

Documento para docentes

Puertas abiertas

Espacio de Integración



Autoridades

Gobernador

Lic. Ignacio Agustín Torres

Vicegobernador

Dr. Gustavo Menna

Ministro de Educación

Prof. José Luis Punta

Subsecretaría de Instituciones Educativas

Prof. Adriana Di Sarli

Subsecretaría de Planeamiento y Políticas Educativas

Prof. Marcelo Álvarez

Subsecretaría de Recursos, Apoyo y Servicios Auxiliares

Cra. Ana Kresteff

Dirección General de Educación Secundaria

Director: Prof. Martín Larmeu

Colaboración del área de Coordinación de Educación Física y Deporte y Equipo técnico de Dirección General de Secundaria

Prof. Mauricio Ramírez Gajardo

Prof. Verónica Vidal Hernández

Lic. Gonzalo Francisco Rubio

Ejemplar de Distribución gratuita. Prohibida su venta.

Edición sin fines comerciales. No está permitida su venta, ni su reproducción - por cualquier medio - con fines comerciales.

© 2025. Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut.
Rawson, Chubut. República Argentina

Espacio de integración

La elaboración de este documento desde la Coordinación de Educación Física y la Dirección General de Educación Secundaria tiene como objetivo invitarlos a utilizarlo como apoyo para el Plan de Articulación e Integración a ler año, “Puertas Abiertas”, así como para aplicarlo en otras ocasiones que puedan desarrollarse en la institución escolar.

Desde la educación física se propone una educación holística que facilite aprendizajes formales, como la lectoescritura y el cálculo, a partir del apoyo desde el aspecto motor. Este enfoque reconoce que somos un cuerpo y que los aprendizajes son procesos integrales que abarcan lo cognitivo, emocional, sensorial y corporal. Desde la neurociencia, se confirma que el aprendizaje es multisensorial, es decir, que el cuerpo entero interviene en la adquisición de conocimientos.

Las emociones son clave en la educación, y para este nuevo comienzo de los ingresantes a primer año podemos apoyarlos mediante diferentes actividades pautadas.

Esta propuesta ofrece ideas planificadas que generarán experiencias educativas basadas en materiales accesibles, con propósitos curriculares tales como:

- Fomentar la identidad a través de relaciones positivas y valoradas.
- Promover la comunicación activa de ideas y emociones mediante la expresión y la representación de su realidad..
- Estimular el disfrute por aprender, experimentar y explorar el mundo.
- Favorecer el conocimiento e interacción grupal a través de dinámicas recreativas.

A través de estas actividades, nuestros estudiantes jugarán, crearán, explorarán y expresarán libremente sus ideas y emociones, desarrollando su potencial en un ambiente de afecto y cooperación.

Estas ideas son flexibles y abiertas, pensadas como disparadores que pueden adaptarse y enriquecerse según las necesidades de cada grupo. Se invita a realizar una reflexión antes o después de cada propuesta, para analizar y compartir las experiencias con los demás.

El acompañamiento del docente, del Profesor de Orientación y Tutoría, del equipo directivo y de demás personal educativo es fundamental para implementar con éxito las propuestas planteadas.



Desde una visión artístico expresiva



Se presenta como una herramienta poderosa para fomentar el conocimiento y la conexión entre estudiantes, especialmente en un entorno escolar nuevo. A través de diversas actividades artísticas y juegos colaborativos, los ingresantes a 1° año pueden explorar su creatividad y, al mismo tiempo, construir relaciones significativas con sus compañeros.

Es mediante las actividades creativas, como el dibujo, la música, la danza o el teatro, que los estudiantes expresan sus pensamientos y emociones de formas que a menudo son más accesibles que el lenguaje verbal. Esto no solo los ayuda a conocerse mejor entre sí, sino que también fomenta la empatía, ya que pueden comprender y apreciar las experiencias y sentimientos de sus compañeros a través de la expresión artística.

Consideramos sumamente necesario realizar actividades artísticas en grupos ya que estas requieren que los estudiantes colaboren, compartan ideas y se apoyen mutuamente para lograr un objetivo común. Por ejemplo,

en un pequeño guión de teatro, en una coreografía, en un collage colectivo entre otras propuestas, los estudiantes deben trabajar juntos para crear una obra, lo que les obliga a comunicarse y a entender las perspectivas de los demás.

Además, la expresión artística en un contexto colaborativo ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas ya que aprenden a dar y recibir retroalimentación constructiva, lo que no solo mejora su capacidad de crítica, sino que también fortalece su confianza al compartir sus ideas y opiniones. Este tipo de interacción no solo fortalece los lazos entre ellos, sino que también mejora sus habilidades sociales y de resolución de conflictos.

A través de estas actividades los estudiantes tienen la oportunidad de explorar sus propias identidades y las de sus compañeros creando un espacio seguro donde se valora la diversidad y se celebra la individualidad, lo que es crucial para construir una comunidad escolar inclusiva y respetuosa.

I. Juego de las tarjetas

Materiales

- 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante.
- 1 marcador para cada participante.
- Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa.
- 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

Estructura del Ejercicio

- Distribución de los Materiales
- Explicación y llenado de las tarjetas
- Ejecución de la lectura.
- Realización del ejercicio de la memorización
- Descripción

Desarrollo

Primero se reparte a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.

El docente de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta.

Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo).

Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

Ejemplo:



Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente.

Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)

El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.

Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen, sino que se conozcan y se integren.

El docente puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar -o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa- etc.

2. Canasta Revuelta

Material

Una silla por participante. (Se puede realizar sentados en el piso, siempre respetando la ronda).

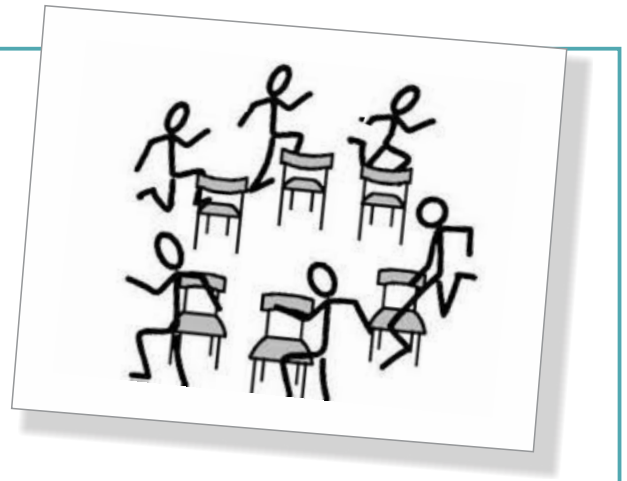
Desarrollo

Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El Docente queda al centro, de pie.

En el momento que el profesor señale a cualquiera diciéndole ¡Piña! o en este caso remplazar por ¡Primaria!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha.

Si el profesor señala y dice, ¡Naranja!, o cambiar por ¡Secundaria!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda.

Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.



En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

Variante

Si el docente considera adecuado podrá realizar dos rondas de juego o tres, dependiendo de la cantidad de alumnos. Además, podrá mezclar los participantes entre las diferentes rondas.

3. Buscando pareja

Material

Objetos diferentes, como caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes colores...

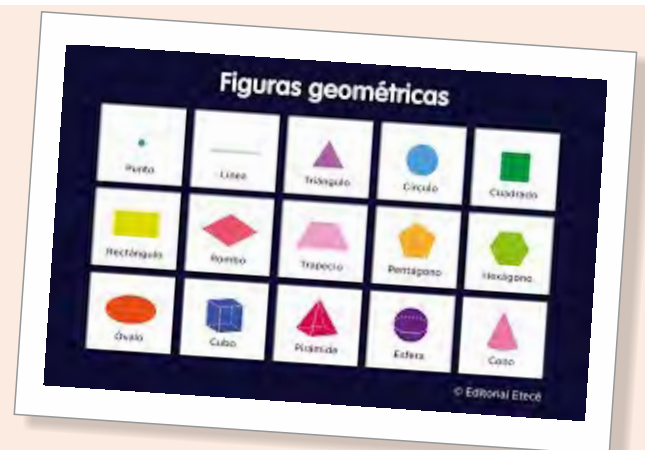
Desarrollo

Cada persona va a agarrar un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

El docente introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores.

Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona tome una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo, los que ha elegido el “caramelo de color rojo”, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, que le gusta hacer en su tiempo libre.



Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja debe presentar a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

4. Identificación con un animal

Material

Dibujos o recortes de revistas con figuras de animales. Se pegan en la pared para ambientar el lugar. Algunos letreros con frases como éstas: "Porfiado como mula", "Lento como tortuga", etc.

Desarrollo

Primero el docente invita al grupo a observar los dibujos y letreros y comenta: "queremos que cada uno piense en aquel animal con cuyas características se siente de alguna manera identificado o cree que siente alguna conexión".

Dar un tiempo prudente y de silencio, cada uno piensa en el animal con el cual se identifica.

Se reúnen en equipos si el grupo es muy numeroso. Aquí cada uno se presenta y luego da a conocer el animal con el cual se siente identificado.

Los demás aprovechan la ocasión para preguntar las razones por las que se sienten identificados con determinado animal.

Juntos intentan identificar a personajes conocidos por todos con algún animal.

También pueden intentarlo con algunos grupos o instituciones, incluso pueden hacerlo con el mismo grupo.

También pueden realizar una pequeña competencia entre los equipos, elaborando la mayor cantidad de mensajes donde utilicen animales en lugar de palabras.

En una reunión plenaria los equipos presentan sus mensajes y los demás tienen que descifrarlos.

Se puede cerrar la actividad con preguntas reflexivas, como: ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que les resultó más sorprendente? ¿Qué descubrieron de sus compañeros/amigos? ¿Qué podrían hacer para seguir integrándose?

5. Competencia divertida

Material

1 cuestionario para cada participante,
1 lápiz.

Desarrollo

Se distribuye en una hoja las siguientes preguntas a cada participante:

Se tiene 4 a 5 minutos para contestar.

1. Comienza por conseguir el nombre y la firma de la persona que está más cerca de ti.
2. Consigue la firma o nombre de la persona con la más bella sonrisa.
3. Ahora consigue el nombre o la firma de la persona con los ojos más bellos.
4. No te pierdas la oportunidad de conseguir el nombre de la persona con el cabello más corto.

5. Cuenta hasta Diez y consigue la firma de la persona que pese más.

6. Busca la firma de una persona que tenga alguna prenda azul.

7. Has que firme la persona que a tu juicio sea más simpático.

8. Consigue la firma o nombre de la persona más bella o sexy.

9. Ahora consigue el nombre o la firma de la persona que pese menos.

10. Ahora pon tu firma y grita ya termine.

Al final se hace un plenario, para ver el ganador de cada pregunta. La pueden modificar y con su ingenio puede ser más divertida.

6. Descubre el director

Esta actividad se puede realizar al aire libre o en un salón, todas las personas que participan se sientan en un círculo.

Desarrollo

Una vez que están colocados en el círculo, todos los participantes se sientan, se escogen entre los jugadores el que será el director de la orquesta, este deberá cambiar en el momento oportuno, de instrumento, debiendo todos los participantes imitarlo.

Al iniciar el juego se designará una persona que saldrá del salón para que se nombre el director, siendo este quien debe descubrir quien ordena el cambio de instrumentos al regresar al salón y observar a todos los músicos.

En cuanto se ponen de acuerdo en la designación del director, comienza el juego tocando el instrumento que el director indique.

Al ser descubierto el director, será este quien salga y nuevamente se pondrán de acuerdo para designar al director.

7. Lazarillo

Es un juego de confianza donde un lazarillo debe llevar a un invidente a un lugar previamente establecido

Con el objetivo de que los niños se integren, que sepan que sus compañeros confían tanto en ellos.

Se arriesgan a que los dirijan, que generen comunicación no solo oral, porque lógicamente no pueden permanecer en silencio, aunque se les diga en las instrucciones, que se imaginen lo que es ser no vidente y de ese modo comprendan a personas con capacidades diferentes.

Desarrollo

Tiene que ser un número par porque deben ser parejas, de cualquier edad, porque aún los niños lo pueden hacer.

Puede hacerse dentro o fuera del salón, necesitamos las vendas o mascaradas para cubrir los ojos y el material a traer de regreso o los papelillos que compruebe que se llegó a la meta o lugar establecido.

Consignas de partida

El lazarillo no debe quitarse la venda hasta que llegue de regreso con el material o papelillo, o hasta que llegue a su asiento, el que le guía ha de procurar estar en silencio y evitar que caiga o se golpee la persona no vidente.

Desarrollo

En un grupo de cualquier tamaño se aplica a separar a los integrantes por parejas, se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro lo tiene que llevar a un lugar sin decir nada, el niño con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo o solo ponerla sobre su hombro, como desee, así que solo presionando el brazo o llevándole de la mano lo puede guiar, de preferencia que sea fuera del aula hacia ella o a la dirección, se puede pedir que traigan algo para comprobar que llegaron al lugar, por ejemplo, un papelito o un material de un área del salón.

Puede durar cuanto quiera el docente o hasta que se logre llegar a un lugar determinado donde se puede pedir que el lazarillo sea ahora el invidente.

8. Formar palabras

Formando subgrupos y tumbados en el suelo, tienen que formar una letra de la palabra que el/la docente le asignará, de manera que los subgrupos formen la palabra.

El objetivo es conseguir que el grupo se desinhiba y desarrollen el espíritu de colaboración. Todos los miembros del grupo han de saber que la colaboración es lo más importante, ya que sin ella la realización de este juego y de otras muchas actividades de la vida cotidiana serían imposible de realizarlas.

Desarrollo

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/la docente asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar una letra.

Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

Podrán sumar puntajes por la prolijidad, la velocidad en realizar las palabras. Puntos extras como por ejemplo letras cursivas y sin errores ortográficos.

Para cerrar reflexionar con los participantes una serie de preguntas como pueden ser las siguientes: ¿qué hemos aprendido en cuanto a la construcción de las palabras? ¿ha sido fácil realizar las letras y la palabra en sí? ¿cómo fue la organización y realización de letras? como por ejemplo la "A".

Si sabemos de antemano el número de estudiantes del grupo podremos preparar-lo y organizar la repartición de letras, sino, habrá que improvisar.

9. Pasar el tesoro

Divididos en dos equipos, un equipo defiende otro ataca, el que logre conseguir que el que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la cancha, SUM o pista sumara puntos.

El objetivo es favorecer la cooperación y táctica y estrategias de todo el equipo y el concepto sacrificio.

Desarrollo

Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la Cancha ó SUM, (en las dos porterías si se trata de un campo de fútbol sala). A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido solo uno de los niños de este grupo (sin que el otro equipo sepa quien lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el niño

que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la cancha. Cada participante que no sea atrapado sumara un punto. El jugador que llego con el tesoro sumara 5 puntos.

El otro equipo (Defensor) tratará de evitar la llegada de dicho objeto y de la mayor cantidad de participantes.

En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y luego se cambiarán los roles. El equipo que logra mayor puntaje será quien gane el juego.

¿Puede ganar mi equipo con mi sacrificio?

¿Podemos comunicarnos bien sin que nos descubra el otro equipo?

Variantes

Se puede dar más de un objeto y comprobar al final cuantos objetos repartidos han conseguido su objetivo.

10. Los indios

Actividad para realizar en 3/4 equipos (entre 8 y 10 participantes).

Material

Pintura para cara o temperas de varios colores.

Tres o Cuatro equipos cada uno en una esquina, los participantes (indios) deben llevar la cara pintada.

Desarrollo:

Los rojos deberán atrapar a los azules; los azules a los amarillos; amarillos a los rojos.

Si alguien es atrapado va a casa de los opuestos, los que son atrapados y están en la cárcel no pueden escaparse, hasta que uno de sus compañeros lo libere, tocándole la mano.

Cuando el docente a cargo considera terminar la partida, todos los equipos deben contabilizar cuantos están atrapados.

El equipo que posea más atrapados dentro de su cárcel será el ganador.

11. Las banderas

El equipo que logre tener mayor cantidad o todas las banderas, será el ganador, deberán evaluar el espacio, de los compañeros y de los contrincantes y generar estrategias.

Material

Pañuelos, papel, pelotas o cualquier cosa que se quiera utilizar como bandera.

2, 3 o 4 equipos en espacios amplios, el docente deberá colocar el mismo N° de banderas en cada esquina por equipos.

Desarrollo

A cada equipo pertenece la mitad del campo, y las banderas que hay en sus dos esquinas. La portería se utilizará como cárcel.

El juego consiste en pasar a "campo enemigo" a robar sus banderas (una cada vez) sin que te hagan prisionero, y evitar que te roben las tuyas.



Normas del juego:

Una vez que tienes una bandera en tu poder, no pueden hacerte prisionero.

Las banderas conseguidas se unirán a las que están en tus dos esquinas.

Los prisioneros se salvan dándoles en la mano y consiguiendo llegar a tu campo sin que te atrapen.

Gana el equipo que consigue hacerse con todas las banderas del equipo contrario, o que ha hecho prisionero a todo el equipo de enfrente.

12. Explota globos

Consiste en decir el nombre de un compañero de una forma muy original, con el objetivo aprender los nombres.

Materiales

Globos varios y múltiples colores, para cada participante.

Desarrollo

Se debe realizar un círculo entre todos los

participantes, se reparte un globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero agarra su globo y se lo pone en el pecho, abraza al segundo y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explota el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

13. Corazones

Material

Marcador y hojas.

En las hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo o bien del color que posean.

Las hojas con corazones se rasgan en dos, tres o cuatro partes (según la cantidad de participantes). Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así el total de partes que coincida con la cantidad de participantes.

Desarrollo

a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa.

b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel.

c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente.

d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc.

e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias.

14. Los nombres completos

Materiales: Tarjetas, Alfileres.

Desarrollo

Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que traten de memorizar el nombre de los demás compañeros.

Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, tendrá una prenda.

El ejercicio continuo hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros o bien el docente lo crea necesario.

15. Egresados al secundario

Actividad para realizar con grados que continúan en su totalidad en el secundario todos juntos.

Con una duración aproximada 60 minutos y a partir de 10 personas se puede realizar.

Consiste en que cada participante desarrolle un gráfico sobre su actitud ante la familia.

Desarrollo

- Conocer cuánto tiempo estamos con nuestra familia.
- Conocer las actitudes que tenemos con nuestra familia.

Contenidos:

Comunicación familiar - Relación familiar - Análisis de situaciones.

METODOLOGÍA

Motivación: Se va a trabajar en tres equipos y tenes que conseguir realizar un gráfico con el material del que dispones en un tiempo determinado.

Consigna de Partida:

Cada participante hace un gráfico en el que aparezcan las horas en que cada miembro de la familia está en su casa.

Desarrollo:

1- Una vez diseñado el gráfico, cada participante subraya en colores las distintas actitudes que mantenemos en casa en el tiempo de que permanecemos junto al resto de la familia:

- Azul: actitud fría y pasiva.
- Rojo: actitud agresiva.
- Naranja: actitud dialogante y cariñosa.
- Verde: comunicación de proyectos e ilusiones.
- Morado: actitud de silencio y tristeza.
- Amarillo: actitud de fiesta y alegría.

2- Se discuten los resultados, descubriendo, a la vista del cuadro aspectos y detalles nuevos. La discusión se puede orientar hacia una posible toma de decisiones. Se debe tener en cuenta la diversidad de las familias.

Materiales:

Papel y bolígrafo, lápices de colores.

Evaluación: Los temas que se pueden trabajar son los siguientes:

- Actitud ante la familia.
- Nivel de confianza.
- Modelos de relación con los padres y madres.

Bibliografía:

- 456 Juegos y Dinámicas de Integral Grupal
Lic. Educación Integral Prof. Enrique González

16. Conociendo la escuela (Mapa escolar)

Producto final: Plano de la escuela.

Propuestas de desarrollo:

- Dibujar absolutamente todos los espacios de la escuela.
- Reconocer y nombrar los diferentes lugares, por ejemplo, la dirección, preceptoría, SUM, baños, sala de música, etc.
- Qué personas (Nombrarlas) están trabajando en dichos espacios.
- Qué funciones generales cumplen los agentes dentro de esta institución.

Materiales: Cartulina o afiches, marcadores, lápices de colores, reglas y otros.

Objetivo: Buscamos a través de esta actividad generar en los chicos el descubrimiento de los lugares, funciones y quienes los ocupan. Parte fundamental del desarrollo escolar.



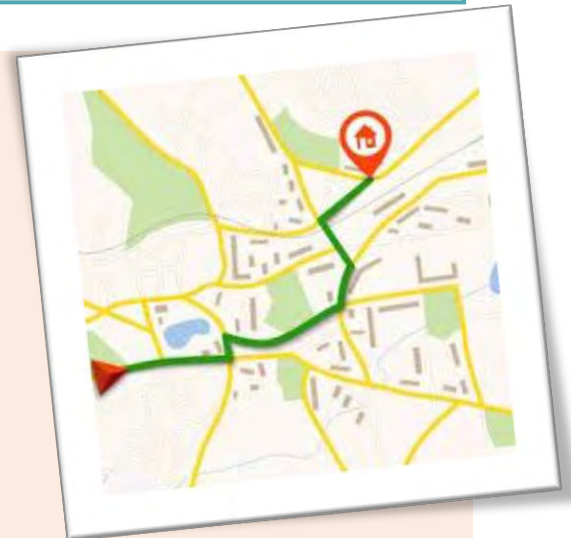
17. Mi camino a la escuela

Producto final: Plano urbano con el recorrido desde la casa a la escuela y viceversa.

Propuesta de desarrollo:

- El estudiante deberá reconocer el trayecto desde su casa a la institución escolar.
- Dibujar sobre una hoja el trayecto, teniendo en cuenta la distancia entre los lugares característicos.
- ¿De qué manera se traslada hasta el colegio? ¿Podrá determinar el tiempo que le lleva realizar el trayecto?
- ¿Qué medio o medios de movilidad utiliza mayormente?
- ¿Se trasladó solo o con algún compañero o familiar?

Todos estos datos podrían dibujarse en la hoja para después compartirlo con sus docentes y compañeros.



Materiales: Hojas, reglas y lápices

Objetivo: Buscamos a través de esta actividad que el estudiante reconozca su recorrido diario, y pueda analizar diferentes posibilidades para realizar el recorrido. Al compartirlo reconocerá lugares, transportes cercanos, tiempo y si puede hacerlo con algún compañero o familiar. Esto además permite a los docentes conocer los barrios de residencia de los y las estudiantes.

NOTA: El docente podrá utilizar páginas web, Google maps o mapas de la localidad en papel impreso u otras herramientas que pudiera disponer.

18. ¿Y si nos conocemos un poco más?

Producto final: Collage

Propuesta de desarrollo:

- Los estudiantes se dividirán en 4 grupos al azar.
- Se les dará entre 10 y 15 minutos para que conversen entre ellos y puedan conocerse.
- Una vez finalizado el tiempo destinado para conocerse, deberán realizar un collage con dibujos, imágenes, frases o palabras que los represente. Se estima alrededor de 25 minutos para la elaboración del mismo.
- Luego cada grupo compartirá con el resto de los compañeros su producción comentando lo que hay en él.

Materiales: Afiche, revistas, diarios, marcadores, lápices, plasticola, etc.



Objetivo: Brindar un espacio para que los y las estudiantes puedan conocer sus actividades, intereses, hobbies, entre otros.

Nota: Es importante que el docente intervenga en los pequeños grupos si observa que la conversación se ha interrumpido generando nuevas preguntas u ofreciendo posibles temáticas para dialogar.



19. Copia fiel del original

Producto final: Copia de imagen

Propuesta de desarrollo:

- Dividir a los estudiantes en 5 (cinco) grupos.
- Cada grupo recibirá una imagen brindada por el o la docente y deberán representarla en una cartulina puesta en el pizarrón.
- En fila o hileras los estudiantes pasarán en postas de a 1 (uno) al pizarrón y dibujarán sobre la cartulina algo de la imagen durante 10 segundos.
- De manera sucesiva irán pasando todos los integrantes del grupo hasta finalizar la copia de la imagen o hasta que se cumpla el tiempo otorgado.
- Cuando el profesor detiene el juego, se evaluará en conjunto, cuál copia del dibujo es más parecida al original.



Objetivo: a través de la integración y la cooperación puedan compartir y producir la imagen.

Nota: El docente debe tener en cuenta la complejidad del dibujo y el tiempo asignado para completar la actividad.

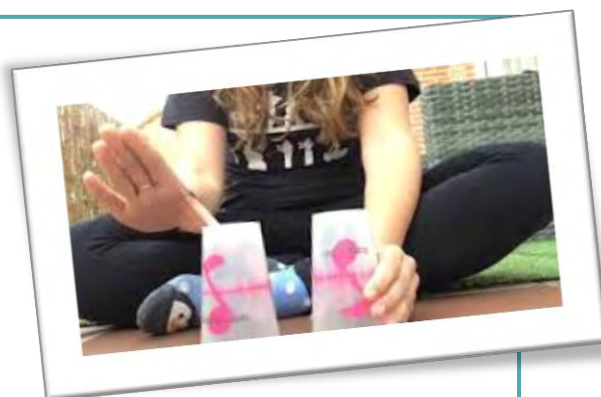


20. Vasos rítmicos

Producto final: Propuesta rítmica

Propuesta de desarrollo:

- Cada estudiante estará en su banco con un vaso plástico.
- El docente realizará un ritmo con los vasos que deberá ser imitado por los estudiantes, este ritmo se irá complejizando. Se estiman alrededor de 6 minutos para la actividad.
- Luego se pedirá que se dividan en 4 grupos. Cada grupo pensará una secuencia de 4 ritmos, se asignará 8/10 minutos para esta actividad.
- Ahora el grupo A trabajará con el grupo B y el grupo C con el D.



- e- Cada grupo deberá presentar su música para ser imitada por otro grupo.
Tiempo estimado: 10 a 12 minutos.
- f- Finalmente ensamblarán los ritmos presentados por cada grupo para obtener una sola producción musical.

Objetivo: Trabajar el ritmo, la coordinación y la concentración individual y grupal.

Materiales: Un vaso plástico por estudiante

Nota: Se debe prever que los bancos irán cambiando de ubicación para los distintos momentos de la actividad. Se puede optar por realizar esta actividad en el gimnasio y sentados en el piso.



2l. Remontando sueños

Producto final: Barriletes

Propuesta de desarrollo:

- A. Los estudiantes se reunirán en pequeños grupos con los elementos necesarios
- B. (papel de barrilete o bolsa de nylon, varillas, lana, etc)
- C. El grupo deberá cortar trozos de diferentes colores y tamaños.
- D. Juntar los retazos haciendo la figura de un rombo
- E. Con madera balsa, cañitas plásticos o ramitas hacer la estructura (CRUZ).
 - 1 varilla de 0,5 cm de espesor y 60 cm de largo.
 - 1 varilla de 0,5 cm de espesor y 40 cm de largo
- F. Podrán colocarle una colita de 1,50cm aproximadamente, con retazo de tela o el mismo material añadiendo peso al extremo de la cola.
- G. Atar un rollo de hilo de algodón u otro al cuerpo del barrilete.



Objetivo: fomentar el trabajo en equipo para la elaboración de un producto final.

Video de apoyo: <https://bit.ly/4aEysJG>

Nota: esta actividad también se puede realizar con la familia para lograr mayores vínculos entre la comunidad educativa.

22. Top 10 musical

Producto final: canciones del TOP 10 del aula

Propuesta de desarrollo:

- Los estudiantes se dividirán en 4 grupos.
- Cada grupo deberá acordar un ranking de 5 canciones según sus preferencias.
- Una vez finalizada la actividad se reunirán de a dos grupos para compartir el ranking musical y deberán acordar el top 10.
- Finalmente trabajarán todos juntos para compartir las dos listas de ranking para acordar un único Top 10 musical del aula que será escrito en un afiche o cartulina.
- Una vez acordado el ranking se dividirán en dos grupos.
- Cada grupo elegirá uno de los temas del listado para musicalizarlo con sonidos hechos con el cuerpo (aplausos, chasquidos, sonidos producidos con la boca, con los pies, etc).
- Finalmente presentarán su versión musical al otro grupo.

Materiales:

Afiche/cartulina, lapicera o marcador, cinta adhesiva.

Nota: Es importante que el docente cuente con el recurso tecnológico necesario para que puedan escuchar los temas elegidos en el caso que algún estudiante no lo conociera o no se animaran a cantarlo para que el compañero lo escuche.

Objetivo: conocer las preferencias musicales de los compañeros y generar un ámbito divertido.



23. Dejando huellas

Producto final: Mural con sellos

Propuesta de desarrollo:

- El docente mostrará modelos de sellos hechos con cartón de 8 x 12 cm.
- Cada estudiante creará su propio sello con el dibujo de cualquier variedad de árbol.
- Una vez que se finaliza el sello este será impreso de a un estudiante por vez sobre un afiche, cartulina o lienzo (friselina por ejemplo) para construir entre todos un mural.



d- Una vez finalizado el mural colectivo el docente realizará las siguientes preguntas para reflexionar con los chicos sobre la importancia de encontrar los puntos en común y valorar las diferencias.

- 1- ¿Qué observamos en nuestro mural?
- 2- ¿Qué características podemos encontrar en común? ¿Qué diferencias podemos mencionar entre los distintos dibujos?
- 3- ¿Creen que es importante que haya diferencias entre los árboles? ¿Por qué?
- 4- ¿Qué semejanzas podemos encontrar entre nuestro mural y nuestra aula?
- 5- ¿Consideran que es importante respetar las diferencias? ¿Por qué?
- 6- Piensen una frase que represente al grupo teniendo en cuenta lo dialogado.

Materiales: afiche, cartulina o tela, pinceles, tempera, lápiz negro, plasticola, tijera, cartón.

Objetivo: reconocer la importancia de respetar las individualidades

Nota: Para la construcción del sello se utilizará un lápiz para esbozar un diseño sencillo en un trozo de cartón y luego se recortará la forma deseada y se pegará el diseño recortado sobre un rectángulo de cartón de 8 x 12 cm. Finalmente se pintará con un pincel el diseño para ser estampado.

24. Arte colaborativo

Producto final: Cuadro o mural colaborativo

Propuesta de desarrollo:

- a- Se divide a los estudiantes en grupos pequeños.
- b- Cada grupo deberá elegir al azar un título propuesto por el docente para crear una obra de arte colaborativa. Este título no debe ser conocido por los otros grupos. Se proponen aproximadamente 30 minutos para la realización de la misma.
- c- Al finalizar la obra cada grupo la exhibirá en el aula o salón. Los grupos deberán apreciar el resto de las obras y pensar un título.
- d- Transcurrido el tiempo de observación los grupos se sentarán y en turnos escucharán la propuesta de título que sus compañeros tienen para la obra producida y la justificación del mismo.
- e- Finalmente, cada grupo dará a conocer el título de la obra y lo que quisieron expresar en ella.

Materiales: cartulina, lápices, marcadores, plasticola, distintos materiales y texturas (telas, cartones, nylon, fideos, yerba, tapitas, etc.).

Objetivo: desarrollar la creatividad y el diálogo para la resolución de actividades.

Nota: El docente deberá tener al menos 10 tiras de papeles con títulos, inventados por él mismo. Un representante de cada grupo tomará un papel al azar para crear la obra de arte con su equipo.



25. ATR urgente!!!

Producto final: diversas escenas teatrales

Propuesta de desarrollo:

a- Se divide a los estudiantes en grupos pequeños (tres personas de ser posible).

b- El docente dirá en voz alta una situación problemática y cada grupo dispondrá de 5 minutos para pensar la resolución a dicho conflicto.

Ejemplos: Juan no devuelve las hojas que Oscar le prestó al comienzo de la clase.

El preceptor me encontró insultando a Juan....

c- Una vez terminado el tiempo cada grupo dispondrá de menos de 1 minuto para la puesta en escena.

e- Finalizadas las presentaciones se dará puntaje a cada equipo: 2 puntos por haber resuelto la consigna y 1 punto por creatividad. Si algún grupo no logró cumplir la consigna obtendrá sólo un punto.

Objetivo: fomentar la creatividad y la resolución de situaciones problemáticas mediante el debate y consenso.

Nota: Esta dinámica se repetirá 5 veces. Una vez finalizadas las 5 rondas se sumará el puntaje de cada grupo para determinar el ganador.

El docente deberá pensar en situaciones problemáticas que se pueden dar en la escuela.



IMPORTANTE:

Es necesario que el docente dé a conocer a los estudiantes el tiempo del que disponen para realizar la consigna. Esto los ayudará a poder organizarse mejor para cumplir con la actividad propuesta.

Recordemos que la gestión del tiempo es un aspecto en el que debemos acompañar a los estudiantes para que logren cumplir con los plazos otorgados para la realización de las actividades escolares.

Abordar transversalmente este tema es crucial para favorecer positivamente las trayectorias escolares.

De igual manera, tener en cuenta que si en el grupo existen estudiantes incluidos, las propuestas se deben planificar de antemano para garantizar un desarrollo exitoso de la actividad.