

## APRENDIENDO A AHORRAR CON MOVIMIENTO



### Ficha Técnica

Esta actividad fue diseñada e implementada por una docente que realizó el curso en la versión 2015. Se trata de **Yolanda González Jara**, del **English College**, en la **Región Metropolitana**.

<b>Curso al que está dirigida la actividad</b>	1° básico
<b>Asignatura</b>	Educación Física
<b>Objetivo Transversal</b>	Favorecer el desarrollo físico personal y el autocuidado, en el contexto de la valoración de la vida y el propio cuerpo, mediante hábitos de higiene, prevención de riesgos y hábitos de vida saludable.
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros como realizar calentamiento mediante un juego, escuchar y seguir instrucciones, utilizar implementos bajo supervisión, mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad.
<b>Documento curricular de referencia</b>	Bases curriculares 1° a 6° básico, 2013
<b>Contenido de Educación financiera</b>	El ahorro
<b>Aprendizaje de educación para un consumo responsable</b>	Conocer los distintos tipos de ahorro y las distintas necesidades humanas que se deben suplir para un correcto bienestar a través de la ejecución de juegos de persecución y de roles que les permitan desarrollar su expresividad corporal y patrones motores básicos con actividades individuales y en equipos.
<b>Sugerencia de material de apoyo para la realización de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Video Serie Matilde y Martín, capítulo “El que guarda siempre tiene”, Notebook, parlantes, alargador.</li><li>• 16 Tarritos (reemplazables por conos, lentejas, piedras, etc)</li><li>• Silbato.</li></ul>

## Inicio

Presentación de la clase. Se mostrará el video de la Serie educativa para niños Matilde y Martín, capítulo “El que guarda siempre tiene”.

La profesora pedirá las apreciaciones con respecto al video y procederá a realizar las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Para qué ahorrar?
- ✓ ¿Quién de ustedes ha ahorrado dinero en una alcancía?
- ✓ ¿Quién de ustedes conoce otro tipo de ahorro?

### Calentamiento:

Se realiza un juego colectivo “Apago/enciendo la luz”, en donde se forma un gran círculo y cuando la profesora diga “apago la luz”, los estudiantes deberán agacharse y cuando se diga “enciendo la luz”, los alumnos deberán pararse y estirar los brazos. Los que se equivocan pierden y se colocan al medio del círculo.

Para dar dificultad, se pedirá que se salte en un pie, se trote, etc., esperando la orden.

Se elonga la musculatura de extremidades superiores e inferiores.

## Desarrollo

Juego Individual “Las compras compulsivas”: El curso se pone en la línea de fondo de la cancha y se colocan dos extremos marcados por conos en donde la profesora estará al medio y al silbato indicará una necesidad primaria o secundaria y los estudiantes deberán diferenciar si es una compra básica (deben ir al cono verde) o una compra compulsiva (deben ir al cono rojo).

Ejemplos: un par de calcetines, un juego de play station, una caja de cereal, una go-pro, una chaqueta, una casa, 50 súper 8.

Juego de persecución grupal “El chanchito de greda”: Se divide el curso en dos grupos (chanchito 1 y 2) y se forman en hileras detrás de unos conos. Al frente de ellos estará un niño o niña quien será el chanchito/a que al silbato debe correr hasta la hilera y buscar una moneda (un niño o niña) y devolverse a lugar.

A medida que vayan juntado monedas, deben formar un círculo y al niño o niña nuevo/a se coloca en el interior del círculo. El grupo que llene el chanchito primero gana.

Pausa e hidratación.

Juego grupal “A sumar”: Se dispersa el curso en la cancha en donde estando en movimiento la profesora indicará una suma. Por ejemplo  $2+2$ , en donde los estudiantes se deben juntar en grupos con el número de resultado de la suma que sería 4.

Dependiendo de cómo lo resuelva el grupo se puede dar dificultad dando seguido a la suma una resta.

Juego grupal y expresividad “Yo ahorro”: Se separa el curso en dos en donde deberá ir saliendo un representante de cada grupo (o más dependiendo de la cantidad del grupo) el cual deberá sacar un papelito e interpretar una acción de ahorro a su grupo el cual debe adivinar. El grupo que adivine más acciones gana.

Ejemplo de acciones de ahorro: darse duchas cortas, apagar el agua al lavarse los dientes, apagar la tv si no se está viendo, no dejar la manguera prendida etc.

## Cierre

Retroalimentación: Se forma un círculo en donde se sientan los participantes mientras escuchan con atención las preguntas que realizará la docente. Las preguntas son:

- ✓ ¿Cómo puedo y para qué me sirve ahorrar?
- ✓ ¿Qué juego les gustó más y por qué?

Después de haber escuchado las opiniones de los participantes, se conversa de las distintas formas de ahorrar e indican cuáles son accesibles para ellos.

En relación al ahorro energético, cada estudiante se compromete a ahorrar en su hogar para cuidar los recursos como el agua y así contribuir a cuidar el planeta.

*Como docente, dentro de los objetivos principales que se plantean para que una clase sea un éxito es que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos y a través de la Educación Física se pueden conseguir con actividades lúdicas y movimiento.*

*Al igual que la primera planificación de Educación financiera, se tomaron ciertos contenidos de las unidades en donde se eligieron aquellos conceptos de fácil entendimiento que se pueden transformar en actividades lúdicas utilizando la idea anterior de la clase temática para poder abordar la educación financiera desde la Educación física, modificando juegos cotidianos, cambiándoles el nombre y adaptando algunas características para ser implementadas.*

*La distribución de las actividades en la clase se hizo de la misma forma que en una clase tradicional, alternándose según grado de esfuerzo físico, dado que los niños y niñas necesitan pequeños descansos para no fatigarse, sobre todo en días de calor, utilizando el apoyo audiovisual al comienzo de la misma. La clase fue pensada para un curso con un número de alumnos promedio (35-40 niños/as).*

*Las actividades de esta planificación presentan distintas características lo que lo hace una clase innovadora ya que contempla juegos motrices con problemas matemáticos con el fin de reforzar las sumas y las restas, ya que es crucial al momento de que un niño o niña se decida a ahorrar y de forma transversal apoyar a otros subsectores como las matemáticas dado que en este nivel es importantísimo fortalecer las relaciones lógico matemáticos.*

*Además cuentan con actividades individuales, grupales, de cooperación y de persecución que desarrollan todos los aprendizajes esperados en la asignatura, complementados con el rol de la profesora en explicar y demostrar las actividades.*

*Otro aprendizaje transversal visto fue la personalidad y autoestima a través del juego “yo ahorro”, ya que utilizando su cuerpo y expresividad representaron distintas situaciones de forma individual o en grupo lo que los ayuda a reafirmar esas cualidades.*

*Estas actividades pueden ser modificadas y utilizadas en espacios cerrados como el aula de clases, pudiendo ser implementados por otras asignaturas o en caso de emergencia ambiental es ideal para la Educación física en sala.*

*Los materiales utilizados son de fácil acceso y se encuentran en la mayoría de los establecimientos escolares. En el caso de no tener conos o lentejas se pueden fabricar en la clase de tecnología y con ello reforzar lo que es el ahorro a través de la creación de material didáctico reciclando botellas, tarritos, etc.*

# Material Anexo

