



# Aprendizaje y desarrollo integral

Orientaciones pedagógicas  
Programa 4 a 7





# Aprendizaje y desarrollo integral

## **Orientaciones pedagógicas Programa 4 a 7**



APRENDIZAJE Y DESARROLLO INTEGRAL  
PROGRAMA DE 4 A 7

NIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA  
División de Educación General  
Ministerio de Educación  
República de Chile

*Autores*

Claudio di Girolamo Carlini  
Hugo Martínez Alvarado  
Miguel Rozas Reyes  
Gonzalo Zapata Vera

*Diseño*

S comunicación

*Ilustraciones*

Sebastián Olivari

*Impresión*

Registro de Propiedad Intelectual N°

2013



# Índice

<b>04</b>	Presentación
<b>07</b>	Algunas notas sobre aprendizaje, autoaprendizaje y comprensión lectora
<b>19</b>	Creatividad
<b>33</b>	La alegría de jugar Talleres de actividad física y deportes
<b>81</b>	Taller de integración de tecnologías digitales

# PRESENTACIÓN

Desde el año 2011, el Servicio Nacional de la Mujer, en colaboración con la Junta Nacional de Auxilio Escolar y Becas y la División de Educación General del Ministerio de Educación, está desarrollando un programa de extensión del horario escolar de hijos e hijas de mujeres trabajadoras que tienen entre 6 y 13 años. Esto implica mantener abiertas las escuelas municipales entre las 4 y las 7 de la tarde para la permanencia de niños y niñas, en actividades diversas (culturales, deportivas, artísticas, de estudio, entre otras).

Esta iniciativa surge como una respuesta a la dificultad que enfrentan las mujeres a cargo de hijos pequeños, para insertarse en el mercado laboral. En ese sentido, el propósito del programa es contribuir a la inserción y permanencia laboral de madres y/o mujeres responsables del cuidado de niños y niñas de 6 a 13 años, mediante apoyo educativo y recreativo después de la jornada escolar. En términos más específicos y desde la perspectiva de sus usuarios, el programa se propone, por una parte, fortalecer el proceso de aprendizaje a través del apoyo educativo de niños y niñas; por otra parte, se busca entregarles oportunidades de desarrollo integral mediante la implementación de talleres temáticos especializados, lúdicos y/o recreacionales.

El trabajo en las escuelas presenta algunas de las siguientes características:

- Se trabaja en dos tipos de establecimientos educacionales según las necesidades locales, la demanda esperada y la realidad de la comuna: establecimientos con cobertura para 50 estudiantes y establecimientos con cobertura para 100 estudiantes.
- En cada establecimiento se conforma un equipo de trabajo de acuerdo a la cobertura de atención: en los de 50 niños/as hay un monitor coordinador/a y dos monitores/as de talleres (al menos uno debe ser egresado de la carrera de Pedagogía). En los de 100 niños/as hay un monitor/a coordinador/a y 5 monitores/as de talleres (al menos uno debe ser egresado de la carrera de Pedagogía).
- El programa se ejecuta de lunes a viernes, después de la jornada escolar (entre las 4 y las 7 de la tarde), desde el mes de inicio hasta el último día hábil del año.





- Diariamente se realizan 4 horas cronológicas de trabajo en el establecimiento educacional. La jornada diaria debe considerar tiempo de preparación, recepción y acogida, activación y motivación de las actividades, realización del taller de organización escolar y de los talleres temáticos y/o recreativos, evaluación y cierre de las actividades del día.

Para que tanto las y los monitores coordinadores, como monitores de talleres, tengan un desempeño educativo y pedagógico adecuado, acorde a los requerimientos del programa y a las necesidades de aprendizaje y desarrollo de niños y niñas, el Ministerio de Educación, a través de Unidad de Educación Básica de la División de Educación General, despliega un proceso de capacitación y apoyo, para entregar orientaciones pedagógicas que faciliten la implementación de las acciones educativas del programa.

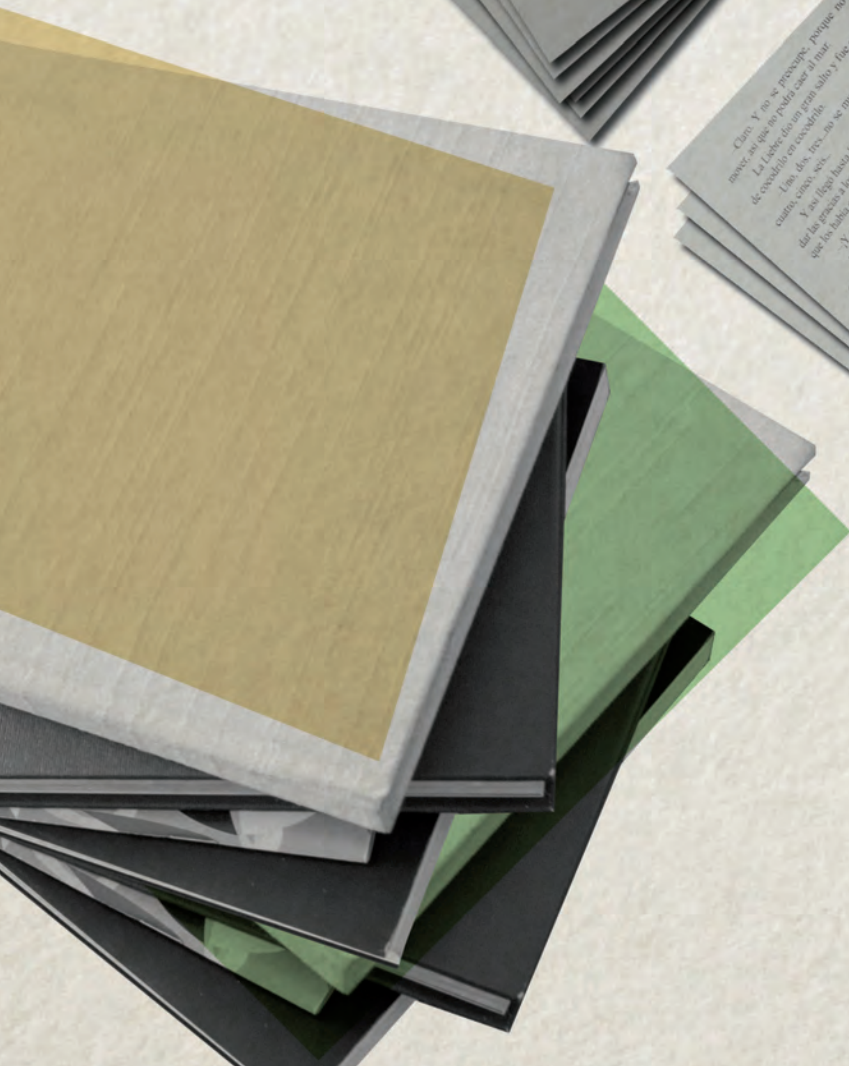
En este marco, se presenta este material educativo de apoyo que contiene orientaciones y contenidos para el desarrollo de los talleres temáticos y de organización escolar.

En la primera parte se incluye un apartado con orientaciones generales respecto al aprendizaje de niños y niñas, algunas técnicas para favorecer el estudio y el autoaprendizaje, así como estrategias para el desarrollo de la competencia de comprensión lectora, toda vez que ella constituye un aspecto transversal del aprendizaje.

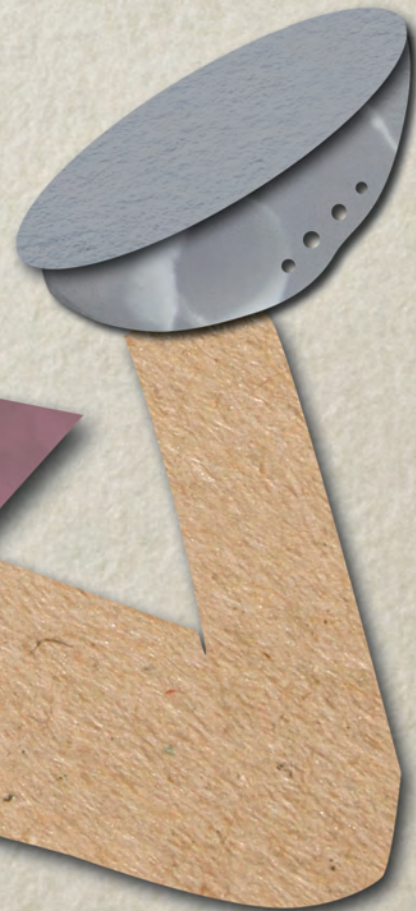
En la segunda parte se presentan orientaciones para el desarrollo de la creatividad. Un primer apartado ofrece ideas para la reflexión sobre el concepto de creatividad y un segundo apartado propone la creación colectiva como un tipo de acción creativa que se puede desarrollar y aplicar en actividades educativas.

En la tercera parte se presentan orientaciones para organizar y realizar acciones en el ámbito del deporte y la actividad física, a fin de fortalecer los talleres temáticos en dicha área.

Finalmente, se presentan orientaciones para la utilización educativo-recreativo de herramientas propias de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), a fin de que estos medios, ampliamente al alcance de niños y niñas, sean aprovechados para el aprendizaje y el desarrollo integral.



# Algunas notas sobre aprendizaje, autoaprendizaje y comprensión lectora





# Algunas notas sobre aprendizaje, autoaprendizaje y comprensión lectora

## 1 El aprendizaje

El aprendizaje es fundamental en los seres humanos y se expresa, principalmente, en conocimientos, valores, habilidades, competencias en relación a múltiples ámbitos de la vida. A través de él se alcanza el desarrollo personal, se accede a la cultura y se adquieren las herramientas para participar activamente de la vida social.

Su adquisición se da en forma paulatina y permanente a lo largo del ciclo vital, siendo la infancia el período en el cual se da de modo más intenso y significativo. En consecuencia, mientras más oportunidades tengan los niños y niñas de desarrollar sus aprendizajes, más posibilidades tendrán de lograr su pleno desarrollo como personas y miembros de una comunidad.

El aprendizaje se produce de variadas maneras y existen distintas teorías para explicar en qué consiste cada una de esas formas. Genéricamente, existen dos grandes modos de entender el aprendizaje.

Por un parte, se concibe como un proceso de transmisión de algo desde el que enseña al que aprende. Este enfoque parte de la base de que el sujeto que aprende debe adquirir una información (conocimientos, competencias, valores, capacidades, etc.) que no posee. Dicha información debe ser transmitida a los sujetos por quien la tiene a su disposición. Este proceso de transmisión, supone



el traspaso de la cultura de una generación a otra pues, generalmente, quienes disponen del conocimiento son las generaciones mayores. Prácticamente en todos los tipos de organización social que se conocen, se asigna esta tarea de transmisión a la educación. En ese sentido, la educación consiste en el mecanismo diseñado y validado por la sociedad para producir este traspaso cultural. Concebir el aprendizaje de esta manera, implica concebir el conocimiento como una verdad dada e incuestionable y supone establecer una relación educativa entre el sujeto que enseña y el que aprende, de tipo unilateral, basada en la palabra del que enseña y el silencio del que aprende. También, implica valorar ciertas capacidades y competencias cognitivas, como la acumulación de información, la memoria y otras, por sobre aquellas que implican niveles más complejos de desarrollo.

Por otra parte, el aprendizaje también se concibe como un proceso de construcción de algo nuevo, a partir de lo que ya se sabe sobre algo. En este sentido, no se parte de la nada sino de lo que cada sujeto ya conoce y del aprendizaje alcanzado en experiencias previas. El aprendizaje, entonces, consiste en la construcción de significados a partir de las significaciones que cada sujeto ya posee sobre algo. En consecuencia, en el proceso de construcción tiene un rol protagónico tanto el sujeto que enseña como el que aprende. Por lo tanto, el conocimiento no es estático, sino dinámico y se resignifica en el proceso. Concebir el aprendizaje como una construcción supone una relación educativa bilateral y multilateral, pues el sujeto que enseña también aprende y, asimismo, él y los que aprenden enseñan y aprenden a la vez. En este marco de acción pedagógica, el sujeto que aprende dice su palabra y su actuar no se limita al silencio. Por el contrario, la interacción con el educador y con los pares, resulta fundamental para que se produzca el aprendizaje efectivo. Este enfoque contribuye al desarrollo de competencias cognitivas de nivel superior, por cuanto exige que el aprendiz procese información (no solo la acumule), haga análisis y síntesis, resuelva problemas, tome decisiones, desarrolle una visión crítica, entre otros aspectos.

Este segundo enfoque se presta de modo más natural, para posibilitar un desarrollo más integral de niños y niñas. Para ello se deben dar ciertas condiciones que favorecen el proceso de construcción. A continuación se presentan algunas de estas condiciones, principios o criterios generales que permiten a los niños y niñas desarrollar sus aprendizajes.



## 2

### Algunos elementos del aprendizaje como construcción

- **Reconocimiento de experiencias y conocimientos previos.** Considerar en cada situación de aprendizaje, los conocimientos y experiencias previas, para encontrar un punto de apoyo sobre el cual articular un nuevo conocimiento es algo fundamental. Esto significa considerar los intereses de niños y niñas, sus experiencias de vida cotidiana, sus deseos y fantasías, etc. Se trata de contextualizar los contenidos, el lenguaje y las actividades, valorando la cultura local.
- **Participación activa en la construcción del aprendizaje.** Los niños construyen sus aprendizajes cuando actúan, exploran y descubren la realidad, en interacción con sus pares, con adultos y con el medio. En la medida que superan los obstáculos que se les presentan, se hace más fácil el acceso a nuevos saberes. Por ello es importante que cuenten con diversas oportunidades para practicar y aplicar sus saberes, permitiendo explorar, reflexionar y dialogar con otros, en la resolución de problemas y promoviendo un clima propicio para la participación.
- **Autoestima positiva y altas expectativas de aprendizaje.** Las interacciones con pares y adultos son oportunidades para construir una autoimagen positiva. Un niño no aprende si no se siente valorado y querido. En ese sentido, es necesario ayudarlo a aceptarse a sí mismo y conocer sus propias capacidades y limitaciones, pues ello contribuye a la construcción de una autoestima positiva. Desarrollar ambientes de aprendizaje seguros y respetuosos, con límites consistentes, facilita esta tarea. También, ayudar a que propongan metas realistas y alcanzables, permite que vivan experiencias exitosas. Finalmente, mostrar altas expectativas respecto a lo que son capaces de hacer, reconociendo, estimulando y motivando sus aciertos, es un camino que se debe transitar para que se forme una autoestima positiva.
- **Ambiente educativo estructurado.** La comunicación educativa propia de los procesos educativos requiere de espacios estructurados y consistentes. En este marco debe existir una intencionalidad respecto de qué y para qué son los aprendizajes que se espera desarrollar. Un ambiente ordenado está directamente relacionado con la conducción del grupo: el respeto a los horarios establecidos, la mantención del orden en los talleres, la atención y



disciplina, la planificación del trabajo, el respeto a los momentos y propósitos del trabajo, la información permanente y oportuna respecto de qué se espera de ellos y la retroalimentación de su desempeño, son factores que contribuyen a estructurar el ambiente educativo.

- **Trabajo colectivo y colaborativo.** Hay evidencias de investigación que muestra que el trabajo cooperativo e interactivo entre niños y niñas, aumenta el desempeño. Al aprender entre iguales, la escuela y el educador dejan de ser la única fuente de información. El trabajo colaborativo demanda a los participantes estructurar mejor su pensamiento y sus ideas, lo cual impacta en el desarrollo de las habilidades cognitivas. Dejar que los niños y niñas expresen su palabra, pedir sus opiniones, estimular el diálogo, la organización del espacio físico y del mobiliario para el trabajo en grupo, favorece las interacciones entre los actores del proceso educativo. El acompañamiento en la toma de decisiones colectivas y en la responsabilización de niños, así como el apoyo a sus proyectos colectivos, también ayuda en este ámbito.
- **Reflexionar sobre qué y cómo se aprende.** Aprovechar el conocimiento que cada sujeto tiene de sus propios saberes es una fortaleza para el proceso de aprendizaje. Cuando se tiene conciencia de lo aprendido y de las estrategias que se utilizan para lograrlo, se progresa mejor y más rápidamente. La reflexión permanente con niños y niñas, acerca de "qué" y "cómo" se aprende, así como el acompañamiento en la revisión y corrección positiva de las evaluaciones y trabajos, contribuye a este proceso de metacognición.



# 3

## Las ventajas del aprendizaje autónomo

El aprendizaje autónomo o autoaprendizaje, es la forma de aprender, principalmente, por uno mismo. Consiste en aprender buscando uno mismo la información, haciendo prácticas o experimentos. Las principales ventajas del aprendizaje autónomo son las siguientes:

- **Fomenta la curiosidad y la autodisciplina.** El aprendizaje por sí mismo ayuda a desarrollar la capacidad de indagación, particularmente, de aquellos temas, objetos, fenómenos, situaciones que son de su interés. En este sentido, despierta la curiosidad y contribuye a la autodisciplina.
- **Ayuda a organizar el espacio de aprendizaje.** Cuando se participa de una acción educativa dirigida por otros –profesor, monitor, tutor, adulto, etc.–, la organización del espacio es responsabilidad de dicho actor. No obstante, cuando se trabaja en forma independiente o autónoma, la tarea de organización es de quien aprende. La organización del espacio es, en sí misma, una acción educativa que contribuye eficazmente al aprendizaje.
- **Desarrolla la proactividad frente a situaciones de aprendizaje.** El aprendizaje dirigido es una acción necesaria y, en muchos casos, un paso previo para aprender autónomamente. No obstante, no siempre ayuda a desarrollar la capacidad de anticiparse, rasgo propio de la proactividad. En este sentido, el aprendizaje autónomo genera un rol activo y propositivo en la acción educativa.
- **Está centrado en los propios estilos, ritmos y necesidades de aprendizaje.** El autoaprendizaje responde de manera directa a las necesidades e intereses de quien aprende y, en consecuencia, siempre se da acuerdo a la forma que cada sujeto aprende mejor y según su propio ritmo, ya que no hay un agente externo que determine los tiempos, las formas y los espacios.
- **Desarrolla hábitos de estudio (planificación).** Aprender en forma independiente es un ejercicio tremendamente útil para desarrollar ciertos hábitos y rutinas de estudio. En este sentido, sirve como una herramienta de planificación del estudio.
- **Ayuda a organizar la información.** En la medida que no existe un agente externo que define la secuencia que se debe seguir para lograr un determinado aprendizaje, es fundamental desarrollar la capacidad de organización de la información y los materiales de trabajo, de modo que sea útil a los propósitos de aprendizaje que se persiguen. El aprendizaje autónomo es un medio para alcanzar este propósito.



# 4

## Las técnicas de estudio facilitan el aprendizaje

Las técnicas de estudio son herramientas básicas que permiten comprender y procesar la información que se adquiere en un proceso educativo o escolar. Permiten la profundización de los contenidos desarrollados en las diferentes áreas del aprendizaje.

Desde la perspectiva curricular y en la dimensión conceptual, importan los aspectos físicos y psíquicos ambientales del proceso de estudio, así como el conocimiento y dominio de las distintas técnicas de estudio: subrayado, esquema, resumen, mapa conceptual, organizador gráfico, entre otros. En la dimensión procedimental importan la organización y planificación de las tareas, en cuanto al establecimiento de horarios coherentes, racionales y eficaces para el estudio, así como el desarrollo de la capacidad de comprensión lectora. Finalmente, en relación a la dimensión actitudinal, interesa la motivación que se tenga hacia el estudio en el proceso de enseñanza y que el aprendizaje esté dotado de significado y funcionalidad (Barrena, 2001).

### Algunas técnicas de estudio

- **Subrayado.** Probablemente, esta técnica es el medio de estudio utilizado más corrientemente. Permite detectar y destacar las ideas centrales y más importantes de un texto.
- **Resumen.** Tiene como propósito principal, poner por escrito las ideas importantes, de manera breve y precisa. El resumen se puede hacer por partes (capítulos o secciones de un texto) y también en forma general. Ambos caminos son complementarios.
- **Organizadores gráficos.** Se utilizan para presentar la información más importante que se desea guardar y aprender. Permite mostrar la información obtenida de un texto, de manera visual; ayuda a identificar las ideas principales y descubrir o establecer las relaciones que hay entre ellas; también, contribuyen a descubrir la intencionalidad del autor del texto. El tipo de organizador que se utilice depende de las características del texto (narrativo, informativo, poético, otro). Algunos tipos de organizadores gráficos son el



cuadro comparativo, el cuadro de anticipación, la línea de tiempo, el cuadro sinóptico, el cuadro circular, la búsqueda de diferencias y similitudes, entre otros.

- **Mapas conceptuales.** Son un tipo de organizador gráfico, cuya principal función es representar un concepto. En este sentido, permiten representar un concepto en forma gráfica. Su elaboración consiste en articular conceptos que están relacionados, ligándolos entre sí por palabras denominadas conectores. Permiten recordar y sistematizar lo que se ha aprendido.



# 5 Comprensión lectora como estrategia transversal del proceso educativo

Condemarín (2006), sostiene que la mejor forma de profundizar y perfeccionar la comprensión lectora de textos, es a través de la enseñanza explícita. Es decir, utilizar estrategias de comprensión antes, durante y después de la lectura.

## 5.1. Estrategias antes de la lectura

El propósito de hacerse preguntas de comprensión antes de la lectura del texto, es que los estudiantes se familiaricen con los contenidos que el texto aborda. Esto supone indagar en aquello que ya saben acerca del texto. Es decir, se trata de activar los conocimientos y experiencias previas que tienen en relación al tema.

**Algunas estrategias para lograr lo anterior son las siguientes:**

- **Hacerse preguntas.** Interrogar el texto es una buena estrategia para avanzar en su comprensión, aun antes de haberlo leído. Es importante aclarar que no todas las preguntas son atingentes a todos los tipos de textos. Así, se pueden hacer preguntas tales como qué sé del tema y qué más me gustaría saber; de qué se trata el texto; a qué hechos o fenómenos se refiere; quiénes están involucrados; qué utilidad podría tener lo que trata el texto, entre otras.
- **Lluvia de ideas.** También se conoce como tormenta de ideas. Básicamente, se trata de que las y los niños expresen, en forma espontánea, todas las ideas que tienen sobre el tema que trata el texto. Por más absurdas que algunas parezcan, todas las ideas son importantes en esta etapa y deben ser consideradas. Esta estrategia es efectiva solo si niños y niñas ya tienen información sobre el tema y sirve de motivación e introducción a la lectura. Una forma efectiva para producir una lluvia de ideas es hacerlo primero en forma individual, en dúos o tríos y luego socializarlo con todo el grupo.
- **Predicciones e hipótesis.** Se busca estimular en niños y niñas, la especulación acerca de lo que trata el texto, lo cual contribuye a lograr mayores niveles de comprensión. Para ello es necesario hacer inferencias, juicios críticos, anticipación de alternativas y conclusiones, entre otras. Las predicciones





se pueden hacer a partir de las experiencias y conocimientos previos que tienen los niños sobre el tema, a partir del título del texto, de su estructura, de las imágenes que contiene. Por supuesto, una vez leído el texto dichas predicciones e hipótesis se podrán corroborar o refutar. En este sentido, hacer predicciones implica tener ciertas expectativas acerca de la lectura.

## 5.2. Estrategias durante la lectura

A medida que transcurra la lectura, niños y niñas pueden utilizar ciertas estrategias para la comprensión del texto. La idea es hacer una lectura pausada, comentada, guiada, a fin de procesar el contenido.

### Algunas estrategias para lograr lo anterior son las siguientes:

- **Lectura comentada.** Permite comprobar si están comprendiendo las ideas centrales. Ayuda hacer preguntas acerca del significado de las palabras nuevas, así como propiciar que deduzcan el significado a partir del contexto. Detener la lectura y pedir que relaten con sus palabras lo que están leyendo. Comentar las situaciones que aparecen en el texto y relacionarlas con situaciones familiares o cotidianas que conocen o viven. Leer grupalmente (en carro –uno tras otro– a coro –al unísono–) también contribuye a la comprensión.
- **Destacar ideas importantes.** Identificar aquellas ideas que para cada lector son relevantes. Esto significa que, a medida que se avanza en la lectura y se comparten estas ideas en el grupo, se pueden identificar varias ideas importantes sobre el contenido del texto. Una técnica que ayuda a destacar estas ideas es el subrayado.
- **Notas.** Tomar notas a medida que se produce la lectura ayuda a hacer un resumen del texto, a relacionar los contenidos con las experiencias y conocimientos previos, a visualizar el texto en forma global, identificando sus partes o secciones y la secuencia que ofrece. Ayuda a comprender la complejidad del contenido, las relaciones que hay entre los diferentes elementos, la estructura que tiene. Este proceso contribuye al desarrollo del pensamiento y a la toma de decisiones.
- **Guías de trabajo.** Una guía de trabajo o estudio, es una pauta de lectura que ayuda a que niños y niñas construyan sus aprendizajes. Son especialmente útiles para la lectura y procesamiento de textos informativos y aquellos que abordan contenidos específicos. Se estructuran a través de preguntas o actividades a desarrollar.



### 5.3. Estrategias después de la lectura

- **Lo que está en el texto.** Para ayudar a encontrar la información que está contenida en el texto, es útil hacer preguntas explícitas sobre el contenido del mismo. Por ejemplo, quiénes son los personajes o qué información entrega el texto sobre el contenido. Para responder las preguntas explícitas, hay que buscar la información en el texto; las respuestas son literales. En definitiva, las preguntas explícitas ayudan a retener datos, información, descifrar el sentido literal, ordenar secuencias, entre otros aspectos.
- **Lo que pienso del texto.** Para describir lo que se piensa del texto, es necesario interpretarlo y hacer inferencias a partir de su contenido. Para realizar esta tarea, ayuda hacerse preguntas implícitas acerca de lo que se piensa que quiere decir el texto, yendo más allá de lo que literalmente se dice. Se trata de buscar, a partir del texto, algo que no está en él en forma explícita. Las respuestas a las preguntas implícitas permiten darle una intención a la información y contribuyen a comprender el sentido que le da autor al texto.
- **Lo que valoro del texto.** También contribuye a la comprensión lectora, detenerse a pensar en los juicios de valor que provoca el texto en el lector, en cuanto a saber si es verdadero o falso, es bueno o malo, es justo o injusto, "me gusta o no me gusta", etc. Esta valoración del contenido del texto, permite formarse una opinión personal y alcanzar una comprensión crítica del mismo.
- **Las posibilidades que permite el texto.** La comprensión de un texto también implica analizar para qué sirve, qué utilidad ofrece, en qué situaciones se puede aplicar. Se busca ir más allá de lo que se ha leído y desplegar todas las capacidades y potencialidades cognitivas, afectivas, sociales, éticas, del niño o la niña. En definitiva, se trata de alcanzar una comprensión significativa y de las posibilidades de aplicación del contenido del texto.

---

#### Referencias bibliográficas

Barrena, J. (2001). *Estrategias de aprendizaje y técnicas de estudio: recursos cognitivos de aprendizaje impulsados por el maestro de audición y lenguaje*. Campo Abierto, Facultad de Educación. Universidad de Extremadura. España.

Condemarín, M. (2006). *Estrategias para la Enseñanza de la Lectura*. Primera edición. Editorial Planeta. Santiago, Chile.





# Creatividad



## Frente a una tela blanca

### Qué es CREATIVIDAD

*"Cómo poner de acuerdo las neuronas con las hormonas"*

o, *"La razón estructura, la emoción mueve"...*

- La creatividad es una capacidad **humana** instalada en el ADN de cada ser humano.
- Todas y todos tenemos esa capacidad que, sin embargo, necesita ser descubierta y liberada por nosotros mismos.
- Corre el peligro de ser *domesticada* por un afán de "educarla" a través de un eventual proceso equivocado de "escolarización".
- Por ello necesita ser "cultivada" (de allí surge el proceso de construcción de CULTURA), y acompañada en su "proceso" de **pleno desarrollo**, (entendido este como la capacidad de mantenerla viva y actuante, liberando el *Poder de Asombro* en el transcurrir de la cotidianidad.

#### OBSTÁCULOS COTIDIANOS A LA CREATIVIDAD:

	A la mirada superficial
Acostumbramiento rutinario	Al oír distraído
	A la palabrería fácil



En definitiva, dejar que los acontecimientos que van construyendo nuestra vida “nos pasen”, y no construir en el día a día una actitud expectante y abierta a las múltiples “interferencias” que van modificando constantemente la manera y la dirección de nuestro actuar.

Esas “interferencias” son las que definen las situaciones concretas en las cuales se desarrollan nuestras acciones y con ello “condicionan” no solamente la “calidad” de nuestros propios actos, sino que, y sobre todo, en nuestro propio “modo de ser circunstancial”.

## Resumiendo

SON LAS SITUACIONES CONCRETAS LAS QUE “CONSTRUYEN LOS PERSONAJES” Y NO VICEVERSA.

- El modo de ser de una persona, (que innumerables veces homologamos equivocadamente con la “personalidad”), nunca es “unidimensional”.
- Mucho menos es “permanente”, porque está compuesto de infinitos matices que se conjugan y se manifiestan de muy diferentes maneras, según la situación en la que nos involucramos y la diferente intensidad del compromiso que tengamos con ella.
- La creatividad se construye a través de un **ejercicio constante** y exigente de las facultades personales para vencer los múltiples obstáculos que se nos presentan en la cotidianidad de nuestra vida y que nos impiden muchas veces “generar” y “ordenar”, de manera coherente y progresiva, reacciones positivas tanto a los estímulos internos como a los externos, y transformarlos en acción.
- Es fundamental para ello lograr rescatar la **curiosidad** y el **poder de asombro**, de nuestra niñez y adolescencia que podríamos definir como la madre y el padre de la creatividad y que, generalmente, arrinconamos dentro de nosotros mismos por comodidad, frente a lo imprevisto, a lo no pensado, a lo inusual que nos saca de nuestra tranquilizadora rutina cotidiana.
- Desde allí, **Seleccionar, Priorizar, Adjetivar** lo sustantivo siguiendo un punto de vista libre de pre-juicios y de trabas que impiden arriesgarse a iniciar un proceso de **comprensión** y **apropiación**, tanto del concepto o idea como de la acción.
- Es bueno repetir que nos enfrentamos con un proceso, lo que significa que las etapas mencionadas se dan en el tiempo y que van de menor a mayor aunque el sujeto creativo tenga un innato y abundante bagaje de creatividad en su “mochila personal”.



**PARA RESUMIR:** Se trata de un  
**PROCESO**, que va de *menor a mayor*



Este logro (si se logra) va conformando paulatinamente unos parámetros de inteligencia del mundo que nos rodea e incide directamente en nuestra forma de pensar y de ver el mundo. Esto a su vez nos da la posibilidad de elaborar un punto de vista muy propio que nos llevará indefectiblemente a una postura crítica (que, decididamente, no es lo mismo que negativa) respecto del camino recorrido y de los que aún hay por recorrer y de la necesidad o el desafío de inventar y construir otros.

A la definición de Creatividad se podría agregar entonces lo siguiente:

**Creatividad:** es, sobre todo, la capacidad de inventar y construir nuevos caminos desde lo que estamos siendo, teniendo como objetivo lo que queremos llegar a ser.

*Pero, ¿qué significa inventar y construir nuevos caminos?...*

Significa comprometerse con su construcción, partir del hecho cierto de que aún no existen, de que no se trata de remozar, parchar o limpiar... Significa imaginarlos y abrirlos en medio de un espacio diferente, a veces aún desconocido, que no se deja conquistar fácilmente, que incluso se puede oponer a la acción transformadora. Es por ello que se necesita no solo decisión, sino mucha constancia y valor para llevar esa construcción al nivel necesario para que pueda ser seguida por otros, y otros hasta su completa realización... Sabiendo con certeza que nosotros no la veremos....

*La creatividad se construye sobre la esperanza y la espera, por ello es indispensable aprender a "esperar" en el tiempo y saber reconocer el "tempo" y los innumerables "modos" de la creatividad, con sus alegrías y dolores.*



De hecho, existen muchas diferencias, a veces contradictorias cuando no antagónicas en el descubrimiento de la capacidad creadora y en el siguiente proceso de concreción del acto creativo.

Algunos ejemplos del descubrimiento de la capacidad creadora y del "tempo" de la creatividad:

Leonardo da Vinci comenzó a ejercitarla desde niño, como la mayoría de los artistas de su época; Gauguin, hasta entonces un simple empleado de correos, reconoció la suya a recién a los cuarenta años y decidió cambiar su vida; Van Gogh quería ser pastor protestante y se resistió durante un largo tiempo de su adolescencia y juventud a reconocer su verdadera "vocación".

Dos ejemplos emblemáticos del "modo" que la creatividad tiene para manifestarse en el mismo acto creativo:

~ De una carta de **Miguel Ángel** a un amigo:

*"...Yo, en mis obras, **cago** sangre (sic)..."*

~ De una carta de **Mozart** a su padre:

*"...Cuando me hallo en buena forma física, ya en un coche, un viaje, ya dando un paseo después de cenar o si no consigo dormir, las ideas me llegan a raudales. No sé de dónde vienen ni cómo llegan, pero allí están.*

*Guardo entonces las que me gustan, las canto en voz baja y poco a poco las voy convirtiendo en mi cabeza en algo coherente... Hasta que en un momento la obra queda terminada dentro de mi cabeza.*

*Puedo abarcarla de una sola mirada, no veo la obra en su discurrir como cuando se representa o ejecuta sino como si fuese un bloque, y esto es un regalo de Dios, porque cuando llego a percibir la totalidad de la obra en su conjunto, mi felicidad es indescriptible..."*

- **Es necesario estar alerta** para descubrir en uno la capacidad de crear (y no solamente en el arte). A veces son las mal llamadas "casualidades", que yo llamo "interferencias", las que ponen en acción el mecanismo para activar una cualidad pre existente. A nuestro alrededor proliferan diariamente casos de hombres y mujeres, conocidos o no, talentosos y capaces, que tienen su creatividad "dormida" o incluso "reprimida" por miedo al CAMBIO que puede implicar en sus "seguras" rutinas de vida.





La "alerta", a la que defino como:

- la capacidad de reconocer en lo "no pensado"
- la "mayor interferencia interior" y
- el verdadero motor de la creatividad

Los prejuicios culturales y lo **ya pensado y decidido de antemano**, asumidos como parámetros de conducta "general" y de acción "específica", casi siempre impiden el libre fluir de la creatividad.

...FRENTE A LA TELA BLANCA...

¿Qué quiero hacer realmente?...

¿Cómo empiezo?...

¿Y si me equivoco?...

¿Valdrá la pena?...

¿Seré capaz?

Agreguen ustedes mil preguntas más y se quedarán cortos...

Traten de recordar siempre que es la parálisis del **miedo a equivocarse** respecto a la validez del objetivo por conseguir y de la manera para conseguirlo, la que nos impide **arriesgarnos** con el arrojo necesario para iniciar cualquier acto creativo...

Considero que es la "seguridad" la verdadera plaga del comienzo de este nuevo siglo y no el sida.

Hay que reemplazar la contra-cultura de la seguridad por la cultura del riesgo...



## Posible cierre

Los siguientes dos ejemplos pueden servir de aliciente para una reflexión personal de cada uno de los participantes al laboratorio que puede terminar en algunas intervenciones testimoniales referidas a situaciones personales que hayan exigido el recurso de la creatividad para ser superadas.

*Dos recuerdos personales de situaciones límite vividas en dos momentos de la gran interferencia de la segunda guerra mundial, que ha modificado decididamente el curso de mi vida, y que ojalá expresen, con mayor claridad y síntesis, lo que quise comunicarles esta tarde...*

...DE MIS RECUERDOS...

### Recuerdo 1

*En toda guerra, a los civiles nos toca el triste rol de ser testigos obligados de la agonía de un modo de vida que ha sido muy nuestro y que se va muriendo poco a poco entre los estallidos de las bombas que se intercambian, de ida y vuelta, los enemigos de turno. Teniendo el hambre como compañera inseparable y acostumbrarse a ella como algo cotidiano con lo cual se amanece y se duerme, sin solución de continuidad.*

*Llegar a la conclusión de que esa sensación es la normal y que es mentira el cuento de que alguna vez alguien se sintió satisfecho y que pudo soñar otra cosa que no fuera una flotilla de platos repletos de comida volando por los aires, dejando tras de sí una estela de apetitosos perfumes. Esos, sin duda, fueron mis primeros avistamientos de lo que, algunos años después, conocería como platillos voladores...*

*Un día, sin embargo, se produjo una suerte de epifanía producida y representada por mi madre que me preparó definitivamente para emprender el camino del teatro, de esa ficción efímera que es más potente que la misma realidad. Permítanme tratar de relatarla así, como aún sigue viva en mi recuerdo, después de casi sesenta años.*

### La epifanía

*Una tarde de invierno, después de la enésima alarma aérea que nos hacía subir y bajar como tromba las largas escaleras (vivíamos en un sexto piso, sin ascensor), estábamos tapando las ventanas con las acostumbradas frazadas antes de encender las pocas lámparas disponibles, para que la luz no filtrara al exterior y cumplir así la ordenanza antiaérea.*

*Nos esperaba una noche de aquellas en las que los ruidos del estómago vacío sonaban a trío en el dormitorio de los tres hermanos di Girolamo. Ya habíamos*



*hurgado en todas las ollas de la cocina sin resultado alguno y nos aprestábamos a dar el eufemístico saludo de las "Buenas noches", cuando mi madre nos detuvo con una simple y escueta orden: "Ayúdenme".*

*Con gestos decididos se dirigió al mueble del comedor y comenzó a sacar mantel, servilletas, cubiertos, vajillas y copas, mientras organizaba a los tres muchachos en la preparación de la mesa. Recuerdo que nos llamó la atención que salieran de los cajones las mejores piezas, aquellas que, antes de la guerra, se usaban para las grandes festividades de la Navidad y del Año Nuevo.*

*Con una mirada de complicidad, mientras tanto, mi padre había desaparecido hacia su taller, al otro extremo del departamento.*

*Unos viejos candelabros, con velas y todo, completaron el espacio escénico, dándole el toque "viscontiano" que faltaba...*

*Al rato mi padre ingresó al comedor con un bloc de dibujo y varios lápices. Ceremoniosamente, los entregó a mi madre. Ella fue depositando en cada plato una hoja y un lápiz y nos convidó a sentarnos.*

*En aquel entonces se acostumbraba rezar antes de cada comida.*

*Recuerdo, claramente, las sencillas palabras de aquella oración: "Señor, bendice los alimentos que vamos a comer y haz que a los niños pobres nunca les falte el pan, amén". Pero, ¿de qué alimentos estábamos hablando en esa ocasión, si los platos vacíos apenas exhibían un papel y un lápiz, no muy comestibles ni apetitosos que digamos...?*

*Fue entonces cuando la voz de mi madre sonó alegre encima del desconcierto de los niños: "¡Dibujen lo que quieren comer!..."*

*Y allí se produjo el milagro... Azuzados por mi padre, gran maestro pintor, comenzamos a dar rienda suelta a la imaginación más desbordante y al hambre apenas contenida.*

*Dibujábamos con apuro, con gula mal disimulada, pavos y cerdos, corderos y vacunos.*

*Adobados en mil formas....*

*Compusimos, entre risas, platos extraños con mezclas exóticas nunca vistas ni imaginadas antes, adornados con fantasía desbordante. Pronto, hicieron falta los lápices de color... Y las salsas y las carnes adquirieron peso, espesor, sabor, calidad táctil y gustativa.*

*De inmediato, comenzó el mercadeo y el trueque: "¡Cambio cordero por vacuno!" "¡Dos porciones de tallarines con salsa boloñesa por pescado al horno!", "¡Timbal*



*de queso con carne por strudel de manzana!”... “¡Champaña francés por vino siciliano!”...*

*Y vamos tomando agua y riendo y haciendo fiesta, mientras los papeles volaban por encima de la mesa, al ritmo de ese trueque gozoso...*

*Al rato, nos fuimos a acostar con los estómagos vacíos, pero felices...*

*Ya no teníamos hambre... Ella había desaparecido, tragada en el torbellino de voces y risas que no le dejaron espacio para que siguiera doliendo...*

## PONIENDO LAS COSAS EN ORDEN

A la distancia, hoy pienso que en ese lejano 1942 se produjo un milagro de alquimia. Esa noche, la materialidad del hambre se transmutó en FIESTA.

Fue el momento en que mi madre logró poner en escena la metáfora más impresionante que yo haya visto nunca en un escenario.

Es la misma que me ha seguido acompañando en todo mi caminar de teatrista, sobre todo en esos momentos en que, en el montaje de una obra, uno se encuentra acorralado, seco en la imaginación y dudoso de sus escasos talentos.

Además, en los intersticios más recónditos de mi conciencia, ha depositado una fe a toda prueba en la capacidad de la imaginación para cambiar físicamente la realidad y, sobre todo, en que cada situación límite trae consigo, en su interior, los elementos para superarla a golpes de creatividad, amor y osadía.

## Recuerdo 2

### UN CUMPLEAÑOS DIFERENTE

*“Corría el año 1941, estábamos en plena guerra.....*

*Fue un 31 de octubre, el día de mi cumpleaños número 12.*

*En aquel tiempo, en mi familia, para esas ocasiones, teníamos un pequeño ritual, que consistía en que el cumpleaños se hacía el dormido hasta que el resto de la familia se acercara sigilosamente a su cama para despertarlo con el canto de “cumpleaños feliz” y entregarle los regalos.*

*Pero, en esa ocasión, por mucho que esperara, no hubo cantos, solo una leve sacudida en mi hombro que me hizo abrir los ojos. Ví, frente a mí, a mi padre, a mi madre y a mis dos hermanos. Mi padre se me acerca y me muestra sus manos vacías.*



*"No hay plata para comprarte nada y la comida es la misma de la ración de todos los días. Pero, en estos casos, por lo menos se acostumbra entregar un deseo y aquí va, en nombre de todos nosotros..."*

*"Me tomó de los hombros y, mirándome derecho a los ojos, me dijo: "Te deseo que, cuando te toque irte de este mundo, lo dejes un poco mejor de como lo encontraste..."*

Ya han pasado sesenta y siete años desde ese día, pero el deseo de entonces de mi padre me sigue acompañando hasta hoy.

Ese Claudio de doce años, del lejano 1941, veía como un hermoso y casi irrealizable sueño, la posibilidad de cambiar el mundo....

El Claudio anciano, de hoy, por el contrario, está seguro de que se puede lograr y que depende de cada uno de nosotros "dejar el mundo un poco mejor de como lo encontramos."



# Creación colectiva en el trabajo docente

Algunas consideraciones previas acerca de un posible taller.

## Breve punteo

- El método de creación colectiva, si bien es conocido especialmente por su aplicación en las artes escénicas, es una práctica que se puede aplicar a cualquier ámbito en el cual un grupo de personas que realice una actividad específica, necesite poner en relación diferentes puntos de vista para abordar con creatividad un problema determinado que requiera una solución armónica que, además, represente ojalá la unanimidad de los integrantes del grupo.
- Se trata de una metodología muy fácil de transmitir, ya que requiere solamente de una buena disposición de entrega y de apertura a ver en las opiniones diferentes e incluso divergentes, aquellos datos o elementos que se pueden transformar en positivos aportes para la solución buscada.
- La práctica previa del método es deseable, diría casi indispensable para aquellos maestros que quieran usarlo para innovar sus prácticas pedagógicas, sobre todo para que puedan transmitir, con conocimiento de causa, los modos de sortear las dificultades y las maneras más idóneas para aprovechar en plenitud los elementos positivos que emanan de los diferentes aportes creativos de los participantes.
- La creación colectiva colabora eficazmente para generar comunidad en el trabajo y entender la insoslayable interdependencia que existe, se quiera o no, en la planificación y realización de cualquier actividad en la cual participen grupalmente varias personas.



- En el caso concreto de la didáctica en Ciencias Sociales, no se trataría solamente de facilitar la "puesta en escena" de acontecimientos históricos o de cualquier tema tratado, por parte de los estudiantes asistidos por docentes, sino que de conseguir rescatar el "poder de asombro" necesario para redescubrir las capacidades creativas que subyacen, tal vez dormidas, pero sin duda alguna aún vivas en cada uno de nosotros.
- Esas capacidades creativas logran derrotar, desde adentro, la rutina repetitiva del proceso pedagógico y dar nuevos aires a la vocación de entrega de cualquier maestro.
- Tal vez las Ciencias Sociales sean las que más tienen que ver con el proceso de desarrollo cultural de cualquier comunidad, ya que se refieren precisamente a un concepto más antropológico de la cultura, en cuanto modo de vida y visión de mundo.
- La variedad y vastedad de los temas abordados por las Ciencias Sociales, según los programas curriculares, (Historia, Geografía, Economía, Educación Cívica, Sociología, Antropología), permite una gama enorme de posibilidades de crear ámbitos físicos en los cuales desarrollar la acción pedagógica, con representaciones creativas de los diferentes mundos específicos de cada disciplina.

## Posible secuencia de trabajo conjunto

- Instalación del concepto y posibles líneas generales de acción.
- Proyecto de taller de creatividad.
- Talleres según disciplinas, (historia, geografía, economía, antropología, etc.), con experiencias prácticas de creación de "ámbitos educativos" específicos.
- Trabajos concretos de creación de "cápsulas educativas" para transmitir los conocimientos en forma lúdica y libre, para fomentar puntos de vista nuevos acerca de la "rutina pedagógica".
- Talleres presenciales y "virtuales" a través de e-mail con explicación y ejecución de tareas específicas con evaluación.
- Por lo menos 3 o 4 talleres presenciales, intercalados con comunicación vía e-mail.
- Programa (en principio conversable) de tres a cuatro meses de duración, con una etapa de seguimiento de la puesta en práctica de la metodología.



## Posible estructura

- **Breve contextualización:**

- ~ Del teatro a la pedagogía.
- ~ La importancia de pasar desde lo "competitivo" a lo "co-operativo".
- ~ Cómo "aportar" los conocimientos y los talentos específicos de cada cual a la creación comunitaria.
- ~ Lucha contra el ego y el pudor – Pasar el obstáculo del "examen público", comparativo. Liberarse.
- ~ El valor del "apoyo mutuo".
- ~ Internalización de los conceptos construyendo nuevas actitudes en la relación con pares y "discípulos". Aclaración de la diferencia entre profesores y "maestros" y entre estudiantes y "discípulos".

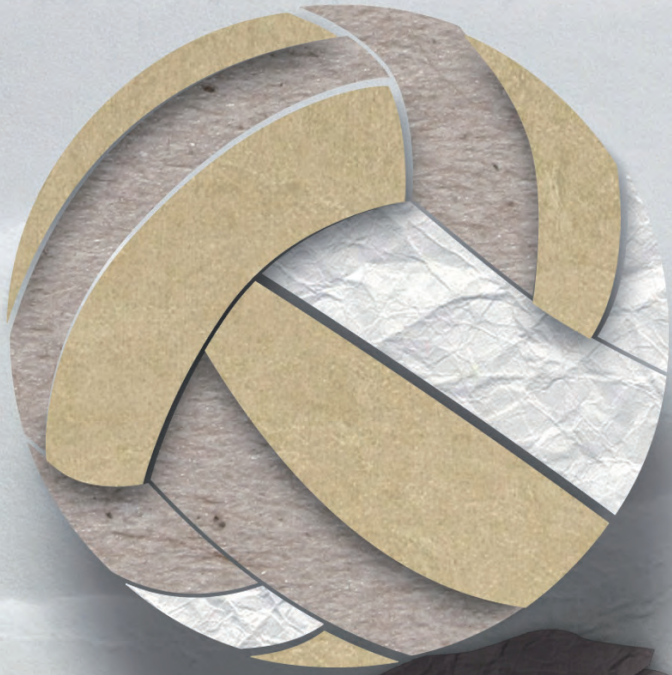
- **Primeros ejercicios:**

**Creatividad e Imaginación:**

- ~ Contar en secuencia lineal por **asociación libre de ideas**.
- ~ Poner un **tema** (ojalá integrador de las diferentes disciplinas, para que cada cual pueda aportar desde su propio ámbito de acción) y desarrollarlo entre todos, como guión.
- ~ Trabajar los conceptos de: objetivo, acción, interferencias, situación límite, protagonismo y antagonismo.
- ~ Inventar una **situación** que necesite la actuación de varios personajes, repartir roles entre los integrantes del grupo y ponerla en escena.







# La alegría de jugar

Talleres  
de actividad física y  
deporte

# 1 Introducción

La guía didáctica "La alegría de jugar" es una herramienta de orientación para el desarrollo de los talleres del ámbito de Actividad Física en el programa "De 4 a 7". Si bien este programa se conforma de talleres de distintos ámbitos, se hace necesario establecer especificaciones para la comprensión de objetivos o fines del ámbito de la actividad física, orientaciones conceptuales y metodológicas para su eficaz transferencia al equipo de monitores(as) a cargo. Estos criterios para su implementación se evidencian en una serie de sesiones estándar, a modo de ejemplo, las cuales se agrupan bajo los siguientes contenidos:

Temática del taller	Edades años	Niveles que abarca	Nº de sesiones por nivel
Juegos para el Desarrollo Motriz	De 6 a 7	Nivel 1	2
Juegos Expresivos	De 6 a 13	Todos	1 para cada nivel
Juegos Pre Acrobáticos	De 6 a 13	Todos	1 para cada nivel
Juegos de Iniciación al Tenis	De 8 a 13	Nivel 2 al 5	1 para cada nivel
Juegos de Iniciación al Handball	De 8 a 13	Nivel 2 al 5	1 para cada nivel
Juegos de Iniciación al Vóleybol	De 8 a 13	Nivel 2 al 5	1 para cada nivel



La organización de las sesiones de ejemplo se ha realizado bajo los siguientes criterios:

**Nivel o estado de desarrollo esperado para la edad:** Si bien la separación de los talleres por edad tiene un objetivo relacionado con el orden para su implementación, en el ámbito motriz existen diferencias significativas entre niños y niñas de distintas edades. El bagaje motriz y la formación escolar en este ámbito suele ser escasa o insuficiente para enfrentarse a tareas coordinativas más complejas, por lo cual respetar esta clasificación permite desarrollar las actividades progresivamente. Desde el ámbito social y cognitivo se puede destacar, a modo de ejemplo, la situación dada por los niveles madurativos y el egocentrismo propio de las edades menores, hecho que genera mayores dificultades tanto para alumnos como para monitores cuando a actividades colaborativas de oposición se refiere.

**Marco curricular de Educación Física:** Una de las estrategias que se ha utilizado para estimar la pertinencia de los talleres en el ámbito de la formación integral es el Marco Curricular de Enseñanza del sector Educación Física, buscando algunos de los mismos criterios generales orientadores:

- a. La promoción de la actividad física y un estilo de vida saludable.
- b. El desarrollo de actitudes personales y sociales positivas.
- c. El desarrollo de criterios de seguridad y de higiene y la importancia de seguir reglas y procedimientos.

El Marco Curricular, por otra parte, permite la orientación en cuanto a posibles objetivos y aprendizajes esperados a desarrollar y contenidos a seleccionar para la implementación de los talleres.



## 2 Orientaciones didácticas

Los talleres del ámbito de la Actividad física, si bien en algunos casos se enmarcan en disciplinas o deportes, se sugieren como una herramienta para establecer un vínculo emocional positivo entre el desempeño motriz individual y colectivo, la autoestima, y las habilidades comunicativas. Es por esto que la práctica de la actividad física deberá darse en un contexto de alegría que permita proyectar esta iniciativa hacia la generación de hábitos para una vida saludable. Como consecuencia, ello aportará a mejorar la calidad de vida de los estudiantes a través de la utilización del tiempo de ocio en forma activa y con orientaciones desde la escuela. Desde la perspectiva motriz, en la medida en que descubran sus potencialidades, serán capaces de enfrentarse a otro tipo de aprendizaje en forma más optimista.

Dado este contexto, los principios pedagógicos orientadores para el desarrollo de talleres de Actividad Física y Deporte deben asegurar que en cada sesión, los niños, niñas y jóvenes:

- Vivencien el juego como experiencia de aprendizaje.
- Respeten la diversidad y sean capaces de compartir la alegría de jugar con todos los compañeros.
- Se motiven a participar en actividades que generen desafíos cada día sin caer en formatos que se asemejen a "entrenamientos".
- Desarrollen sus capacidades de acuerdo a sus propias posibilidades desde la perspectiva integral de ser humano (afectivo, cognitivo y motor), en donde el desarrollo afectivo o socio-afectivo, el cual involucra el control o manejo de emociones, debe primar por sobre el motor y el cognitivo.



## 2.1. Importancia del juego en la infancia

Hay personas que se preguntan qué se aprende jugando o qué aprenden los niños jugando. Todos, grandes y chicos, adultos y niños alguna vez jugamos distintos tipos de juegos; no teníamos conciencia de que estábamos aprendiendo muchas cosas que fuimos incorporando a nuestro propio proyecto personal; recogimos experiencias del entorno, de los otros, de la vida en general, que nos han permitido crecer y desarrollarnos, enfrentar y superar dificultades y penas, gozar con cosas simples y ser solidarios con los demás. Jugar nos ayudó a adquirir valores, a descubrir el mundo que nos rodeaba, a participar y convivir en él, a aprender de ese mundo para poder actuar responsablemente en él.

Los juegos son dúctiles, pueden ser jugados por los más chicos y por los más grandes; en espacios cerrados o al aire libre; por tímidos y por audaces; los hay fáciles y complejos; estáticos y dinámicos; para trabajar en equipo y en solitario, etc. Los juegos ofrecen actividades variadas donde alumnos/as y monitores/as pueden gozar con las oportunidades que estos ofrecen.

Los juegos en general abordan dos grandes conjuntos de objetivos generales: la recreación, la diversión, la buena utilización del tiempo libre, por un lado, y la formación de valores y el aprender de una manera distinta, por el otro.

Entre las muchas aptitudes y habilidades que pueden ser estimuladas a través del juego se pueden señalar las siguientes:

- El trabajo en equipo, el compañerismo, la solidaridad, el "fair play", el respeto al otro y a las diferencias individuales.
- Saber ganar y perder, saber controlar la frustración, la agresividad verbal y física, respetar las instrucciones, reglas y tiempos asignados, saber compartir el éxito y el fracaso.
- La creatividad, la imaginación, la solución de problemas, la flexibilidad entendida como capacidad de adaptación, la colaboración, la observación, la concentración, la atención selectiva y la memoria.
- La independencia, la autonomía, la perspicacia y agudeza, la audacia, la animación y la negociación.
- El desarrollo del lenguaje, la expresión, la comunicación y el intercambio de información.
- La fuerza y aptitud física, la coordinación, la resistencia, la velocidad y la velocidad de reacción.



- El desarrollo de los sentidos, conocer y vivenciar el cuerpo, el movimiento corporal, el equilibrio, la ubicación del cuerpo en el espacio, la precisión direccional de los movimientos, el ritmo y la puntería.
- La orientación espacial y temporal, la memoria visual, la coordinación visomotora, la motricidad gruesa y la fina.
- El acceso a nuevos conocimientos y saberes locales.

## 2.2. Algunas sugerencias metodológicas

Estas sugerencias se entregan con el propósito de facilitar el trabajo de selección y animación del juego a realizar que deben hacer los monitores, contribuir a que todos los estudiantes disfruten de la actividad y al éxito de su desarrollo. Con este fin, presentamos a continuación algunos aspectos que se deben tener presentes antes y durante el juego o actividad.

- **La selección del juego.** El juego de por sí es atractivo y seduce a las niñas y niños a participar. Sin embargo, no todos los juegos son adecuados para todos los niños y niñas, ni todos ellos, aunque sean de una misma edad, pueden cumplir con las exigencias que demanda cada juego. Antes de seleccionar un juego para un grupo de alumnos, se sugiere que el monitor(a) considere los intereses y deseos, las aptitudes y las conductas de los posibles jugadores y después seleccione el juego más apropiado para ese grupo; el fin de ello es que dicho juego se convierta en diversión, desafío y aprendizaje para todos los participantes y no solo para una parte de ellos.
- **Los objetivos del juego.** Deben ser atractivos y motivadores para los participantes. Un juego en sí puede parecer muy atractivo para un tipo de niñas o niños, pero puede carecer de interés para otros. Los juegos son una expresión más de la cultura popular y deben tener sentido (significatividad) para los que lo practican. Los objetivos específicos de cada juego se cumplirán en la medida que sean pocos, precisos, motivadores y fáciles de lograr.
- **Los jugadores o participantes.** Los jugadores o participantes. El juego es una actividad recreativa, de compañerismo y de realización para la mayoría de los jugadores, pero que se puede transformar en humillación y frustración para otros. No todos los niños y niñas poseen las mismas aptitudes para poder realizar las actividades y enfrentar los desafíos que presenta cada juego. Para algunos, lograr la meta será una ocasión de orgullo y felicidad. Para otros que no tienen algunas



de las aptitudes requeridas en el juego, se puede convertir en una situación de sufrimiento. Sin embargo, prácticamente todos los que quieran pueden participar si se toman algunas precauciones. Por ejemplo, en aquellos casos de niños con ciertas dificultades, se sugiere dejarlos participar dándoles algunas responsabilidades específicas como ayudantes en las etapas más difíciles para ellos. Nunca exigirles más de lo que pueden hacer ni dejarlos en evidencia ante sus pares.

- **El animador(a) del juego.** Su trabajo consiste en motivar a los jugadores a participar, atraerlos a la aventura, a trabajar en equipos, a vencer obstáculos, a buscar soluciones y a compartir éxitos y fracasos. Durante el juego o actividad debe reforzar frecuentemente a los participantes a través del elogio, ayudarlos oportunamente y velar por la seguridad e integridad de todos ellos. Su actitud debe ser siempre motivante, transmisora de imagen y modelo.

## 2.3. Algunas sugerencias técnicas

### 2.3.1. Criterios generales

Es importante que el animador realice previamente todas las tareas que exige el juego. De este modo, tendrá un conocimiento cabal de lo que demandará a sus alumnos, cuáles son las más difíciles, las más fáciles, las más exigentes, más riesgosas, etc. También verificará lo adecuado del espacio, la duración del juego, la tensión y concentración que se requiere y el tipo de ayuda que debe prestar. Podrá hacer más fáciles y sencillas las instrucciones y sabrá elegir adecuadamente a los jugadores(as).

En la medida en que el animador se apropie del juego lo podrá presentar, conducir, adecuar y apoyar con mayor entusiasmo, creatividad y éxito.

- **Las instrucciones.** Se sugiere que sean precisas, sencillas y secuenciadas. Se pueden repetir hasta que queden claras para todos los jugadores. Para facilitar la comprensión, la retención y la memorización de lo que se debe hacer, las instrucciones se pueden presentar en forma oral, escrita o graficada como apoyo a quienes les cuesta retener la información recibida.
- **El espacio.** Puede ser interior, al aire libre, pequeño, grande, cerrado o abierto según las actividades a realizar. No obstante, todo espacio debe estar clara y previamente delimitado, ser adecuado y suficiente de modo que los niños realicen sus movimientos sin molestarse unos a otros, y no ser riesgoso para los jugadores para así evitar accidentes. Además, debe ser atractivo.





- **El tiempo.** No todos los juegos exigen un cronograma específico. Algunos solo necesitan indicar la duración total del juego; otros necesitan consignas específicas para cada etapa o actividad del juego que deben darse a conocer en las instrucciones. El tiempo establecido debe ser respetado por todos los jugadores. Se sugiere finalizar el juego no cuando todos se hayan aburrido de jugar, sino cuando el entusiasmo sea todavía grande.
- **Los materiales.** Para evitar la improvisación, el nerviosismo y la inseguridad, el monitor(a), con anterioridad al juego, debe tener marcados y delimitados los espacios; preparados los materiales y asegurarse de que todo el grupo cuente con ellos.

Una vez finalizado el juego, es importante permitir al grupo evaluar y compartir opiniones y sentimientos en torno al juego. Por ejemplo, preguntar a los miembros del grupo qué actividad les resultó más atractiva, qué dificultades encontraron, qué aprendieron, cómo se sintieron.

### 2.3.2. Criterios para la planificación

Cada sesión se organiza en pro del cumplimiento de ciertos aprendizajes por parte de niños y niñas, denominados Aprendizajes esperados, y que buscan el logro de nuevas competencias del ámbito motriz y actitudinal. En la Guía “La alegría de jugar” los aprendizajes esperados se plantean para cada sesión, respondiendo a la pregunta ¿Qué quiero que aprendan mis estudiantes en esta sesión? Sin embargo, al momento de organizar un grupo de sesiones, estas deben tener coherencia hacia un objetivo común, el cual responde a la interrogante ¿Qué necesitan haber aprendido mis estudiantes al finalizar este taller? Esta pregunta se responde planteando un objetivo general y considerando las etapas de desarrollo de los niños (edad y madurez) y el Marco Curricular de Educación Física como orientación, si es necesario.



### 2.3.3. Etapas de una sesión

- a. **Ritual de inicio:** En esta etapa se da inicio a la sesión del taller, debe ser de aproximadamente 10 minutos y busca el acercamiento de los miembros del grupo y la preparación corporal con fines preventivos que permitan el desarrollo eficaz de la parte central. Se recomiendan juegos que involucren carrera y colaboración. El nivel de dificultad deberá ser bajo y atingente a cada nivel.
- b. **Parte central:** En este momento se realizarán actividades orientadas al cumplimiento de los aprendizajes esperados para la sesión, idealmente diseñadas en base a los principios pedagógicos orientadores para el desarrollo de talleres de Actividad Física y Deporte. Su duración deberá ser de 40 minutos aproximadamente. En este momento se deberá poner especial atención en la graduación de las actividades, es decir, avanzar temporalmente desde lo más simple a lo más complejo y desde el punto de vista físico, de menor a mayor intensidad.
- c. **Cierre de la sesión:** Es el momento en que se concluye con la sesión mediante una actividad integradora de aprendizajes, como " hacer una pequeña competencia", mostrar una creación grupal, etc.; además, se recomienda realizar un breve momento de reflexión acerca de lo aprendido. Su duración deberá ser de aproximadamente 10 minutos.
- d. **Selección de los materiales:** No siempre los materiales tradicionales, aquellos utilizados en el deporte, son los más adecuados para el trabajo lúdico y de iniciación. Para la selección debe considerarse el tamaño, peso y textura de los mismos en relación a la edad, estatura y habilidades de los estudiantes. Con niños menores de 8 años se recomiendan materiales más livianos o menos agresivos para evitar accidentes al momento de impactar, tropezar o simplemente explorar. El juego libre con el material al momento inicial de la clase permite que niños y niñas se familiaricen con el o los objetos, no les teman y, por lo tanto, puedan mejorar su desempeño más fácilmente. El material alternativo dice relación con la necesidad de trabajar a pesar de la inexistencia del "material ideal", y también se puede hacer partícipes a los mismos estudiantes de su confección.



### 3 Ejemplos para la implementación de talleres

De acuerdo a la clasificación de niveles ya expuestos se presentan a continuación ejemplos de sesiones en los diferentes temas por nivel. Para su mayor comprensión se recomienda, además de la lectura por nivel, seguir la línea temática de cada tema a lo largo de todos los niveles con el objeto de constatar la progresividad de los contenidos.



### Juegos para el desarrollo motriz

#### SESIÓN N°1

##### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Resolver problemas motrices que impliquen la combinación de formas básicas de movimiento.
- ~ Desarrollar el sentido de equipo, y actitudes de trabajo colaborativo y de respeto de las reglas de juego.

##### MATERIALES

- ~ Una pelota de plástico grande.
- ~ Vasos con agua.
- ~ Marcar recorrido.
- ~ Una raqueta y una pelota de tenis.
- ~ Globos.
- ~ Tiza para marcar un recorrido en el suelo.

##### PROCEDIMIENTO

##### Ritual de inicio / 10 minutos

- En círculo explicamos a los niños y niñas que realizaremos una serie de juegos de equipo tipo postas, para ello es importante participar de manera alegre y respetar a los compañeros y las reglas que nos demos.
- Para activar sin romper el círculo cantamos una canción que guste al grupo mientras bailamos. Finalizada la canción en el círculo el monitor(a) realiza una serie de estiramientos individualmente y en parejas.
- A partir de esa formación el monitor le entrega a cada participante un papel con el nombre de un animal:
  - Perro
  - Gato
  - Elefante
  - Mono
- Pida que imiten al animal que les ha sido asignado, luego que vayan agrupándose según corresponda; "los perros con los perros, los gatos con los gatos, etc.". El monitor(a) debe cuidar que los grupos queden constituidos de manera equilibrada, en cantidad de integrantes, características variadas, etc.
- Los grupos se organizan, y presentan una muesa grupal representando el animal que les ha sido asignado. Todo el equipo aplaude la participación de los equipos.



## Parte central / 40 minutos

### *Burritos de carga*

- Los participantes se ubican en fila india según equipos. Enfrente de ellos, en el suelo, tienen dibujado un sendero de 20 cm de ancho y unos 10 m de largo. Al final de este hay una mesa con los objetos que el monitor(a) ha llevado para realizar el juego.
- Los niños y niñas, uno a uno, deben transportar los objetos de la mesa al grupo y viceversa.
- El primer jugador caminará sin carga hasta la mesa. Tomará la pelota y volverá por el sendero para entregarla al segundo jugador, a quien le corresponderá, esta vez, llevar de vuelta el objeto a la mesa. El juego continúa de esta manera hasta que a todos los niños, niñas les haya tocado el turno de ir y volver por el sendero con la pelota; luego se cambia de objeto.
- Mientras uno sea el “burrito de carga” los otros jugadores cantan bailando “pasará, pasará, cuánta carga llegará”.
- El monitor(a) puede poner algunas exigencias como:
  - ~ Al equipo: No puede dejar de moverse.
  - ~ Al burrito: No salirse del sendero.
  - ~ La pelota se lleva sobre la cabeza con ambas manos.
  - ~ Sobre la raqueta se lleva la pelota de tenis.
  - ~ El vaso con agua se lleva con la mano izquierda y el brazo extendido adelante.
  - ~ El globo se lleva en el dorso de la mano.
  - ~ El burrito podrá llevar boteando un balón.
- El juego termina cuando todos los participantes hayan pasado por el sendero transportando los distintos objetos.

## Cierre

- Se realizará una pequeña competencia entre grupos con el cachipún alemán, pero además de correr habrá otra dificultad con un objeto, por ejemplo, boteando un balón.



**SESIÓN N°2****APRENDIZAJES ESPERADOS**

- ~ Resuelve problemas motrices que impliquen capacidad coordinativa y creativa.
- ~ Desarrolla el sentido de equipo, y actitudes de trabajo colaborativo y de respeto de las reglas de juego.

**MATERIALES**

- ~ Aros plásticos.
- ~ Tarros de pintura, de distintos tamaños, de preferencia de tamaños grandes, el peso se puede regular con distintas cantidades de arena o tierra.
- ~ Pelotitas de tenis o fabricadas por los propios niños y niñas.

**PROCEDIMIENTO****Ritual de inicio / 10 minutos**

- Rescato los conocimientos previos de los niños y niñas sobre el tema de la experiencia. Pregunto si saben hacer tareas de equilibrio, de malabarismo y los motivo a probar.
- Se presenta el material y se utiliza para hacer estiramientos como ir a buscar el tarro sin despegarme del suelo, luego con una pierna adelante y luego la otra. Puedo ubicarlos en pareja y que se traspasen este implemento de diferentes maneras, sin desplazarse.

**Parte central / 40 minutos*****La plaza de tarros***

- Para realizar esta actividad se necesitan por lo menos 6 tarros grandes.
- El/la monitor(a) ubica los tarros en fila con una separación de 5 cm entre tarro y tarro, procurando que estos queden fijados lo más posible al suelo. Para esto se recomienda realizar esta actividad en la tierra.
- Tomados de la mano del monitor(a) los niños y niñas, uno a uno, pasarán sobre los tarros. Aquel que se sienta y se vea seguro en sus movimientos, pasará sin ayuda, pero con el monitor(a) a su lado.
- Una vez que hayan pasado por lo menos 3 veces por el puente, deberán buscar nuevas formas de cruzarlo; la idea es que no toquen el suelo.
- Otra modalidad de usar los tarros será para pasar entre medio sin botarlos y con distintas formas de desplazamiento: caminando, corriendo, gateando. También en distintas direcciones: adelante, atrás, derecha, izquierda.



- Como nueva etapa los tarros serán el blanco para hacer puntería, se pedirá que se agrupen para elegir sus tarros, reubicarlos y lanzar pelotitas para acertarles o derribarlos. El monitor(a) debe ir regulando las exigencias de acuerdo con los logros de los niños. Algunos conseguirán pasar las etapas difíciles y otros, en cambio, podrán ser ayudados por sus propios pares.

### *Saltando círculos*

- Para este juego necesitamos aros de plástico, pero si no es posible conseguirlos, se pueden dibujar círculos en el suelo, cada uno con un diámetro aproximado de 50 cm.
- Los niños y niñas deben avanzar saltando de círculo en círculo. Hay trayectorias con mayor nivel de dificultad que otras.
- En ambas trayectorias se puede solicitar que:
  - ~ Exploren distintas formas de desplazarse de un círculo al otro (estos deberán estar repartidos heterogéneamente por el lugar, para que el desafío también sea el inventar la forma). Se observa al grupo y se busca entre los niños y niñas distintos ejemplos para ser replicados por todos, estas formas podrían ser:
    - ~ Salten a pie juntos hacia adelante (como canguros).
    - ~ Salten a pie juntos lateralmente.
    - ~ Salten en un pie y luego vuelvan saltando en el otro.
    - ~ Salten en un pie y luego en el otro.
    - ~ Caminar en cuatro apoyos.
    - ~ Saltar con manos y luego pies (como conejos).

### **Cierre / 10 minutos**

Jugarán al león y los domadores, en parejas. Uno dará distintas instrucciones al compañero(a) que tengan relación con lo realizado en la sesión, por ejemplo: saltar como conejo, luego lanzar y atrapar la pelotita, o saltar sobre los tarros.



## Juegos de expresión

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Descubren y utilizan los recursos expresivos de su cuerpo.
- ~ Participan activamente en juegos y actividades físicas, estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás.

### MATERIALES

- ~ Música.
- ~ Equipo de sonido.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio / 10 minutos

**Saludo: *Juego El congelado.*** Bailar al ritmo de la música y según su intensidad: rápido-lento. Detenerse en el lugar que se encuentren cuando la música pare de sonar. Detenerse y abrazar al compañero del lado cuando la música pare de sonar. Detenerse y formar parejas cuando la música pare. Detenerse y formar grupos de tres cuando la música pare.

#### Parte central / 40 minutos

- ▣ **Baile de las diversas partes del cuerpo:** al ritmo de diferentes estilos musicales (sin voz) se desplazan por el espacio bailando según las diversas indicaciones del monitor(a) alternando de forma individual y en parejas como, por ejemplo, las manos bailan, los pies conversan con otros pies, etc. Estas indicaciones deben ir variando para incentivar a explorar en los niveles espaciales (mover las partes del cuerpo, caminando, saltando, sentado, de espaldas, etc.).
- ▣ **Las partes del cuerpo:** se muestra a los niños y niñas un gran dibujo del contorno de un niño y se les explica que cuando el monitor(a) toque una parte del cuerpo en el dibujo, deben responder indicando con sus manos la parte del cuerpo señalada y, además, moverán esa parte del cuerpo, con acompañamiento musical que inspire estados de ánimo diferentes: alegría, tristeza, enojo, etc.
- ▣ **Monito mayor en círculo:** se ubican en rondas, mirando hacia el centro, el monitor(a) se mueve indicando diferentes partes del cuerpo y los niños imitan las acciones que realiza. Después se le da la oportunidad a cada niño para ser guía.

#### Cierre / 10 minutos

El monitor(a) presenta una lámina con niños bailando; luego pide a los participantes imaginar cómo bailan los niños de las imágenes. Bailarán inventando sus propias acciones, utilizando el cuerpo como un todo y por partes, con acompañamiento musical de diversos ritmos.





## Juegos pre acrobáticos

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Descubren y desarrollan diferentes posibilidades de movimiento.
- ~ Reconocen la importancia de su cuerpo para el desarrollo armónico de movimientos.

### MATERIALES

- ~ 10 a 15 colchonetas.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio / 10 minutos

- **Saludo inicial:** Se forman en círculo y se desarrolla una Dinámica de sociabilización: canción de repetición La batalla del calentamiento (*es la batalla del calentamiento habrá que ver la carga del jinete...!!! Jinete a la carga!!! Una mano y se eleva la mano y se vuelve a cantar con la mano alzada y se suman la otra mano, ambos pies, la cabeza, el cuerpo y la lengua*).
- ▣ **Monito mayor:** Los y las estudiantes deben juntarse con un compañero; uno de ellos irá adelante y será el monito mayor, él puede desplazarse por toda la cancha y el otro debe seguirlo imitándolo. A la orden del monitor(a), estos deben cambiar y ahora el otro estudiante será el monito mayor.

#### Parte central / 40 minutos

- ▣ **El zoológico:** Los estudiantes deben llegar de la línea de partida hasta la de llegada imitando al animal que el monitor(a) les presente y lo harán desplazándose como ellos lo hacen. Lo más importante es que debe ser animales que se desplacen en cuadrupedia para el fortalecimiento del tren superior, gato-perro-elefante-caballo, etc. Luego podrán desplazarse como el animal que más les gustó.
- ▣ **Chanchitos de tierra:** Se disponen 5 o 6 colchonetas por el espacio. Todos serán chanchitos de tierra y se reunirán en un punto alejado de las colchonetas. Cuando el monitor(a) grite "chanchitos los atraparé" deberán dirigirse a las colchonetas lo más rápido posible avanzando en cuadrupedia; al llegar deberán acostarse decúbito dorsal tomándose las rodillas y tratando de rodar sobre su espalda hacia adelante y atrás, para que el monitor(a) no los atrape. Después de un momento de rodadas el monitor(a) debe alejarse para que los estudiantes se vuelvan a juntar en medio de la cancha y así iniciar nuevamente el juego. Los estudiantes atrapados deben ayudar al monitor(a).



- ▣ **Animales rodadores:** Se disponen 5 o 6 colchonetas por el espacio y se nombran tres alumnos que tendrán que atrapar a sus compañeros y convertirlos en sapos rodadores; cuando esto ocurra, los sapos deberán apoyar manos en el suelo e ir saltando con pies juntos imitando a los sapos hasta donde se encuentran las colchonetas y realizar una voltereta adelante para poder ser librados. El monitor(a) puede ir cambiando el animal para realizar el ejercicio de mejor manera; los estudiantes se pueden convertir en conejos y saltar hasta la colchoneta, etc.

### Cierre / 10 minutos

- ▣ **¿Quién puede?:** El monitor(a) pregunta ¿quién puede? Realizar el siguiente ejercicio y mostrar diferentes movimientos sobre la colchoneta como: separar las piernas lo más amplio posible, llegar lo más alto posible, realizar el ovillo del cuerpo más pequeño, tocar la punta de sus pies, tocar a su compañero más cercano.
- **Evaluación del trabajo** que se hizo durante la clase, cómo lo pasaron, qué fue lo que más les gustó y lo que menos les atrajo (5 min.).



## 3.2 Sesiones para el Nivel 2

### Juegos expresivos

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Reconocen las posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo y actúan en forma espontánea y creativa en las actividades propuestas.
- ~ Participan activamente en juegos y actividades físicas, estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás.

#### MATERIALES

- ~ Globos.
- ~ Música.
- ~ Equipo de sonido.

#### PROCEDIMIENTO

##### Ritual de inicio / 10 minutos

- ▣ **Estatuas de animales:** Juego guiado para vivenciar diversas posturas. Los niños se mueven por la sala con desplazamientos en los tres niveles (medio, alto, bajo). Ejemplos: Con música, se desplazan como caballito en el nivel uno (desplazándose de pie), a la señal de pausa forman una postura ya sea libre o dependiendo de la indicación, por ejemplo: como un animal que camina o que vuela. Al reanudar la música se les indica que se desplacen en cuclillas, como conejitos (nivel dos), se hace otra pausa para realizar otra estatua y se reanuda la música para que esta vez se desplacen como gusanitos, rodando por el suelo (nivel tres); una nueva pausa señalará el momento para hacer una estatua.

##### Parte central / 40 minutos

- ▣ **Monito mayor:** Mover el cuerpo imitando los movimientos que hace el monitor(a) con un globo. Cada cierto tiempo cambiar de monito mayor.
- De pie, cada estudiante con un globo moviéndose por el espacio, lanza el globo y darle toques leves con diferentes partes del cuerpo, tratando de no repetirlas. Estando en el piso, toques leves al globo con diferentes partes del cuerpo.
- Correr con el globo en una mano, como si el globo los llevara por el espacio.
- ▣ **Jugar a hacerse el mimo:** Correr y detenerse, haciendo fuerza, el globo me aplasta, el globo es pesado, el globo se arranca, etc.
- ▣ **El corazón:** Con ojos cerrados y, sosteniendo el globo con las manos, recorrer el globo por todo el cuerpo, imaginando que es el corazón que busca un lugar del cuerpo para entrar.

##### Cierre / 10 minutos

Pequeño diseño de secuencia de movimientos con acciones motrices y cualidades de movimiento, con y sin globos. La tarea consiste en evocar las acciones realizadas durante la clase, establecer un orden y unirlas.



## Juegos pre acrobáticos

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Fortalecen su cuerpo y reconocen el valor del trabajo grupal.
- ~ Ejecutan, de acuerdo a las situaciones motrices a que se enfrentan, variadas formas de desplazamiento, utilizando diferentes tipos de movimientos.

### MATERIALES

- ~ 10 a 15 colchonetas.

---

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio / 10 minutos

- **Saludo inicial:** Se forman en círculo y se desarrolla una Dinámica de sociabilización: canción de repetición Atención pelotón: atención pelotón manos al frente, chuchua chua chuaaaa, (y se van sumando movimientos), dedos arriba, codos adentro, pata de pingüino, poto de vieja, cuello de almeja, lengua de sapo.
- ▣ **Monito mayor en grupo:** Los estudiantes se deberán juntar en grupos de 4 integrantes; uno irá adelante y será el monito mayor; él puede desplazarse por toda la cancha y los otros deben seguirlo e imitarlo; a la orden del monitor(a) estos deben cambiar y ahora el segundo estudiante será el monito mayor, hasta que todos hayan sido monito mayor.

#### Parte central / 40 minutos

- ▣ **Pinta animal:** Los estudiantes deben correr por el espacio tratando de que sus compañeros designados no los atrapen; si esto ocurre, se deben convertir en diferentes animales que el monitor(a) haya designado, para poder ser liberados; estos deben llegar hasta el monitor(a) imitando al animal designado. Lo más importante es que deben ser animales que se desplacen en cuadrupedia para el fortalecimiento del tren superior, gato-perro-elefante-caballo, etc. Luego podrán desplazarse como el animal que más les gustó y realizar sus gestos típicos.
- ▣ **El mago:** Los estudiantes serán los humanos y el monitor(a) será el mago. Este deberá tratar de pintar a los estudiantes; cuando esto ocurra, los niños se dirigirán a las colchonetas donde deberán realizar el ejercicio de rodar sobre su espalda hacia adelante y hacia atrás. La manera de librarse es que alguno de sus compañeros lo ayude a levantarse tomándolo de ambas manos cuando rueda hacia adelante, y así podrá seguir corriendo.



- ▣ **Volteos inclinados:** El monitor(a) debe disponer de 2 colchonetas por equipo una debe ir arriba de la otra tratando de que se forme una inclinación entre ellas. Los estudiantes deben enumerarse del 1 al 5, todos los números 1 deben ser los primeros de la hilera y estos serán un grupo, los cuales a la orden del monitor(a) deberán realizar la voltereta adelante de la manera más coordinada posible; ganará el equipo que realice el ejercicio lo mejor posible.

### Cierre / 10 minutos

- ▣ **Las estatuas:** Los estudiantes se deben distribuir en parejas, donde uno será el escultor y el otro la estatua. El escultor deberá ir tratando de que su estatua sea lo más amplia posible y mantenerla en posiciones por 10 segundos, ya sea con brazos bien extendidos tratando de tocar sus pies, o realizando una torsión de su cuerpo con brazos en la cintura, etc.
- Evaluación del trabajo que se hizo durante la clase, cómo lo pasaron, qué fue lo que más les gustó y lo que menos les atrajo.



## Juegos de iniciación al tenis

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Reconocen las líneas y sectores de la cancha.
- ~ Trabajan en equipo.

### MATERIALES

- ~ Pelotas de tenis.
- ~ Raquetas.
- ~ Pelota de esponja.

### MATERIAL ALTERNATIVO

- ~ Paletas de playa.
- ~ Pelotas hechas de papel o género.
- ~ Pelotas de plástico o de gimnasia.
- ~ Tarros de pelotas de tenis o botellas de bebidas.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- Jugar al pillarse, trotando solamente por las líneas de la cancha (single, dobles, fondo, etc.).
- Trotar por el centro de la cancha e ir a la línea o sector que el monitor(a) indique (línea de fondo, single, fondo, malla o cajón de servicio). Variación: ir como sapito, cuadrúpedo, conejito, enanito, etc.

#### Parte central / 40 minutos

- En grupos de 4 o 5, caminar desde la malla hasta la línea de fondo de la cancha haciendo una hamburguesa, esta se forma colocando una pelota entre cada raqueta. Variación: la cantidad de alumnos para formar la hamburguesa y el tamaño de la pelota.
- ▣ **Juego de la Oruga.** Cada estudiante con una raqueta, pasa la pelota de una raqueta a la otra sin que se caiga. El que pasa la pelota se va al final de la fila hasta pasar la línea de fondo donde deja la pelota y regresa. Un total de 5 pelotas; si la pelota se cae, se empieza de nuevo. Variación: el tipo de pelota (tenis baja presión, tenis de mesa, etc.)
- ▣ **Se forman 2 equipos,** ubicado cada equipo en un cajón de servicio, a una distancia aproximada de 5 metros, se trazan 2 líneas para evitar que los jugadores se adelanten. Cada equipo tiene una pelota de tenis en la mano y a la señal del monitor(a) comienzan a lanzar a una pelota que está en el centro de los dos equipos (Línea central); los jugadores deben apuntar a la pelota, para que esta llegue a la línea contraria y así marcar un gol.



▣ **Dos equipos.** Cada uno en la mitad de la cancha (línea de cajón de servicio). Detrás de la línea de fondo se sitúa la zona de "cementerio". Los equipos se lanzan el balón tratando de golpear a un contrario. El jugador alcanzado queda "muerto" pasando al cementerio del otro campo, pudiéndose salvar si desde allí logra alcanzar a algún contrario. Si un jugador coge el balón que lanza el otro equipo, no se considera "muerto", pero si se le cae sí; cuando en un equipo quede un solo jugador y no le dan en diez lanzamientos, puede recuperar a un compañero(a).

### Cierre / 10 minutos

Al centro de cada lado de la cancha trazar un círculo del que los niños no podrán salir. En las líneas de fondo, single y dobles se colocan conos a manera de palitroques. Los alumnos haciendo rodar las pelotas y balones, deberán intentar botarlos todos. Ganará el equipo que más conos bote.



## Juegos de iniciación al vóleybol

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Desarrollan las habilidades motrices básicas a través del mini deporte.
- ~ Desarrollan la capacidad de tomar decisiones.

### MATERIALES

- ~ Balones de vóleybol.
- ~ Papel de diario y cinta de embalar para fabricar balones artesanales.
- ~ Elástico.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio / 10 minutos

- En parejas, se enfrentan en un duelo que consiste en tocar al compañero según las consignas del monitor(a) (en los tobillos, en los hombros, etc.) evitando que este toque los propios. Gana el que toca más veces.
- Después, realizará un juego de persecución para la activación física necesaria.

#### Parte central / 40 minutos

- Los niños y niñas golpean balones de vóleybol con diferentes partes de su cuerpo. Ellos deben ir descubriendo qué partes de su cuerpo son más adecuadas para golpear el balón, sin perder totalmente el control de este.
- Se organizarán en parejas y se ubicarán frente a frente, separados por una línea dibujada en el piso; golpearán el balón con un bote, con diferentes partes de su cuerpo, imitando un partido de tenis.
- Los niños y niñas realizarán la actividad anterior, pero formando parejas a cada lado de la línea.
- La misma actividad anterior, pero intentando golpear el balón sin que este dé bote.
- El monitor(a) colocará un elástico a una altura de 1,80 a 2 metros, de lado a lado de la cancha y los niños realizarán el mismo juego anterior, en un principio con bote y luego sin bote.

#### Cierre / 10 minutos

El monitor(a) preguntará a los niños qué fue lo que más disfrutaron, lo que más les costó y el nombre de algunos de sus compañeros.





## Juegos de iniciación al handball

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Los estudiantes se familiarizan con el balón y las reglas básicas del mini handball.
- ~ Los estudiantes trabajan en equipo respetando las características de sus compañeros.

### MATERIALES

- ~ Balones de mini handball, goma, espuma o balones de calcetines.
- ~ Petos.
- ~ Conos.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio / 10 minutos

- Se organiza el grupo en parejas tomadas de las manos, salvo dos o tres parejas que serán los encargados de pintar. Los que pintan en vez de tomarse de las manos deberán tomar un balón entre los dos, cada uno con una mano. Para pintar deberán tocar a otra pareja sin soltar el balón. Si lo consiguen, cambian de función con la pareja pintada. Las parejas que arrancan no deben soltarse de las manos, de lo contrario pasarán a pintar.

#### Parte central / 40 minutos

- Se divide la cancha en varias canchas más pequeñas. En cada una de ellas se enfrentan dos equipos de 5 jugadores cada uno. El equipo que tiene el balón (atacante) intentará dar un número determinado de pases (cinco o seis) para conseguir un punto, mientras el equipo rival (defensor) intenta evitarlo interceptando el balón; si lo logra pasa al ataque. Para facilitar la tarea de los atacantes se juega con la consigna de no marcar al jugador con balón.

#### Recomendaciones:

Aumentar o disminuir el número de pases a conseguir dependiendo del nivel del grupo, favoreciendo en todo momento el éxito en la tarea. En grupos que se inician es esperable que ocurran muchos errores de pase y de recepción. Ante esto podemos tomar las siguientes opciones: a) seguir contando los pases (más fácil), b) reiniciar la cuenta de pases (dificultad media), o c) pérdida de la posesión del balón (más difícil).

- Se divide el curso en parejas con un balón (si no se cuenta con tantos balones pueden juntarse en grupos más grandes y actúa uno cada vez). El jugador con balón debe intentar sentarse y ponerse de pie sin dejar de botear el balón ni perder el control de este. Se realiza una vez con cada mano y luego se cambia.



**Variaciones:**

Acostarse de espalda.

Acostarse en decúbito abdominal.

- Se divide el curso en equipos de la misma cantidad de jugadores. Un balón por equipo. Los equipos se dividen en dos sub equipos que se ordenan enfrentados uno a cada lado de la cancha. El objetivo del juego es cambiarse a la fila de enfrente realizando las tareas indicadas por el monitor(a). Gana el equipo que a) lo hace más rápido, o b) el equipo que comete menos errores.

**Tareas a realizar:**

- Hacer rodar el balón por el suelo sin perder el control de este.
- Llevar el balón equilibrado en el dorso de la mano hábil.
- Botear el balón.
- Etc.

**Cierre / 10 minutos**

- Se organiza el curso en pequeños equipos y se organiza un mini torneo donde cada equipo juegue la misma cantidad de partidos.
- Se realiza una retroalimentación de la clase con los estudiantes en relación a lo aprendido en la sesión.



## 3.3 Sesiones para el Nivel 3

### Juegos expresivos

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Ejecutan, de acuerdo a las situaciones motrices a que se enfrentan, variadas formas de desplazamiento, utilizando diferentes tipos de movimientos.
- ~ Demuestran entusiasmo, interés por participar, colaborar y aportar con ideas, trabajo y creaciones por medio de las actividades motrices expresivas.

#### MATERIALES

- ~ Papel de diario o de volantín.
- ~ Música de ritmos y estilos variados.
- ~ Equipo de sonido.

#### PROCEDIMIENTO

##### Ritual de inicio / 10 minutos

- Cada estudiante con una hoja de diario debe correr en diferentes direcciones por la sala, con el papel en contacto con una parte del cuerpo, por ejemplo, el pecho, luego ir variando las partes del cuerpo que trasladan el papel.
- Colocarse el papel en diferentes partes del cuerpo jugando a que no se les caiga; puede ser en las manos, piernas, etc.

##### Parte central / 40 minutos

- Correr, llevando el papel en la mano, como si fuera un volantín. Soltar el volantín o papel, luego imitar con el cuerpo la caída del volantín al suelo.
- De pie en el lugar, imitar la caída y cómo queda el papel en el suelo, y llevarlo al movimiento del propio cuerpo. Cada alumno interpreta a su manera.
- Confeccionar estatuas con el papel e imitar con el cuerpo, las formas construidas con los papeles, trabajado individualmente, en parejas o en pequeños grupos.
- Monito mayor: Mover de diferentes maneras el diario, primero guiado por el monitor(a), luego se le da la oportunidad a los alumnos para hacer de guía. Ir cambiando de roles. Incentivar el uso del papel de diferentes formas, cerrado, abierto, arrugado, que flote, que planee, etc.
- Casas: El papel se deja en el suelo, y se indica a los alumnos que es su casa. Trabajar las nociones de adentro – afuera, adelante – detrás- lejos, cerca, etc.

##### Cierre / 10 minutos

- ▣ **La fiesta de Disfraces**, bailar con disfraces confeccionados con papeles (papel volantín, diarios) inventando un personaje, como por ejemplo, un extraterrestre, un robot, un pirata, una bruja. Al bailar, deberán moverse como el personaje que representa su disfraz.



## Juegos pre acrobáticos

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Desarrollan destrezas motoras complejas que ayudan a su autoestima.
- ~ Demuestran entusiasmo, interés por participar y colaborar con sus compañeros en el desarrollo de las actividades.

### MATERIALES

- ~ 10 a 15 colchonetas.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- **Saludo inicial:** Se forman en círculo y se desarrolla una Dinámica de sociabilización: canción de repetición Pie, pie: cuando la escuela baila, baila, baila, pie, pie, pie, pie, y se va repitiendo la primera estrofa y se va subiendo con el reconocimiento corporal y se suman los demás elementos; rodilla, cadera, cintura, hombros, cabeza.
- ▣ **Blanco y rojo:** Los estudiantes comienzan el trote, y se disponen en parejas, uno será el blanco y el otro el rojo; cuando el monitor(a) diga blanco, este deberá acostarse en el suelo y el otro lo debe saltar, y viceversa. El monitor(a) irá dando distintas órdenes las cuales se deben cumplir según el color que diga.

#### Parte central (40 minutos)

- ▣ **Pinta cuchufli:** El monitor(a) debe designar 3 estudiantes, quienes deben pintar; todos los demás estudiantes deben huir por el espacio designado por el monitor(a); cuando uno de estos sea atrapado deberá acostarse en el suelo y rodar lateralmente por cualquier parte del espacio tratando de que alguno de sus compañeros lo salte para ser librado y poder seguir corriendo.
- ▣ **Voltear y tocar:** El monitor(a) formará dos equipos que deberán estar sentados uno tras otro. Frente a ellos se colocará una colchoneta inclinada (una por equipo). El monitor estará al final de las colchonetas; cuando lo indique, el primer estudiante de cada hilera deberá realizar una voltereta adelante e ir a tocar la mano del monitor(a) y luego deberá correr a su grupo y sentarse al final de la hilera. Ganará un punto el estudiante que realice mejor la voltereta y no quien sea el más rápido.
- ▣ **La botella envenenada:** Tres estudiantes serán los designados para pillar. Para iniciar el juego los pilladores deben tener las manos estiradas y cada uno de sus compañeros que escape deberá tomarle un dedo. Cuando el monitor(a) grite botella envenenada,



los estudiantes deberán correr y el pillador podrá iniciar su persecución. Cuando un estudiante sea envenenado deberá levantar una pierna y apoyarla en la pared; para ser liberado alguno de sus compañeros tendrá que pasar por debajo de su pierna y así quedar liberado. Las posiciones pueden ir cambiando colocando primero una pierna luego la otra o colocar las manos, etc.

### Cierre / 10 minutos

- ▣ **El espejo:** Los estudiantes deberán estar en parejas uno será el espejo y tendrá que estar frente a su compañero y deberá realizar los movimiento que su compañero haga; estos movimientos debes ser lo más amplios y lentos posible; después de 2 minutos se debe realizar el cambio.
- Evaluación del trabajo que se hizo durante la clase, cómo lo pasaron, qué fue lo que más les gustó y lo que menos les atrajo.



## Juegos de iniciación al tenis

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Golpean diferentes tipos de pelotas y balones.
- ~ Valoran la honestidad en el juego.

### MATERIALES

- ~ Pelota de balón mano
- ~ Canasto de tenis.
- ~ Pelotas de tenis.
- ~ Pelotas de esponja.
- ~ Conos.
- ~ Pelotas de tenis de baja densidad.

### MATERIAL ALTERNATIVO

- ~ Tarro de pintura de 45 litros, basurero.
- ~ Pelotas de género o de papel.
- ~ Pelota de fútbol, vóleybol, balón mano, etc.
- ~ Tarros de pelotas de tenis, botellas con mitad de agua.
- ~ Pelotas de relajación.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- En parejas, con una pelota de tenis, vóleybol o similar, un estudiante persigue al otro con el balón en la mano. Para pillarlo debe darle caza, hacer rebotar la pelota en el piso y luego en el cuerpo del compañero. No valen los golpes directos; cuando se pierde el balón, se falla o captura se intercambian funciones. Luego se cambia el compañero.

#### Parte central (40 minutos)

- Se forman 2 grupos. En 2 canastos los alumnos deben encestar la mayor cantidad de pelotas posibles en un tiempo determinado, golpeándolos con la raqueta (balones de esponja, pelotas de tenis, etc.). Variación: un integrante del equipo toma el canasto y lo mueve para hacer más fácil y dinámico el juego.
- Se forman equipos de 3 a 6 jugadores. Cada equipo en una fila tras la línea de fondo, debe lanzar pelotas golpeándolas con la raqueta hacia un cono para desplazarlo; una vez que lanza, debe ir a buscar la pelota; para que el compañero continúe, se sitúa detrás del último compañero. Gana el que primero recorre una distancia determinada por el monitor(a).

#### Cierre (10 minutos)

- Valoran la honestidad en el juego. El que le apunta gana. Amarrar 3 aros a diferentes alturas, los estudiantes intentarán pasar la pelota por el medio de los aros para conseguir puntos.



## Juegos de iniciación al vóleibol

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Desarrollan las habilidades motrices básicas a través del mini vóleibol.
- ~ Reconocen elementos reglamentarios básicos del vóleibol.
- ~ Desarrollan la capacidad de tomar decisiones.

### MATERIALES

- ~ Balones de vóleibol.
- ~ Papel de diario y cinta de embalar para fabricar balones artesanales.
- ~ Elástico.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- En grupos de 4 a 6 estudiantes con dos balones cada grupo. Deben pasarse los dos balones simultáneamente, sin que ninguno caiga al suelo.

#### Parte central (40 minutos)

- El monitor(a) colocará un elástico a una altura de 2 metros, a lo largo de la cancha. Marcará en el piso canchas de 9 x 4 metros y organizará a los alumnos en parejas. Se ubicará cada pareja frente a frente, separadas por el elástico y comenzarán a jugar dándose pases entre sí y enviando el balón al campo contrario por sobre el elástico. En esta primera actividad, los niños jugarán tomando el balón.
- La misma actividad anterior, pero ahora los niños golpearán el balón con sus antebrazos, con un bote.
- La misma actividad anterior, pero ahora el balón enviado al campo contrario no podrá dar el bote fuera de los límites de la cancha.
- La misma organización, pero el golpe al balón se realizará con golpe de dedos.
- ▣ **Guerra de balones:** Se formarán dos grupos, cada uno separado por el elástico. Cada grupo tendrá balones y a la orden del monitor(a), comenzarán a golpear los balones con antebrazos y con un bote, para enviarlos por sobre el elástico, a la cancha del equipo contrario. Luego de un tiempo determinado, el monitor(a) dará una orden para finalizar. Se contarán los balones de cada equipo y el que quede con menos balones será el ganador. El otro equipo, les dará un aplauso.

#### Cierre (10 minutos)

- El monitor(a) preguntará a los niños qué fue lo que más disfrutaron, lo que más les costó y el nombre de algunos de sus compañeros.



## Juegos de iniciación al handball

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Los estudiantes se reconocen como defensores o atacantes según las circunstancias del juego.
- ~ Respetan a sus rivales y compañeros en el desarrollo de las actividades de la clase.

### MATERIALES

- ~ Balones de mini handball, goma, espuma o balones de calcetines.
- ~ Petos.
- ~ Conos.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- Se organiza al grupo en pequeños grupos (de 4 a 6) con un balón. Cada grupo actúa por separado en un espacio delimitado. Un jugador del grupo será designado para empezar pintando. Para hacerlo deberá desplazarse boteando el balón, mientras intenta tocar a algún compañero. Si lo consigue, cambia de función con el pintado. Los jugadores que arrancan deberán hacerlo con alguna limitante de desplazamiento, por ejemplo, saltando en un pie, con las manos en la cintura.

#### Parte central (40 minutos)

- Se divide la cancha en varias canchas más pequeñas. En cada una de ellas se enfrentan dos equipos de 5 jugadores cada uno. El equipo que tiene el balón (atacante) intentará conseguir puntos dejando el balón por fuera de la línea de fondo del equipo contrario, mientras el equipo defensor intenta evitarlo. Si la defensa recupera el balón, intentará a su vez marcar punto en la línea de fondo del equipo contrario.  
**Recomendaciones:** Los desplazamientos del jugador con balón se deben ajustar a las reglas del deporte que se está enseñando, en este caso un máximo de tres pasos. Los pases se pueden realizar en cualquier dirección.
- Se organiza el curso en dos hileras en uno de los extremos de la cancha. A la señal del monitor(a) el primer jugador de cada grupo corre a tocar un cono que se ubica cerca de la línea lateral a cada lado, y vuelve por el balón que el monitor lanzará al aire. El jugador que tome el balón (atacante) intentará progresar hacia el arco para convertir gol con la ayuda de un pasador, mientras el otro jugador (defensa) intenta evitarlo cortándole el camino e intentando quitarle el balón sin cometer falta.

#### Cierre (10 minutos)

- Se organiza el curso en pequeños equipos y se organiza un mini torneo donde cada equipo juegue la misma cantidad de partidos.
- Retroalimentación de la clase con los estudiantes en relación a lo aprendido en la sesión.





## 3.4 Sesiones para el Nivel 4

### Juegos expresivos

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Participan con entusiasmo en la creación de coreografías de diferentes estilos, folclóricas o de raíz folclórica.
- ~ Muestran habilidades para trabajar colaborativamente y en equipo.

#### MATERIALES

- ~ Música de ritmos y estilos variados.
- ~ Equipo de sonido.

#### PROCEDIMIENTO

##### Ritual de inicio (10 minutos)

- ▣ **Juego de temporalidad e imaginación:** Con los ojos cerrados deben imaginar que son árboles. Mueven suavemente sus ramas en forma constante y en diferentes direcciones. Imaginar que viene un viento fuerte y mueven de una forma más rápida sus ramas haciendo que caigan todas las hojas. Imaginar que existe una tormenta que derriba las ramas del árbol. Posteriormente, el árbol se desprende del piso, vuela por el espacio y finalmente cae.

##### Parte central (40 minutos)

- Rondas de integración (cuatro a cinco rondas de 5 a 6 niños); distribuidos por la sala, tomados de la mano, bailando al ritmo de la música de rock and roll, van cambiando de ronda, manteniendo los cuatro o cinco grupos.
- Utilizando música de raíz folclórica, trotar y saltar libremente, según las diferentes partes del tema musical (estrofa, estribillo), al escuchar cambios en la música, cambiar la acción motriz, uniéndose en parejas o grupos pequeños. Según la madurez de los alumnos, el monitor(a) determinará cuándo hacer los cambios o bien, ellos se dejan guiar por la música.
- Con música de vals, jugar a cerca y lejos bailando en parejas, cuando el monitor indique, se separan y se alejan, y a la señal, se vuelven a juntar, tomándose de diferentes formas cada vez.
- Así, ir variando el estilo de la música, para hacer trabajar a los alumnos en diferentes ritmos de bailes populares o folclóricos.

##### Cierre (10 minutos)

- ▣ **Inventando su propio baile:** Con música de rock and roll u otra, crear algunos pasos, que se deriven de acciones motrices básicas, como saltar en un pie, saltar en dos pies, caminar al ritmo, trotar, etc., ejecutando acciones diversas con las piernas y los brazos en forma alternada, en parejas, solos o en pequeños grupos, y así, de manera lúdica, los alumnos bailarán inventando su propio baile e intercambiándose de pareja cada vez, para estimular la confianza entre ellos.



## Juegos pre acrobáticos

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Trabajan en equipos y desarrollan la sociabilización.
- ~ Compiten sanamente y reconocen sus falencias y aciertos.

### MATERIALES

- ~ 10 a 15 colchonetas.
- ~ 1 balón.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- **Saludo inicial:** Todos los estudiantes se sientan en un círculo y se enumeran del 1 al 3; cuando el monitor(a) mencione uno de los tres números este debe pararse y correr alrededor del círculo y volver a sentarse a su posición original; va a ganar el estudiante que llegue primero y le dará un punto a su equipo. El monitor(a) puede nombrar dos números a la vez o los tres, los cuales deben tratar de llegar lo más rápido a su lugar.
- ▣ **Choque de números:** Se divide el curso en dos equipos con la misma cantidad de integrantes, cada grupo se enumera sin olvidar su número y se colocan frente a frente. A unos 10 metros en medio de los dos equipos habrá un balón, el cual será el tesoro, el monitor(a) deberá decir un número y ambos números de cada fila tendrán que salir lo antes posible para tratar de tocar el balón primero; quien lo logre le dará un punto a su equipo.

#### Parte central (40 minutos)

- ▣ **Volteos coordinados:** El monitor(a) debe disponer de 2 colchonetas por equipo, una debe ir arriba de la otra, tratando de que se forme una inclinación entre ellas; los estudiantes deben enumerarse del 1 al 5, todos los números 1 deben ser los primeros de la hilera y estos serán un grupo, los cuales a la orden del monitor(a) deberán realizar la voltereta adelante y atrás, de la manera más coordinada posible, ganará el equipo que realice el ejercicio lo mejor posible.
- ▣ **La peste:** Se designan 4 estudiantes quienes serán la "peste", estos deben tratar de atrapar a sus compañeros; cuando un jugador sea tocado por la "peste", deberá acostarse decúbito abdominal simulando estar enfermo. Para ser sanado debe ser transportado al hospital. Habrá varios hospitales dentro del campo de juego que serán las colchonetas dispuestas para dicho fin. Para transportar a un enfermo al hospital, un compañero deberá tomar al enfermo de las rodillas y realizará una carretilla hasta llegar al hospital



donde el enfermo deberá dar una voltereta adelante para recuperarse. El compañero que transporta a un enfermo será una ambulancia, por lo que no podrá ser atrapado hasta que deje al enfermo en el hospital.

### Cierre (10 minutos)

- **Trabajo en parejas:** Todos los estudiantes deben juntarse en parejas y deben recorrer los espacios tomados de las manos, pero la posición de sus brazos irá cambiando a la orden del monitor(a), el que podrá decir con los brazos arriba, los brazos por detrás, los brazos por debajo de las piernas, etc.
- **Evaluación del trabajo** que se hizo durante la clase y cómo lo pasaron, qué fue lo que más les gustó y lo que menos les atrajo.



## Juegos de iniciación al tenis

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Se familiarizan con la raqueta.
- ~ Respeta al compañero en el desarrollo de las actividades.

### MATERIALES

- ~ Pelota de balón mano.
- ~ Canasto de tenis.
- ~ Pelotas de tenis.
- ~ Pelotas de esponja.
- ~ Conos.
- ~ Pelotas de baja densidad de tenis.

### MATERIAL ALTERNATIVO

- ~ Tarro de pintura de 45 litros, basurero.
- ~ Pelotas de género o de papel.
- ~ Pelota de fútbol, vóleybol, balón mano, de relajación, etc.
- ~ Tarros de pelotas de tenis, botellas con mitad de agua.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- ▣ **Quita colas.** Cada alumno se coloca un peto en la espalda simulando tener una cola, el juego consiste en quitar todas las colas posibles. El que se queda sin cola, pierde. Variación: el que queda sin cola sigue quitando colas o se coloca una de las colas que ha quitado. Con esto logramos que todos estén participando.

#### Parte central (40 minutos)

- Dos grupos, cada uno debe pasar por un circuito. El primero que termine gana. Los alumnos lo realizan cuando el compañero ha terminado. El circuito consiste en botear la pelota de tenis con la raqueta y pasar por detrás de los conos (8), ingresar a los aros (3), subir a la banca (1), siempre boteando. Cuando el alumno termina debe sentarse.
- Todos con raquetas, uno de los estudiantes tiene la pelota y la golpea hacia abajo diciendo el nombre de uno de los compañeros, todos corren, el alumno nombrado va en busca de la pelota; cuando logra colocarla en la raqueta dice "pare", todos se detienen, el alumno debe rodar la pelota por el piso para darle al compañero. Cada alumno tiene 3 vidas, cuando es quemado pierde una y le toca lanzar. Si la persona que lanza no quema al compañero, pierde la vida y lanza la pelota nuevamente. Variación: diferentes nombres, pueden ser países, animales, o nombres de tenistas, etc.; la cantidad de vidas también puede variar.



- Tres equipos de igual número. Dos equipos enfrentados formando un pasillo central de unos diez metros. A una señal, un grupo pasará por el centro lo más rápido posible esquivando las pelotas (esponja) que lanzan los otros dos grupos desde los laterales. Cambio de rol.

### **Cierre (10 minutos)**

- En grupo forman una fila, todos los compañeros cierran los ojos menos el último que dirige la dirección y sentido. En el terreno hay obstáculos que se deben saltar, esquivar o rodear. El guía va cambiando según la orden del monitor(a).



## Juegos de iniciación al vóleybol

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Desarrollan las habilidades motrices básicas a través del mini vóleybol.
- ~ Conocen los fundamentos técnicos básicos del vóleybol.
- ~ Desarrollan la capacidad de tomar decisiones.

### MATERIALES

- ~ Balones de vóleybol.
- ~ Papel de diario y cinta de embalar para fabricar balones artesanales.
- ~ Elástico.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- El monitor(a) solicitará a cada alumno(a) que diga su nombre y edad. Luego, realizará un juego a través del cual los niños y niñas irán aprendiendo los nombres de los compañeros (pasar un balón diciendo el nombre de un compañero).
- Una vez finalizado este juego, los niños trotarán en hileras, pasando un balón desde el principio hasta el final de esta, y el último de la hilera correrá hasta el principio de la hilera.

#### Parte central (40 minutos)

- El monitor(a) colocará un elástico a 2 metros de altura, a lo largo de toda la cancha. Marcará en el piso, canchas de 9 x 5 metros aproximadamente y distribuirá a los niños en equipos de tres jugadores, a cada lado del elástico. Uno de ellos estará cerca del elástico (la red) y los otros dos hacia el fondo de la cancha. Los niños realizarán un juego que consistirá en no dejar caer el balón al piso, en ninguno de los dos lados de la cancha, con diversos golpes al balón (antebrazos, dedos, etc.). Por lo tanto, el juego deberá ser de tipo colaborativo y no competitivo. Para esto, el monitor(a) indicará a todos los niños, que los dos equipos que logren mantener el balón en el aire el mayor tiempo, ganarán un aplauso de todo el resto.
- Ahora, los niños jugarán 3 contra 3, intentando hacer caer el balón dentro de los límites de la cancha del equipo contrario. Cada vez que el balón sea enviado al campo contrario, el equipo deberá realizar una rotación en el sentido horario, cambiando de posiciones con sus compañeros.



▣ **Juego con dos balones:** Se dividirá a los niños en dos grupos de la misma cantidad, a cada lado del elástico. Cada grupo elegirá a un compañero para dar inicio al juego, el que situará fuera de la cancha, en la zona de fondo, con un balón. A la orden del monitor(a), ambos niños enviarán (lanzando o golpeando) el balón al campo contrario y cada equipo intentará contestar la jugada golpeando el balón con antebrazos para devolverlo. Cada vez que un equipo pierda la jugada (deje caer el balón al suelo, lo envíe al campo contrario fuera de los límites de la cancha o por debajo del elástico), el equipo contrario sumará un punto. Se jugarán mini partidos de 7 puntos.

### Cierre (10 minutos)

- El monitor(a) preguntará a los niños y niñas qué fue lo que más disfrutaron, lo que más les costó y el nombre de algunos de sus compañeros.



## Juegos de iniciación al handball

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Los estudiantes utilizan el pase y la recepción como medio para la construcción del juego colectivo.
- ~ Muestran habilidades para trabajar colaborativamente y en equipo.

### MATERIALES

- ~ Balones de mini handball, goma, espuma o balones de calcetines.
- ~ Petos.
- ~ Conos.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- En grupos de 5 o 6 estudiantes, cada grupo se ubica con un balón en un espacio reducido (6 x 6 m aprox.). Un jugador del grupo es escogido para pintar. El jugador que pinta debe intentar tocar a algún compañero; si lo consigue intercambian roles. Puede intentar pintar a cualquiera menos al jugador que tiene el balón. Este, además de estar "inmune" deberá intentar salvar a sus compañeros de ser pillados pasándoles el balón.

#### Parte central (40 minutos)

- Con conos se forma un cuadrado de 10 a 12 m. Dentro de este espacio dos equipos de 5 o 6 jugadores tratan de conseguir más puntos que el contrario. Los puntos se convierten tocando cualquiera de los cuatro conos con el balón. Antes de poder tocar los conos los equipos deben conseguir 5 pases consecutivos. El jugador que tiene el balón no puede dar más de tres pasos, después deberá pasar el balón a un compañero. Si el jugador con balón realiza más de tres pasos es sancionado con un tiro libre en contra que se ejecuta desde la misma posición.
- **Variantes:**
  - ~ Se consigue punto tocando con el balón 3 conos consecutivamente sin repetir en el mismo cono dos veces.
  - ~ En el mismo espacio del juego anterior, los equipos juegan al pillado por equipos con balón. El equipo que tiene el balón intentará pillar a algún jugador (cualquiera) del otro equipo. Si lo consiguen, el equipo que arrancaba pasa a pillar y viceversa.
  - ~ Juego contra el tiempo; el equipo que demore menos tiempo en pillar a todos los integrantes del otro equipo, gana. Si se intercepta un pase, se libra a todos los compañeros.

#### Cierre (10 minutos)

- En pequeños equipos se organiza un mini torneo donde cada equipo juegue la misma cantidad de partidos.
- Retroalimentación de la clase con los estudiantes en relación a lo aprendido en la sesión.





## 3.5 Sesiones para el Nivel 5

### Juegos expresivos

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Participan en la creación y ejecución de coreografías individuales y/o grupales de bailes populares que sean expresión de sus gustos y preferencias.
- ~ Observan conductas de respeto y de aceptación de la imagen corporal propia y de sus pares, considerando que todos están expuestos a los cambios físicos inherentes a la pubertad.

#### MATERIALES

- ~ Música de ritmos y estilos variados emergentes de la cultura juvenil.
- ~ Equipo de sonido.

#### PROCEDIMIENTO

##### Ritual de inicio (10 minutos)

- ▣ **El Espejo:** frente a un compañero, realizar movimientos con diferentes partes del cuerpo, imitando como si fuera espejo.
- ▣ **Diálogo:** Preguntas y respuestas, una persona se mueve y la otra responde con otro movimiento, variando el ritmo, la dirección, el nivel, etc.

##### Parte central (40 minutos)

- Realizar movimientos en forma individual, luego en parejas y después en pequeños grupos, para explorar velocidades. Lento – rápido; Explorar niveles: Suelo – de pie.
- ▣ **El cuerpo habla:** En trabajo individual, buscar conexiones de acciones entre las diferentes partes del cuerpo; Manos conversan, pies – manos, cadera – pecho, hombros – cabeza, rodillas – pies, etc. A partir de esa exploración, crear una secuencia de conexiones, definida en bloques de 8 tiempos. Buscar las conexiones y hacer una frase con diferentes niveles y direcciones, utilizando diferentes partes del cuerpo. Se utilizará música con ritmos emergentes de la cultura juvenil.
- A continuación, se juntan en parejas y unen ambas frases creadas (16 tiempos).
- Luego, se juntan en cuartetos, y unen todas las frases creadas por cada integrante, organizándolas en el espacio y el tiempo (32 tiempos) en forma coherente.

##### Cierre (10 minutos)

- Cada cuarteto presenta al resto del curso, su coreografía creada colectivamente.



## Juegos pre acrobáticos

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Perfeccionan destrezas motoras y habilidades generales.
- ~ Muestran habilidades para trabajar colaborativamente y en equipo.

### MATERIALES

- ~ 10 a 15 colchonetas.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- Saludo inicial: Los estudiantes se juntan en grupos de 4 integrantes; deben sentarse con las piernas separadas y tomar los tobillos del compañero de atrás, cuando estén bien formados deberán comenzar la competencia conocida como Carrera de gusanos tratando de llegar a la meta dispuesta unos metros más adelante; ganará el grupo que pase completo la línea de llegada.
- ▣ **El avestruz:** Se designan cuatro estudiantes que serán los encargados de atrapar a sus compañeros; cuando esto ocurra, el estudiante atrapado deberá colocar ambas manos en el suelo y levantar una pierna imitando una avestruz; para poder ser librado uno de sus compañeros(as) deberá tocar la pierna que tiene en alto y así podrá reincorporarse al juego.

#### Parte central (40 minutos)

- ▣ **Los constructores:** El monitor(a) debe dividir el curso en varios grupos de igual número de personas y formarlos en hileras. El primer estudiante deberá sacarse una zapatilla y jugará al rol de en carretilla. El compañero detrás de él deberá tomarlo de las rodillas y será el constructor. Este debe llevar a la carretilla con la zapatilla en la espalda y depositarla en la colchoneta que estará unos metros más adelante, luego deben volver corriendo hasta atrás de la hilera, y le tocará salir a la otra pareja. Ganará el equipo que consiga llevar todas las zapatillas hasta la colchoneta con la menor cantidad de errores. Se cuenta un error cada vez que una zapatilla caiga de la carretilla.
- ▣ **La momia:** Se forman equipos de 5 estudiantes, en el cual uno será la momia quien estará en medio y los otros 4 serán sus ayudantes; cuando el monitor(a) lo indique, la momia deberá permanecer lo más firme posible y deberá dejarse caer hacia atrás sobre los brazos de uno de sus ayudantes; este debe sostenerlo y empujarlo hacia adelante o hacia los lados, para que sus otros compañeros lo tomen y no lo dejen caer así será hasta que el monitor(a) indique cambiar de momia.



- ▣ **Los pilares:** Se forman grupos de 4 integrantes los cuales serán los pilares, tres de estos deben apoyarse con ambos pies en la pared uno al lado del otro semejando pilares y el que quedó libre debe pasar por debajo de ellos hasta el final y colocarse como pilar para que el primero pueda avanzar por debajo. Ganará el equipo que pueda pasar más veces por debajo de sus pilares.

### Cierre (10 minutos)

- ▣ **El chicle:** Los estudiantes se colocan en parejas, y uno debe ser quien amolde su chicle el cual va a ser su compañero, de esta manera él puede ir acomodándolo; después de 2 minutos le toca al compañero(a).
- Evaluación del trabajo que se hizo durante la clase y cómo lo pasaron, qué fue lo que más les gustó y lo que menos les atrajo.



## Juegos de iniciación al tenis

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Desarrollan sus desplazamientos en el juego.
- ~ Trabajan en equipo.

### MATERIALES

- ~ Balón de vóleybol.
- ~ Pelotas de tenis.
- ~ Conos.
- ~ Sábana.

### MATERIAL ALTERNATIVO

- ~ Pelotas pequeñas.
- ~ Tarros de pelotas o botellas.
- ~ Cualquier frazada o género que impida la visión.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- Todas las parejas se cogen de la mano y botan un balón. Una pareja determinada intenta alcanzar a las demás.

#### Parte central (40 minutos)

- ▣ **En parejas o tríos:** Con la raqueta, uno da un pequeño golpeteo hacia arriba, pasa la raqueta a su compañero(a) que, después de un bote, hace lo mismo.
- ▣ **Tenis-hockey:** Dos arcos a 5 o 6 m de distancia, dos equipos. Los alumnos deben golpear la pelota con raqueta, siempre por el piso, y arrastrarla, no vale levantarla ni patearla; el que más goles haga, gana. El gol vale si más de un jugador toca la pelota.
- ▣ **Cuatro por cuatro:** Equipos de cuatro. Un jugador en cada cajón de servicio. Se sortea el saque. El jugador(a) que saca lo hará sobre el jugador que está en diagonal, golpeando la pelota, con la palma de la mano, de abajo a arriba, previo bote. El que recibe podrá devolver a otro jugador(a) excepto al que se la envió. Si la pelota sale o toca una línea exterior, se anota un punto quien la envió fuera. No se puede golpear de arriba a abajo (matar). Para devolver la pelota debemos dejar antes un bote. Gana el jugador que menos puntos tenga al final.
- ▣ **Tenis-béisbol:** Dos equipos, uno lanza y el otro recibe. El campo consta de cinco o seis bases (según el terreno) colocadas en las esquinas. Un jugador(a) del equipo que recibe hará de lanzador colocado a unos tres metros del bateador. El lanzador bombea la pelota para que el bateador la golpee. El bateador debe golpear la pelota con la mano. Tiene tres intentos. Si lo consigue, corre hacia la primera base. Cada vez que se batea, los corredores avanzan de base. Al llegar a la zona de bateo se consigue una carrera.

#### Cierre (10 minutos)

- ▣ **La red ciega:** Similar a un partido, pero colocaremos la red un poco más alta de lo normal y tenderemos de ella una sábana que impida la visión.



## Juegos de iniciación al vóleybol

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Desarrollar las habilidades motrices básicas a través del mini vóleybol.
- ~ Conocer los fundamentos técnicos básicos del vóleybol.
- ~ Desarrollar la capacidad de tomar decisiones.

### MATERIALES

- ~ Balones de vóleybol.
- ~ Papel de diario y cinta de embalar para fabricar balones artesanales.
- ~ Elástico.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- Los niños y niñas trotarán en hileras, pasando un balón desde el principio hasta el final de esta; a la señal del monitor(a), el niño(a) que tenga el balón intentará pintar a alguno de sus compañeros que arrancarán por toda la cancha. Para pintar el portador del balón deberá tocar a algún compañero con el balón.

#### Parte central (40 minutos)

- El monitor(a) colocará un elástico a 2 metros de altura, a lo largo de toda la cancha. Marcará en el piso, canchas de 9 x 6 metros aproximadamente y distribuirá a los niños y niñas en equipos de cuatro jugadores, a cada lado del elástico. Uno de ellos estará cerca del elástico (la red), otros dos más separado de la red y el cuarto hacia el fondo de la cancha, dibujando un rombo. Los niños realizarán un juego que consistirá en golpear el balón con los dedos, dos veces consecutivas cada uno y se lo pasarán a un compañero(a). Cuando cada uno haya completado los dos golpes, el último en golpear, enviará el balón al campo contrario, de manera que el otro equipo logre realizar a su vez el trabajo, por lo que se trata de una actividad colaborativa y no competitiva.
- Ahora, los niños jugarán 4 contra 4, intentando hacer caer el balón dentro de los límites de la cancha del equipo contrario. Cada vez que el balón sea enviado al campo contrario, el equipo deberá realizar una rotación en el sentido horario, cambiando de posiciones con sus compañeros, integrando el golpe de antebrazos, es decir, el primer golpe será de antebrazos y el segundo de dedos (no olvidar que cada niño realizará dos golpes consecutivos).
- El monitor(a) dividirá a los alumnos en dos equipos con la misma cantidad de jugadores. Cada equipo se ubicará a un lado del elástico. El monitor(a) se ubicará fuera de la cancha, en el centro de esta e iniciará el juego lanzando un balón a hacia uno de los equipos.



Uno de los estudiantes enviará el balón al campo contrario solamente con golpe de antebrazos y cuando esto ocurra, todos los jugadores deberán salir de la cancha por alguna de las líneas laterales y volver a entrar rápidamente para contestar el balón que el rival les enviará, también con golpe de antebrazos. Es decir, cada vez que un equipo envíe el balón al campo contrario, todos los jugadores deberán salir de la cancha por las líneas laterales. El monitor(a) sumará un punto cada vez que un equipo no pueda contestar con un solo golpe de antebrazos, cuando el balón sea enviado al campo contrario fuera de los límites de la cancha o cuando alguno de los estudiantes no salga de la cancha luego del golpe.

### Cierre (10 minutos)

- El monitor(a) preguntará a los niños y niñas qué fue lo que más disfrutaron, lo que más les costó y el nombre de algunos de sus compañeros.



## Juegos de iniciación al handball

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- ~ Los estudiantes se distribuyen el espacio de manera equitativa y son capaces de usar el pase y la recepción como medio para la creación de juego ofensivo.
- ~ Observan conductas de respeto y de aceptación de las diferencias individuales dentro de un equipo.

### MATERIALES

- ~ Balones de mini handball, goma, espuma o balones de calcetines.
- ~ Petos.
- ~ Conos.

### PROCEDIMIENTO

#### Ritual de inicio (10 minutos)

- Se divide la cancha en varias canchas más pequeñas. En cada cancha participan 10 o 12 estudiantes con un balón. Cada cancha, a su vez, está dividida en 4 zonas delimitadas con conos. Se eligen cuatro estudiantes para partir pillando. Cada jugador que pilla debe desarrollar sus acciones dentro de una de las cuatro zonas (no le está permitido salir de su zona). Los jugadores(as) que arrancan se pueden mover por las cuatro zonas de la cancha. Cada pillador intentará tocar con el balón a uno de los jugadores(as) que arranca, si lo consigue se intercambian de funciones. Los jugadores(as) que pillan deberán darse pases para poder perseguir a los que arrancan en las cuatro zonas de la cancha.

#### Parte central (40 minutos)

- Utilizando las mismas cuatro zonas de la actividad anterior, se dividen los grupos en dos equipos. Cada equipo debe tener la misma cantidad de jugadores en cada zona (los jugadores no pueden salir de su zona). Con esta distribución los equipos intentarán darse 5 pases consecutivos para conseguir punto.
- La misma actividad anterior, con la salvedad de que no se pueden realizar pases dentro de la misma zona.
- A la misma actividad anterior se le agrega que no se puede pasar el balón a la zona desde donde me lo pasaron.

#### Cierre (10 minutos)

- En pequeños equipos se organiza un mini torneo donde cada equipo juegue la misma cantidad de partidos. Los estudiantes deben desarrollar sus acciones de juego a partir de una zona determinada de la cancha.
- Retroalimentación de la clase con los estudiantes en relación a lo aprendido en la sesión.



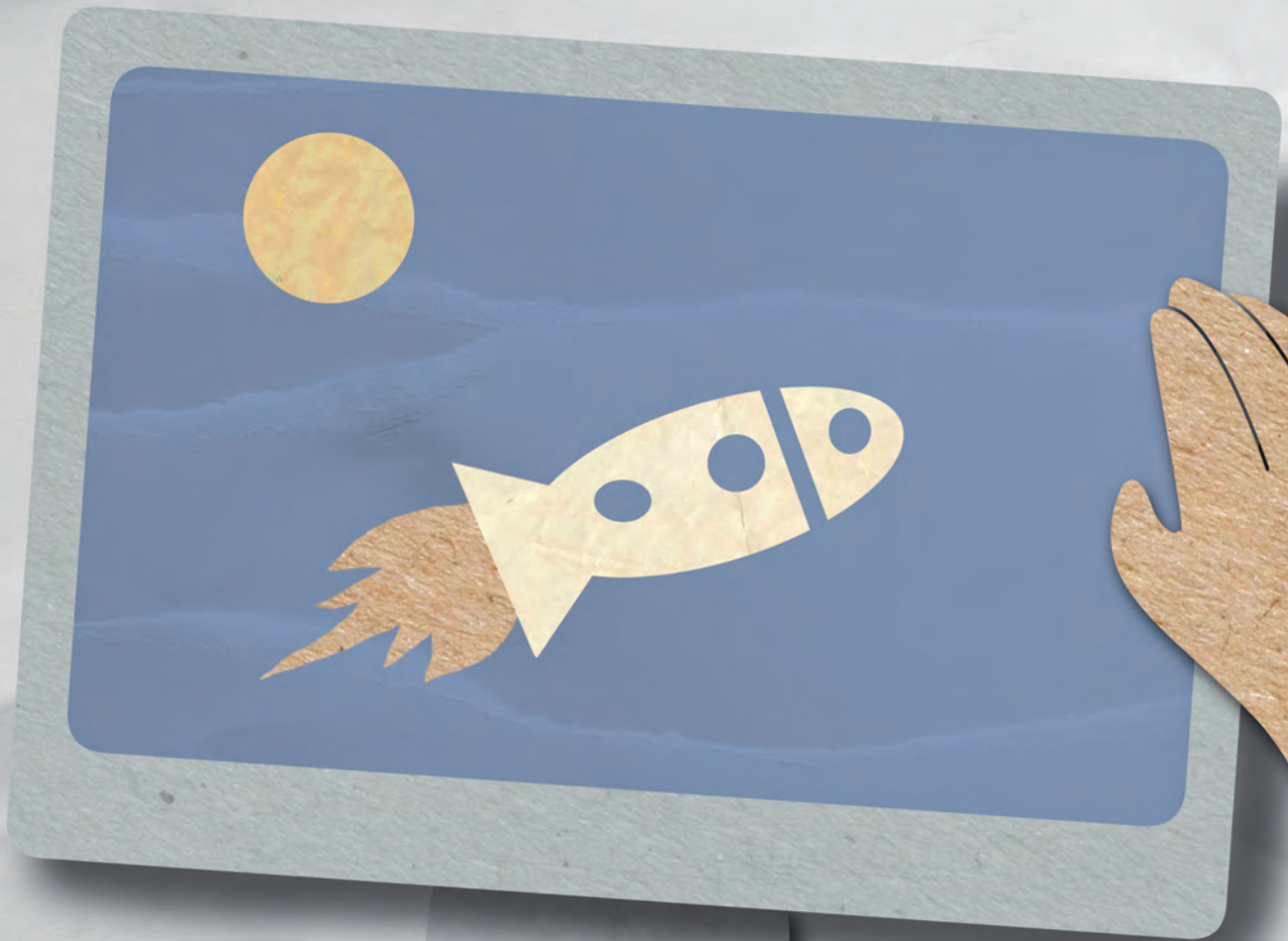
---

## Referencias bibliográficas

- Barati, A.; Casali, E. Balonmano alternativa en el deporte escolar. Editorial Kinesis. 2003.
- Fernández, A. Los juegos sensoriales y psicomotrices en Educación Física. Editorial Gymnos. 1998.
- Iglesias, C. Aprendiendo a jugar vóleybol en la escuela. Editorial Stadium. 2000.
- Palmeiro, M.; Pochini, M. Gimnasia Artística. Su enseñanza en escuelas y talleres. Editorial Stadium. 2008.
- Sanz, D. El tenis en la escuela. Editorial Paidotribo. 2004.







# Taller de integración de tecnologías digitales



# Taller de integración de tecnologías digitales

## Introducción

### ¿Por qué es importante el uso de las tecnologías en educación escolar?

Las nuevas generaciones adoptan con gran facilidad las nuevas tecnologías digitales disponibles, desarrollando fácilmente habilidades respecto a su uso y aprovechamiento sin mayores dificultades. Generalmente, esto se acompaña de gran motivación e interés por parte de los niños y adolescentes.

El desarrollo de habilidades asociadas al manejo y uso adecuado de las herramientas digitales, no suele constituir un desafío mayor. Basta con incrementar el tiempo de usos de computadores y programas informáticos, para que las nuevas generaciones puedan a través de la exploración (ensayo y error) adquirir estas habilidades.

Esta posibilidad puede facilitar la adquisición de otros aprendizajes, proceso que puede ser mediado y estructurado sobre la base del uso de las tecnologías digitales. Esto requiere identificar objetivos de aprendizaje y establecer planes de trabajo que permitan aprovechar estas oportunidades.



## ¿Qué pueden hacer las tecnologías por los estudiantes del Programa 4 a 7?

De acuerdo a los estudios disponibles, las tecnologías digitales en educación pueden tener tres impactos positivos en educación<sup>1</sup>:

- Los alumnos y alumnas pueden **motivarse positivamente** a desarrollar tareas y productos escolares que de otras formas les resultan tediosos y aburridos. La motivación que despiertan los recursos multimediales, la interacción directa con los objetos que se deseen manipular o conocer son un gran apoyo al momento de involucrar activamente al estudiante.
- El uso de tecnologías colabora con la **alfabetización digital** de las nuevas generaciones. Usar recursos digitales familiariza a los estudiantes con herramientas, ambientes y la cultura digital. Esto es fundamental, para apoyar la disminución de la brecha digital existente entre quienes tienen acceso directo (en sus hogares) a las herramientas digitales de quienes no lo tienen (o que solo acceden en los centros escolares).
- Las tecnologías digitales proveen oportunidades para el **desarrollo de destrezas transversales y nuevas habilidades**. Estas nuevas competencias están asociadas a las llamadas "competencias del siglo XXI" y se relacionan con las habilidades superiores asociadas a la colaboración, capacidad de análisis y síntesis, creatividad, etc.

## ¿Cuáles son los objetivos del uso de las tecnologías en la educación escolar?

El Ministerio de Educación ha establecido bases y marcos curriculares que establecen los objetivos de aprendizaje que los estudiantes deben lograr al finalizar las diversas etapas del ciclo de enseñanza. Estos consideran objetivos transversales que promueven el uso educativo de las tecnologías de la información y comunicaciones. Para la educación básica (1° a 6° año), los objetivos vigentes son:

- Buscar, acceder y evaluar la calidad y la pertinencia de la información de diversas fuentes virtuales.

---

1. "Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte" Claro, Magdalena. CEPAL 2010.



- Utilizar TICs que resuelvan las necesidades de información, comunicación, expresión y creación dentro del entorno educativo y social inmediato.
- Utilizar aplicaciones para presentar, representar, analizar y modelar información y situaciones, comunicar ideas y argumentos, comprender y resolver problemas de manera eficiente y efectiva, aprovechando múltiples medios (texto, imagen, audio y video).
- Participar en redes virtuales de comunicación y en redes ciudadanas de participación e información, con aportes creativos y pertinentes.
- Hacer un uso consciente y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación, aplicando criterios de autocuidado y cuidado de los otros en la comunicación virtual, y respetando el derecho a la privacidad y la propiedad intelectual.

Los objetivos propuestos y las consideraciones anteriores, son elementos fundamentales para diseñar los Talleres de Integración de Tecnologías Digitales.



## Objetivos y Metas

### Propósitos de los talleres de integración de tecnologías digitales

Esta propuesta considera tres objetivos pedagógicos:

1. Aprovechar la motivación de los estudiantes hacia el uso de recursos digitales, para generar buenas y positivas experiencias de aprendizaje.
2. Desarrollar competencias digitales en los estudiantes.
3. Ofrecer nuevas posibilidades de creación, expresión y comunicación, a través de la generación de productos digitales.

Se trata de invitar a los estudiantes a utilizar las tecnologías digitales en un ambiente acogedor, motivante y que tenga como propósito fundamental generar experiencias positivas de aprendizaje en el que tanto niños y educadores puedan intercambiar activamente opiniones, refuerzos y recursos que potencien las capacidades para la expresión, creatividad y comunicación.

Para el logro de estos objetivos, se propone estructurar el tiempo de los Talleres en tres áreas de trabajo:

- **Creación de videos digitales.** Se trata de construir breves y significativas historias, que se traduzcan en la construcción de videos producidos por los estudiantes. Se busca desarrollar su creatividad a través de la generación de narraciones, guiones y expresiones audiovisuales para la comunicación.
- **Programación para la creatividad.** Se trata de favorecer el desarrollo de competencias digitales para generar aplicaciones, juegos o experiencias de interacción con ambientes digitales a través de un lenguaje de programación lúdico e intuitivo. Se busca desarrollar el pensamiento lógico y la creatividad al tener que enfrentar situaciones que requieren resoluciones innovadores y motivantes.
- **Apoyo Escolar.** Se trata de apoyar las labores escolares de los alumnos, a través del uso de tecnologías que les permitan acceder a fuentes de información, redes de apoyo y recursos multimediales.



## Creación de Videos Digitales

### Construyendo historias con Movie Maker

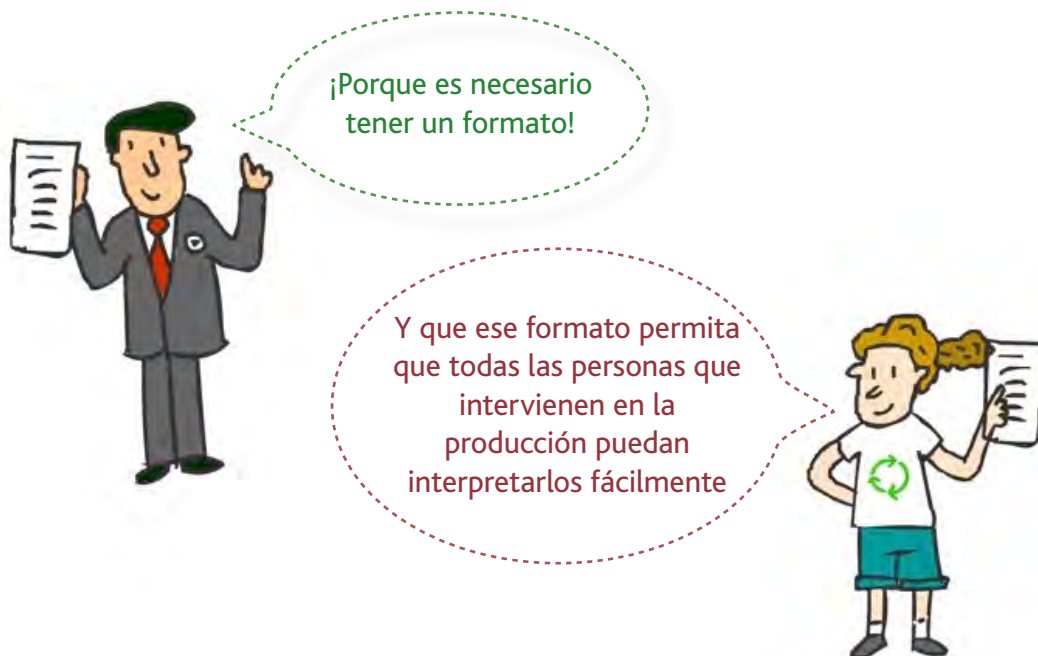
La construcción de videos digitales requiere de tres elementos principales:

**Una historia que contar.** Esta narración requiere incentivar un proceso creativo y participativo en el que la generación de un ambiente de respeto, será fundamental para lograr historias que representen los intereses de los niños y niñas, y condiciones para transformar la historia en un guión.

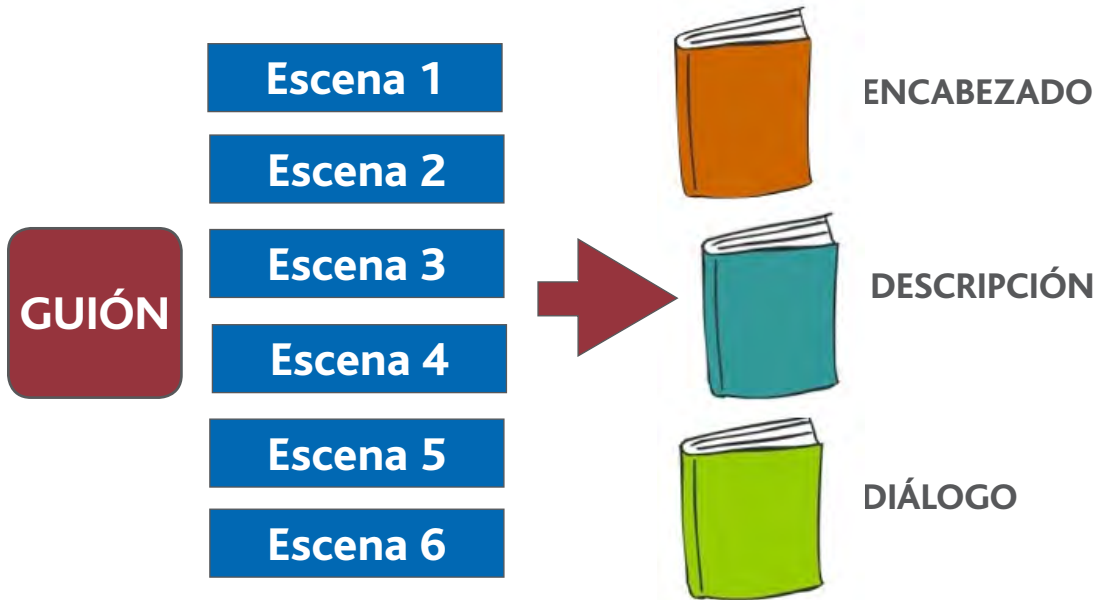
Para la construcción del guión se consideran los siguientes pasos:

## EL GUIÓN

### ¿Para qué hacer un guión?



# Partes del guión





# Encabezado

El encabezado da información sobre el lugar donde transcurre la acción. Consta de tres partes:

- **Espacio:** Se debe indicar si la acción transcurre en interiores (espacios cerrados) o exteriores (espacios abiertos).
- **Lugar:** El lugar concreto en el que la escena transcurre (por ejemplo, "plaza de la ciudad").
- **Tiempo:** Se debe especificar el contexto temporal en que sucederán los hechos, ya sea utilizando la palabra "día", "noche" u otra que se quiera usar para indicar la hora del día.



## Ejemplo de encabezado



**EXTERIOR**

**PLAYA**

**DÍA**



# Descripción



En ella se **muestra la acción**, expresada en imágenes y sonidos. Debe estar redactada de forma breve y con los verbos en presente. Pondremos en mayúsculas el nombre de los personajes y las descripciones de los sonidos.

# Ejemplo de descripción

EXTERIOR - PLAYA - DÍA

MANUEL Y AMANDA EN UN DÍA  
DE VERANO EN LA PLAYA

MANUEL con una pala en una  
mano y un balde en la otra.

AMANDA tiene un rastrillo y están  
construyendo un castillo.

Suenan las olas del mar.



# Diálogo

Cada bloque de diálogo debe ir precedido por el nombre del personaje que habla (en mayúsculas). Las palabras pronunciadas por el personaje se escriben en un único párrafo y en minúsculas.



# Ejemplo de diálogo

EXTERIOR - PLAYA - DÍA

MANUEL Y AMANDA EN UN DÍA DE VERANO EN LA PLAYA

MANUEL con una pala en una mano y un balde en la otra.

AMANDA tiene un rastrillo y están construyendo un castillo.

Suenan las olas del mar.

AMANDA:

Manuel, ¡esa ola que viene es muy grande!



## Ejemplo guión (enriquecido):



"Era una fría mañana, todos los participantes estaban dispuestos a entregarlo todo en esta cicletada. De pronto Miguel, el más joven ciclista profesional, se cayó sorpresivamente, su dolor era más emocional que físico: se había preparado durante meses para este momento ...sin embargo... la fractura pudo más que su entusiasmo y tuvo que abandonar la carrera".

Lugar donde se desarrolla la historia, personajes y sus características

Suceso y sus reacciones

Forma en que se diluye la complicación

Emociones  
Actitudes  
Opiniones



## Ejemplo guión



“En una cicletada, un participante sufrió un accidente, se fracturó una pierna y no pudo seguir compitiendo”

Luego de haber construido un buen guión se requiere utilizar **técnicas de video, animación y herramientas de edición** para la construcción de videos. Se propone utilizar como herramienta básica Windows Movie Maker, que corresponde a una herramienta simple gratuita disponible en la mayoría de los computadores disponibles en las escuelas.

Un buen manual de uso de Windows Movie Maker es el siguiente (producido por Educarchile para la red de profesores innovadores):





## Creación de contenidos multimediales en Windows Movie Maker

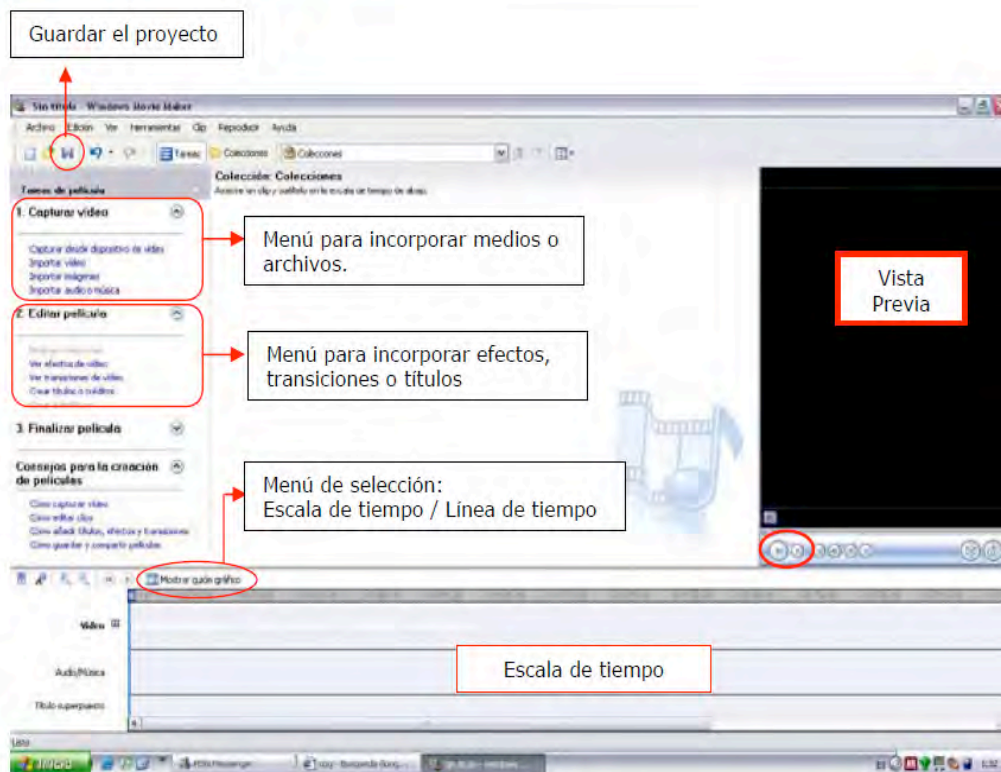
En este tutorial usted encontrará toda la información necesaria para crear una película multimedial en Windows Movie Maker.

Para comenzar este tutorial, es necesario que usted **abra Windows Movie Maker**, el cual debería encontrarse en la carpeta Programas del menú Inicio de Windows. De no encontrarse en esta ubicación, puede utilizar la opción Buscar del menú de Inicio de Windows para encontrarlo en su computador.

Antes de comenzar, es importante que usted tenga presente **la idea que pretende comunicar y quiénes serán los destinatarios.**

### 1.- Interfaz Windows Movie Maker

Dese un tiempo para **familiarizarse** con la interfaz de Windows Movie Maker.



# Paso a Paso

Módulos: Edición de contenidos audiovisuales para presentaciones



## 2.- Importar medios o archivos

Para la creación de una película multimedial es necesario contar con **diferentes tipos de medios o archivos**: imágenes, fotos, videos, audio, etc. Los cuales deben ser incorporados a Windows Movie Maker para poder trabajar con ellos.

Para esto se debe:

### Importar videos

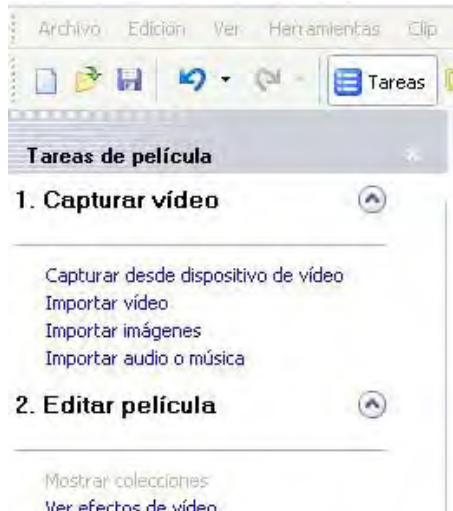
- 1.- Apretar la opción Importar video.
- 2.- Seleccione el archivo que desea importar. *(Debería aparecer en el centro de la interfaz de Movie Maker)*

### Importar audio

- 1.- Apretar la opción Importar audio o música.
- 2.- Seleccione el archivo que desea importar. *(Debería aparecer en el centro de la interfaz de Movie Maker)*

### Importar imágenes

- 1.- Apretar la opción Importar imágenes.
- 2.- Seleccione el archivo que desea importar. *(Debería aparecer en el centro de la interfaz de Movie Maker)*



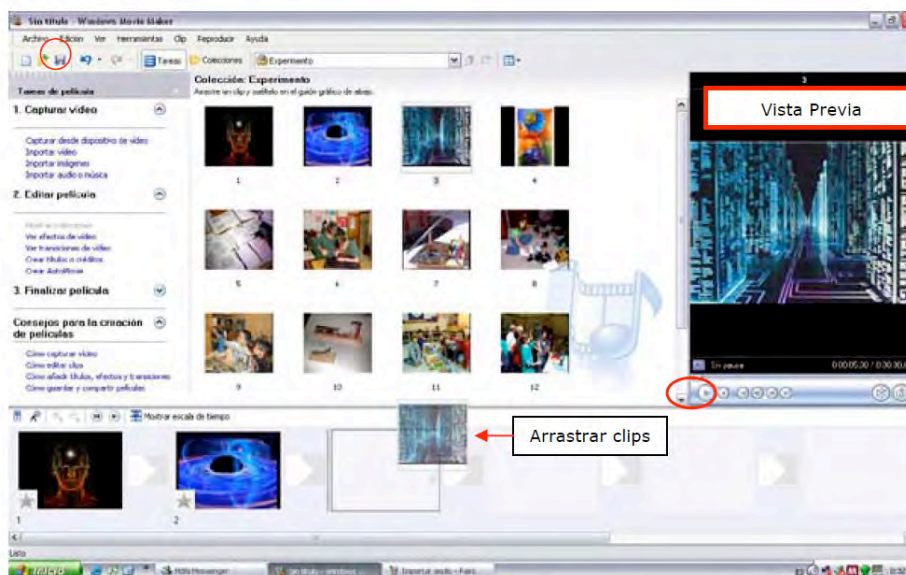
**\*\*Cada uno de estos archivos importados pasarán a llamarse "clips"\*\***





## 3.- Guión Gráfico

El **Guión Gráfico** permite crear la **secuencia de clips**, es decir, el orden en el cual se verán estos archivos en la película, además de facilitar el reordenamiento de los clips o archivos. Por ejemplo, si quiero cambiar el orden en el que se presentan los clips, simplemente los cambio de lugar en el Guión Gráfico.



### Crear la secuencia de clips

1.- Arrastre los clips o archivos de imágenes (enumeradas del 1 al 14) de acuerdo a su nombre. Por ejemplo, primero arrastre "1.jpg", después arrastre "2.jpg" y así sucesivamente.

*Para arrastrar los clips debe seleccionarlos con el Mouse, mantener apretado el botón izquierdo y soltarlo cuando el clip se encuentre en el lugar correcto. Si presiona Play en el visor de Vista Previa, verá cómo se verá esta secuencia en su película*

2.- Arrastre el clip "Experimento.wmv" hasta el lugar donde se encuentra el clip "9.jpg". El clip "Experimento.wmv" deberá haber quedado ubicado entre los clips "8.jpg" y "9.jpg"

3.- Presione Play en el visor de Vista Previa para ver la secuencia de clips de su película multimedial.

4.- Guarde el trabajo que ha realizado hasta el momento. El archivo se guardará en el formato de **Proyecto**, es decir, lo que usted ha realizado todavía no es una película, es un archivo que solamente puede ser trabajado en Windows Movie Maker.







## 4.- Escala de Tiempo

La **Escala de Tiempo** permite ver y modificar la **duración de los clips** en mi proyecto, es decir, gracias a la Escala de tiempo se puede controlar el tiempo de exposición de cada uno de los clips.

La Escala de Tiempo posee un sub-menú que permite hacer Zoom in y Zoom out, es decir, podemos ver la escala de tiempo completa, la cual muestra la duración en horas, minutos, segundos y milésima de segundos. Al acercarnos podremos ver el detalle del tiempo.



### Cambiar la duración de un clip

1.- Apriete el botón que dice Mostrar escala de tiempo. *Ahora los clips serán vistos en una sola línea, en una línea de tiempo o escala de tiempo.*

2.-Apriete el botón de la lupa con el signo más para acercarse o hacer zoom in en la escala de tiempo.

*Los clips deberían verse más largos y se debería poder ver en detalle el tiempo de duración de cada clip. Acérquese y aléjese*



*para notar la diferencia utilizando las dos lupas.*

3.- Haga clic sobre el primer clip y sitúe el cursor sobre el borde derecho del cuadrado o bloque que representa al clip. Una flecha roja deberá aparecer.

Cuando aparezca la flecha roja, presione el botón izquierdo del Mouse y manténgalo presionado mientras lo mueve hacia la izquierda. La duración del clip debería acortarse.

Acorte la duración de los siguientes clips (los cuales tienen una duración predeterminada de 5 segundos) y déjelos con una duración de:

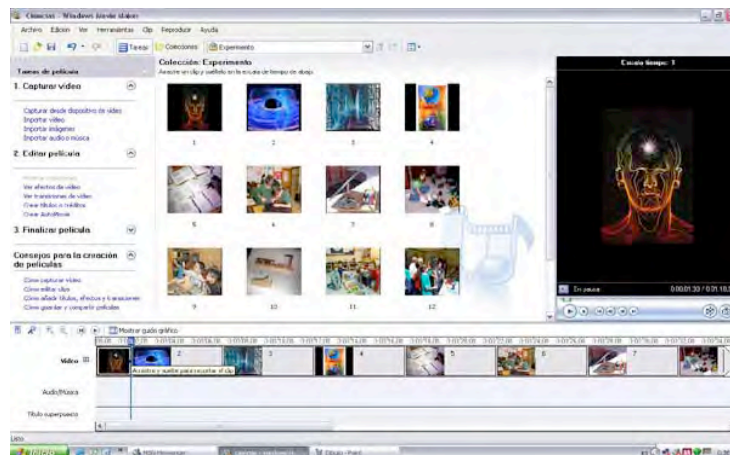
-“1.jpg” a 2 segundos

-“2.jpg” a 1 segundo

-“3.jpg” a 1 segundo

4.- Haga correr la película (Play/Vista Previa) y note que el tiempo de exposición de estos tres clips es menor que el de los demás.

5.- Acuérdense de guardar su proyecto.





## 5.- Crear títulos o créditos

Los **títulos o créditos** son los **textos** que podemos incorporar a la película multimedial. Esta incorporación se realiza en función de los clips, es decir, podemos:



-Insertar un título a un clip para transmitir información sobre ese clip en particular.

-Insertar títulos antes o después de un clip en particular. Con esta opción se agrega a la película un clip que corresponde a lo que podría denominarse un “intermedio”, una imagen con fondo plano y texto para transmitir información.

### Añadir un título o crédito

1.- Seleccione el clip “4.jpg” y diríjase al Menú Editar Películas, elija la opción Crear títulos o créditos.

2.- Seleccione la opción Añadir título en el clip seleccionado en la escala de tiempo.

3.- Escriba en la primera fila de la tabla, que corresponde al título “Proyecto de Ciencias” y en la segunda fila, escriba “1°Semestre” como sub-título.

*En el visor de vista previa debería reproducirse una imagen de naturaleza con el texto escrito encima.*

4.- Cambie las características de la letra apretando en Cambiar la fuente y el color del texto. Seleccione el color negro en la paleta que aparece al presionar en el icono Color y apriete tres veces la letra A más pequeña en Tamaño. *Debería cambiarse el color del texto y disminuir su tamaño.*

5.- Apriete en Listo, añadir título en la película.

6.- Haga correr la película y vea la aparición del título en el clip.

7.- Seleccione el clip “5.jpg”, repita los pasos anteriores, pero esta vez escriba el sub-título “Primero a investigar y luego...  
**MANOS A LA OBRA!! ”Añadir un título o crédito**

8.- Seleccione el clip “14.jpg” repita los pasos anteriores y escriba el título “ El futuro de nuestros niños está en nuestras manos...” y el subtítulo “APOYEMOSLOS SIEMPRE!!”

9.- Seleccione el clip “11.jpg” e inserte un título utilizando la opción Añadir título antes del clip seleccionado en la escala de tiempo. Escriba el título “Feria Científica del Colegio” y el sub-título “Obtuvimos el 1° Lugar”



# Paso a Paso

Módulos: Edición de contenidos audiovisuales para presentaciones



10.- Note que en la línea de tiempo se ha agregado un clip a su película, que corresponde a lo que anteriormente llamamos un “intermedio”.

11.- Haga correr su película y vea si los textos se ven correctamente. De necesitar hacer algún cambio, fijese que en la Escala de Tiempo, en una de las filas inferiores llamada “Titulo superpuesto” ha aparecido un rectángulo debajo de cada clip que contiene un título, al hacer doble clic sobre éste, se pueden modificar las características del mismo.

10.- Acuérdesese de guardar su proyecto.

## 6.- Agregar transiciones o efectos de video

Las **transiciones de video** corresponden a los **efectos especiales** que se pueden incorporar para hacer más interesante el **paso de un clip a otro**.

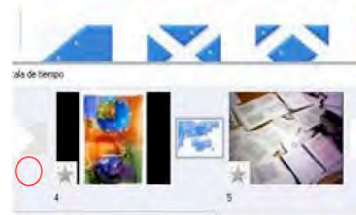
Los **efectos de video** son los **efectos especiales** que se le pueden **agregar a los clips**, por ejemplo, hacer que un clip se vea en blanco y negro.

### Añadir una transición o efecto especial

1.- Seleccione el botón Mostrar guión gráfico. *Vea que la Escala de tiempo se ha ocultado.*

2.- Seleccione del Menú Editar película la opción Ver transiciones de video En el centro de la interfaz de Windows Movie Maker le aparecerán diferentes opciones de transiciones.

3.- Seleccione la opción de transición llamada “Disolver” y arrástrela hasta en rectángulo que se encuentra entre el clip “4.jpg” y el clip “5.jpg”. *Debería quedar dibujada la transición en el rectángulo.*



4.- Inserte otras transiciones entre los clips:

- 5.jpg y 6.jpg
- Feria Científica y 11.jpg

5.- Haga correr la película y compruebe si los efectos de transición están bien. Si necesitara ajustar el tiempo de exposición de algún clip, vuelva a la Escala de Tiempo y modifique con el Mouse la duración de ese clip.

6.- Para agregar un efecto de video, desde el Guión Gráfico, seleccione la opción Ver efectos de videos y arrastre cualquiera de los efectos disponibles sobre un clip determinado. Observada que la estrella ubicada en la esquina inferior izquierda del icono del clip cambia de color.

## 7.- Insertar audio a la película

Para insertar un medio o archivo de audio a la película debemos hacerlo importándolo a Windows Movie Maker. *Recuerde que usted ya importó el archivo un archivo de audio, si no lo ve en el centro de la interfaz de Movie Maker, vuelva a importarlo (Vea “Importar medios o archivos”).*

1.- Apriete el botón Mostrar Escala de Tiempo.

2.- Seleccione el archivo o clip de audio y arrástrelo hasta la fila o pista llamada Audio/Música y ubíquela al comienzo de su película.

3.- Dese cuenta que el clip de audio ha sido representado en la Escala de Tiempo con un rectángulo, el cual al ser seleccionado puede ser modificado, al igual que cualquier otro tipo de clip.



# Paso a Paso

Módulos: Edición de contenidos audiovisuales para presentaciones



4.- Acuérdesse de guardar su proyecto.



## 8.- Guardar la película multimedial

Hasta el momento usted a estado guardando su Proyecto de película, que como dijimos, es un archivo que solo puede ser ejecutado en Movie Maker. Ahora guardaremos la presentación en el **formato de video WMV** (Windows Movie Video), el cual podrá reproducir en la mayoría de reproductores de video, por ejemplo, Windows Media Player.

Este tipo de archivo de video podrá ser incorporado posteriormente a una presentación Power Point.

Guardar como película multimedial

1.- Apriete la opción Finalizar película.

2.- Seleccione la opción Guardar en el equipo.

3.-En la ventana emergente, colóquese el nombre que desee a su película, elija la ubicación o carpeta en la que desea que se guarde y apriete en Siguiente.

4.- Asegúrese de que la opción Mejorar calidad para reproducir en mi equipo (recomendado) se encuentra seleccionada y apriete Siguiente.

5.-Revise que la opción Reproducir película al finalizar esté seleccionada y apriete Finalizar. *La película que usted creo debería reproducirse en Windows Media Player.*

### 3. Finalizar película

- Guardar en el equipo
- Guardar en CD
- Enviar por correo electrónico
- Enviar al Web
- Enviar a cámara DV

### Consejos para la creación de películas

## 9.- Incorporar la película multimedial a una presentación Power Point

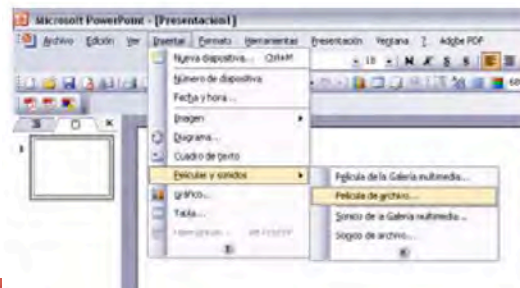
Para incorporar su película a una presentación Power Point, lo primero que hay que hacer es abrir Microsoft Power Point y crear una nueva presentación de diapositivas.

Insertar una película en Power Point

1.- Ir al Menú Insertar y seleccione la opción Películas y sonidos.

2.- Aparecerá un menú. Seleccione la opción Película desde archivo.

3.- Ubique su película en el directorio o carpeta que indicó al momento de guardarla.

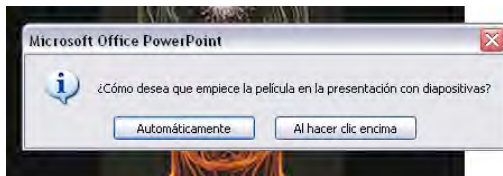


# Paso a Paso

Módulos: Edición de contenidos audiovisuales para presentaciones



4.- Cuando la película sea insertada en la presentación de diapositivas, aparecerá una ventana emergente consultándole sobre la opción que usted prefiere para la reproducción de la película en la presentación:



**-Automáticamente:** La película se empezará a reproducir inmediatamente iniciada la presentación de la diapositiva en la cual se encuentra inserta.

**-Al hacer clic encima:** La película se empezará a reproducir una vez que durante la presentación de la diapositiva, se haga clic

con el Mouse sobre la imagen que representa a la película.

6.- Haga correr la presentación y revise si la película puede ser vista de acuerdo a la opción previamente seleccionada. Diríjase al menú Presentación y elija la opción Ver presentación.

5.- Guarde la presentación Power Point. Para esto, diríjase al menú Archivo y seleccione la opción Guardar como. Deberá indicar el nombre que desea ponerle a la presentación y la ubicación en la que desea guardarla.

*Es importante que para que la película pueda ser vista desde la presentación, ambas deben estar guardadas en la misma carpeta. Por lo que se recomienda guardar la presentación Power Point en el mismo directorio que en el que se encuentra la película.*

**\*\*FELICITACIONES USTED HA CREADO UNA PELÍCULA MULTIMEDIAL Y LA HA INCORPORADO A UNA PRESENTACIÓN POWER POINT\*\***



# Programación para la creatividad

## Creatividad con Scratch

Los lenguajes de programación ofrecen diversas oportunidades para el desarrollo de la creatividad en los alumnos. Se trata de ambientes que propician ambientes flexibles, donde los estudiantes pueden resolver problemas o crear rutinas que generan aprendizaje de una forma lúdica y motivante.

La programación permite a los estudiantes<sup>2</sup>:

1. Fortalecer y desarrollar su capacidad de abstracción, rigor lógico y su capacidad de aprendizaje (secuencia correcta de pasos, nivel de descripción de detalles adecuado, encapsulamiento de ideas complejas bajo un nombre, generalización mediante el uso de expresiones y variables).
2. Desarrollar la imaginación, la confianza y las estrategias para crear (superación de la hoja / pantalla en blanco, investigación de fallas, aceptación de nuestra propia falibilidad, tenacidad, fijación personal del nivel de lo aceptable).
3. Desarrollar estrategias y familiarizarse con el trabajo en equipo (delegación, fijación de estándares, liderazgo, resolución de diferencias de opinión, comunicación efectiva).
4. Explorar significativamente maneras poderosas de expresar ideas (ángulos-números-cantidades, negativos-carencias, coordenadas-posiciones, funciones-expresiones-relaciones-reglas, lazos-repetición, condiciones-opciones-restricciones, incertidumbre-probabilidad).
5. Practicar, identificar y construir estrategias para resolver problemas (método de ensayo error, método de tanteo, métodos específicos, divide y conquistarás, solucionar un problema más simple y luego generalizarlo).

---

2. Ajoy, D. (2006). Programación para Niños. Segundo Encuentro en Línea de Educación y Software Libre.



Para los Talleres de Integración de Tecnologías Digitales, se propone utilizar el lenguaje y herramienta de programación "Scratch".

SCRATCH es un entorno para enseñar conceptos básicos de programación a los niños y a las niñas. Fue desarrollado en el Instituto Tecnológico de Massachuset y permite comenzar a entender conceptos como ciclos, control de flujo, señales, etc.

En sus niveles más básicos puede utilizarse puntualmente desde los 8 o 9 años para pequeñas animaciones, crear historias, ya que se pueden ubicar personajes y crear diálogos entre ellos, hacer que se desplacen por la pantalla, etc.

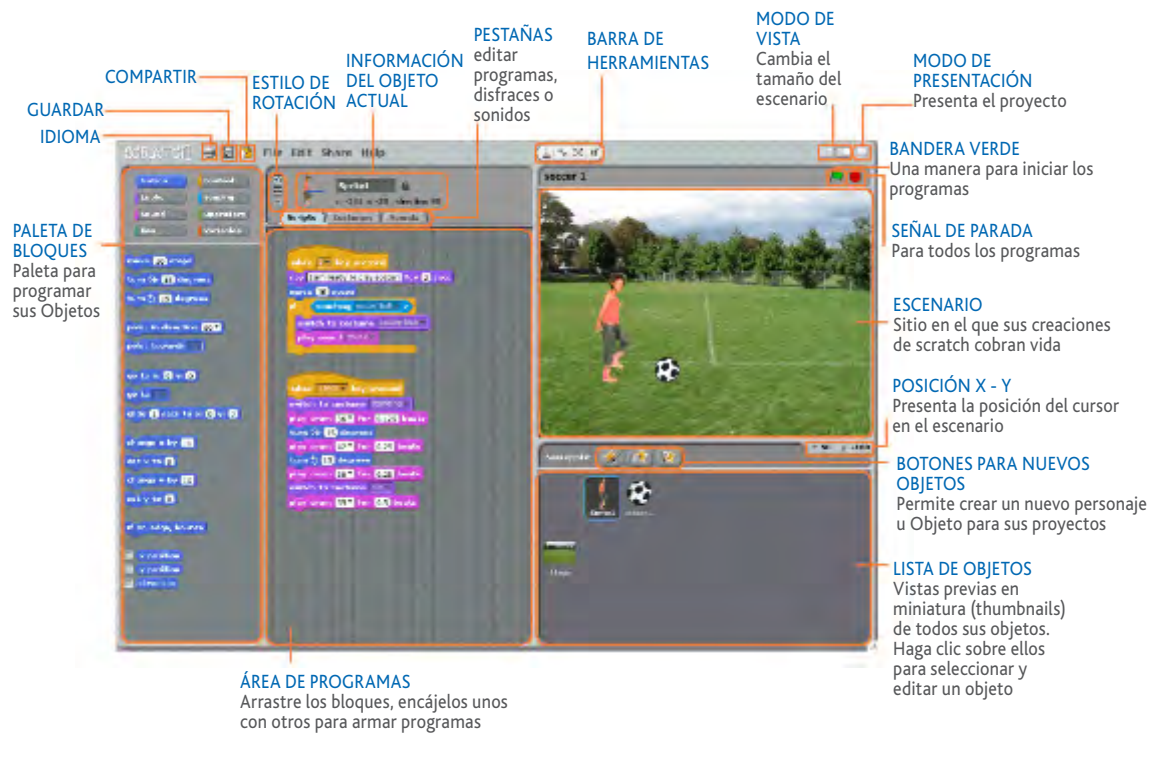
Para edades posteriores se pueden aprovechar todas sus posibilidades de programación, ya que requieren un mayor nivel de abstracción.

Los proyectos de Scratch están contruidos con Objetos (Objeto móvil programable es la traducción al español dada a Sprite). Es posible modificar cómo se ve un Objeto definiendo un disfraz diferente. Es factible hacer que el Objeto parezca una persona, un tren, una mariposa o cualquier otra cosa. Se puede usar cualquier imagen como disfraz: es factible dibujar una imagen en el Editor de Pinturas, importar una imagen de su disco duro, o arrastrar una imagen de un sitio Web.

Se puede generar instrucciones para el Objeto, indicándole que se mueva o toque música o que reaccione a otros Objetos. Para decirle a un Objeto qué hacer, se encajan bloques gráficos unos con otros formando pilas, llamadas programas (scripts). Cuando se hace doble clic sobre un programa, Scratch ejecuta en orden los bloques desde la parte superior del programa hacia abajo.

La ventana de trabajo de Scratch en la imagen de la página siguiente:





Existen diversos manuales y herramientas para la programación en Scratch, disponibles en la web, que pueden ser utilizados para aprender a usar este entorno de programación.

Se recomienda descargar y utilizar los siguientes:

- Descarga gratuita del programa. <http://scratch.mit.edu>
- Guía de referencia para Scratch. [http://info.scratch.mit.edu/sites/infoscratch.media.mit.edu/files/file/RG\\_14\\_es.pdf](http://info.scratch.mit.edu/sites/infoscratch.media.mit.edu/files/file/RG_14_es.pdf)
- Scratch Cards. Es un modo fácil y rápido para aprender más código en Scratch. La parte delantera de la tarjeta muestra lo que puedes hacer; la parte posterior muestra cómo hacerlo. Descargables en [http://info.scratch.mit.edu/es/Support/Scratch\\_Cards](http://info.scratch.mit.edu/es/Support/Scratch_Cards)





## Apoyo Escolar

### Recursos digitales para el refuerzo escolar

Las tecnologías de la información representan un recurso de gran valor al momento de reforzar, complementar o enriquecer la experiencia escolar de los estudiantes.

Hay al menos tres tipos de modelos de apoyo escolar en que las tecnologías pueden reforzar y apoyar el trabajo escolar:

1. **Contenidos.** Es factible encontrar en Internet a través de portales educativos o sitios de referencia (como Wikipedia) buscadores de contenido que simplificarán el acceso a información, temas de investigación o de interés académico. En estos casos, será de primera importancia lograr que los estudiantes aprendan a realizar buenas búsquedas, discriminar resultados y conocer las formas como se cita o referencia fuentes bibliográficas en Internet. Algunos consejos simples para mejorar las búsquedas de contenidos se encuentran aquí: <http://www.totemguard.com/aulatotem/2011/03/15-trucos-utiles-para-ensenar-a-tus-alumnos-a-buscar-en-google-de-forma-profesional/>
2. **Software, aplicaciones y objetos de aprendizaje.** Existe una abundante oferta de recursos interactivos con objetivos de aprendizaje específicos que permiten acceder a herramientas de aprendizaje en las que el estudiante debe interactuar con contenidos y aplicarlos en contextos determinados, para obtener o desarrollar los aprendizajes esperados. Los portales educativos (como <http://www.yoestudio.cl/> y <http://www.educarchile.cl/>) contienen oferta de este tipo de objetos y recursos, organizados por niveles y asignaturas.
3. **Herramientas de productividad escolar.** Las tecnologías de la información ofrecen actualmente un conjunto de herramientas que facilitan las tareas de producción de reportes, gráficos, informes o presentaciones de una investigación escolar. La gran mayoría de los computadores disponibles en las escuelas del Programa 4 a 7 cuentan con algún programa de productividad disponible, como Microsoft Office. También es posible encontrar alternativas sin costo (como OpenOffice disponible en [www.openoffice.org/es/](http://www.openoffice.org/es/)) o en condiciones para ser usados en Internet (como Google Drive).



Para ampliar estas fuentes de contenidos, se propone a continuación un conjunto de sitios disponibles en Internet que ofrecen recursos gratuitos para el apoyo escolar:

**Enciclopedia Escolar Icarito.** Portal educativo chileno dirigido a estudiantes de enseñanza básica, contiene todos los sectores de aprendizaje. <http://www.icarito.cl/>

**Wikipedia.** Comunidad virtual enciclopedia gratis, libre y accesible por todos. Permite revisar, escribir y solicitar artículos. <http://es.wikipedia.org/>

**Escolares.net.** Comunidad de recursos para escolares, aborda algunas áreas de conocimientos abordadas por el currículum. <http://www.escolares.net/>

**Portal Pakapaka.** Portal educativo con recursos didácticos de ciencias, matemáticas, inglés, noticias y diversiones. <http://www.pakapaka.gov.ar/>

**Salón Hogar.** Canal educativo con recursos didácticos de ciencias, matemáticas, inglés, noticias y diversiones. <http://www.salohogar.com/>

**Kalipedia.** Enciclopedia de Editorial Santillana, gratuita, de ayuda al estudio y el conocimiento. <http://www.kalipedia.com/>

**Google Earth.** Página para explorar el mundo a través de un visualizador aéreo desde el que podrás conocer todo el planeta a través de imágenes tomada por satélite. <http://www.google.es/intl/es/earth/index.html>

**Chile para niños.** Página donde podrás descubrir distintos recursos acerca del patrimonio cultural de nuestro país. <http://www.chileparaninos.cl/>

**Explora.** Página de Explora, Programa Nacional de Educación No Formal en Ciencia y Tecnología, donde podrás encontrar recursos para aprender y divertirse con la ciencia. <http://www.explora.cl/>

**INE – Mapcity.** Página de mapas de Chile donde podrás encontrar información del último CENSO, descubriendo estadísticas de población, servicios, etc. <http://www.ine.cl/mapcity/>

**Memorias del Siglo XX.** Página donde podrás encontrar fotografías, impresos y material audiovisual recopilados y producidos por bibliotecas públicas, museos y comunidades locales. <http://www.memoriasdelsigloxx.cl/>

**Internet Segura.** Página donde podrás encontrar apoyo y orientación para navegar en la red de manera segura. [www.enlaces.cl/index.php?t=70](http://www.enlaces.cl/index.php?t=70)

**Cuidemos la Tierra.** Página orientada a los estudiantes para que muestren su visión de nuestro planeta y los aspectos relacionados con su cuidado, conservación y problemática ambiental. [www.cuidemoslatierra.cl](http://www.cuidemoslatierra.cl)



**Codelco Educa.** Página de Codelco que ofrece una serie de posibilidades de aprendizaje acerca del cobre, de forma interactiva a través de animaciones y juegos. <https://www.codelcoeduca.cl/>

**Catálogo Fotográfico Digital.** Página de un catálogo fotográfico de Chile, retratando distintos momentos históricos con fotografías recopiladas por bibliotecas públicas, museos y comunidades locales. <http://www.fotografiapatrimonial.cl/>

**Onemi Educa.** Página de ONEMI dirigida a estudiantes con distintos recursos, como aprendizaje de lengua de señas, cuidados que se deben tener ante los sismos, etc. <http://www.onemi.cl/onemieduca/index2.html>

**Club Forestin.** Página de Educación ambiental para conocer la flora y fauna del país, a través de archivos multimedia, sección de preguntas y respuestas, diccionario y calendario verde, etc. <http://clubforestin.conaf.cl/>

**Khan Academy.** Plataforma virtual de enseñanza de la matemática, que incluye clases en video, ejercicios prácticos, evaluaciones y estadísticas de cada estudiante. Esta página se encuentra solo en inglés. <http://www.khanacademy.org/>

**IXL.** Portal educativo donde se encuentran diversos recursos que apoyan el aprendizaje en diversas asignaturas y niveles educativos. Esta página se encuentra solo en inglés. <http://www.ixl.com/>

**Mindmeister.** Página para crear mapas conceptuales y lluvia de ideas de distintos proyectos, es fácil de utilizar, solo debes registrarte. <http://www.mindmeister.com/es>

**Picnik.** Página para editar fotografías de manera online desde cualquier computador, aplicando a las imágenes distintos efectos, colores y texturas. Esta página se encuentra solo en inglés. <http://www.picnik.com/>

**Voki.** Plataforma donde se pueden crear avatares animados, es decir, personajes con movimientos y sonido para subir en distintas redes como Facebook, messenger, el correo electrónico, blogs y más. Esta página se encuentra solo en inglés. <http://voki.com/>







Ministerio de  
Educación

Gobierno de Chile



4000572