui) con respecto al período precolombino, identificando aspectos de su cultura que se han mantenido hasta el presente y aspectos que han cambiado.

## Eje curricular Formación Ciudadana

OA 13: Mantener una conducta honesta en la vida cotidiana, en los juegos y en el trabajo escolar, hablando con la verdad, respetando las reglas de los juegos sin hacer trampa, evitando la copia y el plagio, y reconociendo sus errores y sus acciones, entre otros.

### Habilidades: Análisis y trabajo con fuentes

Obtener información sobre el pasado y el presente a partir de diversas fuentes dadas (como entrevistas, narraciones, textos, medios audiovisuales, mapas, imágenes, gráficos, tablas y pictogramas, entre otros) y aplicar estrategias para registrar las ideas más relevantes.

## Ciencias Naturales

### Eje curricular Ciencias de la Vida

OA 2 (1° Básico): Observar y comparar animales de acuerdo a características como tamaño, cubierta corporal, estructuras de desplazamiento y hábitat, entre otras.

## Artes Visuales

### Eje curricular Expresar y crear visualmente

OA 1: [...] Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del entorno cultural.

OA 3: [...] Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno, demostrando manejo de imágenes digitales, herramientas tecnológicas (computador, cámara fotográfica) y procedimientos de dibujo y pintura.

## ETAPA 1: Aprendizaje y valoración de los juegos y su contexto

### ASIGNATURA: Educación Física y Salud

**Duración:** 2 a 3 clases

### DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Aprender y practicar los siguientes juegos tradicionales mapuche<sup>2</sup>:

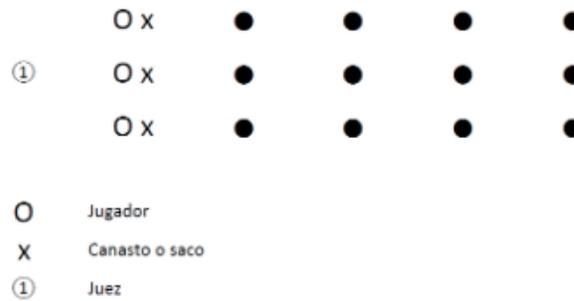
#### *Dullikan (Recoger)*<sup>3</sup>

Este juego consiste en llevar las papas o las piedras al kulko (saco). Una vez que los participantes las han echado todas, tienen que llevarlas ante un juez. En el Dullikan participa un número indeterminado de jugadores y jugadoras (mínimo dos), controlados/as por un juez, quien emite las órdenes correspondientes y vigila a los y las participantes.

Estos/as se ubican en hileras, a distancia prudente unos de otros, en un gran espacio. A los pies de cada jugador se pone un canasto o un saco y en una larga fila los accesorios del juego (manzanas, naranjas, limones, piedras, murtilla, papas, piñones, castañas, etc.), con un mínimo de diez unidades por participante, situados a una distancia de entre uno a dos metros, según como se muestra en el siguiente esquema:

<sup>2</sup> Las descripciones y los esquemas de estos juegos están tomados del texto Juegos tradicionales y populares de Chile, de Osvaldo Cádiz Valenzuela, Ediciones Universitarias de Valparaíso, 2018.

<sup>3</sup> Puede observar un video de este juego, en su formato original, en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=Co9l-NImSOs> Se presenta también allí otra versión del mismo juego.



El juez, quien se encuentra al frente de la hilera de juego, dará las órdenes de partida contando 1-2-3 en lengua mapuche (“kiñe”, “epu”, “küla”). Los/as jugadores/as, en carrera de ida y vuelta, buscarán el primer accesorio de su respectiva fila, para luego depositarlo en el canasto. De la misma manera, lo harán con el segundo objeto y así, sucesivamente, hasta lograr poner en su canasto las diez o más unidades correspondientes.

Gana la competencia quien logra recoger todas las unidades en el canasto y entregarlas inmediatamente al juez.

### ***Kudewe Choique (Juego del ñandú)***<sup>4</sup>

Este es un juego de representación que puede ser mixto o solo de hombres. Se trata de un juego de nemotécnica y recorrido, en que el cazador debe realizar el mismo recorrido que ha trazado el choique o ñandú. Demanda el desarrollo de un gran sentido de observación, orientación espacial, agilidad y resistencia física.

Los niños y niñas simularán ser árboles de un bosque, ubicándose en un gran bloque, mirando en una misma dirección en una distancia aproximada de dos metros entre cada uno. En distintas posiciones, niños y niñas representarán árboles pequeños (niños/as agachados/as o hincados/as), árboles de gran altura (niños/as de pie con sus brazos estirados), árboles caídos (niños/as acostados/as en el suelo), dos árboles juntos (niños/as con las piernas separadas), etc.

A la orden de un juez que cuenta 1-2-3 en lengua mapuche (“kiñe”, “epu”, “küla”), parte corriendo el niño o niña que representa al choique. El juez vuelve a repetir 1-2-3 y ahora parte el cazador, el cual debe seguir el mismo camino del choique, quien tratará de despistar al cazador, saltando por encima de los árboles caídos, dando vueltas en torno de ellos, pasando por entre las piernas, etc.

El juego finaliza cuando el cazador logra atrapar al choique. Pueden invertirse los roles entre el choique y el cazador, o elegir cada uno a un representante para así continuar con el juego.

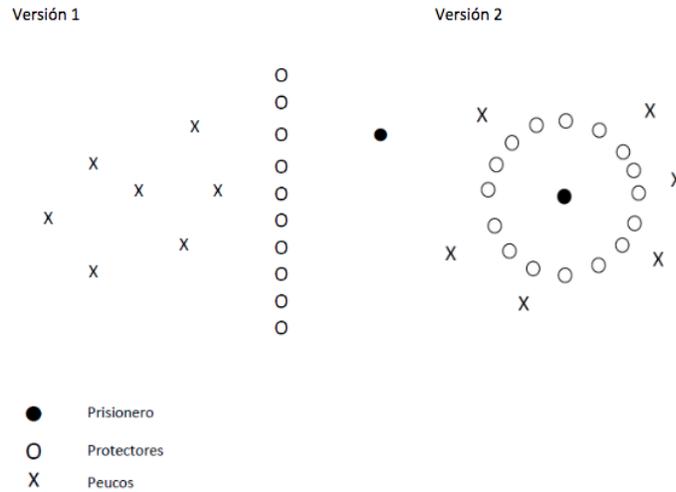
### ***Peukutún (Juego del peuco)***

Juego colectivo, mixto. Interviene un indeterminado número de niños y niñas.

Los y las participantes, tomados de la mano, arman una ronda. Al centro, un niño o niña, será el prisionero o prisionera al cual deben liberar. Otro grupo de niños/as (entre 4 y 6), los peucos, acometen, tratando de romper la barrera que hacen los/as niños/as de la ronda. Termina el juego cuando logran entrar y sacar al prisionero.

Una variante consiste en que los/as niños/as no forman un círculo, sino una larga hilera, y tras ellos/as se ubica el prisionero. Frente a esta hilera, los peucos tratarán de traspasar la barrera.

<sup>4</sup> Puede observar un video de este juego en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=h3NIfCqA2n4>



### ***Kudewe Chilla (Juego del zorro)***

Juego colectivo en el que intervienen un/a niño/a que hará las veces de zorro y un número indeterminado de niños/as que representarán a los cazadores.

Se juega al aire libre, en un gran espacio. Un/a niño/a será el zorro y el resto los cazadores. Estos cerrarán sus ojos y contarán de 1 a 10 en forma lenta, mientras el zorro correrá a esconderse. Los cazadores salen en su busca hasta que uno lo encuentra y este pasará a ser el nuevo zorro. El juego es imitativo, puesto que el niño o niña que hace de zorro, al ser encontrado, arranca, realizando movimientos que imitan a este animal.

**Nota:** No olvidar, al momento de practicar los distintos juegos, tomar fotografías digitales de los estudiantes jugando, para contar con material para elaborar el mural que se realizará en la asignatura de Artes Visuales.

### **ASIGNATURA: Historia, Geografía y Ciencias Sociales**

**Duración:** 1 a 2 clases

#### **DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES**

A partir de los juegos puestos en práctica dentro de la asignatura de Educación Física y Salud, es importante que el o la docente haga preguntas a los y las estudiantes, tales como: ¿en qué idioma se realizó el conteo en el Kudewe Choique?, ¿qué animales y situaciones estaban representados en el juego?, ¿a qué tipo de sucesos históricos se puede referir la liberación de un prisionero en el Peukutún?, ¿qué situaciones cotidianas del pueblo mapuche se pueden observar allí? Según el juego desarrollado, plantee dos preguntas de las anteriores, para comenzar adecuadamente el trabajo.

Luego de que los y las estudiantes respondan algunas de estas preguntas de manera individual en sus cuadernos y las compartan como curso, el profesor o profesora buscará contextualizarlas con las costumbres y condiciones geográficas y materiales en las que el pueblo mapuche vive y ha vivido, haciendo especial énfasis en los vínculos con el juego mismo (formas de producción, geografía de la zona, organización social, etc.).

Posteriormente, se les propone a los y las estudiantes comparar el juego con otros que ellos y ellas conocen desde su experiencia. Lo anterior, para después abrir la discusión en torno a los propósitos y significados del juego. Se sugiere que en cada uno de los momentos en que los y

las estudiantes participen, desarrollen respuestas que estén escritas previamente, para que queden como evidencia del proceso de aprendizaje que van desarrollando y así ir aumentando o disminuyendo el nivel de dificultad según las características del curso. Esto también permitirá dilucidar si la actividad se puede realizar en una o dos clases. En el caso que se haga en dos clases, procurar que se trate de otro de los juegos para darle mayor variabilidad al trabajo y cubrir una mayor cantidad de características del pueblo mapuche posibles de ser trabajadas.

## ASIGNATURA: Ciencias Naturales

**Duración:** 1 a 2 clases

### DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Reparar contenidos aprendidos en años anteriores sobre las características de los animales de la zona sur mapuche, centrándose en el ñandú, el peuco y el zorro, los cuales necesitarán conocer para poder practicar los juegos que están aprendiendo en Educación Física y Salud. En especial, y de acuerdo a los OA del eje curricular Ciencias de la Vida, considerar sus características de tamaño, cubierta corporal, estructuras de desplazamiento, hábitat, relaciones con su ecosistema, etc. Revisar imágenes y videos de los animales en sus actividades naturales, para que luego los y las estudiantes intenten imitar corporalmente sus formas de desplazamiento, como preparación a los juegos que están aprendiendo (conservar estas imágenes para la elaboración del mural que se realizará en la asignatura Artes Visuales). Además, también se busca que niños y niñas practiquen la imitación de los sonidos característicos de esos animales para acompañar los juegos.

## ASIGNATURA: Artes Visuales

**Duración:** 2 a 3 clases

### DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

En grupos de cuatro a cinco estudiantes, escogen uno de los juegos para desarrollar un mural. Para esto, toman fotografías digitales sobre el juego elegido (mientras lo juegan); además, buscan en internet o en otras fuentes imágenes sobre el juego, y buscan también otras imágenes asociadas a este (por ejemplo: manzanas, naranjas, limones, piedras, murtillo, papas, piñones, castañas, para el caso del juego Dullikan; o el ñandú, peuco o zorro, en el caso de los otros juegos). Seleccionan algunas fotografías digitales que les parezcan más atractivas y adecuadas para desarrollar su mural. Luego, proyectan las fotografías seleccionadas sobre dos pliegos de cartón, con un proyector multimedia, y dibujan las formas principales. Finalmente, pintan con témpera, látex o acrílico, usando diversas herramientas (brocha, rodillos, esponjas y pintura digital, entre otros).

## ETAPA 2: Investigación de los juegos en el entorno familiar y comunitario

## ASIGNATURA: Historia, Geografía y Ciencias Sociales

**Duración:** 2 a 3 clases

### DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

A partir del vínculo realizado en la etapa anterior entre los juegos y el contexto cultural y social del pueblo mapuche, los y las estudiantes, de manera individual o grupal, investigan en su entorno familiar y comunitario sobre juegos infantiles de tradición cultural que se han

practicado a través del tiempo en su zona<sup>5</sup>. El objetivo de la actividad es que puedan establecer un paralelo entre los juegos de las generaciones anteriores y el contexto social y cultural en el cual se daban.

Para esto, realizan entrevistas a personas adultas (padres, tíos, abuelos, otras personas de confianza del entorno) preguntando sobre las prácticas de juegos infantiles y recaban información respecto de las condiciones sociales de la época en relación con las prácticas del juego. Con este fin, el profesor o profesora les explica brevemente la importancia de la entrevista, como una forma de recopilación de datos, en particular de la historia de las personas y de su vida cotidiana, y de cómo se puede sistematizar dicha información. Para ello, el o la docente modelará en una clase el proceso mismo y les pedirá que, como ejemplo, formulen una entrevista de los juegos y se la apliquen entre ellos, para luego compartir los resultados generales en la clase.

Tras esta introducción metodológica, los y las estudiantes tendrán que registrar por escrito o por medios audiovisuales las entrevistas y las descripciones de los juegos que logren conseguir. Adicionalmente, se les solicitará que averigüen sobre otros aspectos, tales como: ¿por qué se juega?, ¿cuáles eran los lugares preferidos para jugar?, ¿en qué momentos del día o de la semana se jugaba antes y cuándo se juega actualmente?, ¿qué elementos u objetos se utilizan para jugar (cuerdas, trompos, etc.)?, ¿cuáles son las canciones, rimas o frases que acompañaban los juegos? Luego de realizar las entrevistas, analizarán la información, clasificando los juegos por edades, por vigencia, o según los elementos y u objetos que utilizaban, etc. Finalmente, sistematizarán la información con ayuda de el o la docente, buscando información complementaria en algunas otras fuentes (textos, internet, Fondo Margot Loyola).

Con esa información, los y las estudiantes prepararán un pequeño informe que luego presentarán ante el curso. Este informe debe contener como mínimo: objetivo de las entrevistas, muestra de la información de manera ordenada (persona entrevistada, contexto en que se realiza la entrevista: día, hora, lugar), información recopilada acerca de los juegos (nombre del juego, descripción, elementos u objetos utilizados en el juego, canciones o rimas que acompañaban el juego, etc.), información recopilada sobre el contexto cultural y social en el cual se daban (época y lugar a que se refieren los relatos, por qué razones las personas jugaban, cuáles eran los juegos preferidos, en qué momentos se jugaba preferentemente, etc.), información complementaria recopilada de otras fuentes (textos, internet, Fondo Margot Loyola) y conclusiones. Se recomienda agregar como anexo el cuestionario aplicado.

## ETAPA 3: Compartiendo nuestro trabajo

**ASIGNATURAS:** Educación Física y Salud / Historia, Geografía y Ciencias Sociales / Artes Visuales

**Duración:** 3 a 4 semanas

### DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Sobre la base de lo antes trabajado, los y las estudiantes preparan una muestra pública de lo aprendido. En esta presentación se muestra, primeramente, los juegos mapuche vistos, agregando como introducción una explicación previa a cada uno: descripción, vigencia, la relación con el animal que le da nombre al juego y el contexto social y cultural de este, para luego ser representado. Se debe ambientar el lugar en que se realiza la presentación con los murales elaborados en la asignatura de Artes Visuales. Es conveniente, además, promover en

<sup>5</sup> Si esta actividad se realiza en la zona mapuche, la búsqueda se puede ampliar a otros juegos de la misma zona no considerados aquí.

el público asistente la observación atenta de los murales para conocer la dimensión artística que está detrás de la mirada de los y las estudiantes.

En segundo lugar, los niños y niñas presentan una muestra de la síntesis de la información recopilada sobre los juegos locales tradicionales, explicando sus características y mencionando las canciones, rimas o frases que los acompañaban. Además, dan cuenta de la clasificación que realizaron, y comentan sobre el vínculo de ellos y ellas con el contexto en el cual se generaban. El orden y las características de la presentación deberán ser coordinados por el/la o los/as docentes de las asignaturas participantes.

Finalmente, representarán algunos ejemplos del o los juegos que aprendieron a partir de su investigación entre familiares, tratando de ponerlos en práctica según los elementos que ellos les contaron, de forma similar a lo que se llevó a cabo con los juegos mapuche aprendidos.

## MATERIALES

- Accesorios necesarios para los juegos (indicados en las descripciones)
- Recursos de aprendizaje para la revisión de juegos mapuche (asignatura Historia, Geografía y Ciencias Sociales: textos, imágenes, videos, etc.)
- Imágenes y videos de animales de la zona sur mapuche, especialmente ñandú, peuco y zorro
- Dispositivos de registro de entrevistas: cuadernos de apuntes, grabadores de audio, de video (celulares)
- Dispositivos de captura y proyección de imágenes digitales: cámara fotográfica digital, celulares, proyector
- Materiales para actividad de Artes Visuales: témpera, látex o acrílico y herramientas: brocha, rodillos, esponjas, etc.

## EVALUACIÓN

Se propone que el proceso evaluativo del proyecto tenga varias fases y responsables, siguiendo la estructura de las fases que lo constituyen. Se sugiere evaluar las etapas 1 y 2 de manera autónoma en cada asignatura, de acuerdo con los criterios e indicadores ofrecidos en los programas de estudio respectivos.

Para la etapa 3 conviene una evaluación compartida, que considere la complejidad de la preparación de esta presentación, en el sentido de que se hace necesario que los y las estudiantes asuman distintas tareas. Por ejemplo: en la primera parte están los/as presentadores/as, los/as que preparan el contenido teórico escrito de las explicaciones de los juegos, los/as relatores/as que presentan los juegos durante el evento, los/as que representan los juegos, los/as que se encargan de los aspectos logísticos, los/as que instalan los murales, etc. En la segunda parte de la actividad, los/as que preparan el contenido de la síntesis de la información recopilada, los/as relatores que las presentan, etc.

Por esta razón, la evaluación del proyecto debe considerar las distintas tareas realizadas con criterios e indicadores que permitan ponderar tanto los aprendizajes disciplinarios como los aprendizajes transversales. Por otra parte, es esperable que en el proceso evaluativo tengan participación todos los actores involucrados, mediante una modalidad descentralizada: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Finalmente, se recomienda que el proceso evaluativo acompañe toda la etapa de preparación de la muestra final a través de un monitoreo permanente y también considere el evento final como una evidencia de los aprendizajes obtenidos.

## ASIGNATURAS CONVOCADAS Y ACTIVIDADES PRINCIPALES

### ETAPA 1

Educación Física y Salud / Historia, Geografía  
y Ciencias Sociales / Ciencias Naturales /  
Artes Visuales

Aprendizaje y valoración de los juegos y su contexto

### ETAPA 2

Historia, Geografía y Ciencias Sociales

Investigación de los juegos en el entorno familiar  
y comunitario

### ETAPA 3

Educación Física y Salud / Historia, Geografía  
y Ciencias Sociales / Artes Visuales

Compartiendo nuestro trabajo