



Colegio Sol de Chile
Departamento de educación física
Profesor Claudio Aceval C

GUÍA EDUCACIÓN FÍSICA Unidad N°4 “MUESTRA ARTISTICA y TRADICIONES CHILENAS”

1° y 2° AÑO BÁSICO

- Ejecutar movimientos, expresando sensaciones, ideas, estados de ánimo y emociones corporales en variados espacios y a diferentes ritmos(OA5)
 - Ejecutar movimientos o elementos de danzas tradicionales de forma coordinada, utilizando actividades rítmicas y lúdicas de forma individual o grupal

❖ **Lea atentamente este documento y siga las instrucciones de las actividades según corresponda.**

Estimados alumnos y alumnas, en la siguiente guía de aprendizaje comenzaremos la unidad de muestra artística y tradiciones chilenas, con el motivo reconocer y valorar las expresiones de la cultura chilena (celebraciones, tradiciones, costumbres).

Antes de comenzar es necesario saber...



Las **tradiciones** son conocimiento vivo y existente ,un conjunto de ideas relacionadas que han permanecido a través de los años, La razón por la que las **tradiciones** son **importantes** es que transmiten valores compartidos, historias y objetivos de una generación a otra, sin embargo la cueca es considerada nuestra danza nacional, ya que es la que mejor nos representa y expresa nuestro sentido y espíritu de chilenidad. ... En Chile se baila **cueca** desde, aproximadamente, 1824 y en 1839 se convirtió en la danza nacional, posteriormente por decreto supremo fue declarada oficialmente en 1979.

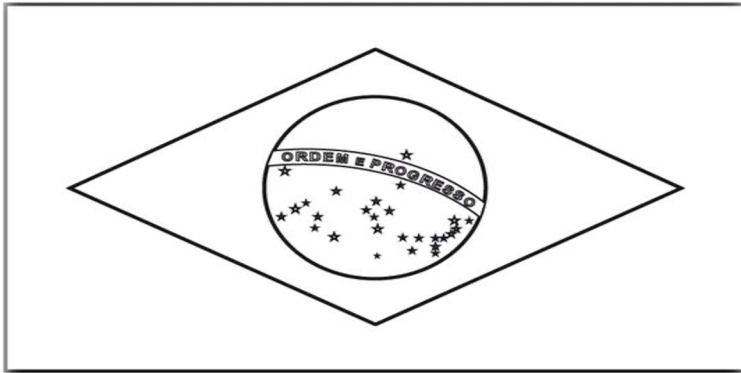
El juego, y su instrumento el juguete, constituyen una actividad primaria del hombre. Algunos acompañaron a nuestros pueblos originarios y otros llegaron con los conquistadores españoles desarrollando su propio mestizaje que dio como fruto el extenso y movido repertorio de nuestras entretenencias. Los juegos y juguetes no son sólo aquellos con nombre propio o de factura elaborada. Son también las entretenencias familiares, las conversaciones en broma, los simples trozos de madera que la imaginación de un niño transforma en barco. El juego, acompaña la fiesta y es padre de una sana diversión.



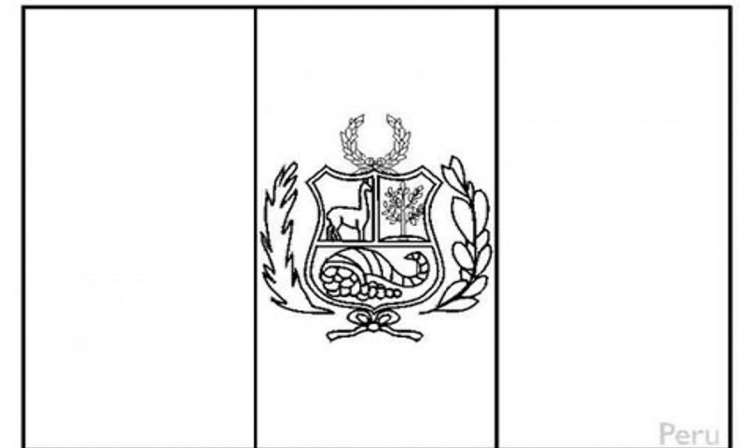
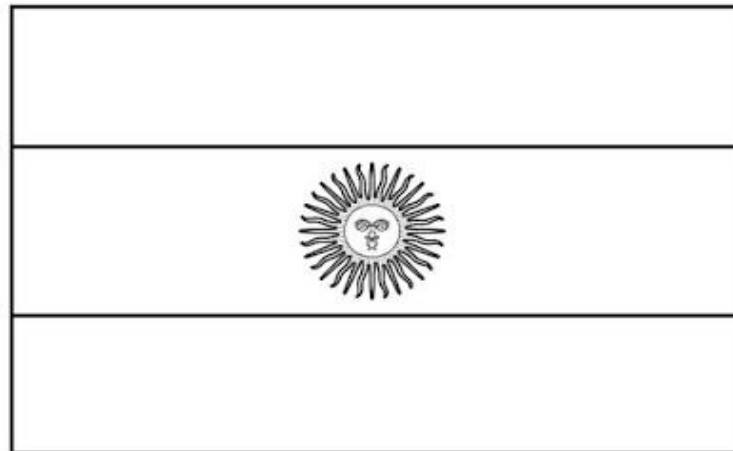
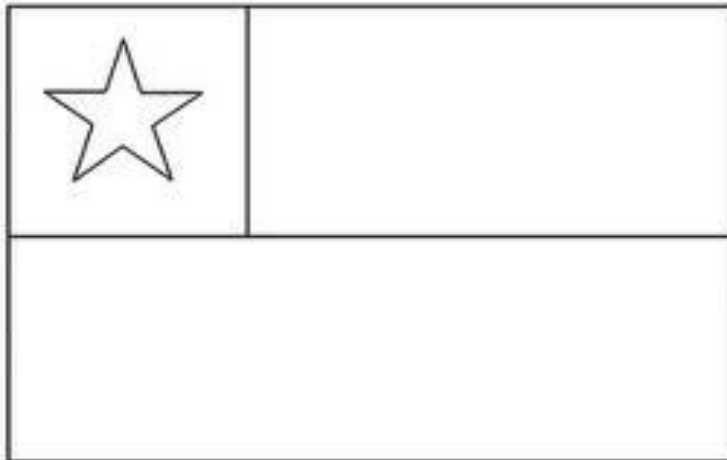
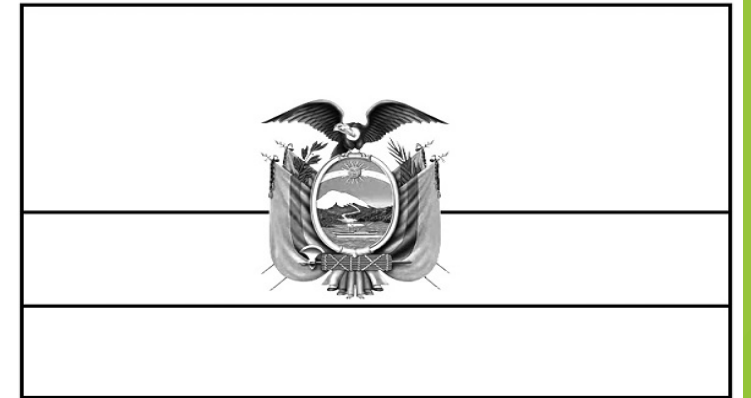
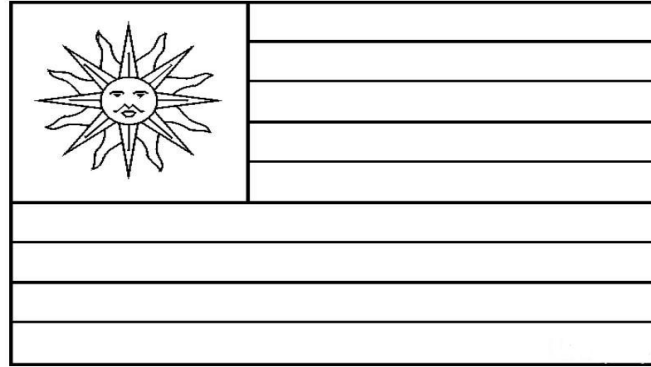
Actividad 1

¡Estamos listos !

- Realiza las siguientes actividades junto a un familiar, puede ser tu hermano(a), mamá, papá, tío(a), primo(a).
- Identifica cual es la bandera chilena y píntala con los colores que corresponda.
- Deben realizar un registro fotográfico o un video para la evaluación.



www.dibujalia.com



Actividad 2

- Realiza las siguientes actividades junto a un familiar, puede ser tu hermano(a), mamá, papá, tío(a), primo(a).
- Los(as) alumnos(as) deben elegir uno de estos juegos tradicionales, buscar los materiales para su construcción y ponerlos en práctica.
- Deben realizar un registro fotográfico o un video para la evaluación



LA RAYUELA

Este juego consiste en poner en el suelo una plataforma o cajón de medidas aproximadas de 1mt x 1mt y 15 cms de alto, relleno es barro o arcilla (la idea es que los tejos que tiramos se entierren un poco). En la mitad del cajón tiene que haber una cuerda “lienza” (de un material resistente) que la atraviere de manera horizontal y cada jugador tiene dos tejos que debe lanzar y quedar justo en la cuerda



LAS BOLITAS

"Es muy simple y consiste básicamente en hacer chocar dos bolitas entre sí. De eso derivan una gran variedad de otros juegos como "la troya", "tirar al montoncito" y "la pallalla", entre otros".



LOS VOLANTINES

Tradicionalmente, los volantines chilenos tienen estructura cuadrada y son hechos de un delgado papel de colores. Sólo usa un hilo ya que debe ser amarrado de sus palillos en forma de trípode invertido. Puede tener cola para hacerlo más estable, sin embargo en las versiones más grandes (pavos) no se le agrega. También puede tener flecos en los costados y aretes (colas más pequeñas) en cada lado, las que pueden ser útiles cuando está descompensado.

IMPORTANTE AL ELEVAR VOLANTIN OCUPA HILO SANO.



EL EMBOQUE

El emboque es un juguete de madera con forma de esfera o campana con un agujero de cuatro a cinco centímetros de profundidad. De su cuerpo sale un cordón delgado en cuyo extremo tiene amarrado un madero o palito que habrá que tratar de meter al agujero del emboque.

El juego consiste en tomar el madero de forma vertical con una mano, de manera que el emboque quede colgando. Con el movimiento del brazo el emboque comenzará a adquirir un movimiento oscilante.

El emboque tiene que ser lanzado al aire. La idea es que el madero logre entrar al agujero. Esto es el "emboque". Se juega de manera individual o con más personas. Gana quien hace más número de emboque interrumpidamente.

CÓMO JUGAR AL LUCHE

- El Luche es un juego que se conoce también con el nombre de Tejo, Piña, Cajón y Caracol, entre otros.
- Para jugar, se dibuja en el suelo una figura compuesta por una serie de rectángulos y un semicírculo al final. El número de casilleros es variable. Se numeran los casilleros, menos el primero y el último que se llaman “tierra” y “cielo”, respectivamente.
- Para empezar, el primer jugador tira un tejo -piedra o trozo de madera- que debe caer en el primer casillero. Luego, debe saltar en un pie hacia ese primer casillero y, siempre en un pie, recoger el tejo y saltar de regreso hacia la partida.
- Superado el primer casillero, el mismo jugador vuelve a lanzar el tejo hacia el siguiente y nuevamente va por él, saltando en un pie y regresando al punto de partida, y así sucesivamente, hasta llegar al último casillero. Eso sí, en las casillas dobles, se debe caer con ambos pies.
- El jugador debe tener cuidado de que el tejo no caiga sobre las líneas que marcan los casilleros o fuera de ellos, ya que esto implica perder el juego o su turno.
- Tampoco puede pisar las líneas divisorias cuando salte de casilla en casilla.
- Gana el juego el primer jugador que consiga llegar al “cielo”.



ACTIVIDAD 3

- Realiza las siguientes actividades junto a un familiar, puede ser tu hermano(a), mamá, papá, tío(a), primo(a).
- Los alumnos(a) deben vestirse de huaso o chinita y representar 3 pasos básicos de la cueca según los señalados a continuación
- Deben realizar un registro fotográfico o un video para la evaluación
-  YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=wHcICUKTP3o>

PASO A PASO

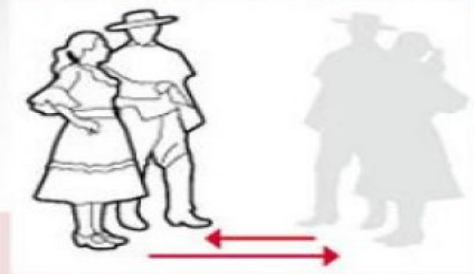
Según los expertos, antes de iniciar el baile el hombre le pregunta a la mujer qué vuelta desea bailar.

La "S" 

Vuelta redonda 

4 esquinas 

01 INVITACIÓN Y PASEO



comienza la música

El hombre invita a la mujer y dan un paseo de lado a lado por la pista de baile, ella le responde con un leve coqueteo de los ojos. El paseo previo al baile le sirve al varón para cortejar.

02 INICIO DE FRENTE



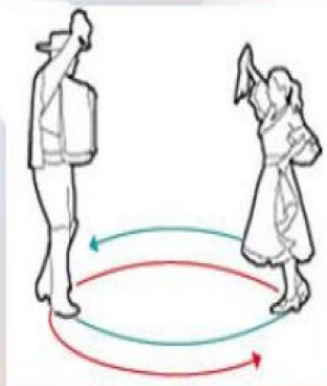
los cantantes lanzan las primeras rimas

La pareja se ubica de frente, aplaudiendo al compás de la música

PASO A PASO

03

VUELTA INICIAL

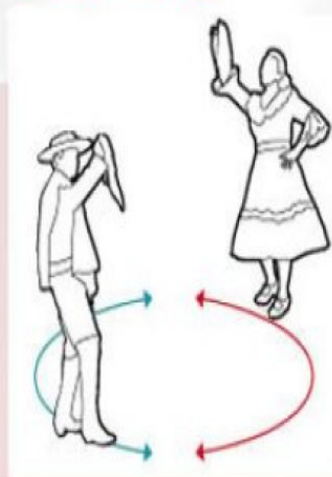


comienza el canto

Comienza el baile. La pareja hace círculos siempre volviendo al lugar de inicio. El hombre corteja a la mujer.

04

MEDIALUNA



Hombre y mujer se mueven haciendo una medialuna.

PASO A PASO

05

1^{ER} CAMBIO DE LADO

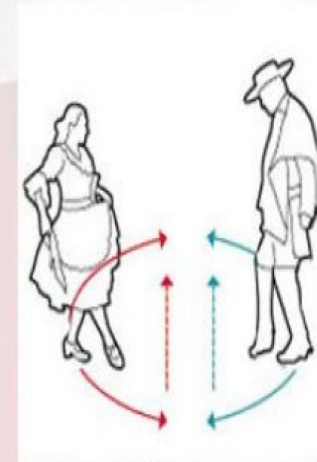


Se repite el primer verso de la cueca

Para ello, se cruzan en el centro, espalda con espalda.

06

ESCOBILLADO



Se realiza en el lugar, en medias lunas o hacia los lados. El hombre muestra las espuelas.

El éxito
es la suma
del trabajo
más el juego

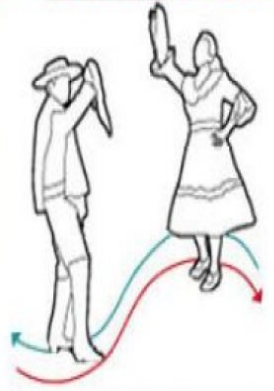


Albert Einstein
en Otto del pie

PASO A PASO

07

2º CAMBIO DE LADO

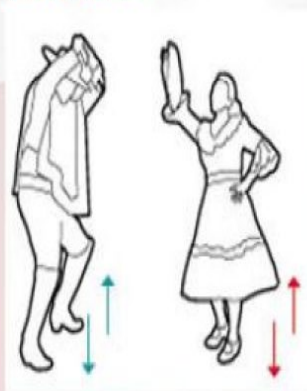


Cuando se canta "ay sí"

La idea es volver al lugar donde se inició el baile.

08

ZAPATEO



La parte más energética de la canción

El hombre debe lucir todo su talento, siempre cortejando a la mujer. Ella lo acompaña, zapateando suavemente.



09

VUELTA DE ACERCAMIENTO

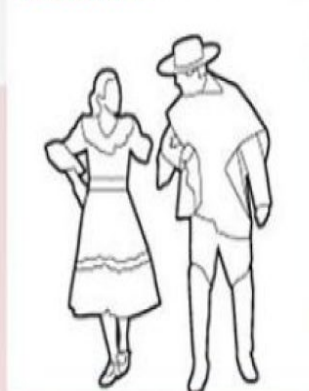


Cuando está terminando la canción

Hombre y mujer se acercan siguiendo la figura.

10

REMATE



Termina el canto

El hombre ofrece su brazo en señal de conquista, quedando al lado de la mujer.

- Estimados(as) alumnos y alumnas, deben realizar un registro fotográfico o un video realizando la actividad.
- Enviar los registros al siguiente mail de contacto: profesorclaudioaceval1@gmail.com o enviar registro de las actividades al whatsapp  996480134 adjuntar

Nombre del alumno(a):

Curso:

Fecha:



Marca con una X

Alegre _____

Desagradado _____

Temor _____

Tristeza _____

Furia _____

EVALUACIÓN DEL LOGRO DE APRENDIZAJE

Puntaje ideal: 12	Porcentaje de exigencia: 60%	Puntaje obtenido:		Nota:	
------------------------------------	---	--------------------------	--	--------------	--

DESCRITORES				
CRITERIOS DE EVALUACION		3 puntos	2 puntos	1 punto
1	Protagoniza el video o registro fotográfico	El/la estudiante protagoniza de manera completa el video.	El/la estudiante realiza evidencia fotográfica del trabajo	El/la estudiante no realiza el registro de la actividad
2	¿Lograste identificar la bandera chilena?	El/la estudiante logra identificar la bandera chilena y la colorea con sus respectivos colores	El/la estudiante solo logra identificar la bandera chilena	El/la estudiante no logra identificar la bandera chilena y no la colorea
3	¿ Lograste identificar un juego tradicional y ponerlo en practica?	el estudiante logra identificar un juego tradicional y lo pone en practica	El/la estudiante logra identificar un juego tradicional	El/la estudiante no logra identificar un juego tradicional y no lo pone en practica
4	¿ Lograste vestirse de huaso o chinita para representar los 3 pasos básicos ?	El/la estudiante se viste de huaso chileno y chinita y representan los 3 pasos básicos.	El/la estudiante se viste de huaso chileno pero no representa los 3 pasos básicos.	El/la estudiante no se viste de huaso chileno o chinita y no representan los 3 pasos básicos.
Total				
Rango		Logrado	Medianamente logrado	Por lograr
		Entre los 12-8 puntos	Entre los 8-4 puntos	Entre los 4-0 puntos