GUÍA DE AUTO-APRENDIZAJE N°5

ELECTIVO HISTORIA “REALIDAD NACIONAL”

IVºMedio

**Nombre\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Curso:\_\_\_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_\_\_**

|  |
| --- |
| OA: Identifican políticas públicas vinculadas a la población.  Comprenden que los jóvenes comparten sistemas de símbolos y valores característicos que les otorgan identidad, a la vez reconocen la multiplicidad deformas de expresión de lo juvenil.  Link del vídeo en el canal de youtube de Historia:  <https://www.youtube.com/watch?v=m4FLXlaqOJQ&feature=youtu.be>  En caso de dudas recuerda enviarme un mail a la siguiente dirección: [historia.iv.smm@gmail.com](mailto:historia.iv.smm@gmail.com)  “El desarrollo de las guías de autoaprendizaje puedes imprimirlas y archivarlas en una carpeta por asignatura o puedes solo guardarlas digitalmente y responderlas en tu cuaderno (escribiendo sólo las respuestas, debidamente especificadas, N° de guía, fecha y número de respuesta)” . |

**I.- Síntesis.**

Políticas Públicas:

* Son soluciones específicas de cómo manejar los asuntos públicos.
* Se desprenden de la agenda pública.
* Políticas del desarrollo (políticas públicas), permiten orientar la gestión de un gobierno para alcanzar sus objetivos.
* El diseño, gestión y evaluación de las políticas públicas son una parte fundamental del quehacer del gobierno.

**Cultura Juvenil:**

* Las culturas juveniles son aquellas pandillas, bandas callejeras o simplemente agrupaciones de jóvenes que visten de forma similar, poseen hábitos comunes y lugares de reunión. Cuando los individuos se reúnen voluntariamente, por el placer de estar juntos o por búsqueda de lo semejante, se trata de una banda.

**II. Desarrollo:**

1. Con respecto a las políticas públicas hacia la juventud, propone un ejemplo claro que podría ayudar y proteger a los jóvenes con alguna problemática que enfrenta la sociedad actual. Explica

|  |
| --- |
| Esta respuesta es sumamente abierta, las problemáticas de la juventud son complejas y variadas, algunas políticas públicas que pudiesen desarrollarse son:  \*Sexualidad afectica.  \*Apoyo psicológico emocional constante.  \*Prevención de drogas y alcohol.  \*Charlas y encuentros para hablar sobre el racismo y xenofobia, o la inclusión, feminismo, etc. |

2. Describe dos culturas juveniles actuales y caracterízalas según su estilo de vestir, música, qué quieren representar o decir, cómo son vistos por la sociedad, lugares de encuentro recurrente, etc.

|  |
| --- |
| 1. Grupos Coreanos.  Su estilo de vestir es bien particular porque se asemejan a veces a personajes de animé o a sus grupos de bandas favoritas, a veces se cortan el pelo muy corto y tienen un perfil más “asexuado”.  La música claramente es de Corea, Japó o China. Mezclan la música con el baile y coreografías bien complejas.  Son bien vistos por la sociedad, generalmente los y las adolescentes adoptan este estilo juvenil, pero puede llegar a cualquier edad. Principalmente se encuentran en alguna plaza pública ensayando sus bailes o en el GAM en Santiago Centro. |
| 2. Grupo “Gamer”.  Su estilo de vida es particular porque no salen de sus casas, aspiran a tener buena conexión a internet, un computador bueno y juegan online con sus amigos. Generalmente pasan gran parte del día jugando. No poseen algún estilo musical en particular, quizás los soundtrack de los mismos vídeo juegos.  Son mal vistos en la sociedad en general, porque no salen de su pieza y no son sociables en espacios públicos generalmente, ya que sus temas de conversación son bien acotados. También pueden existir Gamers de cualquier edad, y como se mencionó antes su lugar de encuentro es online, por medio de vídeos juegos. |