



# sportic

Una iniciativa de:



INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE

Organización coordinadora regional:

**fundaciónses**  
Con todas las juventudes

Organización ejecutora local:



Aliados locales:



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN

## Guía Integral Formativa – Ecuador

### *Manual para docentes de las Unidades Educativas*

*Esta guía es una adaptación del Manual del Programa SPORTIC para su funcionamiento en Ecuador en el marco del Programa de Participación Estudiantil (PPE).*

Elaborado por: Coordinación pedagógica Sportic – Ecuador

Anabel Bilbao - [abilbao@esquel.org.ec](mailto:abilbao@esquel.org.ec)

## CRÉDITOS

Guía Integral Formativa. Manual para docentes de las Unidades Educativas. Programa SPORTIC (Adaptación del Manual SPORTIC para su implementación en el marco del Programa de Participación Estudiantil)

Humberto Salazar  
Director Ejecutivo de Fundación Esquel

Gabriela Moncayo  
Coordinadora del Programa Sportic - Ecuador

Anabel Bilbao García  
Coordinadora Área de Gestión de Aprendizaje y Calidad – Coordinadora Pedagógica SPORTIC

Rodrigo Iturriza  
Equipo pedagógico SPORTIC

Ana María Toro  
Monitoreo y seguimiento del Programa Sportic

Angélica Mera  
Promotora local en Manabí

### Equipo de tutores del proceso formativo

Iván Terceros – tecnología  
Charlie Tufiño (FUDELA) – deportes

Fundación Esquel  
Diseño y diagramación

### Esquel CLIC Editorial

**Colección editorial:** Más allá del aula: herramientas y metodologías para la innovación educativa.

**ISBN:** 000 000 000 000  
Quito, 2022

### © Fundación Esquel

Av. Colón E4-175, entre Amazonas y Foch  
Ed. Torres de la Colón, Mezzanine, oficina 12  
Quito, Ecuador

**Teléfono:** (5932) 252-0001

[www.esquel.org.ec](http://www.esquel.org.ec)

Quito D.M., mayo del 2022

**TABLA DE CONTENIDO**

SOBRE EL PROGRAMA SPORTIC E INSTITUCIONES QUE LO INTEGRAN .....	4
PRESENTACIÓN DE LA GUÍA .....	7
¿A QUIÉN VA DIRIGIDA ESTA GUÍA? .....	7
¿CÓMO USAR ESTA GUÍA? .....	7
DESCRIPCIÓN DEL PROCESO FORMATIVO.....	9
LA PROPUESTA SPORTIC.....	9
LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES .....	10
¿QUÉ ENTENDEMOS POR DEPORTE? .....	13
¿QUÉ ENTENDEMOS POR TECNOLOGÍA?.....	13
DERECHOS DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES .....	16
¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE GÉNERO(S)? .....	17
¿CÓMO SE ORGANIZA SPORTIC EN ACCION? .....	18
ESQUEMA DE IMPLEMENTACIÓN.....	19
LINEAMIENTOS DEL PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL.....	19
PEDAGOGÍA SPORTIC .....	20
FLUJO DEL PROCESO .....	21
SOBRE LOS INSUMOS PEDAGÓGICOS .....	26
SOBRE LOS ESPACIOS DE TRANSFERENCIA PEDAGÓGICA Y DE CO-CREACIÓN DE AGENDAS METODOLÓGICAS PARA CLASE.....	28
SOBRE EL SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LOS Y LAS ESTUDIANTES EN EL MARCO DEL PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL .....	28
COMUNICACIÓN AL INTERNO DEL EQUIPO .....	29
DISPOSICIÓN SEMANAL DE CONTENIDOS.....	30
RECOMENDACIONES PARA DOCENTES Y MEDIADORES DE APRENDIZAJE AL TRABAJAR Y PLANIFICAR EL TRABAJO CON ESTUDIANTES CON APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.....	31
FICHA DE DOCENTE #0 .....	32
FICHA DE DOCENTE #1 .....	38

## SOBRE EL PROGRAMA SPORTIC E INSTITUCIONES QUE LO INTEGRAN

El programa SPORTIC “Tecnología y deporte: educación para el futuro” tiene como objetivo incrementar la empleabilidad y reducir las brechas de género de adolescentes vulnerables a través del fortalecimiento de las políticas públicas de educación digital integral en el ámbito educativo formal y no formal; trabajando articuladamente con los sistemas de educación de Argentina, Colombia y Ecuador.<sup>1</sup>

El proyecto busca fortalecer las competencias digitales de forma integral (incluyendo las habilidades socioemocionales), de 7.500 adolescentes (50% mujeres) de entre 12 y 18 años de segmentos socioeconómicos vulnerables de los tres países de intervención. Específicamente, este proyecto tiene por objetivo formar adolescentes a través de una propuesta de educación digital integral en el marco del sistema de educación pública y en ámbitos socioeducativos comunitarios (no formales) de cada país.

**En Ecuador:** el proyecto se implementa para 2500 adolescentes del 1° y 2° curso de bachillerato (a los 15 y 16 años respectivamente). El proyecto está orientado al desarrollo de habilidades digitales y socioemocionales de los jóvenes en 4 localidades: Picoazá, Chone, Calceta (las tres de la provincia de Manabí) y el sur de la ciudad de Quito. Para la implementación presencial entre junio – diciembre 2022 el programa se implementará en las localidades de Picoazá y Calceta.

En el 2020, a raíz de la emergencia sanitaria causada por el COVID – 19, se capacitó a estudiantes de 7 instituciones educativas de Manabí de manera virtual, a través de WhatsApp, durante 20 semanas entre julio y diciembre. En el 2022, un año en el que el sistema educativo empieza a retornar a las aulas, Sportic Ecuador realiza una apuesta por implementar el programa en modalidad presencial a través de los docentes de las UE y de un equipo de mediadores de aprendizaje.

En referencia al Art. 3 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)<sup>2</sup>, Fundación Esquel orientará sus acciones a contribuir con los procesos educativos y de formación integral de grupos de estudiantes en articulación con las coordinaciones zonales y direcciones distritales. A partir de las diferentes acciones, buscamos contribuir en el desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para la formación integral de los estudiantes con miras a motivar una participación ciudadana activa y como agentes de cambio social. En ese sentido, el proceso SPORTIC estará orientado metodológicamente al aprendizaje basado en proyectos a través de los cuales los y las estudiantes lograrán definir un proyecto inspirado en las problemáticas de la comunidad educativa y comunidad ampliada y lo conectarán con lo aprendido a lo largo del proceso.

En tal sentido, este proceso tiene como propósito contribuir con el sistema educativo ecuatoriano con contenidos e insumos que fortalezcan al PPE en los temas de innovación y vida saludable. Y, además, como meta a largo plazo, aportar con datos y experiencias que den cuenta de la

<sup>1</sup> En Ciudad de Buenos Aires (Argentina); Medellín y Quibdó (Colombia), Quito, y localidades de la provincia de Manabí (Ecuador)

<sup>2</sup> El Art. 3 de la LOEI del literal a al u menciona los objetivos del sistema educativo en el Ecuador. <https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/LOEI-enero2013.pdf>

importancia de las temáticas abordadas en el componente digital y de deporte para el desarrollo de las mallas curriculares del sistema educativo.

**Página web del Programa:** <https://sportic.org/>

#### EL COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL (COI) – INSTITUCIÓN IMPULSORA

Es una organización internacional independiente sin fines de lucro que se compromete a construir un mundo mejor a través del deporte. Creado el 23 de junio de 1894, poco menos de dos años antes de los primeros Juegos Olímpicos de la era moderna en abril de 1896, el COI es la autoridad suprema del Movimiento Olímpico. El olimpismo es una filosofía de vida que exalta y combina de forma equilibrada las cualidades del cuerpo, la voluntad y la mente. Esta filosofía busca crear una forma de vida basada en la alegría del esfuerzo, el valor educativo del buen ejemplo, la responsabilidad social y el respeto por los principios éticos fundamentales universales combinando el deporte con la cultura y la educación. El embajador visual del Olimpismo es el símbolo olímpico (los anillos olímpicos). Los valores fundamentales del olimpismo son la excelencia, el respeto y la amistad y de la misma forma que son los elementos centrales de los Juegos Olímpicos también lo son del manual que aquí se presenta a continuación.

#### BID LAB – INSTITUCIÓN IMPULSORA

BID Lab es el laboratorio de innovación del Grupo BID. Moviliza financiamiento, conocimiento y conexiones para catalizar innovación para la inclusión en América Latina y el Caribe. Concibe a la innovación como una poderosa herramienta que puede transformar la región, brindando hoy oportunidades sin precedentes a poblaciones en situación vulnerable por condiciones económicas, sociales y ambientales.

El Grupo BID está compuesto por el BID, que ha trabajado con gobiernos durante 60 años; BID Invest, que colabora con el sector privado y BID Lab. El Grupo es la principal fuente de financiamiento para el desarrollo de América Latina y el Caribe ayuda a mejorar vidas al brindar soluciones financieras y conocimientos sobre el desarrollo a clientes tanto del sector público como del privado.

#### FUNDACIÓN SES – ORGANIZACIÓN EJECUTORA

Se fundó en 1999 y tiene como principal objetivo trabajar en la promoción y restitución de derechos de las juventudes, especialmente promoviendo la inclusión social, educativa, económica, laboral y ciudadana de las juventudes teniendo en cuenta sus trayectorias y sus contextos. SES cuenta con capacidad técnica para el desarrollo de programas y de metodologías a escala, así como con la capacidad política para promover diálogo con otras organizaciones sociales, Estados, sector productivo, sindical y otras instituciones en Argentina, América Latina y Europa para lograr incidencia en políticas públicas en materia de derechos de las juventudes.

#### MICROEMPRESAS DE COLOMBIA – ORGANIZACIÓN ALIADA LOCAL

Desde su creación en 1970, Microempresas de Colombia ha contribuido en la consolidación de la cultura del emprendimiento y la competitividad de los empresarios, tanto en Antioquia como en otros departamentos del país. Cuenta con un modelo integral de atención, que combina servicios financieros tan importantes como el crédito para la creación y fortalecimiento de unidades

productivas y el ahorro, ofrecidos por la Cooperativa de Ahorro y Crédito; y servicios no financieros, desde Corporación para el Desarrollo de la Microempresa en Colombia, como educación financiera, formación, asesoría y acompañamiento.

Su objetivo es contribuir a la disminución de los índices de pobreza y de desigualdad, fomentar la creación de empresas, el fortalecimiento de las existentes y hacer realidad los sueños de miles de personas. Trabaja en las zonas urbanas y rurales, con grupos de emprendedores, empresarios, personas en condición de vulnerabilidad, comunidades indígenas, comunidades afro, niños y niñas, jóvenes, desplazados y desplazadas, entre otros.

### FUNDACIÓN ESQUEL – ORGANIZACIÓN ALIADA LOCAL

Es una organización ecuatoriana con 32 años de experiencia que tiene como objetivo cambiar de forma positiva la vida de las personas. En ese marco, Esquel se ha concentrado en contribuir en la creación de oportunidades para los y las ecuatorianas a través de espacios de diálogo, innovación social y fortalecimiento de capacidades, para construir conjuntamente un país solidario, democrático y sostenible. Sus áreas de trabajo son: Diálogo e incidencia política, Desarrollo sostenible y fortalecimiento de organizaciones, Educación y juventudes, Salud y Desarrollo Humano y, Género y Diversidades.

## PRESENTACIÓN DE LA GUÍA

*“Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción”.*

- Paulo Freire

El presente documento tiene como propósito caracterizar la estrategia formativa en modalidad presencial para el aprendizaje de habilidades socioemocionales a través del deporte y la tecnología del proyecto “Tecnología y deporte: educación para el futuro” (SPORTIC), a partir de los lineamientos del Programa de Participación Estudiantil del Ministerio de Educación del Ecuador. Consiste en un documento de consulta, guía y recomendaciones para la implementación del programa.

En la primera sección del documento se describen los elementos conceptuales del Programa. En la segunda sección se presenta la estrategia de implementación basada en la pedagogía Sportic, así como en los lineamientos del Programa de Participación Estudiantil. Finalmente la tercera sección de este presenta las 20 fichas de docente en las que se explica semana a semana las habilidades socioemocionales a abordar y las principales actividades a realizar con los estudiantes.

Este es un documento que se actualizará permanentemente a medida que avance el proceso de implementación del programa. Por ello se contará con una versión virtual en la que se colocarán todos los cambios. Cada modificación será notificada al equipo de docentes y de mediación de aprendizaje.

## ¿A QUIÉN VA DIRIGIDA ESTA GUÍA?

Este Manual está dirigido a los y las docentes de las Unidades Educativas participantes para que, a partir de su lectura y análisis, junto con los y las mediadoras de aprendizaje, lo transformen en una propuesta de formación a partir de la cual implementen el Programa SPORTIC. Los grupos de educadoras son actores importantes para cumplir los propósitos enunciados, por eso aquí encontrarán las ideas base del programa, su metodología y el desarrollo de sesiones para llevar a cabo la experiencia en los diferentes espacios formativos.

## ¿CÓMO USAR ESTA GUÍA?

Esperamos que esta guía funcione como una herramienta de trabajo y fuente de consulta permanente para los equipos de docentes y de mediación de aprendizaje, en el marco de la implementación del Programa de Participación Estudiantil en modalidad presencial. Para este propósito el manual cuenta con las siguientes 3 secciones, mismas que serán descritas a detalle a lo largo de este documento:

---

**SECCION 1:**

**Enfoque metodológico de Sportic**

Esta sección contiene las bases pedagógicas, fundamentación metodológica y explicación teórica sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales, deporte y tecnología.

Además, determinadas cápsulas de aprendizaje y secciones de las mismas, incluirán acciones y apartados con información, acciones y preguntas sobre los ejes orientadores del Programa: derechos de niños, niñas, adolescentes y género.

---

**SECCION 2:**

**Esquema de implementación**

Esta sección describe las estrategias operativas para articular el Programa SPORTIC con la estrategia del Programa de Participación Estudiantil del Ministerio de Educación.

---

**SECCION 3:**

**Fichas con actividades semanales y contenidos de los PDF interactivos**

A manera de caja de herramientas, se presentan las acciones de cada semana, entre las que se encuentran actividades recreativas vinculadas al deporte, a la tecnología y al desarrollo de un proyecto de vinculación teniendo como eje rector las habilidades socioemocionales y los valores olímpicos.

Cuenta con información sobre objetivos de aprendizaje y detalle de las actividades como insumo orientador para el equipo de docentes y mediadores de aprendizaje

---

# SECCIÓN 1

## DESCRIPCIÓN DEL PROCESO FORMATIVO

### LA PROPUESTA SPORTIC

SPORTIC se plantea desarrollar **habilidades socioemocionales (HSE)** en adolescentes y jóvenes para lograr competencias fundamentales requeridas en la actualidad (analizar y resolver problemas desde la autonomía de juicio y de manera creativa, comunicar asertivamente, el trabajo con otros, el uso de algoritmos, las relaciones interpersonales, el autoconocimiento, entre otras) para poder así reducir las brechas de desigualdad, poner en debate la perspectiva de géneros, la promoción de la equidad, sin descuidar los alcances que esta situación supone también para las familias y las comunidades.

Desde un recorrido propio, el Programa SPORTIC busca dar cuenta de las condiciones que las y los jóvenes necesitan para aprender, crear y hacer, mediante un trayecto de formación en las escuelas y en centros socio-comunitarios

El reto es contribuir a la transformación del sistema educativo sin dejar a nadie atrás y proponer líneas de acción que dinamicen el desarrollo de propuestas de aprendizaje, integrando el deporte con las habilidades de tecnología en robótica, programación y ciudadanía digital, diseñando actividades y propuestas que contemplen y pongan en foco cada una de las diez habilidades socio emocionales seleccionadas<sup>3</sup>. Así como también destacando los valores fundamentales del olimpismo que ejercen una influencia positiva en las vidas de las personas que los implementan.

SPORTIC apunta a la unión de habilidades, desde cada una de las llamadas socioemocionales (HSE), con actividades de actividad física, y específicas de ciudadanía digital, robótica y programación. Una PROPUESTA INTEGRAL que se registra en dirección para satisfacer con éxito exigencias complejas de la actualidad sin descuidar el respeto. La amistad y la excelencia como valores fundamentales del olimpismo.

Esta propuesta de aprendizaje invita a que las personas a reconocer, evaluar y reflexionar acerca de sus propios progresos y aprovechar el aprendizaje entre pares. En ese sentido, combina una amplia diversidad de recursos y dispositivos pedagógicos como: producciones digitales, prácticas deportivas, conocimientos actuales, juegos y valores olímpicos en la utilización de criterios para la toma de decisiones y manejo de emociones en diferentes contextos. Por otro lado, las actividades propuestas para el proceso formativo evidencian los relatos y las prácticas cotidianas en perspectiva de géneros y el cumplimiento de los derechos para todos las y los niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

Como se menciona anteriormente, se plantea el desarrollo de habilidades socioemocionales a través del deporte y la tecnología incorporando elementos vinculados a género y derechos de niños, niñas y adolescentes. En el marco de la implementación del Programa en el Ecuador y

<sup>3</sup> Las habilidades socioemocionales (HSE) se detallan en la pág. 11

articulado con el Programa de Participación Estudiantil, esto será incorporado como actividades en las cápsulas de aprendizaje que se enviarán semanalmente a los estudiantes.

En el marco del enfoque y propósitos de Sportic, en las temáticas a abordar en lo que respecta a género, se hará un énfasis en la igualdad para el acceso a oportunidades tanto en el deporte como en tecnología. Esto será conectado específicamente en las cápsulas de aprendizaje (fichas) en las que se aborda la vocación de los estudiantes y además donde se trabaja la habilidad socioemocional de relaciones interpersonales. Además en el marco del proyecto de vinculación se aborda la equidad de género como una de las temáticas que los estudiantes pueden problematizar en su proyecto.

Por otro lado, en lo que respecta a derechos de NNA se conecta directamente con el desarrollo de su proyecto de vinculación. En las cápsulas de aprendizaje (fichas) de la 5 a la 10 se abordarán derechos como: derecho al esparcimiento y uso del tiempo libre, derecho de crecer en un ambiente saludable que asegure su bienestar, derecho a una vida libre de violencia y con equidad de género y derecho a la participación. Para cada uno de estos derechos se han construido actividades y referencias que guían a los y las estudiantes a conectar su proyecto de vinculación con el ejercicio de sus derechos. Posteriormente, el tema en el que los y las estudiantes decidan enfocarse será acompañado a lo largo de todo el proceso formativo en la construcción del proyecto de vinculación.

El abordaje de los derechos en la primera mitad del proceso formativo permite articular estos elementos en las preguntas de metacognición en las diferentes cápsulas de aprendizaje en mayor o menor medida según las distintas habilidades socioemocionales que sean abordadas.

*En síntesis*, el abordaje de género y derechos serán incorporados de la siguiente manera:

- Acciones específicas y preguntas de metacognición en las cápsulas de aprendizaje en función de las habilidades socioemocionales a abordar.
- Problematización y enfoque del proyecto de vinculación con la comunidad.

## LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

SPORTIC comprende a las habilidades socioemocionales (HSE) desde un enfoque relacional entre los actores involucrados en el proceso de aprendizaje y estos en relación con el contexto, que fortalece el desarrollo integral y hace hincapié en el encuentro de la persona con una situación a la que debe responder desde sus potencialidades, hecho que involucra integralmente el conjunto de saberes, sentimientos, emociones, junto con otros recursos. Este enfoque relacional requiere la puntual movilización y articulación de ese conjunto, acorde con la oportunidad y la calidad de la respuesta que determina el nivel de desempeño (Epele, 2019).

Estas habilidades (HSE) van integrando saberes que se articulan con el campo del deporte y el campo tecnológico y nutren a las y los jóvenes de herramientas para dar respuesta a situaciones adversas. Estas habilidades se vuelven motor, porque movilizan y hasta llegan a compensar y superar las dificultades mediante aprendizajes espontáneos y prácticas nuevas en cada experiencia de la vida cotidiana.

Desde este punto, las habilidades socioemocionales implican centrarse en la construcción de la comunidad a partir del trabajo emocional como consolidación de lazos sociales en la vida en

común, para enfrentar los enormes desafíos y presiones del mundo contemporáneo. Es por eso por lo que las HSE se orientan al mejoramiento de las condiciones de aprendizaje que contribuyen a un desarrollo social inclusivo y equitativo, la garantía y protección de los derechos humanos, y aportan al desarrollo personal la posibilidad de integración social, cultural, laboral y productiva (Epele 2019).

La Organización Mundial de la Salud (OMS) lanzó en 1993 una iniciativa internacional para la educación que incluye el desarrollo de 10 (diez) habilidades para la vida con el objetivo de que sean herramientas que ayuden a niños, niñas y adolescentes a enfrentarse a conflictos diarios y a fortalecer sus vínculos personales e interpersonales. Estudios como los realizados por el BID – Proyecto NEO- (2015) revelan que el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales tiene efectos positivos en la empleabilidad, además de en otras dimensiones.

Las habilidades socioemocionales tienen diferentes definiciones, según los autores, pero se entienden como aquellos conocimientos, actitudes y habilidades que se requieren para desenvolverse y contribuir en los distintos ámbitos de la vida: personal, social y laboral (NEO 2015). En SPORTIC articulamos diferentes posturas, seleccionando diez HSE que se destacan y que pueden ser abordadas en el proceso de aprendizaje:

Se define cada una de ellas, en un cuadro a continuación:

DIMENSIONES	HABILIDADES	DEFINICIONES
DE LA PERCEPCIÓN DE SÍ MISMO/A	AUTOCONOCIMIENTO	Habilidad de conocer nuestros propios pensamientos, reacciones y sentimientos. Saber lo que nos gusta y lo que no nos gusta, nuestros límites, los puntos débiles y los puntos fuertes. Es el motor para crear nuestra propia identidad y autonomía.
	MANEJO DE EMOCIONES Y SENTIMIENTOS	Habilidad que incluye la disposición a reconocerse y reflexionar sobre los estados de ánimo, emocionalidad y sensibilidad que se manifiesta en el comportamiento, en las reacciones y acciones en la vida social y en los vínculos. Se trata de conocer las diversas emociones y los propios modos de expresión para profundizar la autopercepción de la afectividad en los vínculos y el impacto de la emocionalidad en las relaciones.
	MANEJO DE TENSIÓN Y EL ESTRES	Es la habilidad de reconocer qué nos provoca tensión y/o estrés en la vida y encontrar formas de canalizarlo para que no interfiera en nuestra salud. La persona comparte preocupaciones con otros y otras, y pide ayuda para afrontar situaciones estresantes.
DE LA RELACIÓN CON LAS OTRAS PERSONAS	COMUNICACIÓN ASERTIVA	Consiste en la habilidad de expresar las propias ideas, deseos y opiniones de manera clara, amable, directa y adecuada al contexto, logrando decir lo que queremos sin atender contra los demás. Implica la habilidad de Escucha activa: la capacidad de atender a lo que el otro dice y como lo dice, y la de Atención: el seguimiento de la dinámica del intercambio, el ritmo, los tiempos de cada actor.

	EMPATÍA	Habilidad que da lugar al sentimiento de participación afectiva en lo que le sucede a otra persona, con interés y afecto hacia la persona reconocida como sujeto ajeno y distinto. Trae consigo la necesidad de hacerle lugar a las múltiples emociones y afectos que generan las diferencias. Abarca los prejuicios para cuestionarlos.
	RELACIONES INTERPERSONALES	Incorpora esta habilidad la vivencia de las dificultades propias de las relaciones con otras personas, debilidades, temores, y asimetrías que generan reacciones extremas. Hace lugar a los desacuerdos, para buscar resoluciones en forma colectiva, dando lugar a la empatía, y con el único límite de no dañar a la otra persona.
DE LAS IDEAS Y PENSAMIENTOS	PENSAMIENTO CRÍTICO	Consiste esta habilidad en explicar, problematizar y/o justificar las situaciones a partir de argumentos con consideraciones conceptuales y contextuales. Implica un esfuerzo de análisis, evaluación e inferencia de las evidencias; mediante la interacción con la realidad observada, en el intento de explicarla con autonomía de juicio y criterio fundamentado. Se trata de un proceso intelectual relacionado con la razón, la honestidad intelectual y la amplitud mental. Integra la formación de criterio personal.
	PENSAMIENTO CREATIVO	Habilidad para activar la capacidad de pensar alternativas, incorporar la imaginación como recurso para diseñar otras posibilidades, inventar ideas u objetos; generar proyectos o soluciones nuevas y viables a retos y problemas de diversa complejidad. Da lugar al intercambio enriquecedor con otras personas, la inclusión de aportes y novedades producidas por los demás. Promueve el planteo de nuevas soluciones a problemas conocidos. Incorpora la producción de alternativas que abren senderos de innovación.
DE LOS SABERES PARA HACER	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y CONFLICTOS	Habilidad que da lugar a reconocer y desarrollar capacidad para afrontar y responder a las situaciones problemáticas. Poder desplegar estrategias de negociación con valores de respeto, integración e incorporando la vivencia de las dificultades propias de las relaciones con los otros (temores, debilidades, asimetrías) que generan diferentes reacciones. Respuestas novedosas y atención a los desacuerdos para buscar soluciones en forma colectiva con el único límite de no dañar a los demás. Analizar los problemas y conflictos desde diferentes puntos de vista donde cada uno/a, se implica como un sujeto que interviene en cómo ocurren las cosas y puede aportar soluciones creativas.
	TOMA DE DECISIONES	Habilidad que se refiere a la capacidad de afrontar para responder a las situaciones problemáticas; integra tanto el proceso cognitivo como las vivencias subjetivas que facilitan y/o obstaculizan la toma de decisiones. Permite

		superar la pasividad y la inercia de lo que sucede porque sí. Hace lugar a la iniciativa personal y el deseo de aportar soluciones efectivas.
--	--	---

Fuente: elaboración a partir de Epele M. y OMS.

### ¿QUÉ ENTENDEMOS POR DEPORTE?

Hoy en día, el deporte es concebido como un medio de satisfacción con la vida (Méndez-Giménez, Estrada, y Fernández-Río, 2016) y el valor que tiene la actividad física para el desarrollo de los sujetos es incuestionable. Además de los beneficios corporales que tiene la práctica deportiva, se le suman los beneficios en el desarrollo intelectual de las personas y también la integración y la inclusión social. Entendemos por integración social todas aquellas acciones e intervenciones encaminadas a facilitar y posibilitar que la persona desarrolle sus capacidades personales y sociales, asumiendo el papel de protagonista de su propio proceso de socialización.

La integración social atiende a los procesos de cambios personales y sociales. Estos procesos son simultáneos y progresivos y es imprescindible la participación de la persona de modo activo (UMAD, s.d.). En cuanto a la inclusión, un aspecto clave es conseguir la plena participación de todas las personas, lo cual va más allá de los condicionamientos generados por la situación de pobreza, ya que tiene que ver con la dificultad para el desarrollo como persona, la falta de un proyecto de vida, la ausencia de participación en la sociedad y de acceso a sistemas de protección y de bienestar (Blanco, 2006).

Por lo tanto, se concibe al deporte como un espacio de aprendizaje ideal para favorecer el desarrollo de habilidades sociales de forma atractiva, motivante y divertida para los practicantes. Como dicen Mosetti, Núñez, García, y Sánchez (2016), el deporte debe actuar inevitablemente como un factor de inclusión y para ello es necesaria la formación de profesionales y de líderes sociales. Por lo tanto, el deporte social promueve un nuevo concepto del conjunto de actividades físicas, deportivas y recreativas que incluyen a toda la comunidad, sin discriminación de edad, sexo, condición física, social, cultural, étnica o racial. Así, el deporte es tanto una actividad propicia para la promoción de valores y hábitos, como una herramienta de convocatoria e integración para acompañar a un crecimiento saludable de chicos y chicas y apoyar al desarrollo de un proyecto comunitario basado en la inclusión social (Castellani, 2015).

### ¿QUÉ ENTENDEMOS POR TECNOLOGÍA?

El avance digital genera una transformación profunda de los modos de pensar, trabajar, crear, educar, producir, investigar, participar, gobernar, comprar, vender y comunicarse. El siglo XXI es considerado una etapa histórica en el cambio de paradigmas, por las formas de comunicarse y producir conocimiento, donde se amplifican a todo tiempo y lugar gracias al desarrollo de Internet, abriendo las puertas a nuevas formas de colaboración y la posibilidad de compartir ideas entre las personas. Comienza a hablarse de una inteligencia colectiva (Lévy, 2007) para dar cuenta de la posibilidad de unión y enriquecimiento entre las personas, que nos hace más inteligentes a través del intercambio constante y variado.

Estos cambios plantean nuevas demandas y desafíos a la educación. En respuesta a ello, la Declaración de Incheon para la Educación 2030 y el Marco de acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 elaborado por la UNESCO, destacan el lugar central de la educación para transformar las vidas de las personas, comunidades y sociedades, sin dejar a nadie atrás, y ser motor principal de desarrollo. Para ello, propone *“garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”* (UNESCO, 2015, pág. 7). Basado en una concepción humanista, sostenida sobre los pilares de los derechos humanos, la justicia social, la inclusión, la diversidad cultural, lingüística y ética, este enfoque reconoce la importancia de trabajar por la igualdad de género y la educación de calidad.

Una educación de calidad que no sólo dé cuenta de las competencias básicas de lectura, escritura y cálculo, el desarrollo de la creatividad y la construcción de conocimientos, sino que, también dé lugar al desarrollo de habilidades analíticas y cognitivas y de resolución de problemas. Al tiempo que se plantea el compromiso por fortalecer la ciencia, la tecnología y la innovación aprovechando las oportunidades que las tecnologías digitales ofrecen a la educación.

Existen nuevas formas de acceso, producción y distribución del conocimiento, con el fin de estar disponible para todos y todas y desde cualquier lugar, así se sientan las bases para nuevos desafíos que la educación debe enfrentar si pretende lograr objetivos de calidad educativa en un contexto de desigualdad, no sólo dado por el acceso a los dispositivos, sino también, por la desigualdad educativa para realizar un uso creativo, crítico y productivo de las tecnologías para todas y todos (Borchardt, Roggi 2019).

*“Es urgente que los niños, jóvenes y adultos adquieran a lo largo de la vida las aptitudes y competencias flexibles necesarias para vivir y trabajar en un mundo más seguro, sostenible, interdependiente, basado en el conocimiento e impulsado por la tecnología”* (UNESCO, 2015: 26).

Las últimas décadas de transformaciones tecnológicas han dado lugar a la cuarta revolución industrial. Cada revolución se caracterizó por el desarrollo de las computadoras personales en la década de los '80; Internet en la década de los '90; las computadoras portátiles y la telefonía móvil en el 2000, y en estas últimas décadas, el Internet de las cosas, la nube, el blockchain, la inteligencia artificial y el análisis de big data, que constituyen un ecosistema que se estimula y nutre por el aprovechamiento del desarrollo de cada tecnología, y que presenta una estrecha vinculación con las posibles ventajas económicas y sociales futuras.

**Nota aclaratoria sobre abordaje de robótica en las cápsulas de aprendizaje:** *En el marco de la implementación del Programa Sportic en el marco del Programa de Participación Estudiantil durante la pandemia causada por el COVID-19, las cápsulas de aprendizaje contuvieron actividades únicamente sobre ciudadanía digital y programación. Dadas las condiciones de restricción a actividades presenciales, el abordaje de robótica no será abordado en las cápsulas de aprendizaje virtuales, por restricciones de materiales, pedagogía y previsiones de seguridad de los estudiantes.*

*Actualmente para la implementación en modalidad presencial, se incorporarán actividades vinculadas a robótica durante las semanas 11 a la 16 a la par del diseño del proyecto de vinculación con la comunidad.*

## ¿QUÉ ES EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL?

Un conjunto de habilidades digitales que requiere el siglo XXI son las que agrupa el “Pensamiento Computacional”, pues favorece el desarrollo de una lógica de pensamiento que permite identificar, analizar, comprender, descomponer y resolver distintas situaciones problemáticas, a través de actividades con y sin tecnologías digitales. Elementos que lo componen: descomposición, abstracción, diseño de algoritmos, generalización y evaluación.

- **Descomposición:** capacidad de abrir un problema en fragmentos más pequeños y fáciles de abordar.
- **Abstracción:** capacidad de decidir qué detalles de un problema son importantes y cuáles pueden no tenerse en cuenta. En informática, pueden utilizarse múltiples capas de abstracción para abordar y disminuir la complejidad de un problema.
- **Generalización:** capacidad de expresar la solución a un problema en términos genéricos y su posibilidad de aplicación en otros problemas similares o que compartan alguna característica del original.
- **Diseño de algoritmos:** se refiere a los procedimientos como un conjunto de instrucciones “paso a paso” que un dispositivo puede realizar.
- **Evaluación:** posibilidad de evaluar los procesos en términos de eficiencia y utilización de recursos, y los resultados obtenidos.

En la educación, la enseñanza de la computación ofrece oportunidades para el desarrollo de la creatividad, el pensamiento lógico, la resolución de problemas. Al mismo tiempo, permite mejorar el razonamiento y la comprensión acerca de cómo funciona el mundo digital, ampliando los espacios para la innovación y la creación de nuevas alternativas y horizontes.

**Programar** es redactar las órdenes que deseamos que la computadora cumpla en un texto al que llamamos código fuente. Así como para hablar existen distintos idiomas, también hay distintas formas de escribir un código. Esas formas se llaman lenguajes de programación.

Exige el pensamiento computacional una nueva manera de comunicarse: las computadoras operan con **sistema binario**, pero las personas comunicamos las órdenes con **lenguajes de programación**.

La **robótica** es un tipo de tecnología que aplica conocimientos de electrónica, mecánica y **programación**.

Por su parte, la robótica sustentada en la programación permite avanzar en la comprensión de las relaciones entre el mundo físico y el virtual, así como el vínculo entre códigos y comandos, entre otros principios de las Ciencias de la Computación.

*La programación y la robótica favorecen la posibilidad de profundizar en el trabajo en equipo y la colaboración, el análisis y la experimentación de posibilidades y alternativas, como así también, la imaginación, la creatividad, la expresión en la*

## ¿A QUÉ LLAMAMOS CIUDADANÍA DIGITAL?

La ciudadanía digital se fundamenta en una perspectiva ética de formación del usuario de computadoras que están conectadas entre sí y por ende transmiten, reciben y almacenan datos con los desafíos vinculados a la privacidad, publicidad y seguridad que estas acciones implican. También, comprende aquellas cuestiones técnicas que explican las vulnerabilidades a las que los sujetos y sus datos están expuestos por el mero hecho de ser usuarios de la web, de teléfonos móviles con aplicaciones, de redes sociales, de máquinas de votación, entre otros temas, con el propósito de que los ciudadanos formados puedan tomar decisiones de manera crítica y argumentada.

*“...Según algunos estudios, el 65% de los niños que ingresan a la enseñanza primaria hoy en día tendrán trabajos que no existen aún y para los cuales la educación que reciben no podrá prepararlos, lo que exacerba las brechas de competencias y el desempeño en la fuerza laboral del futuro. Para adaptarse las sociedades necesitarán opciones educativas ágiles que ayuden a sus fuerzas de trabajo a readaptar sus competencias...” Wef, Mulligan, 2018 en (Pombo, Gupta, & Stankovic, 2018:65).*

La ciudadanía digital se vincula a temas como privacidad y seguridad, representación de la información y manipulación de datos, redes e internet. Sin embargo, no se puede perder de vista su relación directa con otros derechos como libertad de expresión, libertad de información, asociación y participación ciudadana.

La ciudadanía digital la entenderemos desde la promoción y el resguardo los derechos ciudadanos, como toda propuesta progresista sobre el ejercicio de la ciudadanía, sin embargo, también es importante verla desde las responsabilidades individuales y colectivas para el fomento de un ambiente de convivencia digital y ciudadano integral.

De este modo, no podemos hablar de ciudadanía digital integral sin comprender los procesos de desarrollo tecnológico, que han marcado este siglo. Es por lo que las actividades diseñadas, se fundamentan en la historia de estos procesos para analizar las experiencias, lecciones y conflictos actuales.

## DERECHOS DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

El mundo cambia permanentemente. Su impacto en la vida cotidiana y el mundo laboral, que se vuelve a veces desconocido si miramos hacia unos pocos años atrás, es vertiginoso e incierto. Nos encontramos atravesados por los avances tecnológicos, que han penetrado todas nuestras acciones. Las niñas, los niños, y jóvenes cuentan con nuevas formas de aproximación al conocimiento debido a la expansión de la disponibilidad de información documentada, explicada e ilustrada, que se incrementa minuto a minuto en la web.

Al mismo tiempo, las formas de comunicación se expanden a través del uso de teléfonos celulares y dispositivos digitales que los conectan a las redes sociales y a Internet de manera instantánea y temprana. Estos avances condicionan cambios sociales y, al mismo tiempo, marcan profundas brechas de desigualdad y vulneración de derechos.

Estos cambios en las prácticas de las nuevas generaciones plantean desafíos a la sociedad y a los formatos de enseñanza y aprendizaje, donde las instituciones educativas ya no son los únicos lugares donde se genera el conocimiento. Se abre así una oportunidad para el cambio, la imaginación y la creación de nuevas ideas y propuestas para la construcción de autonomías,

mediante el ejercicio del pensamiento crítico y de toma de decisiones en un contexto de incertidumbre.

Desde una mirada integral, el deporte es un medio formativo ideal para el desarrollo de las habilidades socioemocionales, ya que permite que las niñas, los niños, las/los adolescentes y jóvenes resuelvan situaciones diversas; enfrenten dilemas de muchos aspectos de la vida; afronten la realidad de un modo que no implique sometimiento ni sumisión directa, para que luego reflexionen y pongan en juego y valoren las estrategias utilizadas. Esto es **tomar lo “vivido” para relacionarlo con otros ámbitos y situaciones.**

Jacques Delors en el informe de la Unesco de 1996, *La Educación encierra un tesoro*, desarrolló cuatro pilares fundamentales: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. De esta manera inauguró otra forma de aprendizaje, para transformar a los y las estudiantes en verdaderos protagonistas, dando lugar a abordajes más complejos de los problemas.

SPORTIC desde su propuesta integral busca recoger los cambios, dinámicas e intereses de los y las jóvenes, procesarlas a través de objetos de conocimiento sobre deporte y tecnología como una apuesta por expandir el aprendizaje más allá de los contenidos e incidiendo en el fortalecimiento de habilidades desde una mirada relacional y experiencial.

#### ¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE GÉNERO(S)?

La Agenda Global para el Desarrollo 2030<sup>4</sup> define como uno de sus objetivos de desarrollo sostenible “Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas”. La lucha por los derechos de las mujeres y diversidades lleva varias décadas de trayectoria. A lo largo de ese camino recorrido se han conquistado diferentes derechos humanos, civiles, sociales y políticos. No obstante, aún hay mucho camino por recorrer para reducir brechas de desigualdad que afectan directamente a mujeres, niñas, jóvenes y diversidades sexo-genéricas.

Una de las principales respuestas de cara a la reducción de las brechas de desigualdad es el fortalecimiento de los sistemas educativos en los diferentes países de la región tanto en acceso como en calidad. Este fortalecimiento pasa por una estrategia de enriquecimiento de las estrategias de enseñanza-aprendizaje. Una de esas apuestas implica robustecer las mallas curriculares con la incorporación del deporte y la tecnología. Es importante aprovechar estos insumos para erradicar mitos, creencias y estereotipos de género sobre el vínculo de determinadas profesiones o habilidades con determinadas personas. Nuestra apuesta es precisamente abordar el deporte y la tecnología como un campo de oportunidades para todos y todas, reconociendo las diferencias pero sin que ello se traduzca en ampliación de las brechas de desigualdad.

Si bien aún hay un largo camino por recorrer y situaciones que enfrentar respecto a condiciones de pobreza, desempleo, el sexismo en el deporte y la violencia física o simbólica, es posible reconocer que las jóvenes de hoy pertenecen a la primera generación que comienza a disfrutar de las conquistas obtenidas en lo cultural, educativo y en el plano legal (Bonder, 2008). Si bien se observan “vientos de cambios”, el deporte está en continuo auge y es un claro indicador, como

<sup>4</sup> Agenda de Desarrollo Global 2030: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

reflejo de la sociedad, donde se observa que en los últimos años ha habido una mejora respecto a la igualdad de géneros. Sin embargo, como reflejan estudios recientes (Alemany, Aguilar, Granda, y Granda, 2019;)Azorín, 2016;)Flores, 2020;)Venegas y Fernández, 2018), las desigualdades todavía son evidentes.

El deporte tiene la capacidad de unir a las personas más allá de sus diferencias y es un mecanismo transmisor de valores. Mediante el deporte podemos darnos cuenta de que es más importante lo que nos une que lo que nos diferencia. Por tanto, y de acuerdo con varios autores (Dosal, Mejía, y Capdevila, 2017;)Guasca y Hair, 2018), el deporte es considerado como una de las herramientas, un medio fundamental, para alcanzar la igualdad de géneros. Para ello es necesario que la práctica deportiva y sus manifestaciones se orienten de manera consciente a la igualdad.

Encontramos que, en el campo de las tecnologías digitales, aun cuando los consumos digitales ocupan un lugar en la cotidianidad de las y los jóvenes, las posibilidades de acceso y apropiación son disímiles según el sector social, capital cultural y géneros. Si bien en sus comienzos la relación entre las tecnologías digitales y los géneros fue atravesada por una mirada optimista y la posibilidad de una comunicación más igualitaria entre hombres, mujeres y disidencias, estudios de género actuales muestran que las jerarquías de género tradicionales se reproducen en el ciberespacio y el campo de la tecnología. Esto puede verse a través de la existencia de mensajes sexistas, violentos o que no reconocen los derechos de las mujeres, o bien, a través de la baja matriculación de las mujeres en carreras de informática y en puestos calificados de su área productiva.

En este sentido, SPORTIC propone, abordar estos temas invitando a la reflexión colectiva con el objetivo de derribar supuestos y prácticas, miedos e ideas de imposibilidades, y abrir nuevos caminos cognitivos y afectivos para el desarrollo de una perspectiva de géneros en las experiencias y la vida cotidiana de las y los jóvenes que participan en ellas.

### ¿CÓMO SE ORGANIZA SPORTIC EN ACCION?

El Programa SPORTIC, para poder abordar las diferentes habilidades y trabajarlas conjuntamente en una misma sesión, organiza el contenido en tres bloques rectores acentuando, en cada uno de ellos, un valor olímpico. Para la implementación de Sportic presencial en Ecuador. En cada una de las fichas de docente se explicitará el nivel de aprendizaje al que cada sesión estará orientada. El cuadro quedaría de la siguiente manera:



## SECCIÓN 2

*“La gente olvidará lo que dijiste, la gente olvidará lo que hiciste,  
pero la gente nunca olvidará lo que les hiciste sentir”*

- Maya Angelou

### ESQUEMA DE IMPLEMENTACIÓN

En esta segunda sección de la guía, se presentan los elementos orientadores sobre los propósitos del programa de participación estudiantil y cómo los mismos se articulan con la apuesta pedagógica del Programa Sportic.

A lo largo de la sección se presenta también los lineamientos operativos para la implementación del programa. Para ello, se presenta el flujo del proceso que guiará el trabajo de las 20 semanas del programa, así como la caja de herramientas que docentes y mediadores de aprendizaje tendrán a la mano para el diseño de cada uno de los espacios de aprendizaje con cada grupo de estudiantes.

### LINEAMIENTOS DEL PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL

En Ecuador, el proyecto se implementará en el marco del Programa de Participación Estudiantil (PPE), programa extracurricular, impulsado por el Ministerio de Educación del Ecuador como una estrategia que busca contribuir al desarrollo integral de los y las adolescentes a partir de una vinculación directa con la comunidad, para generar impactos positivos que den respuesta a las diversas necesidades previamente identificadas, convirtiéndose en sujetos activos de la transformación social y promotores de nuevas iniciativas educativas de convivencia armónica<sup>5</sup>. En ese marco, se busca que los y las estudiantes apliquen lo aprendido en el diseño de soluciones y alternativas a problemáticas de la comunidad educativa y/o ampliada cumpliendo con un total de 200 horas de trabajo establecidas como requisito previo a obtener el título de bachiller<sup>6</sup>.

Las estrategias del PPE y de SPORTIC confluyen en la búsqueda del fomento y potenciación de capacidades y habilidades de los y las estudiantes con miras a la configuración de una educación integral y además con el fomento del desarrollo de habilidades para la vida a través de una propuesta basada en el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el trabajo colaborativo y la participación activa.

Tanto el PPE como el Programa Sportic promueven las habilidades socioemocionales como empatía, manejo de emociones, autoconocimiento, toma de decisiones, solución de problemas, pensamiento crítico, pensamiento creativo, relaciones interpersonales. Como se verá más adelante cada una de las 20 semanas de trabajo con los estudiantes tendrá como eje articulador

<sup>5</sup> Instructivo para la implementación del Programa de Participación Estudiantil (PPE) (2018), Ministerio de Educación, Quito-Ecuador.

<sup>6</sup> Instructivo para la implementación del Programa de Participación Estudiantil (PPE) (2021), Ministerio de Educación, Quito-Ecuador.

una habilidad socioemocional que será abordada a partir de actividades relacionadas al deporte y a la tecnología.

Para la implementación del programa Sportic en su modalidad presencial para el 2022, se impulsará no solo el diseño de un proyecto de vinculación con la comunidad sino que a través de las actividades y material pedagógico distribuido para cada semana, se acompañará a los estudiantes en la implementación del proyecto. Como se menciona en el Instructivo de PPE del MINEDUC (2021, 7), “la vinculación con la comunidad desde las instituciones educativas es una propuesta pedagógica que enlaza el conocimiento y la aplicación práctica en un solo proyecto en el que los participantes aprenden a trabajar de manera grupal sobre necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo”. La apuesta por el desarrollo del proyecto de vinculación está conectada también al fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la empatía, relaciones interpersonales, y valores como la resiliencia y la solidaridad.

En el marco de estos elementos, a lo largo de las 20 semanas de implementación del PPE-Sportic, los estudiantes se aproximarán a las habilidades socioemocionales a partir de cápsulas de aprendizaje con actividades vinculadas al deporte y a la tecnología. Sumado a ello trabajarán en grupo para el diseño e implementación del proyecto de vinculación con la comunidad cuyos resultados serán finalmente socializados con la comunidad y en una casa abierta en la Unidad Educativa.

## PEDAGOGÍA SPORTIC

El programa Sportic tiene como objetivo el desarrollo de habilidades socioemocionales (HSE) reconociéndolas como habilidades para la vida y mejora de las oportunidades de empleabilidad, de reconocimiento y vinculación con la comunidad. Esto lo realizamos a través de una propuesta pedagógica basada en la **reflexión constante y profunda** sobre las HSE con contenidos deportivos y tecnológicos posibilitando así una verdadera experiencia de **aprendizaje integral**.

SPORTIC comprende a las **habilidades socioemocionales** (HSE) desde un enfoque **relacional** que fortalece el desarrollo integral y hace hincapié en el encuentro de la persona con una situación a la que debe responder desde sus potencialidades, hecho que involucra integralmente al conjunto de saberes y las distintas habilidades.

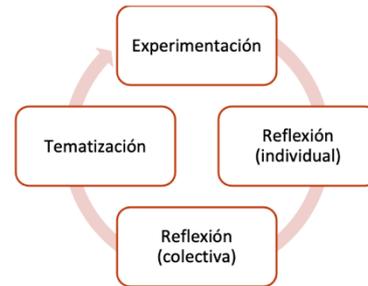
Las HSE no se enseñan como un contenido se promueven en la experiencia y se recuperan en la reflexión

Nuestra apuesta pedagógica está basada en el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y aprendizaje basado en experiencias (ABE). Esto implica que el proceso de enseñanza-aprendizaje está construido a partir de una lógica de **experimentación – reflexión – tematización**. Buscamos generar el proceso de aprendizaje a partir de la propia experimentación de los estudiantes. Como refleja la imagen del espiral, la experimentación y luego la reflexión colectiva permiten ir conectando las diversas experiencias de los estudiantes, dando la oportunidad al docente de al final de cada sesión cerrar con una tematización que recupere el conocimiento construido en clase de manera participativa a partir de los aportes de cada uno de los y las estudiantes.



En el marco de estas referencias pedagógicas en las recomendaciones de actividades de cada semana, se propondrá una lógica de organización de la clase basada en el ciclo de experimentación – reflexión – tematización.

Esto implica que en cada sesión será abierta por el desarrollo de las actividades de las cápsulas de aprendizaje por cada grupo de estudiantes, luego se generará un espacio reflexión individual y luego colectiva, y finalmente se generará un espacio de tematización en el que cada docente podrá complementar lo aprendido. Para esto último, cada semana contendrá material complementario como insumo adicional para la discusión y diálogo en clase.



### FLUJO DEL PROCESO

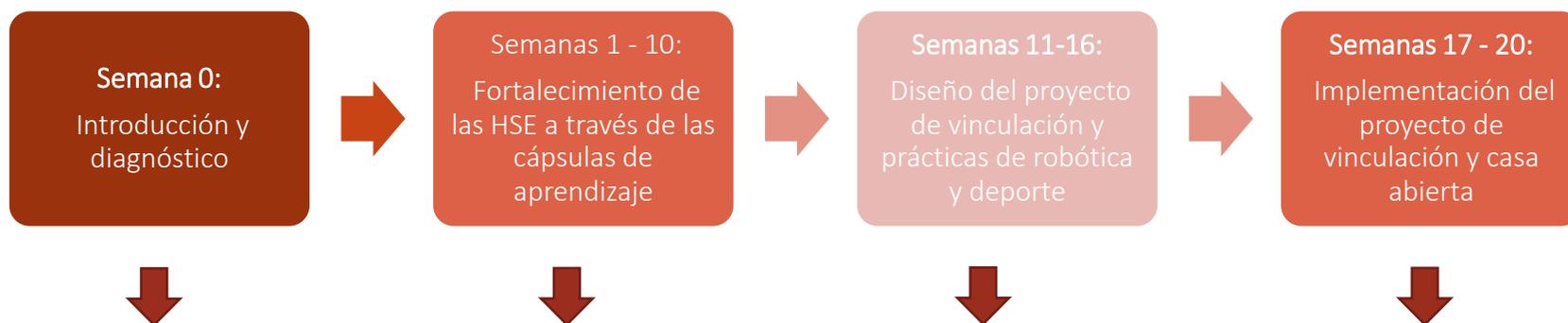
Luego de revisar los referentes pedagógicos del proceso, a continuación se presenta la distribución de actividades a lo largo de las 20 semanas de trabajo con los estudiantes con el propósito de diferenciar las cuatro grandes fases del proceso:

- 1) Introducción,
- 2) Aproximación a las HSE,
- 3) Diseño del proyecto de vinculación y,
- 4) implementación del proyecto de vinculación.

En el gráfico presentado en la siguiente página y debajo de cada una de las fases se detallará el objetivo de aprendizaje, actividades, contenidos a abordar, insumos pedagógicos requeridos, equipos involucrados y roles y, horas pedagógicas a destinar.

Los insumos detallados de cada una de las semanas por cada fase se presentan en la sección 3 del presente documento.

## Gráfico y descripción del flujo del proceso



<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	Estudiantes se han aproximado al enfoque y contenidos del programa PPE- Sportic, así como al proceso de las 20 semanas.  Estudiantes han realizado una primera reflexión sobre sus habilidades socioemocionales	Estudiantes han explorado sus habilidades socioemocionales a través del deporte y la tecnología (ciudadanía digital y programación)	Estudiantes han explorado sus habilidades socioemocionales a través del deporte y la tecnología (robótica)  Estudiantes han reflexionado sobre las problemáticas de la comunidad educativa/ampliada y han diseñado una propuesta de proyecto	Estudiantes han implementado y sistematizado su proyecto de vinculación con la comunidad.  Estudiantes han socializado su proyecto de vinculación con la comunidad.
<b>Principales actividades:</b>	Socialización de la metodología del programa y fases del PPE-SPORTIC  Diagnóstico y reflexión sobre las HSE	Implementación de las cápsulas de aprendizaje  Reflexión entre el concepto de proyecto, derechos y ciudadanía.	Implementación de las cápsulas de aprendizaje  Diseño del proyecto de vinculación	Implementación de las cápsulas de aprendizaje  Implementación del proyecto de vinculación
<b>Principales contenidos:</b>	Metodología del programa Ejercicios lúdicos sobre las HSE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades socioemocionales</li> <li>- Deporte para el desarrollo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades socioemocionales</li> <li>- Robótica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades socioemocionales</li> <li>- Proceso de registro de avance de la</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tecnología y ciudadanía digital</li> <li>- Breve introducción al proyecto de vinculación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño del proyecto de vinculación</li> </ul>	<p>implementación del proyecto de vinculación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relacionamiento con la comunidad</li> </ul>
<p><b>Principales insumos pedagógicos que utilizar:</b></p>	<p>Ficha de docente #0</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de docente #1 - #10</li> <li>- Cápsulas de aprendizaje #1 – 10</li> <li>- Fichas lúdicas (complementario)</li> <li>- Cuaderno Sportic para estudiantes (primera sección - bitácoras)</li> <li>- Manual virtual Sportic (complementario)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de docente #11 - #16</li> <li>- Cápsulas de aprendizaje #11 – #16</li> <li>- Cuaderno Sportic para estudiantes (segunda sección – diseño proyecto de vinculación)</li> <li>- Fichas lúdicas (complementario)</li> <li>- Manual virtual Sportic (complementario)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de docente #17 - #20</li> <li>- Cápsulas de aprendizaje #17 – #20</li> <li>- Cuaderno Sportic para estudiantes (tercera sección – registro de avance del proyecto de vinculación)</li> <li>- Fichas lúdicas (complementario)</li> <li>- Manual virtual Sportic (complementario)</li> </ul>
<p><b>Equipos involucrados y roles:</b></p>	<p><b>Coordinación pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proveer los insumos pedagógicos requerido para esta fase.</li> <li>- Capacitar de manera virtual a equipo de mediación de aprendizaje sobre los insumos correspondientes a cada semana (espacios de transferencia)</li> </ul>	<p><b>Coordinación pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proveer los insumos pedagógicos requerido para esta fase.</li> <li>- Capacitar de manera virtual a equipo de mediación de aprendizaje sobre los insumos correspondientes a cada semana (espacios de transferencia)</li> </ul>	<p><b>Coordinación pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proveer los insumos pedagógicos requerido para esta fase.</li> <li>- Capacitar de manera virtual a equipo de mediación de aprendizaje sobre los insumos correspondientes a cada semana (espacios de transferencia)</li> <li>- Desarrollar un espacio de transferencia directa con</li> </ul>	<p><b>Coordinación pedagógica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proveer los insumos pedagógicos requerido para esta fase.</li> <li>- Capacitar de manera virtual a equipo de mediación de aprendizaje sobre los insumos correspondientes a cada semana (espacios de transferencia)</li> </ul>

	<p><b>Mediadores de aprendizaje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinar y convocar con la UE a los espacios de transferencia con docentes para la construcción de agendas metodológicas</li> <li>- Co-construir con los docentes las agendas metodológicas de cada clase a partir de los insumos pedagógicos guía (espacios de transferencia)</li> <li>- Punto focal de contacto con Fundación Esquel</li> <li>- Levantar y registrar insumos de monitoreo específicos del programa Sportic</li> <li>- Apoyar al equipo docente en el registro de avance semanal de los estudiantes.</li> </ul> <p><b>Docentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Co-construir con los mediadores de aprendizaje las agendas metodológicas de cada clase a partir de los</li> </ul>	<p><b>Mediadores de aprendizaje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinar y convocar con la UE a los espacios de transferencia con docentes para la construcción de agendas metodológicas</li> <li>- Co-construir con los docentes las agendas metodológicas de cada clase a partir de los insumos pedagógicos guía (espacios de transferencia)</li> <li>- Punto focal de contacto con Fundación Esquel</li> <li>- Levantar y registrar insumos de monitoreo específicos del programa Sportic</li> <li>- Apoyar al equipo docente en el registro de avance semanal de los estudiantes.</li> </ul> <p><b>Docentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Co-construir con los mediadores de aprendizaje las agendas metodológicas de cada clase a partir de los</li> </ul>	<p>docentes sobre esta fase, haciendo énfasis en el PDV.</p> <p><b>Mediadores de aprendizaje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinar y convocar con la UE a los espacios de transferencia con docentes para la construcción de agendas metodológicas</li> <li>- Co-construir con los docentes las agendas metodológicas de cada clase a partir de los insumos pedagógicos guía (espacios de transferencia)</li> <li>- Punto focal de contacto con Fundación Esquel</li> <li>- Levantar y registrar insumos de monitoreo específicos del programa Sportic</li> <li>- Apoyar al equipo docente en el registro de avance semanal de los estudiantes.</li> </ul>	<p><b>Mediadores de aprendizaje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinar y convocar con la UE a los espacios de transferencia con docentes para la construcción de agendas metodológicas</li> <li>- Co-construir con los docentes las agendas metodológicas de cada clase a partir de los insumos pedagógicos guía (espacios de transferencia)</li> <li>- Punto focal de contacto con Fundación Esquel</li> <li>- Levantar y registrar insumos de monitoreo específicos del programa Sportic</li> <li>- Apoyar al equipo docente en el registro de avance semanal de los estudiantes.</li> <li>- Apoyar a docentes en el acompañamiento a estudiantes para la implementación del proyecto de vinculación.</li> </ul>
--	--	--	--	---

	<p>insumos pedagógicos guía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liderar la implementación de la agenda metodológica en cada clase con los estudiantes.</li> <li>- Evaluar a los estudiantes con base a los instrumentos requeridos por el PPE.</li> </ul>	<p>insumos pedagógicos guía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liderar la implementación de la agenda metodológica en cada clase con los estudiantes.</li> <li>- Evaluar a los estudiantes con base a los instrumentos requeridos por el PPE.</li> </ul>	<p><b>Docentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Co-construir con los mediadores de aprendizaje las agendas metodológicas de cada clase a partir de los insumos pedagógicos guía.</li> <li>- Liderar la implementación de la agenda metodológica en cada clase con los estudiantes.</li> <li>- Guiar a los estudiantes en el diseño de los proyectos de vinculación</li> <li>- Evaluar a los estudiantes con base a los instrumentos requeridos por el PPE.</li> </ul>	<p><b>Docentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Co-construir con los mediadores de aprendizaje las agendas metodológicas de cada clase a partir de los insumos pedagógicos guía.</li> <li>- Liderar la implementación de la agenda metodológica en cada clase con los estudiantes.</li> <li>- Acompañar a los estudiantes en la implementación en los proyectos de vinculación</li> <li>- Evaluar a los estudiantes con base a los instrumentos requeridos por el PPE.</li> </ul>
<p>Horas pedagógicas (40 mins):</p>	<p>5</p>	<p>50</p>	<p>30</p>	<p>20</p>

SOBRE LOS INSUMOS PEDAGÓGICOS

En el marco del abordaje pedagógico y del flujo del proceso presentados anteriormente, a continuación se detallan los distintos tipos de insumos pedagógicos que estarán disponibles para acceso y uso por parte del equipo de mediación de aprendizaje y de docentes para el desarrollo de cada una de las clases con estudiantes. Los mismos son detallados en la siguiente tabla:

Nombre del insumo pedagógico	Descripción y funcionalidad
1. Guía de docente	Documento que detalla las características del Programa PPE-Sportic, pedagogía y estrategia de implementación.
2. Cápsulas de aprendizaje	Documentos en formato PDF/PDF interactivo que contiene las instrucciones, materiales y recomendaciones para la reflexión en el aula en torno a cada HSE semanal.
3. Fichas de docente	Documento en formato word que contiene el objetivo de aprendizaje, descripción de cada sesión y actividades recomendadas para la construcción de la agenda metodológica de cada sesión.
4. Fichas lúdicas	Documento en formato PDF que contiene actividades sugeridas para la apertura y cierre de cada clase en articulación con cada HSE. Al igual que en la ficha de docente, las actividades son recomendadas y pueden ser ajustadas en función de las necesidades de cada grupo de estudiantes.
5. Cuaderno del estudiante	Documento impreso entregado a cada estudiante con el propósito de que guíe los espacios de reflexión individual, diseño del PDV y registro del avance en la implementación. Contiene 3 secciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sección 1:</b> para el registro de reflexión sobre las HSE semanales.</li> <li>• <b>Sección 2:</b> para el diseño paso a paso del proyecto de vinculación</li> <li>• <b>Sección 3:</b> para el registro de avances en la implementación del proyecto de vinculación (diario de campo)</li> </ul>
6. Manual virtual sportic	Sitio web que contiene material complementario para profundizar conocimiento sobre las diferentes habilidades socioemocionales articuladas a deporte y tecnología. En este micrositio, se puede encontrar con material audiovisual que puede resultar complementario para el material de clase para diálogo con estudiantes o para tematización del equipo docente.  Enlace: <a href="https://view.genial.ly/605b8f665bbf62127c4827d7">https://view.genial.ly/605b8f665bbf62127c4827d7</a>

<p>7. <b>Curso ADN Sportic</b></p>	<p>Este curso montado en la plataforma virtual de Sportic (<a href="https://campus.sportic.org/login/">https://campus.sportic.org/login/</a>) está diseñado con el propósito de presentar los principales componentes del programa a docentes, mediadores de aprendizaje, educadores y demás personas que nos hemos vinculado al trabajo de enseñanza-aprendizaje.</p>
<p>8. <b>Curso Baúl de trucos pedagógicos</b></p>	<p>Este curso tiene como propósito presentar al equipo de mediadores de aprendizaje y docentes algunos conceptos y recursos claves vinculados a la pedagogía. Al igual que ADN Sportic se encuentra disponible en el Campus Virtual de Sportic</p>

#### ACCESO A LOS INSUMOS Y GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

- Los insumos pedagógicos 1, 2, 3 y 4 estarán disponibles y permanente actualizados semana a semana en el siguiente enlace de google drive: <https://drive.google.com/drive/folders/1SioJZ0Ou6CZIJotpqvLJYDOKhVlf1Pv?usp=sharing>
  - **La guía de docente** será entregada también en versión impresa el día de transferencia inicial con docentes. En el caso que la misma fuera actualizada se notificará a través del equipo de mediación de aprendizajes.
  - **Las cápsulas de aprendizaje y las fichas de docente** se actualizarán mensualmente. Al momento que sean subidas al drive, se notificará a través del equipo de mediación de aprendizaje. De la misma manera se enviarán en formato impreso de manera que pueda ser más accesible al momento de planificar las agendas metodológicas de cada clase.
- El insumo 5 será entregado impreso para cada estudiante participante del programa
- En los insumos 6 a 8 se ha colocado en el recuadro anterior los respectivos enlaces para acceder.

La carpeta **Sportic 2022 (material para docentes)** alojada en el enlace mencionado anteriormente contendrá las siguientes carpetas:

1. **Material utilizado en transferencia inicial:** diapositivas y agendas metodológicas
2. **Insumos evaluación de participantes:** diapositivas guía y formatos de evaluación en el marco del PPE.
3. **Insumos pedagógicos:** se colocarán los insumos del 1 al 5 mencionados anteriormente para su consulta abierta cuando mediadores de aprendizaje y docentes lo requieran
4. **Material semanal:** Se colocarán los insumos pedagógicos organizados de manera semanal, en esta carpeta los mediadores de aprendizaje y docentes podrán encontrar semana a semana las fichas de docente, fichas lúdicas y cápsulas de aprendizaje. En la misma se solicitará que se puedan subir las respectivas agendas metodológicas generadas para cada clase.

*Si se encuentra en la versión impresa de este documento, puede ingresar a la carpeta de insumos escaneando el siguiente código QR:*



### SOBRE LOS ESPACIOS DE TRANSFERENCIA PEDAGÓGICA Y DE CO-CREACIÓN DE AGENDAS METODOLÓGICAS PARA CLASE

A lo largo del proceso de implementación del programa, se contarán con tres tipos de transferencias:

1. **Transferencias presenciales previo al arranque de cada fase de implementación:** estas transferencias se realizarán con la coordinación pedagógica del programa. Se llevarán a cabo con el propósito de presentar el diseño y estrategia inicial de implementación, así como materiales a trabajar. Se realizarán al menos tres a lo largo del proceso.
2. **Transferencias a mediadores de aprendizaje:** estas transferencias se llevarán de manera virtual dirigida a mediadores de aprendizaje con el propósito de socializar los insumos pedagógicos generados para cada una de las semanas.
3. **Transferencias presenciales y de construcción de agendas metodológicas para cada clase:** estas transferencias se llevarán de manera presencial entre docentes y mediadores de aprendizaje con el propósito de presentar los insumos pedagógicos co-diseñar las agendas metodológicas a trabajar con los estudiantes.

**Nota:** la periodicidad de las transferencias 2 y 3 variarán según la disponibilidad de las UE. Esto se definirá en la transferencia presencial inicial con docentes de cada UE.

### SOBRE EL SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LOS Y LAS ESTUDIANTES EN EL MARCO DEL PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL

La evaluación del desarrollo e involucramiento de los y las estudiantes a lo largo del programa Sportic se registrará a lo definido por el Instructivo de PPE del Ministerio de Educación. Esto implica una evaluación con un total de 10 puntos. A continuación se presenta un cuadro en el que se mencionan los diferentes niveles de evaluación y su puntaje:

Instrumento	Descripción	Momento de aplicación
Autoevaluación (1 punto)	Es un instrumento que evalúa la habilidades socioemocionales de los estudiantes antes y después del programa.	Semana 0: pre Semana 20: post
Registro de bitácoras entregadas	Este registro permite valorar el desarrollo de la sección 1 del cuaderno de estudiantes, mismo	Semana 1 a semana 10

<i>(3 puntos - 0.30 por cada bitácora realizada)</i>	que contempla el desarrollo de reflexiones individuales a partir del desarrollo de cada clase.	
Rúbrica de proyecto de vinculación <i>(4 puntos)</i>	Este instrumento permite al docente evaluar el diseño realizado en el cuaderno de trabajo de cada estudiante e implementación del proyecto de vinculación realizado por cada grupo de estudiantes.	Semana 20, luego de la entrega del PdV.
Evaluación por la comunidad <i>(1 punto)</i>	Este instrumento lo realiza un representante de la comunidad educativa o ampliada donde se haya implementado el proyecto de vinculación de cada grupo de estudiantes.	Semana 20, luego de la implementación del PdV.
Casa abierta <i>(1 punto)</i>	Este instrumento lo realiza el docente para valorar la estrategia de presentación del proyecto de vinculación y sus resultados en la casa abierta. El instrumento valora significativamente el involucramiento del estudiante en el proceso.	Semana 20, luego del desarrollo de la casa abierta.

**Nota:** En la carpeta de google drive mencionada anteriormente, se ha destinado una carpeta denominada “Insumos de evaluación de estudiantes” donde se deja de referencia una PPT informativa y los formatos de evaluación.

## COMUNICACIÓN AL INTERNO DEL EQUIPO

Concebimos la relación **docente - estudiante - mediador de aprendizaje – equipo implementador**, a partir de una comunicación horizontal y un acompañamiento permanente que responda a las interrogantes que surjan de los estudiantes durante el proceso formativo. En ese marco se contará con comunicación abierta vía correo electrónico y grupos de whatsapp según se considere necesario con el equipo de mediación de aprendizaje y de docentes.

Estos elementos serán definidos de manera conjunta en la primera sesión de transferencia presencial y los acuerdos de ese espacio serán colocados en esta sección.

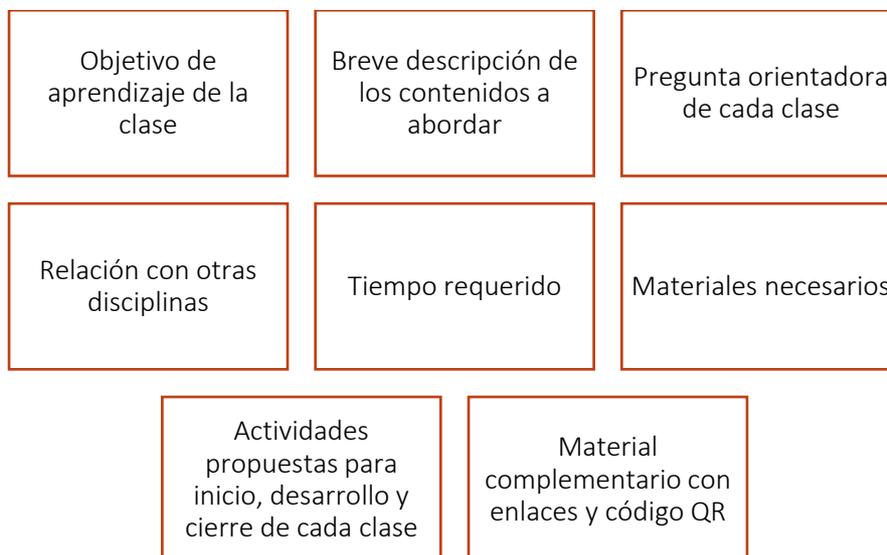
## SECCIÓN 3

### DISPOSICIÓN SEMANAL DE CONTENIDOS

En esta sección se presenta de manera detallada la descripción de cada una de las 20 semanas de trabajo con los y las estudiantes de las Unidades Educativas participantes. En el marco de lo mencionado en la sección 2 del presente documento, el detalle de cada una de las semanas busca compartir recomendaciones y tips pedagógicos por parte del equipo implementador de manera que se conviertan en un insumo-guía al momento de aplicar los contenidos con los estudiantes de las UE.

En ese sentido, es importante mencionar que lo compartido en las diferentes fichas de docente representan un conjunto de recomendaciones y guía para la implementación en el marco del objetivo de aprendizaje propuesto para cada semana, las mismas pueden ser modificadas o ajustadas según lo consideren los equipos implementadores de las UE en función de la dinámica propia de cada aula de clase.

En cada una de las semanas, se presenta lo siguiente:



Es importante mencionar que todos los materiales compartidos en cada sección se encontrarán también alojados en la carpeta de insumos pedagógicos mencionada en la sección 2 de este documento, misma que se ha diseñado con el propósito de que el equipo de docentes y mediación de aprendizaje tenga rápido acceso a los mismos.

**Se recomienda de manera especial revisar los contenidos, así como las recomendaciones pedagógicas al menos una semana antes del encuentro con mediadores de aprendizaje para la construcción de las respectivas agendas metodológicas para cada clase.**

## RECOMENDACIONES PARA DOCENTES Y MEDIADORES DE APRENDIZAJE AL TRABAJAR Y PLANIFICAR EL TRABAJO CON ESTUDIANTES CON APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS<sup>7</sup>

Una propuesta basada en el aprendizaje por proyectos es el camino hacia el aprendizaje activo del hacer, sumado a espacios de reflexión y de compartir el pensamiento lograremos un aprendizaje profundo. Podemos decir que un Proyecto está organizado a través de situaciones problemáticas a resolver o preguntas rectoras que quiero responder más allá de lo que pueda decir. Esta metodología se denomina Activa porque parte - y es fundamental que lo tengamos siempre presente- de la aplicación del conocimiento, para luego poner el foco en **que sé hacer y saber cómo lo hice**.

Trabajar por proyectos es articular varias actividades, organizadas y secuenciadas, para obtener un resultado o producto que se plantea al inicio.

Debemos tener claro que trabajar por proyectos implica:

1. Partir de un planteo real con una pregunta o problema de interés por el cual se desarrolla permite estar “familiarizado” y motivado para resolverlo.
2. Cada uno/a debe estar implicado activamente, no se trata de transferencias pasivas.
3. La planificación didáctica no es estática, es una guía que se va modificando sin cambiar su eje en función de la coyuntura propia del aula y la dinámica de relacionamiento con estudiantes.
4. Favorece el aprendizaje cooperativo y debe marcar qué se aprende de y con “cada compañero/a”
5. Permite el trabajo de las HSE en un marco de aprendizaje apuntando a la autonomía de aprender de manera sólida y con conocimientos disponibles a largo plazo.
6. Permite la evaluación continua de proceso y de productos.
7. Cada proyecto posibilita la intervención de diferentes actores que aporten conocimientos, información, etc., para poder desarrollarlos.
8. Hay que ir recopilando evidencias de cada estudiante en todo el proceso para poder tener clara la evaluación final, que debe responder a los objetivos propuestos
9. Si bien cada sesión tiene su respectiva apertura y cierre, siempre es importante considerar que cada actividad debe contemplar el planteo, pregunta o problema de interés a tratar, la experimentación de la actividad por parte de los y las estudiantes y el momento de reflexión.
10. Al finalizar cada una de las sesiones recomendamos a los docentes realizar una breve ayuda memoria de lo trabajado en la clase, sintetizando sobre todo imágenes de los aportes de los estudiantes, cuadros que sistematicen resultados/aportes y apuntes clave sobre las reflexiones que hayan surgido por parte de los estudiantes. **Este tipo de bitácora ayudará para llevar registro de avance de cada estudiante.**

**Nota:** Estas recomendaciones pueden ser tomadas en cuenta al momento de diseñar la agenda metodológica para el trabajo en cada sesión presencial con los y las estudiantes.

<sup>7</sup> Tomado de Proyecto Inicial Sportic 2022 ¿Qué sé? ¿Qué uso? (2022)

**FICHA DE DOCENTE #0**  
SEMANA 0 – BIENVENIDA E INDUCCIÓN<sup>8</sup>

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto <b>Nivel 1:</b> Identificar	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
Los y las estudiantes: 1. Reconocen los que saben hacer y sus destrezas en el deporte, identifican lo que usan con mayor frecuencia en el mundo de las redes sociales y exploran sus HSE. 2. Conocen sobre el programa Sportic, así como las principales actividades que realizarán en el mismo durante el Programa de Participación Estudiantil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de habilidades y destrezas en el deporte</li> <li>• Reconocimiento de uso y manejo de tecnología, específicamente redes sociales</li> <li>• Reflexión sobre las habilidades socioemocionales</li> <li>• Presentación de Sportic, síntesis de las actividades a realizar durante el PPE y construcción de acuerdos colectivos para el proceso.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
¿Cómo explicamos lo que sabemos en distintos lenguajes?	Prácticas del lenguaje, tecnología y educación física.
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, pelotas, hojas, papelotes, notas adhesivas, tizas o recursos para delimitar el piso, cuaderno de trabajo del estudiante, bolígrafo, pañuelo para taparse los ojos, conos o materiales que funcionen como obstáculos.

**Nota:** En este primer encuentro con estudiantes es necesario relevar el instrumento de evaluación denominado “Autoevaluación”. Se recomienda levantarlo antes del inicio de la clase, entregarlo al estudiante a su llegada al aula de clase. El tiempo que puede tomar esta actividad es entre 5 a 10 minutos.

<sup>8</sup> Las actividades sugeridas para esta clase están construidas con base en el documento Proyecto Inicial Sportic 2022 ¿Qué sé? ¿Qué uso? (Argentina, 2022)

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Bienvenida e inicio

<b>Título de actividad</b>	Presentación y algo más
<b>Objetivo</b>	Generar un primer espacio de presentación de los estudiantes y del Programa Sportic
<b>Tiempo</b>	30 minutos

**Descripción**

Una vez que los estudiantes han llegado, cada docente da la bienvenida al encuentro y les pide armar un círculo (puede suceder que el espacio sea el aula, en ese caso se recrea el círculo parándose al lado de la silla o banco y todos y todas mirando hacia el centro para poder simularlo).

La/el docente dice su propio nombre al mismo tiempo que aplaude, mirando y dirigiendo el aplauso hacia otra persona de la ronda. Esa persona deberá decir su propio nombre y su hobby, aplaudiendo y dirigiendo su cuerpo y su mirada hacia otra u otro miembro del grupo. Debe lograrse que todos/as digan su nombre y su hobby.

Luego que todos se hayan presentado, el/la docente comenta el objetivo, pedagogía y principales elementos del proyecto Sportic. En esta primera presentación no es necesario mencionar todas las actividades que se harán durante las 20 semanas (flujo del proceso), esto lo podrá hacer al final junto con la construcción de acuerdos.

Luego se presenta y comenta la pregunta de la sesión- **¿Cómo se explica lo que sabemos en diferentes lenguajes?: ¿Qué sé? ¿Qué uso?** A través de preguntas que inviten al diálogo se introduce el eje problemático de la clase: ¿Hay una sola forma de comunicarse? ¿Cuáles conocen? Probamos decir esta pregunta de diferentes maneras: **¿cómo se explica lo que sabemos en diferentes lenguajes?**

Se rota la palabra entre los estudiantes y en el caso que no haya mucha participación oral se puede complementar esto colocando un papelote en la pizarra y pidiendo que quienes no quieran expresar su idea hablando pueden recurrir a una nota adhesiva y pegarlo en el papelote. Al final el/la docente recuperará lo dicho/escrito por los estudiantes para hacer una tematización final.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	Estaciones de juegos deportivos
<b>Objetivo</b>	Reconocer las destrezas propias en el deporte
<b>Tiempo</b>	50 minutos

**Descripción**

**Momento 1: experimentación**

Comenzará la o el docente preguntando: ¿Ustedes conocen cuáles son las posibilidades y los límites de su propio cuerpo? Ahora las probaremos juntas y juntos. Se le entrega una ficha que

incluye cuadro para ir completando a cada uno. En el caso que no se pueda entregar impreso pedir a los estudiantes que tracen el cuadro en una hoja en blanco.

Cuáles son las posibilidades y los límites de TU propio cuerpo Tabla de registro		
Habilidad	Yo creo que en esta habilidad mi desempeño es Bueno / Muy Bueno / Excelente	Luego de pasar por las estaciones de juego observo que es... Bueno / Muy Bueno / Excelente
Equilibrio		
Velocidad		
Coordinación		
Fuerza		

En tríos (o por parejas) resuelven: “Tendrán 5 minutos por estación para cumplir la tarea que está escrita y jugar entre sí. Al sonar palmas o un silbato cambiarán a otra estación”. No olviden registrar en la ficha entregada. Habrá que aclarar que el objetivo es lograr superar los desafíos y que contamos con la ayuda de nuestras y nuestros compañeros para ello. En esta sección el/la docente debe explicar en qué consiste cada estación.

#### ESTACIONES:

**Juegos con la pelota sin el pie (equilibrio):** harán un toque de habilidad sin que la pelota caiga al suelo, no se podrán usar los pies. Una vez que se llegue a 5 toques, deberán pasarla. Todas y todos los que participen en la estación contarán mientras se hacen los toques.

**Atletismo (velocidad):** Se delimitará una pista para correr. Se desafían entre sí con el objetivo de llegar primero o primera a la meta.

**Fútbol (coordinación):** Primero sostendrán la pelota con el empeine del pie la mayor cantidad de segundos posibles. Luego lograrán levantar la pelota del piso con los pies. Por último, darán suaves y repetidos golpes con el empeine del pie para sostenerla en el aire. Cuando cumplan los tres desafíos pasarán la pelota. Todas y todos los participantes que estén en la estación controlarán y contarán.

**Sumo (fuerza):** se delimitará un círculo y dentro del círculo se colocarán frente a frente dos participantes. Se tomarán de los hombros y, luego de contar hasta 3, intentarán sacar a la compañera o al compañero del círculo durante 10 segundos. Luego se cambiará de participantes.

#### Momento 2: Reflexión

Se reunirán en ronda al finalizar el circuito para una puesta en común, a partir de las siguientes preguntas:

Miremos la ficha: ¿Todas y todos pudieron realizar todos los desafíos? ¿Pensaron que no lograrían alguno antes de comenzar? ¿Necesitaron ayuda? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué pasó en cada equipo? Escuchamos las respuestas. Cada uno/a contesta ¿Hubo diferencias al realizar el ejercicio entre nosotros? SI/NO ¿Por qué? Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar opinión. Solo registramos estas primeras ideas grupales. SE SUGIERE A EL /LA DOCENTE TOMAR NOTA.

Al final cada docente deberá pedir a los estudiantes que coloquen su nombre detrás de cada hoja y le entreguen para su registro en un solo cuadro. Se puede utilizar el siguiente cuadro:

¿Cómo se perciben?					
	EQUILIBRIO se percibe (DESTACAR LA QUE DICE)	VELOCIDAD se percibe (DESTACAR LA QUE DICE)	COORDINACIÓN se percibe (DESTACAR LA QUE DICE)	FUERZA se percibe (DESTACAR LA QUE DICE)	Luego de pasar por las estaciones de juego observo que es:
NyA estudiante	Bueno Muy bueno Excelente	Bueno Muy bueno Excelente	Bueno Muy bueno Excelente	Bueno Muy bueno Excelente	Correcto Parcialmente correcto Incorrecto
NyA estudiante					
NyA estudiante					
NyA estudiante					

<b>Título de actividad</b>	¿Qué redes elijo?
<b>Objetivo</b>	Identificar las redes sociales que se usan con mayor frecuencia en el mundo de las redes sociales y exploran sus HSE
<b>Tiempo</b>	50 minutos

#### Descripción

*Para generar una transición lúdica entre una actividad y otra se puede invitar al grupo que se paren y se muevan por el espacio simulando ser un robot -integrando los movimientos y sonidos- para que queden bien claros.*

#### Momento 1: Experimentación

El/la docente realiza en papelote el siguiente cuadro y entrega notas adhesivas, tarjetas o directamente marcadores a los estudiantes.

¿Cuáles redes conocen?	¿Cuáles pueden usar?	¿Con quién las usan?	¿Con qué dispositivos?	Una característica que valoran

Una vez realizado, se puede dividir al grupo de estudiantes en equipos de 5 a 7 personas y se les pedirá que en notas adhesivas o tarjetas escriban: nombres de redes sociales que conocen, cuáles pueden usar, con quiénes las usan, con qué dispositivos y una característica que valoran. Luego de 10 minutos se pedirá a cada equipo uno por uno que pase adelante y coloque las notas adhesivas según corresponda. En el diálogo podrán ir viendo cuántas redes sociales se repiten entre cada uno de los equipos.

Se compartirán las presentaciones y se valorarán las producciones: ¿Qué les gustó más de cada uno/a? ¿Qué saben ahora que no sabían antes de esta experiencia? ¿Todas y todos pudieron participar? ¿Necesitaron ayuda? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué pasó en el pequeño equipo? Cada uno/a contesta. ¿Hubo diferencias al realizar el ejercicio entre nosotros? SI/NO ¿Por qué? **Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar opinión. Solo registramos estas primeras ideas grupales.** Tomar foto del papelote y guardarlo como registro de docente.

**Momento 2: Reflexión y retroalimentación**

Recuperamos entre todos/as lo que hicimos y compartimos: ¿Qué importancia tiene conocerse a uno mismo o a una? ¿Cómo les fue integrando diferentes grupos en las actividades? ¿Qué les gustó y qué no? ¿Cuáles fueron los límites que experimentaron? ¿Cuáles fueron sus puntos débiles y fuertes?

Si ningún/a adolescente compartiera sus ideas, la o el docente retomará algunos intercambios, comentará cómo las/los ha visto trabajar. Es la oportunidad para aclarar la importancia de compartir lo que pensamos porque nos ayuda a conocernos a nosotros (AUTOCONOCIMIENTO) planificar metas de manera realista para evitar futuras frustraciones.

**Reflexión final y cierre**

<b>Título de actividad</b>	Presentación ampliada del Programa Sportic y momento de cierre
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada y presentar de manera ampliada el Programa Sportic y lo que se realizará a lo largo de las 20 semanas.
<b>Tiempo</b>	30 minutos

<b>Descripción</b>
<p>Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriba brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Qué es lo que más llamó su atención? ¿Cómo les fue en el trabajo en equipo? y/o ¿Qué habilidades reconoció en sí mismo/a?</p> <p>Al finalizar los primeros 5 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Caso contrario, el docente podría empezar con un breve ejemplo, y de todas maneras, este espacio de metacognición está destinado como ejercicio de reflexión individual sobre lo vivido.</p> <p>Luego de finalizar con lo anterior, se pregunta a los estudiantes: Ahora que hemos vivido nuestra primera jornada, ¿Qué creen que haremos en Sportic? ¿De qué creen que se trata este programa? Se puede alternar esta actividad pidiendo a que los estudiantes que gusten pasen a la pizarra y escriban una palabra clave.</p> <p>En función de lo que los estudiantes compartan, el/la docente presenta los elementos principales de Sportic-PPE, así como la dinámica que tendrán cada una de las sesiones basada en los valores olímpicos y HSE que inspiran el proceso, los días de encuentro, los materiales de trabajo y los requisitos de evaluación que se aplicarán.</p>

## MATERIAL COMPLEMENTARIO

1. **Planificación sugerida para la etapa inicial – Sportic Argentina:** en este documento se podrán encontrar más actividades similares a las planteadas para esta jornada en el caso que se busque ajustar o reemplazar acciones
2. **Video promocional de Sportic:** puede ser utilizado al momento de explicar el programa Sportic a los estudiantes.
3. **PPT Presentación Sportic** de la transferencia inicial que puede ser adaptada por el/la docente

Accede a la carpeta de insumos de esta semana a través del siguiente código QR:



Enlace: [https://drive.google.com/drive/folders/1CNfxiviDdXbMaD4cC-em9q\\_Z5tkqJXri?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1CNfxiviDdXbMaD4cC-em9q_Z5tkqJXri?usp=sharing)

**FICHA DE DOCENTE #1**  
SEMANA 1 – AUTOCONOCIMIENTO

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto <b>Nivel 1:</b> Identificar	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
Los y las estudiantes: 1. Aprenden a reconocer y diferenciar cualidades, aptitudes, fortalezas y debilidades intrapersonales mediante una actividad creativa que invita a la construcción de un balón casero y diferentes escenarios donde el estudiante requiera del uso de manos y pies para el manejo del balón. 2. Aprenden a dimensionar la vida digital del estudiante, en función del tipo de redes sociales que utiliza, el tamaño de su red de contactos y el tiempo que destina al mantenimiento de cada una de las redes. 3. Reflexionan sobre HSE, específicamente el autoconocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción de balón casero</li> <li>• Manejo del balón con manos y pies</li> <li>• Análisis del manejo individual de redes sociales</li> <li>• Reflexión sobre el autoconocimiento</li> <li>• Introducción a pensar ideas sobre el concepto de “proyecto”</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
¿Cuánto conozco de mí mismo, mis habilidades y destrezas?	Tecnología, educación física, artes
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, hojas, papelotes, notas adhesivas, tizas o recursos para delimitar el piso, cuaderno de trabajo del estudiante, bolígrafo, conos, masking, goma blanca  <b>Pedir a los estudiantes que desde sus hogares en la medida de lo posible lleven a clase:</b> papel periódico, retazos de tela y/o fundas

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Recorderis y construcción de acuerdos colectivos
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de recuperación de los principales elementos tratados en la semana 0 y construir acuerdos colectivos para la dinámica de aula.
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

*Antes de la llegada de los estudiantes el/la docente deberá dibujar una diana con tres círculos concéntricos en un papelote. Al círculo más interno le colocará el título “Lo que más me gustó”, al siguiente le colocará “Lo que no entendí” y al último, el más externo, le colocará “Lo que espero de Sportic”. Esta diana deberá estar pegada en el pizarrón o una pared visible para todos los estudiantes.*

**Momento 1: experimentación**

A la llegada de los estudiantes y tras el saludo inicial entregar a cada estudiante 3 notas adhesivas y se les pedirá que en una coloquen lo que más les gustó de la anterior clase, en otra lo que sienten que no quedó tan claro y en la última su expectativa sobre el programa. Una vez que ello se haya realizado se les pedirá pasar al pizarrón y pegarlo.

Al terminar de pegarlo, invitar a los estudiantes a formar un círculo en la medida de lo posible cerca al pizarrón o pared donde se haya dibujado la diana y el docente deberá ir abordando cada una de las preguntas e invitando a estudiantes que puedan compartir lo que colocaron en los círculos.

Luego de acabar la discusión sobre el tercer círculo el/la docente hará una síntesis de lo que se ha compartido en el diálogo con los estudiantes, y generará la siguiente pregunta: Entonces, en miras a lo que nos gustó y a las expectativas que tenemos de este espacio, ¿A qué nos comprometemos para que este espacio esté basado en el respeto, amistad y excelencia? Rota la palabra de los estudiantes y lo va sistematizando en un papelote preguntando a los estudiantes si aceptarían cada uno de los elementos que se mencionen como acuerdos para la clase. Se puede invitar a los estudiantes a colocar su huella o su nombre en la lista de acuerdos una vez finalizado.

Es ideal que estos acuerdos queden pegados en el aula o pegarlos para cada una de las clases de Sportic.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase**

Al momento de finalizar los acuerdos puede pedir a los estudiantes que regresen a sus asientos para calentar motores antes de arrancar con las demás actividades. En ese momento, el/la docente propone reflexionar en torno a ¿por qué creen que es importante parar un momento para reflexionar sobre lo que nos gusta (o no), lo que queremos (o no) y lo que esperamos de algo?

A través de este tipo de preguntas que inviten al diálogo se introduce el eje problemático de la clase: **¿Cuánto conozco de mí mismo, mis habilidades y destrezas? ¿Por qué puede ser importante o necesario hacerlo?** Una vez planteado ello, se rota la palabra entre los estudiantes. Una vez que los estudiantes finalicen de reflexionar el/la docente puede mencionar el autoconocimiento como la habilidad socioemocional a trabajar en clase.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	Balón en tres tiempos
<b>Objetivo</b>	Aprender a reconocer y diferenciar cualidades, aptitudes, fortalezas y debilidades intrapersonales mediante una actividad creativa que invita a

	la construcción de un balón casero y diferentes escenarios donde el estudiante requiera del uso de manos y pies para el manejo del balón.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

<b>Descripción</b>
<p><i>La actividad presenta a los y las estudiantes una serie de ejercicios que comprenden diferentes grados de complejidad que van desde la capacidad de análisis hasta la capacidad de reacción. Cada etapa está diseñada para trabajar con los y las estudiantes en diferentes grados de dificultad y con distintas áreas del cuerpo, mientras aprenden a conocer sus fortalezas y debilidades.</i></p> <p><b>Momento 1: experimentación</b></p> <p>Comenzará el/la docente preguntando ¿Quiénes de ustedes conocen bien en qué lugar de la cancha les gusta jugar? o ¿Cuál es la altura máxima de su salto? O ¿Damos por sentado que no somos buenos/as bailarines? Pedir a los estudiantes que levanten la mano para cada pregunta. Se menciona que la siguiente actividad nos ayudará a conocernos mejor.</p> <p>Esta actividad está dividida en tres tiempos, detallados de la siguiente manera:</p> <p><b>Primer tiempo: creación del balón</b></p> <p>Se pide a los estudiantes que imaginen un balón casero. Se puede organizarlos en equipos de 6 personas. Una vez conformados los equipos, se les pide que con los materiales que llevaron los estudiantes, tales como trapos, fundas, ligas o papeles, se les pedirá combinarlos para darle forma y volumen como si se tratase de un balón hecho a mano de manera artesanal. Una vez terminado el balón cada equipo deberá pensar en una barra.</p> <p><b>Segundo tiempo: puntería con el balón</b></p> <p>Se abrirá espacio en el aula o se buscará un espacio abierto y el/la docente armará un arco de fútbol con los conos o como alternativa se puede usar una ula-ula como aro. En cualquiera de las dos alternativas se pedirá a cada equipo que haga deberá elegir jugadores y realizar el intento con 3 tiros o lanzamiento para meter gol o encestar un aro con al menos 4 metros de distancia. Cada equipo realizará la respectiva barra mientras su equipo participa.</p> <p><b>Tercer tiempo: dominadas con el balón</b></p> <p>Finalmente, con las 3 personas de cada equipo que no jugaron en el anterior tiempo se les pedirá competir en turnos por cada equipo para dominar el balón casero con los pies sin dejar que toque el suelo al menos por 10 segundos, una vez que el balón caiga será turno de alguien más del equipo.</p> <p>Al final de la competencia se analizará los aros/goles y balones sostenidos por cada equipo y será la última oportunidad para que cada equipo presente su barra.</p> <p><b>Momento 2: Reflexión</b></p> <p>Al finalizar, levantamos los círculos y pedimos a los estudiantes su ayuda para colocar los pupitres en el lugar. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de <b>“Reflexionando mis habilidades deportivas”</b> responda las siguientes preguntas: ¿Cómo se organizó el equipo? ¿Cómo eligieron quién iba a</p>

hacer qué? ¿Dependiendo de su participación, conocían sus habilidades para construir balones, meter goles/encestar aros o dominar un balón? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con la importancia del reconocimiento y manejo de emociones en nuestro día a día. Al finalizar vamos conectando las reflexiones con la importancia del “autoconocimiento” sobre nuestras propias destrezas tanto para el deporte como para otras dimensiones de nuestra vida.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

**Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Releva la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

**Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recorders de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué hicimos la última vez que nos vimos? ¿Qué recuerdan de la última clase? ¿Qué parte de la última clase les gustó más? Para este ejercicio se pueden realizar variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿Cuánto conozco de mí manejo de las redes sociales y las personas con quienes me relaciono? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para la siguiente sesión:** Cartulinas o post it, papelotes, marcadores de pizarra y masking.

<b>Título de actividad</b>	enREDados: un red social viviente
<b>Objetivo</b>	Analizar el impacto de las redes sociales a partir de lo que compartimos y con quienes interactuamos.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

<b>Descripción</b>	<i>Para generar una transición lúdica entre una actividad y otra se puede invitar al grupo que se paren y realizar ejercicios de estiramiento post actividad física estirándose hasta el techo y bajando hasta el piso por al menos 3 ocasiones.</i>
--------------------	--

**Momento 1: Experimentación**

Se pregunta a los estudiantes quiénes tienen actualmente una red social a la que le dedican buena parte de su tiempo y les preocupa mantenerla actualizada. Se pide que levanten la mano. Luego se les pregunta de manera aleatoria ¿Qué información comparte? ¿Por qué le gusta usar tal o cual red social?

Luego de ello se entregarán tarjetas o notas adhesivas a los estudiantes y se les pedirá que en al regresar a sus asientos, dibujen en una nota adhesiva su avatar/imagen y en la otra sus hobbies (al menos 2). Se da para ello entre 5 a 8 minutos. Mientras tanto el/la docente pegará dos papelotes en blanco en el pizarrón o en alguna pared visible para todos.

Una vez que el tiempo haya transcurrido, se les pide que de uno en uno (o de dos en dos, dependiendo de la cantidad de estudiantes) peguen su avatar y a lado sus hobbies y que con la ayuda de un marcador unan o tracen una línea con las semejanzas identificadas con los demás compañeros que ya hayan pegado sus aportes. Se avanza así hasta que todos los estudiantes lo hayan pegado en el papelote y hayan unido las semejanzas que encuentren entre su avatar y los de los demás.

**Momento 2: Reflexión y retroalimentación**

Al finalizar, levantamos los círculos y pedimos a los estudiantes su ayuda para colocar los pupitres en el lugar. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** responda las siguientes preguntas: ¿Qué pasó con todos los avatares? ¿Qué sentimos al identificar semejanzas con nuestros compañeros? ¿Por qué creen que es importante conocer lo que compartimos y con quién lo hacemos en redes sociales? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con la importancia del reconocimiento y manejo de emociones en nuestro día a día. Al finalizar vamos conectando las reflexiones con la importancia del **“autoconocimiento”** sobre nuestras propias destrezas tanto para el deporte como para otras dimensiones de nuestra vida.

<b>Título de actividad</b>	¿Qué entendemos por proyecto?
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre el concepto de “proyecto”.
<b>Tiempo</b>	30 minutos

<b>Descripción</b>
<p><b>Momento 1: Experimentación</b></p> <p>Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos. Escribe en grande en la pizarra la palabra PROYECTO e invita a los estudiantes a que quien tenga ideas sobre el significado de esa palabra pase al pizarrón, la</p>

escriba y contribuya con la lluvia de palabras colectivas para construir una definición en conjunto sobre esa palabra.

**Momento 2: Reflexión y explicación del proceso de construcción del proyecto de vinculación**

Se pregunta a los estudiantes sobre cuál creen que es la utilidad de los proyectos para la comunidad y qué creen que tiene que ver con el programa Sportic. Tras rotar la palabra, el/la docente explicará que uno de los propósitos que perseguimos durante estas 20 semanas en las que estaremos juntos y juntas, es acompañarlos en la construcción de su proyecto de vinculación grupal.

Además se mencionará que antes de empezar a elaborarlo, las primeras cinco semanas en clase se trabajará en torno a preguntas como ¿Qué es un proyecto?, ¿Qué es vinculación?, ¿Por qué tengo que hacer un proyecto de vinculación? ¿Cómo es mi comunidad y qué problemas identifico en ella? Es importante mencionar que en cada sesión se destinará tiempo para trabajar habilidades digitales, habilidades deportivas y avanzar en el diseño colectivo del proyecto de vinculación con la comunidad.

**Reflexión final y cierre**

<b>Título de actividad</b>	Presentación ampliada del Programa Sportic y momento de cierre
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada y presentar de manera ampliada el Programa Sportic y lo que se realizará a lo largo de las 20 semanas.
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de estudiante en alguna de las hojas disponibles para la sesión, escriban brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Qué es lo que más llamó su atención? Y además respondan a las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que me divierte hacer?, ¿Cuáles son mis principales pasatiempos? y ¿A qué me gustaría dedicarme en un futuro?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Caso contrario, el docente podría empezar con un breve ejemplo, y de todas maneras, este espacio de metacognición está destinado como ejercicio de reflexión individual sobre lo vivido. Se puede cerrar con una reflexión sobre la importancia del autoconocimiento en las diferentes dimensiones de la vida, así como lo hicieron respecto al deporte y al manejo de sus redes sociales.

Si quedara tiempo al final de la jornada se puede pedir a los estudiantes uno de los balones contruidos para pedirles que lo lancen entre ellos diciendo una palabra de lo que se llevan de la jornada. El reto es que a nadie se le caiga el balón al suelo. ¡Vamos ahí trabajo en equipo!

Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro, agradecer la presencia en la jornada del día e invitar a los equipos a conservar el balón creado para próximos encuentros.

## MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Cápsula de aprendizaje #1 + videos referenciales sobre las actividades
2. Ficha lúdica sobre autoconocimiento
3. Manual Virtual Sportic: Videos y material audiovisual vinculado al autoconocimiento
  - a. ¿Cómo me veo? ¿Cómo me ven? <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act2>
  - b. ¿Quién soy yo? Identidad digital vs Identidad real: <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act-27>

Accede a la carpeta de insumos de esta semana a través del siguiente código QR:



Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1R8p5I1LuMuTXBPYp1enyYRPNE923O4j3?usp=sharing>

**FICHA DE DOCENTE #2**

SEMANA 2 – MANEJO DE EMOCIONES Y SENTIMIENTOS

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto <b>Nivel 1:</b> Identificar	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
Los y las estudiantes: 1. Aprenden a reconocer, interpretar y manejar a las emociones mediante el ejercicio del autoanálisis y reflexión en una actividad de tres tiempos, que involucra dos momentos de identificación de sensaciones y sentimientos, antes y después de realizar un baile de diferentes pistas musicales, con diversidad de ritmos y letras musicales. 2. Expresar emociones por medio de la observación y reflexión de sucesos vistos en Internet, tanto positivos como negativos, haciendo uso de emojis como lenguaje de expresión en el mundo digital. 3. Reflexionan sobre HSE, específicamente el manejo de emociones y sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de identificación de emociones a partir de la música</li> <li>• Comunicación a través de emojis</li> <li>• Análisis del uso de emojis como medio para comunicar ideas y emociones</li> <li>• Reflexión sobre el manejo de emociones y sentimientos</li> <li>• Reflexión sobre la comunidad y el proyecto de vinculación.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
¿Cómo identifico y manejo mis emociones y sentimientos?	Tecnología, educación física, lenguaje.
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, tiza o cuerda, hojas, reproductor de audio o celular, música, papelote y marcadores  <b>Pedir a los estudiantes que desde sus hogares en la medida de lo posible lleven a clase:</b> 2 o 3 noticias del periódico. Una alternativa puede ser que busquen noticias en internet en casa y lleven a clase los titulares de esa noticia.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida e inicio
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

Antes de la llegada de los estudiantes el/la docente deberá dibujar en un papelote un termómetro de emociones (puede utilizar la imagen guía colocada a continuación) y además tener listos post it al inicio de la sesión puedan colocar un post it en la emoción con la que se identifiquen al momento de iniciar la sesión.



**Momento 1: experimentación (10 min)**

A la llegada de los estudiantes y tras el saludo inicial entregar a cada estudiante preguntarles ¿Cómo se sienten el día de hoy? Pedirles que por 10 segundos cierren sus ojos, respiren profundamente y traten de identificar qué emoción o sentimiento está presente en ellos/as. Luego, se les pedirá que escriban en una nota adhesiva lo que sintieron y sin colocar su nombre pasen al papelote donde está dibujado el termómetro de emociones y coloquen cerca a la imagen más parecida a la emoción que identificaron en sí mismos/as. Es importante que al momento de colocar su nota adhesiva no tapen la participación de sus compañeros/as.

Al terminar de pegarlo, invitar a los estudiantes a formar un círculo en la medida de lo posible cerca al pizarrón o papelote donde se haya dibujado el termómetro de emociones y agradecerles por su participación y disposición a compartir sus emociones mencionando que precisamente no se había pedido que coloquen el nombre para que haya un ejercicio de reflexión individual.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Al momento en el que los estudiantes están alrededor del papelote preguntarles ¿Qué observan? ¿Cómo se sintieron al parar por un momento y reflexionar sobre sus emociones? ¿Fue sencillo identificarlas?

A través de este tipo de preguntas que inviten al diálogo se introduce el eje problemático de la clase: **¿Cómo identifico y manejo mis emociones y sentimientos?** Una vez planteado ello, se rota la palabra entre los estudiantes.

Una vez que los estudiantes finalicen de reflexionar el/la docente puede mencionar que a diario al relacionarnos con las demás personas y afrontar diferentes situaciones, cambia nuestro estado de ánimo y la sensibilidad que expresamos ante diversos temas. Hay ocasiones en las que te puedes sentir feliz, triste, con enojo o preocupación y, todas esas emociones están bien. Lo importante es aprender a reconocerlas y saber cómo expresarlas. Finalmente, invitar a los/as estudiantes a que quienes gusten tomen de nuevo su nota adhesiva y la guarden en su cuaderno de estudiante para pegarla en una de las hojas correspondientes a la sesión.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	Un baile de emociones
<b>Objetivo</b>	Aprender a reconocer, interpretar y manejar a las emociones mediante el ejercicio del autoanálisis y reflexión en una actividad de tres tiempos, que involucra dos momentos de identificación de sensaciones y sentimientos, antes y después de realizar un baile de diferentes pistas musicales, con diversidad de ritmos y letras musicales.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

<b>Descripción</b>
<p><i>Esta actividad juega un rol más introspectivo, pues las y los estudiantes deberán identificar una serie de emociones mientras realizan actividades deportivas con un agente externo: la música. Con diferentes pistas de audio deberán superar diferentes desafíos y barreras después de haberse ubicado en cada uno de los "Círculos de Emociones". Debido a la necesidad de tener un momento para ubicarse en una emoción previa y posterior al desarrollo de la actividad central, la actividad consistirá en dos momentos.</i></p> <p><i>Antes de la sesión, el docente deberá tener lista un grupo de al menos 5 a 6 canciones con diferente ritmo que vaya a utilizar en la sesión.</i></p> <p><b>Momento 1: experimentación (20 minutos)</b></p> <p>Comenzará el/la docente preguntando ¿Se imaginan si nos pudiéramos a contar la cantidad de emociones diferentes que podemos experimentar en un solo día? Pedir a los estudiantes que comenten lo primero que llegue a sus mentes respecto a esa pregunta. Se menciona que la siguiente actividad nos ayudará a identificar y reconocer un poco más nuestras emociones.</p> <p>Esta actividad está dividida en tres tiempos, detallados de la siguiente manera:</p> <p><b>Primer tiempo: Armando el escenario de baile</b></p> <p>Se pide ayuda a los estudiantes para mover los pupitres a cada lado del aula para dejar un espacio amplio en el centro. En ese espacio, trazar en el suelo varios círculos empleando tiza. Los círculos deben ser lo suficientemente grandes como para que varios estudiantes puedan colocarse de pie dentro de cada circunferencia. Realizar al menos 3 - 4 círculos. Si no se pudiera utilizar tiza en el piso del aula puede utilizar hilo/cuerda para marcar los círculos.</p> <p>Nombren a cada círculo de acuerdo con su color y asígnenle una emoción y colocar el color en una cartulina dentro de cada círculo, por ejemplo: amarillo-alegría, azul-tristeza, blanco-tranquilidad, verde-repugnancia, rojo-enojo, violeta-decepción, gris-indiferencia, turquesa-ilusión.</p> <p><b>Segundo tiempo: Bailando al ritmo de las emociones</b></p> <p>El la docente explicará que se colocarán un grupo de canciones, para cada canción, los/as estudiantes deberán ubicarse en la emoción que más les llame según la melodía y la letra de la canción. Se les pedirá que en cada canción la bailarían escuchando la letra y sintiendo cada melodía, muévete entre cada círculo según como sientas con cada una de las canciones.</p>

Es importante que antes de iniciar el/la docente haga en primer lugar el ejercicio con el apoyo de dos o tres para animar a los demás a moverse y utilizar su cuerpo al ritmo de la música para expresar las emociones que afloran con cada melodía.

Luego de ello, se colocarán las 5 a 6 melodías seleccionadas para la clase dejándolas que suenen al menos 20 segundos en lo que los estudiantes se mueven en cada círculo y bailan al ritmo de cada una de las emociones.

**Momento 2: Reflexión individual y colectiva (10 minutos)**

Al finalizar, levantamos los círculos y pedimos a los estudiantes su ayuda para colocar los pupitres en el lugar. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades deportivas”** responda las siguientes preguntas: ¿Cómo me sentí al bailar al ritmo de cada emoción? ¿Fue sencillo identificar mis emociones en cada una de las canciones? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con la importancia del reconocimiento y manejo de emociones en nuestro día a día.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

**Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Relevar la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

**Materiales que deben llevar estudiantes a la siguiente clase:** Al cierre de la sesión, recordar a los estudiantes que para la siguiente sesión deben llevar noticias encontradas en internet o en periódicos.

**Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recorders de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué hicimos la última vez que nos vimos? ¿Qué recuerdan de la última clase? ¿Qué parte de la última clase les gustó más? Para este ejercicio se pueden realizar variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿Cómo expreso mis emociones y sentimientos en las redes sociales? ¿Qué herramientas tengo? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para la siguiente sesión:** Hojas de papel bond, tijeras, marcadores, papelotes.

<b>Título de actividad</b>	Ruleta emotiva
<b>Objetivo</b>	Expresar emociones por medio de la observación y reflexión de sucesos vistos en Internet, tanto positivos como negativos, haciendo uso de emojis como lenguaje de expresión en el mundo digital.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

### Descripción

*Para generar una transición lúdica entre una actividad y otra se puede invitar al grupo que guarden por un momento su cuaderno de estudiante al finalizar la actividad anterior cierran sus ojos e imaginen que somos invadidos por extraterrestres y que éstos extraterrestres no escuchan, solo pueden ver. ¿Con qué mímica les explicarían qué es SPORTIC? Invitarles a que en sus propios espacios hagan la mímica y puedan observar a sus compañeros/as.*

### Momento 1: Experimentación (20 minutos)

**Nota sobre la actividad para el/la docente:** Muchas personas ven al Internet como un espacio donde pueden expresarse sin límites, sin dimensionar cómo sus acciones pueden afectar emocionalmente a otras personas hasta el punto de perder la cercanía y empatía humana. Este ejercicio busca que tanto estudiantes como docentes puedan reflexionar y ejercitar la comunicación emotiva, entendiendo que existen diferentes contextos de comunicación y en base a ellos cómo podemos intervenir de la mejor manera.

Una vez realizada la transición de actividad, se dividirá a los estudiantes en grupos de 5 personas. A cada grupo se le entregarán tres hojas de papel bond y se les pedirá que las recorten por la mitad y en cada uno de los 6 pedazos dibujen 4 emoticones diferentes conserven los 6 pedazos de papel en blanco. De la misma manera, se les pedirá que tengan a la mano las noticias del periódico o titulares de noticias que haya conseguido en internet. A cada grupo se le pedirá que seleccione 1 titular de noticia en cada uno de los grupos. Enumerar a cada grupo.

Una vez que ello esté listo, se les pedirá a los estudiantes del grupo 1 que lean una de sus noticias una vez que la hayan compartido, se pide a todos los grupos que en 2 minutos dialoguen y dibujen en uno de los pedazos de papel un emoticón que exprese la emoción que les evoca con la noticia leída por el primer grupo. Al finalizar cada grupo deberá levantar su emoticón y ver los emoticones de los otros grupos.

Una vez finalizado repetir la actividad hasta que cada grupo haya compartido su noticia y los demás grupos hayan reaccionado con un emoticón.

Una vez que el tiempo haya transcurrido, agradecer a los estudiantes por su participación y pedirles que regresen a sus asientos.

### Momento 2: Reflexión y retroalimentación (10 minutos)

Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** responda las siguientes preguntas: ¿Qué tan seguido utilizas emojis en tus comunicaciones personales?,

¿Cómo crees que los emojis nos ayudan a comunicar las emociones? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

**Importante:** Este es un momento de reflexión individual de cada estudiante para priorizar la participación de todos y todas y sobre todo para que cuando se haga la reflexión colectiva, quienes no se sientan cómodos comentando sus ideas, hayan tenido un espacio privado para reflexionar luego de la actividad.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con la diversidad de formas en las que podemos conectar con nuestras emociones, vía música como en el anterior ejercicio o a través de emojis como en esta actividad.

<b>Título de actividad</b>	¿Qué entendemos por vinculación con la comunidad
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre la vinculación con la comunidad
<b>Tiempo</b>	30 minutos

Descripción
<p><b>Momento 1: Experimentación</b></p> <p>Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos.</p> <p>A continuación, les pregunta si recuerdan lo trabajado la semana anterior y en específico sobre qué conversaron sobre la palabra “PROYECTO”. Releva la participación de los estudiantes y articula con la siguiente pregunta <b>¿Por qué creen que es importante que ustedes como estudiantes, se vinculen a la comunidad y que comprendamos los problemas que puedan existir ahí?</b> generar un espacio de diálogo con los estudiantes.</p> <p><b>Momento 2: Reflexión</b></p> <p>Pedir a los estudiantes que vuelvan a los grupos con quienes trabajaron en la anterior actividad. Mientras se les entrega la mitad de un papelote y marcadores. Se les pide que en el papelote hagan una lluvia de ideas en torno a la siguiente pregunta <b>¿Cómo estudiantes, qué podemos hacer para contribuir en el mejoramiento de nuestra comunidad?</b> Se les da un total de 5 a 8 minutos y luego se les pedirá que puedan compartirlo con sus compañeros.</p> <p>Finalmente, el docente reflexiona en torno a que todas y todos podemos poner un granito de arena para construir un mundo mejor y eso empieza por nuestras comunidades, sea nuestro barrio donde vivimos o la comunidad educativa en la que aprendemos.</p>

#### Reflexión final y cierre

<b>Título de actividad</b>	Cierre y despedida
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
<b>Tiempo</b>	20 minutos

### Descripción

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de estudiante, en alguna de las hojas en blanco disponibles para esta sesión, escriban brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Qué es lo que más llamó su atención?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Recordar a los estudiantes que compartir sus reflexiones en el cuaderno de estudiante semana a semana es muy importante porque ello les ayuda a llevar un registro de su avance y además porque cada semana representa una bitácora que ayuda a validar su participación en clase.

Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro y agradecer la participación en la jornada.

### MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Cápsula de aprendizaje #2 + videos referenciales sobre las actividades
2. Ficha lúdica sobre manejo de emociones y sentimientos
3. Manual Virtual Sportic: Videos y material audiovisual vinculado al autoconocimiento
  - a. Cambios corporales, emociones y hábitos saludables: <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-ac15>

### Capacitación continua a docentes

**¡Hola equipo docente!**

Desde esta ficha, **en esta sección compartiremos material clave que contribuya a ampliar y diversificar sus conocimientos sobre los temas a tratar en cada semana en materia de tecnología y deporte** con los y las estudiantes en cada una de las sesiones. Le invitamos a dedicar un tiempo de 30 a 40 minutos para navegar entre estos insumos que serán de lectura y audiovisuales.

Estos materiales fueron producidos para dos Módulos formativos que los y las mediadoras de aprendizajes ya cursaron: “Ciudadanía digital y programación creativa” y “Deporte para el desarrollo”.

Antes de revisar los insumos recomendados para esta semana, primero les sugerimos ver los videos introductorios a cada Módulo. Cada uno dura poco más de 2 minutos:

- Ciudadanía digital y programación creativa: <https://youtu.be/He-w72uOXOM>

- Deporte para el desarrollo: <https://youtu.be/XSHp6SSSgrk>

**Insumos recomendados según actividad propuesta en esta ficha docente:**

1) Para la actividad “Un baile de emociones”, te recomendamos revisar el apartado “*La didáctica de la enseñanza en el Deporte*” de la lectura que encontrarás en este link: <https://drive.google.com/drive/folders/1NOJzeG2ckqTvlhDYrTXtbrPY-1Lwl-tT>

Este material te dará pistas para entender un poco más sobre cómo enfocamos las actividades deportivas bajo el enfoque Sportic. Esta lectura también te servirá para el resto de las fichas docentes.

2) Para el momento de reflexión de la actividad “Un baile de emociones”, te sugerimos que le eches un ojo al apartado “Habilidades socioemocionales en el Deporte” de la lecturas que está disponible en este link: <https://drive.google.com/drive/folders/17gWpDz-KZlg1ahomJsxtxobfcPuk2Ub0>

Este documento te ayudará a profundizar en cómo trabajamos las Habilidades Socioemocionales en el deporte en términos individuales y colectivos. ¡Tal vez te ayude para orientar la reflexión!

**Hasta aquí las recomendaciones de formación continua para la ficha 2. ¡Éxitos!**

Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.



Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1BgrWSu6uMLt8Vn8TtNx6g2kxy6ieb3Vu?usp=sharing>

**FICHA DE DOCENTE #3**  
SEMANA 3 – MANEJO DE TENSIÓN Y ESTRÉS

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto	
<b>Nivel 1:</b> Identificar	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
<p>Los y las estudiantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer y controlar los estados de estrés o ansiedad y fortalecer la capacidad individual para manejar sentimientos de frustración o situaciones de presión, mediante el desarrollo de técnicas de mnemotecnia (aprender números y letras en serie) mientras se realiza una actividad deportiva en un tiempo controlado, a fin de generar una situación de estrés paralela a un ejercicio cognitivo de memoria y concentración</li> <li>2. Aprender a identificar situaciones de estrés propias y en los demás en el uso de la tecnología</li> <li>3. Reflexionar sobre HSE, específicamente el manejo de tensión y estrés</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de manejo de tensión grupal a través del uso de la memoria.</li> <li>• Tipos de deportes</li> <li>• La tecnología en la vida cotidiana: beneficios y nudos críticos</li> <li>• Reflexión sobre el manejo de tensión y estrés</li> <li>• Reflexión sobre la comunidad y el proyecto de vinculación.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
<b>¿Cómo identifico y manejo una situación que genera tensión o estrés en mi o en alguien más?</b>	Tecnología, educación física, lenguaje.
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
<p>3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.</p> <p>Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo</p>	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, balón casero creado en la primera sesión, papelote, notas adhesivas o cartulinas y marcadores.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida e inicio
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

*Antes de la llegada de los estudiantes el/la docente deberá tener listas notas adhesivas o un cuadrado corto de cartulina para cada uno de los estudiantes.*

**Momento 1: experimentación (10 min)**

A la llegada de los estudiantes y tras el saludo inicial, entregarles a los estudiantes que tomen una nota adhesiva o un cuadro de cartulina, en ese papel pedirles que sentados reflexionen un momento y piensen en una situación cercana a ellos que les genere tensión o estrés. Es importante comentarles que ese papel será personal y que no lo compartiremos.

Luego de ello preguntarles si conocen o han escuchado hablar del Pez Globo, si nadie menciona algo preguntarles que cómo se lo imaginan. Tomar algunas participaciones. Acto seguido decirles que vamos a imitar al pez en un ejercicio de respiración inhalar profundamente, sentir que llevan todo el aire a su estómago, sostener el aire 4 segundos y exhalar. Invitar y guiar a los estudiantes en este ejercicio por 4 veces. Mientras los estudiantes hacen este ejercicio invitarles a que piensen en esa situación q les estresa o tensiona y sentir que en cada exhalación botan de su cuerpo esa tensión.



Pez Globo

Al finalizar la actividad preguntarles cómo se sintieron y si ¿Han sentido esa sensación de preocupación y frustración frente a algún problema o pendiente que tenemos en nuestra vida cotidiana? Relevar participaciones y luego mencionar que esa sensación se llama estrés y si bien no podemos eliminarla o dejar de tensionarse, sí podemos aprender a identificarla y sobre todo a manejarla para que no afecte nuestra salud. Siempre podemos detenernos, respirar dos veces, contárselo a alguien y continuar.

### **Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Luego del ejercicio de respiración, preguntarles a los estudiantes ¿Cómo se sintieron al momento de escribir sus situaciones de estrés? Y ¿Qué tipo de sensaciones experimentaron luego del ejercicio del pez globo?

Mencionar que, así como lo que acabaron de hacer, hay muchas formas de identificar y procesar situaciones de estrés y tensión. A continuación, introducir la pregunta orientadora de la clase y preguntarles **¿Cómo identifican y manejan situaciones que les genera tensión o estrés?** Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Una vez que los estudiantes finalicen de reflexionar el/la docente puede mencionar que en torno a esa pregunta estarán trabajando las siguientes dos horas, animarlos a involucrarse en las actividades y ser muy honestos consigo mismos al momento de participar, aprender a manejar el estrés es una habilidad, que como si se tratase de un músculo, hay que fortalecer poco a poco.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	¡Mensajeros del deporte!
<b>Objetivo</b>	Reconocer y controlar los estados de estrés o ansiedad y fortalecer la capacidad grupal para manejar sentimientos de frustración o situaciones de presión, mediante el desarrollo de técnicas de mnemotecnia (aprender números, letras en serie y mímica de deportes) mientras se realiza una actividad deportiva en un tiempo controlado, a fin de generar una situación de estrés paralela a un ejercicio cognitivo de memoria y concentración.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

<b>Descripción</b>
<p><i>Esta actividad consiste en promover el trabajo en equipo para gestionar una actividad que genera tensión y que demanda un ejercicio de memoria y concentración.</i></p> <p><b>Momento 1: experimentación (20 minutos)</b></p> <p>Comenzará el/la docente mencionando que en la vida tenemos muchos factores estresantes que pueden provocar y llevar nuestra paciencia al límite, como por ejemplo: las tareas, los oficios en casa, alimentar a la mascota, problemas familiares, las elecciones de vida, la profesión, etc. Todo esto pone a prueba nuestro control, pero podemos aprender a manejar de forma efectiva e incluso de manera divertida todas estas situaciones y que es importante que en muchas de estas situaciones no nos encontramos solos/as sino que podemos gestionarlas con nuestro equipo de amigos, familiares y/o compañeros.</p> <p>Para empezar, dividir al aula en cuatro grupos diferentes, pedir a los estudiantes que puedan mover los pupitres para contar con el espacio central del aula y unirse con sus equipos. Mencionarles que dejen esferos, hojas, cuadernos y celulares en sus pupitres porque nos los van a utilizar. Entregar a cada uno de los equipos una hoja en papel bond y darles la siguiente instrucción:</p> <p>Cada equipo tiene 2 minutos para escribir en la hoja de papel bond un <b>código</b> que deberá ser memorizado y dramatizado por otro de los equipos. Este código deberá tener los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 letras</li> <li>• 5 números</li> <li>• 3 nombres de deportes diferentes (Que no incluya fútbol ni básquet dado que son los más conocidos por los estudiantes)</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><b>Por ejemplo:</b> FJKLIO – 98456 – baseball, balonmano, tenis.</p> </div> <p>Una vez que el tiempo ha terminado el/la docente recoge las hojas de cada uno de los grupos y menciona que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Va a distribuir de manera aleatoria las hojas a cada equipo</li> <li>• Una vez que las hojas sean entregadas, los equipos la tendrán por exactamente 1 minuto y deberán memorizarla.</li> </ul>

- Los grupos no deberán escribir lo que dice el código o tomarle fotos, tienen que usar solo la memoria grupal.
- Luego de haber pasado el minuto la docente recogerá las hojas y los equipos tendrán dos minutos para organizarse y por turnos pasar a la pizarra a escribir las letras y los números del código y dramatizar en conjunto los deportes que decía la hoja que les tocó memorizar.

Una vez explicadas las reglas del juego, el/la docente procede a entregar las hojas y realizar las instrucciones mencionadas anteriormente. Para este ejercicio es clave respetar los tiempos establecidos motivar a los estudiantes a organizarse rápidamente para responder ante el reto.

Una vez que pasaron los dos minutos de organización, cada equipo por turnos pasará al frente del aula, colocará el código alfanumérico como lo recuerden y posterior dramatizarán cada uno de los deportes que estaban escritos en el código. El resto del aula deberá adivinar de qué deportes se tratan. Al final el grupo que generó el código mencionará en qué medida acertaron. Los 4 grupos deberán realizar el ejercicio.

#### **Momento 2: Reflexión individual y colectiva (10 minutos)**

Al finalizar, agradecemos el esfuerzo realizado por cada uno de los equipos y aún ahí mientras están de pie, preguntarles ¿Cómo se sintieron? ¿Experimentaron tensión al interno de los equipos? ¿Cómo se organizaron? Relevar participaciones y tematizar en torno al trabajo en equipo, el modo de gestionar el estrés y la diversidad amplia de deportes que conocemos.

Seguido a ello, les pedimos que coloquemos los puestos en su lugar y que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades deportivas”** responda las siguientes preguntas: ¿Cómo me sentí en el trabajo en equipo? ¿Cómo gestionamos la tensión del ejercicio en mi grupo? ¿Cómo identifiqué que había tensión y estrés? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con la importancia del reconocimiento y manejo de la tensión y estrés en nuestras actividades cotidianas.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

#### **Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Relevar la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

#### **Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recorders de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué hicimos la última vez que nos

vimos? ¿Qué recuerdan de la última clase? ¿Qué parte de la última clase les gustó más? Para este ejercicio se pueden realizar variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿Qué situaciones de estrés o tensión han tenido relacionadas con la tecnología? ¿Cómo lo manejaron? ¿Qué les preocupó en ese momento? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para la siguiente sesión:** marcadores de pizarra, papelotes, marcadores, esferos o lápiz, hojas de papel bond (una mitad por cada estudiante)

<b>Título de actividad</b>	Le pasó a un amigo
<b>Objetivo</b>	Aprender a identificar una situación de tensión y estrés vinculado con la tecnología.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

#### Descripción

*Para pasar a la siguiente actividad pedir a los estudiantes que guarden su cuaderno y mencionarles que se va a realizar una breve encuesta sobre ¿Quién cuando tiene un problema le cuenta a un amigo/a? Pedir que levanten la mano. Luego de ello preguntar, ¿Quién alguna vez ha vivido alguna situación de estrés vinculado con la tecnología? Pedir que levanten la mano y preguntar a unas dos o tres personas.*

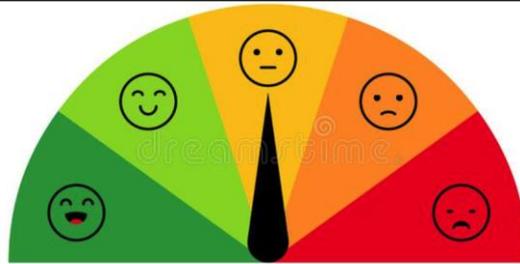
*Animar la participación dando un ejemplo personal, puede ser: Querer conectar el proyector a la computadora antes de dar la clase y que no sean compatibles, recibir mensajes de alguien a quien ya le aclaraste que no deseabas hablar o estar a punto de contestar un mensaje importante y quedar sin batería y sin posibilidad de carga.*

#### Momento 1: Experimentación (20 minutos)

Una vez que se ha conversado sobre las diferentes experiencias sobre estrés o tensión vinculados con la tecnología, vamos a escribir una carta corta contando algo que nos haya sucedido a nosotros o a un amigo/a referente sobre este tema. Ello lo podrán realizar en grupos de 3 personas. Entregar a los estudiantes la mitad de una hoja de papel bond para que puedan escribir su carta allí. Invitarles a que conversen entre ellos/as y definan una sola experiencia. Comentarles que habrá para esto 5 minutos.

Mientras los estudiantes realizan sus cartas, el/la docente en la pizarra dibuja un “Estresómetro” enumerado entre el 0 y el 10. Una vez que el tiempo termine pedirle a cada grupo que pasen y peguen en la pared a lado de la pizarra con masking su historia. Pedirles que en grupo lean las diferentes anécdotas y las vayan colocando en el tensiómetro según el nivel de estrés que creen que pudo haber generado cada situación. Para esto tendrán entre 10 a 15 minutos.

Si se desea, como alternativa, se puede dibujar un medidor de estrés como el siguiente:



Una vez que el tiempo haya transcurrido, agradecer a los estudiantes por su participación y pedirles que regresen a sus asientos y preguntarles, ¿De las anécdotas que leyeron, cuál les pareció la que generaba mayor estrés? ¿Por qué? Relevar participaciones y comentar.

**Momento 2: Reflexión y retroalimentación (10 minutos)**

Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** responda las siguientes preguntas: ¿Cómo creo que podría ayudar a alguien en cualquiera de las situaciones de estrés escritas en clase?, ¿Qué consejo podría darle? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

**Importante:** Este es un momento de reflexión individual de cada estudiante para priorizar la participación de todos y todas y sobre todo para que cuando se haga la reflexión colectiva, quienes no se sientan cómodos comentando sus ideas, hayan tenido un espacio privado para reflexionar luego de la actividad.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con un análisis sobre los beneficios y nudos críticos que podemos identificar en el uso de la tecnología.

<b>Título de actividad</b>	¿Qué es un proyecto de vinculación o proyecto comunitario?
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre la comunidad educativa o en la que residen, identificar sus problemas y dialogar sobre el proyecto de vinculación.
<b>Tiempo</b>	30 minutos

<b>Descripción</b>
<p><i>Como transición de actividad mencionar a los estudiantes que durante estas semanas hemos experimentado y reflexionado con actividades sobre deporte y tecnología, preguntarles ¿Qué ideas se les ocurre para encontrar soluciones a problemáticas de nuestra comunidad a partir del deporte y la tecnología? Relevar algunas participaciones y al final mencionar que, si no se les vienen ideas a la mente, de eso precisamente se trata esta nueva actividad, pensar en nuestra comunidad, sus problemas e ideas a partir del deporte y tecnología.</i></p> <p><i>Mencionar que durante las dos semanas pasadas la reflexión en torno al proyecto se había realizado en plenaria y con la participación de todos y todas. Desde esta semana, en su cuaderno de trabajo se encontrarán con una nueva sección llamada “Armando mi proyecto de vinculación”</i></p>

*en la que semana a semana se trabajará reflexionando sobre la comunidad educativa, sus problemáticas y las posibles soluciones que podemos identificar a través del deporte y la tecnología.*

**Momento 1: Experimentación**

Pedirles a los estudiantes que en la sección “Armando mi proyecto de vinculación” de su cuaderno de trabajo correspondientes a esta sesión dibujen a su comunidad (barrio o comunidad educativa) con los elementos que más les gusta y con los problemas que identifican en la misma. Darles un total de 8 minutos y pedirles que compartan lo graficado con su compañero/a de alado durante 5 minutos.

**Momento 2: Reflexión**

Una vez que compartieron su dibujo con sus compañeros. En su cuaderno, en la misma sección en la que trabajaron responder a la siguiente pregunta ¿De qué manera pienso que el deporte y/o la tecnología pueden ayudar a resolver los problemas que identifiqué en mi comunidad? Tendrá un total de 5 minutos para resolverlo. Hay que mencionar acá que no es necesario tener una respuesta a detalle ni totalmente acabada, buscamos creatividad al momento de identificar soluciones.

Una vez que este tiempo haya pasado se les pedirá quién quisiera compartir el problema que identificaron y una potencial idea para resolverlo.

Finalmente, el docente complementa mencionando que el deporte y la tecnología, entre otros varios elementos, nos ayudan a entender lo que sucede en nuestra comunidad y a idear alternativas que mejoren la convivencia en ella.

Para ello, necesitamos conocer muy bien la realidad de las personas con las que convivimos. Ahí entra la importancia de que, al involucrarnos en ayudar a los demás, nuestra creatividad y reflexión juegue un papel central. Por ello, a lo largo de este “Programa de participación estudiantil”, aprenderemos a desarrollar un proyecto de vinculación para construir una solución del problema que identifiquemos en nuestra comunidad.

**Reflexión final y cierre**

<b>Título de actividad</b>	Cierre y despedida
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Cómo ven ahora que pueden manejar la tensión y el estrés?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Recordar a los estudiantes que compartir sus reflexiones en el cuaderno de estudiante semana a semana es muy importante porque ello les ayuda a llevar un registro de su avance y además porque cada semana representa una bitácora que ayuda a validar su participación en clase.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre los elementos que provocan estrés o tensión en una persona. Los llamados estresores o factores estresantes son las situaciones desencadenantes del estrés. Puede tratarse de cualquier estímulo externo o interno (tanto físico, químico, acústico o somático como sociocultural) que, de manera directa o indirecta, propicie la desestabilización en el equilibrio dinámico del organismo (homeostasis). Se debe estimular a la reflexión sobre qué provoca estrés en cada participante y cómo pueden intentar controlarlo.

Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro y agradecer la participación en la jornada.

## MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Manual Virtual Sportic: Videos y material audiovisual vinculado al autoconocimiento
  - a. Deporte y tecnología: una mezcla creativa <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act7>
  - b. Tipos de deportes reconocidos por el Comité Olímpico Internacional (puede ayudar como insumo para la actividad de deporte de esta sesión): <https://olympics.com/es/deportes/>

### Capacitación continua a docentes

¡Hola equipo docente!

Como la vez pasada, **en esta sección compartiremos material clave para ampliar y diversificar sus conocimientos en materia de tecnología y deporte.** Les invitamos a dedicar un tiempo de 30 a 40 minutos para navegar entre estos insumos.

**Insumos recomendados según actividad propuesta en esta ficha docente:**

**1)** Para la actividad “¡Mensajeros del deporte!”, te recomendamos revisar el apartado “*Deporte para el desarrollo: problemas actuales*” de la lectura que encontrarás en este link: <https://drive.google.com/drive/folders/1M9aX-ukgSebeagP4telID4J6BfLr4uf1>

Este material te dará pistas para pensar en las situaciones problemáticas o estresantes que pueden aparecer en las prácticas deportivas y cómo los y las estudiantes las identifican.

**2)** Para la actividad “Le pasó a un amigo”, te sugerimos que le eches un ojo al siguiente artículo: <https://gk.city/2019/07/01/grooming-ecuador-pederastia/> Para esta actividad también te

recomendamos ver el siguiente video, entre los minutos 4:00 y 7:45:  
<https://www.youtube.com/watch?v=VPMdTnEF3iY>

Estos materiales te ayudarán a identificar algunos de los riesgos más comunes frente a los cuales los y las jóvenes pueden exponerse al momento de navegar en internet y, de hecho, pueden ser alguna de las situaciones que los/as estudiantes nombren al momento de preguntar por sus experiencias estresantes en entornos digitales.

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1OqrUDckv3TnbTJKATNRvAWuQ8ZTFWXcl?usp=sharing>

**FICHA DE DOCENTE #4**

SEMANA 4 – BUSCANDO MI VOCACIÓN (AUTOCONOCIMIENTO Y MANEJO DE TENSION Y ESTRÉS)

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto <b>Nivel 1:</b> Identificar	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
1. Identificar las fortalezas, aptitudes, intereses y valores asociados a la exploración vocacional de cada estudiante mientras mantiene un manejo positivo de las presiones externas y sentimientos de frustración vinculados al proceso de elección de una carrera profesional. 2. Diseñar diagramas de flujo con base en la reflexión sobre nuestras actividades cotidianas y el plan de vida, con la finalidad de analizar, organizar y planificar de una mejor manera esas actividades. 3. Reflexionar sobre HSE, específicamente el manejo de tensión y estrés y, autoconocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejercicio de reflexión y autoconocimiento sobre los intereses vocacionales.</li> <li>Movimiento corporal y ejercicio en función de retos al momento de compartir sus intereses vocacionales.</li> <li>Ejercicio de desarrollo de flujogramas vinculado a la elección vocacional.</li> <li>Reflexión sobre el manejo de tensión y estrés y autoconocimiento presentes en la búsqueda de la vocación.</li> <li>Reflexión sobre el proyecto de vinculación y su conexión con la búsqueda de vocación.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
¿Cuánto conozco sobre mis intereses vocacionales y los de mis compañeros/as?	Tecnología, educación física, lenguaje, orientación vocacional
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelotes o hojas bond, notas adhesivas o cartulinas y marcadores.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida e inicio
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

*Antes de la llegada de los estudiantes el/la docente deberá tener hojas de papel bond cortadas por la mitad (una mitad por cada estudiante) o caso contrario puede hacer uso de una de la hoja libre destinada para esta sesión en el cuaderno de estudiante.*

**Momento 1: experimentación (10 min)**

A la llegada de los estudiantes y tras el saludo inicial, entregarles a los estudiantes la mitad de una hoja de papel bond o caso contrario, se puede pedir que abran su cuaderno de estudiante en la página 18, que corresponde a la hoja libre para esta sesión. En esa hoja solicitarles que escriban una carta su yo del futuro contándole qué es lo que en este momento les gusta hacer entre sus principales hobbies y qué profesiones son las que más les gustaría seguir. Es importante comentarles que será un ejercicio de reflexión y autoconocimiento.

Luego de que hayan pasado entre 6 a 8 minutos pedir que quien quiera levante la mano y comparta las ideas que colocó en la carta. Releva entre 3 a 4 participaciones.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Luego de ello, consultar con los y las estudiantes las siguientes preguntas: ¿Cuál será la relación entre nuestros hobbies y pensar en nuestra vocación? y ¿Cómo se sintieron al compartir sus intereses con sus compañeros/as? Al finalizar, realizar una breve síntesis de los aportes.

A continuación, introducir la pregunta orientadora de la clase y preguntarles **¿Cuánto conozco sobre mis intereses vocacionales y los de mis compañeros?** Releva al menos unas 3 o 4 participaciones. Una vez que los estudiantes finalicen sus aportes el/la docente puede mencionar que en torno a esa pregunta estarán trabajando en esta sesión, animarlos a involucrarse en las actividades y animarlos a reflexionar sobre las profesiones por las cuales en determinado momento les gustaría optar.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	¡Bingo vocacional y deportivo!
<b>Objetivo</b>	Reflexionar sobre los propios intereses vocacionales, compartirlos con los/as compañeros/as de clase y escuchar los aportes de los demás mientras se realiza una actividad deportiva basada en retos en un tiempo controlado.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

**Descripción**

*Esta actividad consiste en poner en común la principal profesión que evoque a cada uno/a de los estudiantes con el propósito de identificar coincidencias para posteriormente abrir espacios en los que los/as estudiantes dialoguen entre sí en torno a los intereses comunes, gustos y situaciones que generen tensión o estrés al momento de elegir su profesión.*

**Momento 1: experimentación (20 minutos)**

Para empezar, se deberá entregar una tarjeta de cartulina a cada estudiante y se les mencionará que en el ejercicio introductorio escribieron ya varias de las profesiones que les gustaría seguir más adelante, ahora el pedido es que de todas esas profesiones que pusieron elijan la que más les guste o llame su atención. Se les pedirá que en un lado de la cartulina escriban el nombre de la profesión y que en la parte de atrás coloquen qué es lo que más les gusta de esa profesión y qué es lo que no les gusta o preocupa de esa elección. Para esto se contará con 5 a 7 minutos.

Mientras transcurre ese tiempo, escribir en un papelote o en la pizarra el siguiente circuito de retos que se utilizará para analizar las coincidencias de profesiones entre los estudiantes.

- 0 coincidencias:** 5 saltos con el pie derecho y 5 saltos con el pie izquierdo
- 1 coincidencia:** 1 aplauso y dos saltos
- 2 coincidencias:** 10 segundos de talones a glúteos
- 3 coincidencias:** 3 sentadillas
- 4 coincidencias:** 2 burpees
- 5 coincidencias:** 10 segundos de plancha
- 6 coincidencias o más:** 5 abdominales

Una vez transcurridos los 7 minutos, retomar la atención de los/as estudiantes y pedirles formar un círculo alrededor de la clase y explicarles que a continuación se le va a pedir a cada estudiante que mencione la profesión que escribió en la cartulina, una vez que lo haga se preguntará al resto de la clase quiénes más colocaron esa profesión y basados en el cuadro trazado en el papelote o pizarra se les pedirá a toda la clase cumplir cada reto en función de la cantidad de coincidencias.

**Recomendación:** antes de empezar el ejercicio es importante que el/la docente haga una primera demostración de cada ejercicio, para ello puede pedir el apoyo de los/as estudiantes para hacer una ronda de prueba de ejercicios. Esto con el propósito que al realizar las actividades todos/as sepan cómo ejecutarlas.

Una vez que todos los estudiantes han socializado su profesión y se han ejercitado se pedirá que se junten en grupos entre las profesiones coincidentes y se les pedirá que al interno de cada uno de los grupos socialicen lo que más les gusta y lo que les disgusta o preocupa de la elección de esa profesión. En el caso de los estudiantes que no tuvieran grupos coincidentes juntarlos en uno o dos grupos para que puedan realizar el ejercicio de socialización. Para esto se puede destinar 10 minutos aproximadamente. Una vez que el tiempo ha transcurrido pasar al momento de reflexión.

### **Momento 2: Reflexión individual y colectiva (10 minutos)**

Al finalizar, se agradece el esfuerzo realizado por cada uno de los equipos y se les preguntará ¿Cómo se sintieron con el ejercicio? ¿Cómo les fue al interno de los grupos? Y sobre todo ¿Cómo se sintió encontrar coincidencias en gustos y preferencias de las profesiones? Relevar participaciones y tematizar en torno a la búsqueda de la vocación y la importancia que tiene hacer ejercicios de autoconocimiento, de saber a ciencia cierta que nos gustaría y tener la apertura para conversarlo con amigos/as, familiares y profesores que quizá pueden acompañarnos en esa decisión.

Seguido a ello, les pedimos que coloquemos los puestos en su lugar y que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades deportivas”** responda las siguientes preguntas: ¿Cómo me sentí en el trabajo en equipo al compartir mi preferencia vocacional? ¿Cómo me sentí con los ejercicios físicos realizados en clase? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con la importancia del autoconocimiento respecto a la vocación profesional y manejo del estrés al momento de compartir nuestros gustos o preocupaciones con los demás.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

**Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Relevar la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

**Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recorderis de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué hicimos la última vez que nos vimos? ¿Qué recuerdan de la última clase? ¿Qué parte de la última clase les gustó más? Para este ejercicio se pueden realizar variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿Cuánto conocían de sus intereses vocacionales y los de sus compañeros/as? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para la siguiente sesión:** marcadores de pizarra, marcadores, esferos o lápiz y hojas de papel bond.

<b>Título de actividad</b>	Flujograma vocacional
<b>Objetivo</b>	Aprender a diseñar diagramas de flujo con base en la reflexión sobre nuestras actividades cotidianas y el plan de vida, con la finalidad de analizar, organizar y planificar de una mejor manera esas actividades.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

<b>Descripción</b>
<i>Para pasar a la siguiente actividad pedir a los estudiantes que guarden sus cuadernos y decirles que a continuación se va a construir una lluvia de ideas en torno a una palabra “FLUJOGRAMA” escribirla en el pizarrón y pedirle a los/as estudiantes que pasen tomen un marcador y escriban una idea sobre a qué les suena o qué creen que significa esa palabra. Animar la participación haciendo un primer aporte en la pizarra.</i>
<i>Una vez que han pasado unos 2-3 minutos hacer una síntesis de los aportes y mencionar que esta es una forma de construir definiciones de manera colaborativa y que no siempre hay una sola definición. Mencionar a los estudiantes que en esta sesión vamos a hacer un primer ejercicio de pensamiento</i>

estructurado. Utilizaremos una técnica que se llama “diagramas de flujo” que es la organización de ideas para que resulten en procesos. Un proceso es un conjunto de pasos para llegar a un objetivo. Por ejemplo, hacer una sopa de sobre, que inicia desde el momento de poner agua en una olla y prender la cocina, hasta terminar sirviéndose en un plato. Eso es un proceso.

**Momento 1: Explicación general y experimentación (15 minutos)**

Reflexionar nuestra cotidianidad de manera más crítica es algo que no todas las personas pueden hacer, normalmente las decisiones las tomamos de una manera más emocional, esto significa reaccionar casi instintivamente ante una provocación o suceso. Este ejercicio permitirá a los/as estudiantes dar sus primeros pasos para observar el mundo desde un punto de vista diferente, más analítico, reflexivo y propositivo. Teniendo en cuenta el ejercicio previo, se pedirá a los y las estudiantes que reflexionen sobre sus proyectos futuros, sus sueños de profesión y el plan de vida, realizando un mapa de acciones sobre cómo pueden alcanzar ese futuro.

Antes de iniciar la clase, es **importante** revisar la explicación de los “diagramas de flujo” observados en el siguiente video. En el mismo se presenta de manera didáctica el modo de explicar esta actividad a los/as estudiantes (duración: 7 mins)

**Video (enlace en drive):**

<https://drive.google.com/file/d/1HgvW2DhWJnMOlBmnrQZFPv8eN53Dc8hG/view?usp=sharing>

**Video (enlace en YouTube):** [https://youtu.be/N3FYTJya9\\_g](https://youtu.be/N3FYTJya9_g)

A partir de los contenidos presentados en el video, explicar brevemente a los estudiantes qué es un diagrama de flujo y los elementos clave que tienen que tomar en cuenta para graficarlos. Se puede utilizar el ejemplo de la preparación de la taza de café para ilustrar la explicación. El equipo docente puede destacar algunas ideas clave. Por ejemplo: 1) El diagrama de actividades define el orden de trabajo presentado paso a paso de las operaciones que componen a un sistema. 2) Los diagramas usan símbolos con significados particulares que representan una función por cada uno de ellos. 3) El orden de ejecución se produce a través de flechas que unen cada uno de los símbolos.

**Se sugiere realizar la explicación de la siguiente manera:**

1. Presentar a los estudiantes qué es un flujograma y cuál es su utilidad/funcionalidad
2. Preguntar a los estudiantes ¿Qué pasos tengo que seguir para hacer una taza de café? Y hacer una lluvia de ideas con las acciones que se sugiera.
3. Retomar la explicación para exponer cómo se construye un flujograma y los símbolos que se utilizan. Se recomienda preparar en papelote la siguiente descripción de los símbolos para que los estudiantes lo tengan a la vista al momento de desarrollar la actividad:

	<p><b>Elipse u Óvalo:</b> Es el símbolo utilizado para iniciar y finalizar un diagrama de actividades.</p>
	<p><b>Rectángulo:</b> Símbolo utilizado para identificar una actividad, en este se expresan la función de una o más actividades. Suele usarse un verbo de acción que describe la tarea o actividad.</p>

	<b>Rombo:</b> Usado cuando se puede presentar más de una opción.
	<b>Conectores:</b> Cada conector se numera y tiene un par idéntico en el proceso del diagrama de flujo.
	<b>Flechas:</b> Son las encargadas de unir cada símbolo entre sí.
	<b>Entrada/Salida:</b> Datos de entrada para poder tomar uno u otro camino.

- A partir de la lluvia de ideas realizadas para definir las acciones necesarias para realizar la taza de café, construir de manera colaborativa con los estudiantes el diagrama de flujo a partir de los símbolos expuestos anteriormente.

Posterior a ello, entregar hojas a los estudiantes y pedirles que en parejas trabajen los siguientes retos:

**Primer reto (10 mins):**

Solicitar a los/as estudiantes seleccionar una actividad que realicen cada día, por ejemplo; alimentarnos, cepillarnos los dientes, etc. Mencionar que cuando la elijan, realicen primero la lista de acciones a realizar y posterior a ello las pasen al diagrama de flujo utilizando los símbolos explicados anteriormente. Pedir que una vez que lo terminen lo compartan el diagrama con su compañero/a para recibir una retroalimentación.

**Segundo reto (10 mins):**

Ya con un poco más de práctica, solicitar a los/as estudiantes que retomen la profesión que más llama su atención, enlisten las acciones a seguir para alcanzar esa profesión y posteriormente pasen esas acciones a un diagrama de flujo. Por ejemplo, si alguien quiere ser un/a arquitecto/a, ¿cuáles creen que deberían ser los pasos y decisiones que se deberán tomar para cumplirlo? Pedir que una vez que lo terminen lo compartan el diagrama con su compañero/a para recibir una retroalimentación.

En el transcurso de ambos retos, el equipo docente deberá estar pendiente de cualquier pregunta o solicitud de apoyo que surgiera por parte de los estudiantes.

**Momento 2: Reflexión y retroalimentación (10 minutos)**

Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** responda las siguientes preguntas: ¿Pudieron armar la secuencia de acciones para los retos? ¿Cuál de los retos demandó mayor esfuerzo? ¿Por qué?, ¿En qué otros momentos de su vida creen que pueden ser útiles los diagramas de flujo? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

**Importante:** Este es un momento de reflexión individual de cada estudiante para priorizar la participación de todos y todas y sobre todo para que cuando se haga la reflexión colectiva, quienes

no se sientan cómodos comentando sus ideas, hayan tenido un espacio privado para reflexionar luego de la actividad.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con los retos presentados al momento de pensar y realizar un diagrama de flujo.

<b>Título de actividad</b>	Relacionando mis intereses con el proyecto de vinculación
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre sus intereses vocacionales y cómo ello se puede articular con el desarrollo del proyecto de vinculación.
<b>Tiempo</b>	30 minutos

<b>Descripción</b>
<p><i>Como transición de actividad mencionar a los estudiantes que al llegar a esta sección, probablemente se pregunten ¿Qué tendrá que ver el proyecto de vinculación que tengo que hacer con la búsqueda de mi vocación? En esta actividad se verá que tiene mucho que ver, dado que lo que se propone es que el proyecto de vinculación o proyecto comunitario lleve en sí, actividades que les gusten realizar. En el marco del programa Sportic, interesa que el proyecto apasione a los/as estudiantes.</i></p> <p><i>Ellos/as tienen la libertad y el derecho de identificar qué es lo que les gusta hacer, y pueden buscar las formas para lograrlo. Por ello en esta sección, se reflexionará en torno a ellos/as y a sus intereses.</i></p> <p><b>Momento 1: Experimentación (8 mins)</b>                  Pedirles a los estudiantes que en la sección “Armando mi proyecto de vinculación” de su cuaderno de trabajo correspondientes a esta sesión respondan a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son las 5 actividades que más disfruto realizar?</li> <li>• ¿A qué dedico mi tiempo libre?</li> <li>• En el colegio, ¿Cuáles son mis materias favoritas?, ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>Momento 2: Reflexión</b>                  Luego de que ha transcurrido el tiempo, pedirles que revisen en su cuaderno de estudiante lo que hicieron en esta sección la última clase, que lean nuevamente los problemas que encontraron en su barrio o comunidad. A continuación, pedir que respondan la siguiente pregunta: <i>¿Cómo creen que puedan conectar lo que les gusta hacer y contribuir a la solución de alguno de esos problemas?</i></p> <p>Una vez que este tiempo haya pasado se les pedirá quién quisiera compartir su reflexión en torno a esta última pregunta. Relevar entre 5 a 7 participaciones. Finalmente, el docente articula los diferentes aportes y reflexiona sobre los vínculos que pueden surgir entre los intereses de los estudiantes y el modo en que se puede pensar en soluciones o alternativas a los problemas de la comunidad educativa o ampliada.</p>

**Reflexión final y cierre**

<b>Título de actividad</b>	Cierre y despedida
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban brevemente ¿Cuánto conocen ahora sobre sus intereses vocacionales y de sus compañeros/as? ¿Qué llamó más su atención de las actividades realizadas?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Recordar a los estudiantes que compartir sus reflexiones en el cuaderno de estudiante semana a semana es muy importante porque ello les ayuda a llevar un registro de su avance y además porque cada semana representa una bitácora que ayuda a validar su participación en clase.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la importancia del autoconocimiento al momento de elegir una profesión o definir la vocación, así como la importancia de compartir sus intereses, preguntas y preocupaciones con los demás. Resaltar que el autoconocimiento implica que cada persona se conozca a sí misma de verdad, de forma sincera, honesta y realista. Es fundamental para la mejora del bienestar emocional, siendo uno de los puntos fuertes de la inteligencia emocional. Es clave para el desarrollo personal aceptarse tanto externa como internamente para ser capaz de desempeñarse con seguridad siendo uno o una misma independientemente de las diferentes personas que estén presentes.

Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro y agradecer la participación en la jornada.

**MATERIAL COMPLEMENTARIO**

*A continuación se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Manual Virtual Sportic: Videos y material audiovisual vinculado al autoconocimiento
  - a. **PDF interactivo 4** – Programa Sportic Virtual:  
<https://drive.google.com/file/d/1HKphSfXqSRH0llun3wKoGgA2dv0B36BL/view?usp=sharing>
  - b. **Manual Virtual Sportic:** Actividad “¿Cuál es el algoritmo de tu proyecto de vida?”  
<https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-5>

### Capacitación continua a docentes

¡Hola equipo docente!

En esta sección compartiremos material clave para ampliar y diversificar sus conocimientos en materia de tecnología y deporte. Les invitamos a dedicar un tiempo de 30 a 40 minutos para navegar entre estos insumos.

**Insumos recomendados según actividad propuesta en esta ficha docente:**

1) Para la actividad “Flujograma vocacional” te recomendamos revisar el video que encontrarás en este link: <https://www.youtube.com/watch?v=U3CGMyjzlvM>

Este material te dará pistas para entender mejor qué es un algoritmo, cuál es el su lugar en el mundo digital y cómo nos puede ayudar para construir flujogramas que nos faciliten mucho hacer ciertas cosas.

Para la misma actividad te recomendamos revisar desde el inicio hasta el minuto 10:30 de este video: <https://drive.google.com/drive/folders/1TXp3xiZJf0mVRQHc9FQTH3-DiO3t0PRL>

Este material te ayudará a tener una comprensión global sobre los algoritmos y flujos de procesos, su importancia para del desarrollo de habilidades socioemocionales y para la vida en general.

Finalmente te dejamos el recurso que encontrarás aquí: <https://edukative.es/como-explicar-algoritmos-ninas-y-ninos/>

Te será útil para profundizar un poco más sobre cómo trabajar algoritmos con niños y niñas.

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1i4b6KMKg5feaPnfVrGnJa6iJGPy8M9Yr?usp=sharing>

**FICHA DE DOCENTE #5**  
SEMANA 5 – COMUNICACIÓN ASERTIVA

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto	
<b>Nivel 1:</b> Identificar	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aprender a gestionar una comunicación fluida, adecuada y consistente con los demás, respetando sus intereses y derechos, mediante la aplicación de técnicas de atención activa y comunicación no verbal, mientras se realiza un juego ejecución de órdenes o comandos.</li> <li>2. Aprender a identificar e interpretar los elementos de la comunicación asertiva.</li> <li>3. Identificar diferentes tipos de comunicación y seleccionar canales y modos para transmitir mensajes en función de su contenido y contexto.</li> <li>4. Reflexionar sobre HSE, específicamente la comunicación asertiva</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de comunicación no verbal articulada a movimientos corporales en función de diferentes comandos.</li> <li>• Análisis de situaciones y selección de modos y estrategias de comunicar mensajes.</li> <li>• Reflexión sobre la comunicación asertiva</li> <li>• Reflexión sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes articulados a la convivencia en comunidad.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
¿Cómo, y de qué modo, me comunico con los demás?	Tecnología, educación física, lenguaje.
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
<p>3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.</p> <p>Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo</p>	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, balón casero creado en la primera sesión, papelote, notas adhesivas o cartulinas y marcadores.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida e inicio
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

*En esta sesión, los/as estudiantes tendrán el reto de identificar diferentes modos de comunicarse bajo determinadas condiciones y ante diferentes situaciones. Para empezar la clase se propone una actividad que ayude a reflexionar sobre las diferentes condiciones que pueden haber para la comunicación y a construir el mejor mecanismo para transmitir un mensaje reconociendo las características y condiciones de las demás personas.*

**Momento 1: experimentación (10 min)**

Tras el saludo inicial, preguntar a los estudiantes quiénes alguna vez han jugado al teléfono dañado. Seleccionar a algún/a estudiante que diga que lo ha jugado y pedirle que lo explique brevemente. Posterior a ello mencionar que para iniciar esta sesión se va a jugar el teléfono dañado, pero con un par de modificaciones.

A continuación, se formarán tres grupos de estudiantes, a cada grupo se le dará una frase corta que decida el docente, por ejemplo:

- El caracol cruza la calle lentamente.
- El café es una bebida popular.
- Las gafas se rompieron.

Antes de dar las frases a los grupos, decirles que: 1) el primer grupo deberá pasar el mensaje susurrando en el oído de la siguiente persona y tendrán que tener los ojos cerrados, 2) el segundo grupo no podrá hablar, puede hacer mímicas para pasar el mensaje y 3) el tercer grupo no puede ni hablar ni escuchar, podrán usar emojis para compartir el mensaje.

**Nota:** asegurarse de darle una tarjeta de cartulina y esfero a cada participante del grupo 3

A continuación, darle la frase a cada líder o lideresa de grupo, pedirle que pase el mensaje a su siguiente compañero/a y así sucesivamente hasta que la última persona tenga el mensaje. Para finalizar la última persona de cada grupo deberá decir el mensaje.

Al finalizar la actividad preguntarles ¿Cómo se sintió cada grupo con las diferentes formas de comunicarse? ¿Tuvieron alguna limitación para compartir el mensaje? ¿Qué estrategias desarrollaron para compartirlo? ¿Algún grupo acabó más rápido? ¿Porqué?

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Retomar y sintetizar los aportes de los/as estudiantes. Mencionar que la comunicación no siempre se trata únicamente de compartir un mensaje, sino que debemos ser conscientes del modo en el que lo transmitimos y las condiciones que tenemos para hacerlo, tomando en cuenta a la persona receptora. A continuación, introducir la pregunta orientadora de la clase y preguntarles **¿Cómo, y de qué modo, me comunico con los demás? ¿Qué es la comunicación asertiva?**

Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Una vez que los estudiantes finalicen de reflexionar el/la docente puede mencionar que en torno a esa pregunta estarán trabajando las siguientes dos horas, animarlos a involucrarse en las actividades y que, en la vida diaria, no podemos dejar de tener la habilidad para comunicarnos con las demás personas de manera asertiva. Pero ¿Qué es esto de la comunicación asertiva? Ella demanda que expresemos nuestras ideas de manera clara, amable y directa; y, además, que sepamos escuchar con atención lo que otras personas dicen, y el modo en el que lo hacen.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	El buen intérprete no verbal
<b>Objetivo</b>	Aprender a gestionar una comunicación fluida, adecuada y consistente con los demás, respetando sus intereses y derechos, mediante la aplicación de técnicas de atención activa y comunicación no verbal, mientras se realiza un juego ejecución de órdenes o comandos.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

**Descripción**

*Esta actividad se basa en tres desafíos. Cada desafío juega con los diferentes tipos de comunicación y con algunas barreras diseñadas para jugar con "el habla", "la percepción" y los errores más comunes a la hora de ser asertivo/a.*

**Momento 1: experimentación (20 minutos)**

El/la docente menciona que comunicarse asertivamente con otros y otras implica a veces aprender a entender el "idioma" personal o forma de expresarse de otra persona, inclusive hay muchas palabras que se dicen sin siquiera pronunciar una sola vocal. Mencionar que en la siguiente actividad se aprenderá un poco más sobre lenguaje corporal y táctil en la cual se procurará entender y ser entendido/a al momento de transmitir un mensaje.

Para el desarrollo de la actividad pedir a los/as estudiantes mover los pupitres para contar con el espacio central del aula abierto. Pedirles que busquen a una pareja y a continuación presentar las instrucciones:

1. Por turnos, ubicarse detrás de un compañero/a, de manera que puedan ver su espalda. Cada estudiante deberá tener el rol de dibujar y de adivinar los códigos. Se recomienda 5 minutos para cada turno.
2. Con un esfero con tapa o con nuestros dedos, dibujaremos órdenes en código en la espalda de nuestro/a colaborador/a.

Los códigos son los siguientes:

**Cuadrado**, debe saltar;  
**Rombo** correr en círculos por 5 segundos;  
**Letra "A"**, sentadilla;  
**Letra "X"**, salto largo hacia adelante;  
**Triángulo equilátero (tres lados iguales)** estirar el cuerpo;  
**Círculo**: hacer 2 abdominales;

**Nota:** se sugiere escribir el código en la pizarra o en un papelote para que los estudiantes puedan observarlo mientras se realiza la actividad. También se pueden aumentar códigos con la participación y aportes de los estudiantes.

Se les mencionará a los estudiantes que quienes dibujan en la espalda asumen el rol de entrenador/a personal y tienen bajo su responsabilidad el entrenamiento de su compañero/a. Por lo tanto, sugerir que la intensidad de los ejercicios vaya de menor a mayor intensidad durante los 5 minutos.

Al finalizar el tiempo de cada turno el/la docente deberá guiar un momento de respiración y estiramiento post ejercicio.

### **Momento 2: Reflexión individual y colectiva (10 minutos)**

Al finalizar, agradecemos el esfuerzo realizado por cada uno de los equipos y aún ahí mientras están de pie, preguntarles ¿Cómo se sintieron en cada uno de los roles? Si decimos que la comunicación asertiva es comunicarnos de manera clara y directa, ¿Qué tips le darían a alguien para que mejore su comunicación?

Seguido a ello, les pedimos que coloquemos los puestos en su lugar y que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades deportivas”** responda las siguientes preguntas: ¿Cómo me sentí en el trabajo con mi pareja? ¿Qué tan sencillo fue comprender los mensajes no verbales de sus compañeros/as? ¿Qué hice cuando mi compañero/a no entendía lo que le quería comunicar? ¿Qué otras formas de comunicarse conocen? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con las diversas formas de comunicación existentes y sobretodo recuperando las reflexiones de los/as estudiantes respecto a qué alternativas buscaron al momento en el que sus compañeros/as no comprendían los mensajes no verbales.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

#### **Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Relevar la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

#### **Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recorderis de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué hicimos la última vez que nos vimos? ¿Qué recuerdan de la última clase? ¿Qué parte de la última clase les gustó más? Para este ejercicio se pueden realizar variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿De qué modo nos comunicamos con los demás? ¿Qué hacemos cuando sentimos que no logramos comunicar lo que deseamos o no entendemos lo que nos quieren decir? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para la siguiente sesión:** marcadores de pizarra, papelotes, post it, cartulinas escritas con las 7 situaciones, marcadores, esferos o lápices.

<b>Título de actividad</b>	¿Cómo comunicamos? ¿Qué comunicamos?
<b>Objetivo</b>	Aprender a identificar e interpretar los elementos de la comunicación asertiva.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

### Descripción

*Para pasar a la siguiente actividad preguntar a los/as estudiantes si recuerdan alguna situación donde la (falta o mala) comunicación les haya jugado una mala pasada al comunicarse en redes sociales. El/la docente deberá compartir una primera experiencia como por ejemplo mandar un mensaje personal a una persona incorrecta en WhatsApp o darle “me gusta” a la foto de alguien a quien no queríamos que se entere que estábamos viendo su perfil.*

*Relevar experiencias de los/as estudiantes y decirles que precisamente sobre eso se tratará esta actividad, en conjunto se analizarán situaciones y se definirá el mejor modo de comunicarlo para que el mensaje llegue tal y como lo esperamos.*

#### Momento 1: Experimentación (20 minutos)

Esta actividad propone comprender qué formato de mensaje es más adecuado para comunicar asertivamente (y según el tema) dentro de la mensajería digital. El equipo docente formará grupos de dos o tres personas y asignará a cada uno 7 tarjetas con diferentes situaciones comunicativas. Indicar a los/as estudiantes que su tarea será catalogar las tarjetas según creen sería la mejor forma de comunicar lo que allí se dice a través de una aplicación de mensajería digital determinada.

Las categorías posibles son:

1. Video llamada	5. Imágenes
2. Llamada	6. Emojis
3. Mensaje de voz	7. GIF
4. Mensaje de texto	8. Meme

El/la docente deberá escribir cada una de las situaciones mencionadas más adelante en una cartulina y colocarlas de manera horizontal en la pizarra. Se pedirá a los estudiantes que lean cada una de las situaciones y en sus grupos analicen la mejor manera de comunicar cada una de ellas.

Una vez definida la mejor forma de comunicar para cada caso, y según su propio criterio, el grupo deberá escribirlo en un post it y pegarlo en la pizarra debajo de cada situación. Tanto las situaciones como los post it pueden pegarse en la pizarra para compartir en una puesta en común los criterios de cada grupo.

Para esto último se sugiere que la reflexión colectiva se realice luego que todos los grupos hayan pegado los post it para cada situación. Para motivar la reflexión el/la docente podrá ir revisando y mencionando los diferentes aportes recibidos para cada situación y dialogarlo con los estudiantes para comprender por qué se eligieron esas alternativas. Es decir, ¿Qué factores consideraron? ¿Por qué esa y no otra opción?

**Consideraciones metodológicas:**

Las tarjetas con situaciones serán las mismas para cada grupo, ya que la idea es poder comparar cómo resuelve cada uno la propuesta y compartir, reflexionar respecto de los diversos criterios. Si el equipo docente lo cree necesario, puede agregar más tarjetas con situaciones afines al grupo de jóvenes a su cargo. A continuación, se presenta una lista de posibles situaciones que pueden utilizarse en la actividad:

1	Quedaste a cuidado de tu hermana o hermano menor mientras los adultos de la casa salieron por un momento. Entonces te dice que siente dolor estomacal y algo de mareos. Tienes que avisarles a los adultos.
2	Te envían un meme confuso y no entendiste el chiste. Contestas ese mensaje.
3	Tu abuela, que vive en un pueblo/ciudad distinta, cumple años y piensas en saludarla.
4	Tu equipo de fútbol acaba de ganar la Copa Libertadores y piensas en un mensaje alusivo para enviar a tu grupo de amigos.
5	Estás extrañando a una persona que es especial y deseas hacérselo saber.
6	Mañana con tu clase tienen que armar grupalmente una maqueta y necesitas avisarle a un compañero que se encargue del pegamento.
7	Arreglaste con un grupo de amigas y amigos para salir a un parque o plaza cuando sea un poco más tarde. Ya pasó el mediodía y aún no estás lista o listo, ya sabes que vas a llegar tarde y tienes que avisarles.

**Momento 2: Reflexión y retroalimentación (10 minutos)**

En muchas ocasiones elegimos una forma de comunicar por sobre otra no por considerarla más clara o beneficiosa, sino por otros motivos tales como la timidez, la comodidad o la falta de tiempo. ¿Creen que algunas de sus elecciones tuvieron que ver con algo de esto? ¿Modificarían algunas después de oír las respuestas del resto de los participantes del grupo? ¿Se les ocurre algún ejemplo de comunicación para ejemplificar algunas de las categorías que no fueron empleadas (si es que alguna no fue utilizada en el ejercicio)?

Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** responda las siguientes preguntas: ¿Cuál creen que es la relación entre la comunicación asertiva y la mensajería digital? ¿Luego de esta clase, cambiarías algo en el modo en el que te comunicas en mensajería instantánea? ¿Qué consejo le darías a alguien para que se comunique asertivamente en redes sociales? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

**Importante:** Este es un momento de reflexión individual de cada estudiante para priorizar la participación de todos y todas y sobre todo para que cuando se haga la reflexión colectiva, quienes no se sientan cómodos comentando sus ideas, hayan tenido un espacio privado para reflexionar luego de la actividad.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con un análisis sobre el uso de la tecnología, la mensajería instantánea y la comunicación asertiva.

<b>Título de actividad</b>	Definiendo el problema y reflexionando sobre mis derechos y la convivencia con mi comunidad
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre la comunidad educativa o en la que residen, identificar sus problemas y dialogar sobre el proyecto de vinculación.
<b>Tiempo</b>	30 minutos

### Descripción

*Como transición de actividad mencionar a los estudiantes que al momento hemos recorrido algunos conceptos e ideas que nos permiten aproximarnos a la idea de proyecto y comunidad, y la semana pasada trabajamos sobre tu vocación e intereses. Ahora, es necesario que dediquemos tiempo a reflexionar en torno al problema de nuestra comunidad que nos gustaría abordar en nuestro proyecto de vinculación.*

*Para trabajar sobre ello, desde esta semana hasta la semana 10 reflexionaremos sobre algunas problemáticas presentes en la sociedad, vinculadas a los derechos de niños, niñas y adolescentes (NNA), en relación con nuestra comunidad. A partir de los diferentes temas tratados en estas semanas, podrás elegir en cuál quieres enfocarte para tu proyecto.*

*Para empezar, esta semana trabajaremos bajo la idea de que todos los niños, niñas y adolescentes (NNA) tienen derechos como derecho a la educación, a una vivienda, a la salud, al esparcimiento y al uso del tiempo libre, así como a participar libremente en actividades culturales, deportivas y artísticas; en condiciones de igualdad y sin discriminación. En la actividad de esta semana, reflexionemos qué actividades realizan los niños, niñas y adolescentes (NNA) en su comunidad durante su tiempo libre.*

#### **Momento 1: Experimentación**

Pedirles a los estudiantes que en la sección “Armando mi proyecto de vinculación” de su cuaderno de trabajo correspondientes a esta sesión, escriban qué actividades disfrutaban realizar en tu tiempo libre, qué actividades realizan otros niños, niñas y adolescentes (NNA) en su comunidad, y qué actividades quisieran que hubiera en ella. Dar un total de 8 minutos y luego de ello relevar entre 4 a 5 participaciones.

#### **Momento 2: Reflexión**

Una vez que compartieron sus aportes, formar grupos de 4 a 5 personas y pedirles que compartan las ideas que colocaron en sus cuadernos. A continuación, pedirles que reflexionen sobre las siguientes preguntas: ¿Qué consideran que se podría realizar, desde el deporte y la tecnología, en tu comunidad para aumentar o diversificar las actividades de esparcimiento para niños, niñas y adolescentes? y ¿Qué creen que podrías realizar para concientizar en tu comunidad o en tu hogar sobre el derecho de los NNA al esparcimiento y buen uso del tiempo libre? Dar para ello un total de 10 minutos.

Una vez que este tiempo haya pasado se les pedirá que cada uno/a escriba en su cuaderno los principales elementos que fueron dialogados en el grupo. Luego de ello, si se cuenta con tiempo disponible, pedir a 1 o 2 grupos que compartan los principales elementos que dialogaron y qué ideas surgieron.

Finalmente, el docente complementa haciendo una síntesis de los aportes y mencionando que los proyectos de vinculación que se realicen irán orientados a solventar problemas de la comunidad a partir del deporte y la tecnología y conectando idealmente con la promoción de los derechos de NNA, en este caso el derecho al ocio. Asimismo, hay que mencionar que durante las siguientes semanas se analizarán más derechos de manera que en la semana 11 se pueda definir con claridad el problema hacia el cual se orientará el proyecto de vinculación.

### Reflexión final y cierre

<b>Título de actividad</b>	Cierre y despedida
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
<b>Tiempo</b>	20 minutos

### Descripción

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Cuáles son los principales aprendizajes que se llevan sobre la comunicación asertiva? ¿Cómo aplicarían lo aprendido en su día a día?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Recordar a los estudiantes que compartir sus reflexiones en el cuaderno de estudiante semana a semana es muy importante porque ello les ayuda a llevar un registro de su avance y además porque cada semana representa una bitácora que ayuda a validar su participación en clase.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la importancia de sostener una comunicación fluida, adecuada y consistente sea esta comunicación no verbal, verbal o incluso por redes sociales.

Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro y agradecer la participación en la jornada.

### MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Manual Virtual Sportic: Actividad “El lenguaje de las redes: diferentes puntos de vista”:  
<https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-ac16>
2. Material pedagógico Sportic (modalidad virtual):
  - a. Video habilidades deportivas:  
[https://drive.google.com/file/d/1AC9H7v8czxpzBHzyvfTk\\_0Sqh40dFMD/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1AC9H7v8czxpzBHzyvfTk_0Sqh40dFMD/view?usp=sharing)
  - b. PDF interactivo:  
<https://drive.google.com/file/d/1VFyM24D9NgZj44Z9Z1aQMt1YZfYgH-x4/view?usp=sharing>
3. Ficha lúdica: Comunicación asertiva:  
[https://drive.google.com/file/d/1nsJhwutetxaeS33TqCmwwrJCHiOYhGa\\_/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1nsJhwutetxaeS33TqCmwwrJCHiOYhGa_/view?usp=sharing)

### Capacitación continua a docentes

¡Hola equipo docente!

Una vez más, en esta sección compartiremos material clave para ampliar y diversificar sus conocimientos en materia de tecnología y deporte. Les invitamos a dedicar de 30 a 40 minutos para navegar entre estos insumos.

**Insumos recomendados según actividad propuesta en esta ficha docente:**

1) Para la actividad “El buen intérprete no verbal” te recomendamos revisar la sección denominada “El rol de los Formadores Deportivos” de la lectura que encontrarás en este link:  
<https://drive.google.com/drive/folders/17gWpDz-KZlg1ahomJsxtxobfcPuk2Ub0>

Dichas sección tiene tres partes: **A-** funciones de los formadores, **B-** perfil de los formadores y **C-** la animación deportiva. Te invitamos a que leas las tres partes, haciendo especial énfasis en la tercera.

A medida que estamos trabajando con los y las estudiantes, habrán notado que con el enfoque Sportic, trabajar deporte y HSE implica incentivar mucho la participación, como eje clave del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por eso que lo que te contamos en esta lectura sobre Animación deportiva te ayudará mucho a reflexionar sobre cómo lo has hecho hasta ahora (¿cuán asertivos hemos sido?) y cómo podrías mejorar en la implementación de las próximas clases.

Te deseamos, como siempre, lo mejor para esta semana!

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



Enlace:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Ro2Gqj8WitJhDcmGSjOLlqHiV\\_WEOk?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1Ro2Gqj8WitJhDcmGSjOLlqHiV_WEOk?usp=sharing)



**FICHA DE DOCENTE #6**  
SEMANA 6 – EMPATIA

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto	
<b>Nivel 1:</b> Identificar	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reflexionar sobre los aspectos fundamentales de la empatía: escucha reflexiva, juicios de valor y prejuicios, a fin de fomentar el respeto y construcción de relaciones interpersonales positivas mediante el uso de comunicación efectiva y un juego de intercambio de roles que, consiste en guiar a un compañero/a en una pista de obstáculos mientras tiene los ojos vendados y sin posibilidades de contacto físico</li> <li>2. Analizar y evaluar los riesgos en Internet por medio del análisis del tipo y la cantidad de información personal que se publica en redes sociales para reflexionar sobre la propia seguridad a partir de la observación de otros casos para tomar un rol más activo como ciudadano/a digital</li> <li>3. Reflexionar sobre HSE, específicamente la empatía.</li> <li>4. Reflexionar sobre los derechos de las niñas, niños y adolescentes.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámica de aproximación a la empatía a través de la sensibilización y construcción de recomendaciones ante situaciones de vulnerabilidad.</li> <li>• Ejercicio basado en la construcción de una pista de obstáculos y guiar a compañeros/as a recorrerlo.</li> <li>• Ejercicio de análisis de los riesgos en internet al usar redes sociales y estrategias para cuidarnos y cuidar de los demás.</li> <li>• Dinámica de reflexión sobre el derecho a un medio ambiente saludable como parte del análisis de problemáticas para el proyecto de vinculación.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
<b>¿Cómo, y de qué modo, incorporo la empatía en mis actividades cotidianas?</b>	Deporte, computación, teatro y lenguaje
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
<p>3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.</p> <p>Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo</p>	<p>Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, post it o cartulinas, papelote, marcadores y celulares (opcional), sogas (cuerdas de saltar), conos, venda o trapo para tapar la vista y masking</p> <p><b>Materiales que pueden traer los estudiantes:</b> Para la actividad de habilidades digitales si no se cuenta con varios dispositivos móviles o internet en el aula pedir que cada estudiante en una hoja de papel bond en casa, analice una de sus redes sociales y responda estas preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cualquier persona puede entrar a mi cuenta o tengo alguna restricción programada?</li> <li>2. ¿Qué tipo de información comparto en los posts?</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. ¿Hay fotografías o pistas que dejen saber dónde me pueden localizar</li> <li>4. ¿Hay fotografías de mi familia o amigos cercanos?</li> <li>5. ¿Es posible que cualquier persona deje comentarios en mi perfil?</li> </ol>
--	---

## ACTIVIDADES PROPUESTAS

### Bienvenida e inicio

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida e inicio
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	25 minutos

### Descripción

*En esta sesión, los/as estudiantes tendrán el reto de dramatizar y ponerse en los zapatos de personas en diferentes condiciones sociales, políticas, económicas y culturales. Esto será un elemento de arranque para el diálogo sobre la empatía en las actividades cotidianas.*

*Antes de la sesión el/la docente deberá tener listas 5 cartulinas en cuadrados, dobladas y dentro de una funda, con los siguientes textos en cada una:*

1	Soy una mujer venezolana que acaba de llegar al Ecuador con mis dos hijos y no tengo recursos económicos ni empleo.
2	Soy un adolescente y durante las dos últimas semanas mis compañeros de aula me han estado dejando mensajes y comentarios hirientes en mis redes sociales.
3	Soy una mamá joven víctima de violencia de género, quiero irme de mi casa pero quien tiene todos los recursos económicos en casa es mi pareja.
4	Soy una joven que hace tiempo tiene una relación virtual a distancia pero hasta ahora no he podido conocer ni ver el rostro de mi novio.
5	Soy un estudiante con una condición de discapacidad auditiva y a veces me cuesta trabajo llevar el hilo de las clases

### Momento 1: experimentación (10 min)

Tras el saludo inicial y bienvenida a los/as estudiantes, se les mencionará que la jornada iniciará con un ejercicio de calentamiento para conectar con todas las actividades planificadas. Para ello se les indicará levantarse de sus asientos y realizar las siguientes actividades:

- Estiramiento de los brazos hasta el techo y en puntillas (10 segundos)
- Hacer círculos con los hombros (5 veces hacia adelante y 5 hacia atrás)
- Estirar los brazos a los lados y hacer círculos en el aire (10 veces hacia delante y 10 veces hacia atrás)
- Hacer círculos con la cintura (5 veces a la izquierda y 5 veces a la derecha)

- Correr en su propio espacio (30 segundos)
- Inhalar y exhalar, recordando el ejercicio del pez globo de las sesiones previas (3 veces)

Luego de ello se dividirá a los estudiantes en 5 grupos y se les solicitará que elijan un capitán o capitana de equipo que tendrá la responsabilidad de elegir al azar una cartulina con un mensaje que entregará el/la docente. A continuación, se le pide al equipo de capitanes que pasen uno a uno a tomar una cartulina y se les pide que no la abran hasta que se dé la instrucción de realizarlo.

A continuación, hay que explicar que cada equipo tiene un texto en la cartulina y que el mismo hace referencia a una situación de vulnerabilidad o conflicto que tiene una persona. La actividad consiste en que cada equipo lea la cartulina y reflexionen sobre esa situación ¿Cuáles son los riesgos que viven esas personas? ¿Qué nos hace sentir o pensar esa situación? Y Qué recomendaciones le podríamos dar?

Pedirles que en un papelote respondan ante estas interrogantes luego de un momento de reflexión al interno de cada equipo. Escribir las preguntas en la pizarra de manera que las tengan como referencia. Los/as estudiantes tendrán un total de 8 minutos para esta actividad.

Al finalizar el tiempo, se le pedirá a cada equipo contar al resto de la clase la situación que les tocó reflexionar y mencionar brevemente (1 a 2 mins) qué se conversó al interno del grupo respecto a las preguntas guía. Rotar la palabra en cada equipo hasta que cada uno haya participado en plenaria.

### **Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Retomar y sintetizar los aportes de los/as estudiantes. Preguntar si los/as estudiantes ¿Cómo se sintieron al leer y reflexionar sobre estas situaciones? ¿Cómo se organizaron para pensar las recomendaciones? A continuación relevar participaciones en las que los/as estudiantes puedan contar sus experiencias.

Luego de ello mencionar que seguramente leyeron la situación y trataron de entender por lo que esa persona pasaba. Esta respuesta frente a los problemas de los demás lo llamaremos empatía. La empatía nos permite tomar conciencia de los sentimientos y necesidades de los demás y representa nuestro esfuerzo por entender qué es lo que les afecta.

A continuación, introducir la pregunta orientadora de la clase y preguntarles **¿Cómo, y de qué modo, incorporo la empatía en mis actividades cotidianas?**

Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Una vez que los estudiantes finalicen de reflexionar el/la docente puede mencionar que en torno a esa pregunta estarán trabajando las siguientes dos horas, animarlos a involucrarse en las actividades y que, al igual que la comunicación asertiva que trabajamos la semana pasada, la empatía es una habilidad que nos permite construir relaciones y vínculos de confianza con otras personas, en el marco del respeto y reconocimiento de los pensamientos, emociones y acciones de las personas.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	Pasos a ciegas
<b>Objetivo</b>	Reflexionar sobre los aspectos fundamentales de la empatía: escucha reflexiva, juicios de valor y prejuicios, a fin de fomentar el respeto y construcción de relaciones interpersonales positivas mediante el uso de comunicación efectiva y un juego de intercambio de roles que, consiste en guiar a un compañero/a en una pista de obstáculos mientras tiene los ojos vendados y sin posibilidades de contacto físico
<b>Tiempo</b>	45 minutos

<b>Descripción</b>
<p><i>Esta actividad procura que el grupo de estudiantes pueda trabajar en equipo y comprender, a partir de la actividad propuesta, a ponerse en el lugar de las demás personas al momento de guiarles en un recorrido a ciegas y estando pendientes de su bienestar al momento de desarrollar la actividad.</i></p> <p><b>Momento 1: experimentación (20 minutos)</b></p> <p>Salir con los estudiantes a un espacio abierto y en el caso de contar con uno mover los pupitres a cada lado del aula. Colocar en el centro del espacio las sogas, conos y masking, mencionar a los/as estudiantes que se va a armar en conjunto y con la participación de todos una pista con obstáculos. Para ello se puede utilizar todos los materiales para delimitar la pista y colocar los diferentes obstáculos. Señalar con claridad el inicio y el fin de la pista.</p> <p>Una vez que se cuenta con la pista lista, dividir a los estudiantes en equipos y pedirles que elijan entre 1 a 2 personas voluntarias que les representarán en la carrera de obstáculos con los ojos vendados. Luego de ello dar la instrucción al equipo que la actividad tratará de que la persona que eligieron en cada grupo recorrerá la pista de obstáculos con los ojos vendados y el resto del equipo tiene la responsabilidad de guiarle a través de instrucciones orales.</p> <p>Es <b>importante</b> mencionar que en esta competencia cada equipo recorrerá la pista uno a la vez y que se tomará en cuenta el tiempo que demora cada equipo en recorrer la pista pero que por cada vez que el o la participante con los ojos vendados se tropiece o golpee se colocará una multa de 5 segundos al equipo. Lo clave en este ejercicio es cuidar de cada compañero/a.</p> <p>Antes de dar inicio a la competencia dar 2 a 3 minutos a los equipos para definir su estrategia de participación.</p> <p><b>Consideraciones metodológicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El/la docente deberá fijarse que los obstáculos no se encuentren cerca a los pupitres o a algún lugar que pueda generar riesgo o peligro para los/as estudiantes.</li> <li>• Tener a la mano un cronómetro para medir el tiempo de recorrido de cada equipo y anotar en la pizarra el resultado de cada equipo con las respectivas multas de 5 segundos por cada golpe o tropiezo del participante.</li> <li>• Depende del número de grupos y tiempo disponible para que cada equipo participe 1 o dos veces en el recorrido de la pista.</li> </ul> <p><b>Momento 2: Reflexión individual y colectiva (10 minutos)</b></p>

Al finalizar la implementación, agradecemos el esfuerzo realizado por cada uno de los equipos y aún ahí mientras están de pie, preguntarles ¿Cómo se sintieron en cada uno de los roles, tanto quienes participaron con los ojos vendados como quienes fueron dando las instrucciones? ¿Cómo se organizaron al interno de cada equipo?

Seguido a ello, les pedimos que coloquemos los puestos en su lugar y que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades deportivas”** responda las siguientes preguntas: ¿Cuál fue el lugar de la empatía en esta actividad? ¿Cómo puedo ser más empático/a con mis compañeros/as? ¿Qué rol tuve en el equipo y cómo me sentí con ello?

Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con el rol de la empatía en el proceso de construcción de relaciones familiares, de amistad y de compañeros/as.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

**Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Relevar la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

**Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recorders de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué hicimos la última vez que nos vimos? ¿Qué recuerdan de la última clase? ¿Qué parte de la última clase les gustó más? Para este ejercicio se pueden realizar variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿De qué modo expresamos la empatía? ¿Por qué es importante tenerla? ¿Cómo me gustaría que sean empáticos/as conmigo? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para la siguiente sesión:** marcadores de pizarra, papelotes, marcadores, celulares y cuaderno del estudiante.

<b>Título de actividad</b>	El Hacker Social
<b>Objetivo</b>	Analizar y evaluar los riesgos en Internet por medio del análisis del tipo y la cantidad de información personal que se publica en redes sociales para reflexionar sobre la propia seguridad a partir de la observación de otros casos para tomar un rol más activo como ciudadano/a digital.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

**Descripción**

*Para pasar a la siguiente actividad mencionar a los/as estudiantes que en esta sesión vamos a explorar las redes sociales de otras personas, haremos un juego llamado el Hacker Social. Este juego consiste en indagar sobre la información que colocamos en Internet y cuestionarnos si esta información puede ser usada para otros fines que nos pongan en situación de riesgo.*

**Momento 1: Experimentación (20 minutos)**

Esta actividad propone analizar los riesgos en Internet explorando el tipo de información personal que las personas publican en Redes Sociales, esto será expresado haciendo búsquedas de datos de las cuentas. Al constatar y evaluar la presencia de información sensible, se va a reflexionar sobre cuánta información propia está en Internet, y que podrían hacer con ella otras personas con malas intenciones.

Información complementaria para docentes sobre la privacidad y peligros en Internet para menores de edad:  
<https://www.is4k.es/necesitas-saber/privacidad>

Formar grupos de 3 a 4 estudiantes con sus respectivos pupitres, en cada grupo es ideal que haya un dispositivo móvil y una a dos hojas de papel bond por cada equipo, si no se dispone de hojas la mitad de un papelote estará bien.

Mencionar que el nombre de la actividad del día de hoy es “Hacker Social” y abrir una conversación respecto a ¿Qué es y qué hace un hacker?, tematizar la participación de los estudiantes y comentar que en la jornada del día de hoy todos y todas serán hackers para cuidar del bienestar de sus compañeros/as. A continuación dar las siguientes instrucciones:

1. En cada equipo los/as participantes elegirán un tipo de red social que tengan todos/as como Facebook o Instagram y cada uno/a compartirá su usuario.
2. Al interno de cada grupo revisarán la cuenta de cada participante y valorarán los siguientes elementos:
  - a. ¿Fue sencillo entrar a la cuenta?
  - b. ¿Qué tipo de información se comparte en los posts?
  - c. ¿Hay fotografías o pistas que dejen saber dónde se puede localizar a cada persona?
  - d. ¿Hay fotografías de la familia o amigos cercanos a cada estudiante?
  - e. ¿Es posible que cualquier persona deje comentarios?
3. En la hojas de papel bond se escribirá el nombre de cada participante y se responderá brevemente a estas preguntas.

Dar para el ejercicio un total de 10 a 15 minutos para el trabajo en cada equipo y como docente estar pendiente de preguntas que surjan en los mismos.

**Consideraciones metodológicas:**

- Si en el aula no hay suficientes dispositivos se pueden formar grupos de más personas y pedir que se indaguen los datos de menos estudiantes.

- En el caso de no contar con ningún celular ni acceso a internet pedir a cada estudiante que en una hoja de papel bond en su casa haga un autoevaluación de su cuenta a partir de las preguntas mencionadas anteriormente y en el aula se hará una socialización de estos datos en cada grupo.

### Momento 2: Reflexión y retroalimentación (10 minutos)

En muchas ocasiones gestionamos nuestras redes sociales con poco cuidado o sin pensar en los riesgos que puede tener la información que compartimos. La actividad desarrollada permitió tomar un tiempo para reflexionar sobre cómo estamos gestionando nuestras cuentas y ahora conversar sobre qué podemos hacer para cuidarnos más y ser unos/as ciudadanos/as digitales responsables.

Luego de mencionar ello, abrir una conversación con los/as estudiantes a partir de las preguntas planteadas en el ejercicio con el propósito de ver patrones comunes en la gestión de las redes sociales. En función de cada una de las preguntas preguntar a los/as estudiantes qué recomendaciones podríamos tomar en cuenta para cuidar la información que compartimos y qué medidas podemos tomar.

#### Material clave para tematizar la conversación sobre seguridad digital:

Manual Virtual Sportic: Actividad ¡NO al Ciberacoso o Grooming!”  
(material recomendado para la sección de habilidades digitales):  
<https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-ac18p>

Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** responda las siguientes preguntas: A partir de lo conversado ¿Qué medidas puedo tomar para cuidar la información que comparto en redes sociales? ¿Cómo me sentí compartiendo y recibiendo consejos sobre las medidas que puede tomar para cuidar sus datos? ¿Cuál fue el lugar de la empatía en este ejercicio? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

**Importante:** Este es un momento de reflexión individual de cada estudiante para priorizar la participación de todos y todas y sobre todo para que cuando se haga la reflexión colectiva, quienes no se sientan cómodos comentando sus ideas, hayan tenido un espacio privado para reflexionar luego de la actividad.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con un análisis sobre el uso y manejo responsable de las redes sociales.

<b>Título de actividad</b>	Definiendo el problema y reflexionando sobre el derecho a crecer y vivir en un ambiente saludable.
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre la comunidad educativa o en la que residen, identificar sus problemas y dialogar sobre el proyecto de vinculación.
<b>Tiempo</b>	30 minutos

**Descripción**

*Como transición de actividad mencionar a los estudiantes que al momento hemos recorrido algunos conceptos e ideas que nos permiten aproximarnos a la idea de proyecto y comunidad, y la semana pasada trabajamos sobre el derecho a una convivencia sana y sin violencia. Ahora, en esta sesión se hablará sobre el derecho a vivir en un ambiente sano.*

*Para trabajar sobre ello, desde esta semana hasta la semana 10 reflexionaremos sobre algunas problemáticas presentes en la sociedad, vinculadas a los derechos de niños, niñas y adolescentes (NNA), en relación con nuestra comunidad. A partir de los diferentes temas tratados en estas semanas, podrás elegir en cuál quieres enfocarte para tu proyecto.*

*Para empezar, esta semana trabajaremos con la idea clave de que los niños, niñas y adolescentes (NNA) tienen el derecho de crecer en un ambiente saludable que asegure su bienestar. Por ello, una de las acciones vinculadas a este derecho, implica cuidar la naturaleza y concientizar a la sociedad sobre la importancia de tomar medidas que aseguren acceso al agua y al aire sin contaminación, así como a los bosques, montañas y páramos libres de tala de árboles y caza.*

**Datos clave para compartir con los/as estudiantes:**

- Cada año llegan cerca de 8 millones de toneladas de plástico al mar.
- Ha desaparecido la mitad de los animales salvajes que habitaban en la tierra desde hace 40 años.
- 90% de las aguas residuales de países en desarrollo llegan a los ríos y lagos sin ser tratadas (contaminación).
- 7 millones de personas murieron por la contaminación del aire.

(Fuente: Centro de Investigación en Política Pública, 2017)

**Momento 1: Experimentación**

Pedirles a los estudiantes que en la sección “Armando mi proyecto de vinculación” de su cuaderno de trabajo correspondientes a esta sesión, escriban al menos 5 características del medio ambiente en el que se encuentra localizada tu comunidad. Una variación de esta actividad es pedirles que dibujen el medio ambiente de su comunidad educativa. Finalmente pedirles que respondan a la pregunta: ¿Qué elementos consideras que pudieran mejorarse en tu comunidad, para que se considere como un ambiente saludable necesario en tu crecimiento?

Dar un total de 8 minutos y luego de ello relevar entre 4 a 5 participaciones.

**Momento 2: Reflexión**

Una vez que compartieron sus aportes y/o dibujos, formar grupos de 4 a 5 personas y pedirles que compartan las ideas/dibujos que colocaron en sus cuadernos. A continuación, darles la siguiente instrucción:

- Imaginen que son una empresa de asesoría ambiental para la construcción de ambientes saludables y protección de la naturaleza. ¿Qué recomendarías para el mejoramiento de su comunidad educativa?
- Pensar la solución o recomendaciones a partir de ideas vinculadas al deporte o la tecnología ¿Cómo pueden ayudar?
- Escribir todos los nombres de los/as integrantes del grupo y entregarle al o la docente. En las siguientes sesiones se recomienda mantener los mismos grupos para ver eventualmente cómo trabajan y si es posible mantenerlos para el diseño e implementación del proyecto de vinculación.
- Dar para ello un total de 10 minutos.

Una vez que este tiempo haya pasado se les pedirá que cada uno/a escriba en su cuaderno los principales elementos que fueron dialogados en el grupo. Luego de ello, si se cuenta con tiempo disponible, pedir a 1 o 2 grupos que compartan los principales elementos que dialogaron y qué ideas surgieron.

Finalmente, el docente complementa haciendo una síntesis de los aportes y mencionando que los proyectos de vinculación que se realicen irán orientados a solventar problemas de la comunidad a partir del deporte y la tecnología y conectando idealmente con la promoción de los derechos de NNA. Asimismo, hay que mencionar que durante las siguientes semanas se analizarán más derechos de manera que en la semana 11 se pueda definir con claridad el problema hacia el cual se orientará el proyecto de vinculación.

**Reflexión final y cierre**

<b>Título de actividad</b>	Cierre y despedida
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Cuáles son los principales aprendizajes que se llevan sobre la empatía? ¿Cómo creen que pueden aplicar la empatía en sus actividades cotidianas?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Recordar a los estudiantes que compartir sus reflexiones en el cuaderno de estudiante semana a semana es muy importante porque ello les ayuda a llevar un registro de su avance y además porque cada semana representa una bitácora que ayuda a validar su participación en clase.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la importancia de la empatía recuperando situaciones o participaciones recibidas a lo largo de la jornada en cada una de las actividades. Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro y agradecer la participación en la jornada.

## MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Manual Virtual Sportic: Actividad ¡NO al Ciberacoso o Grooming!” (material recomendado para la sección de habilidades digitales): <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-ac18p>
2. Material pedagógico Sportic (modalidad virtual):
  - a. Video habilidades deportivas:  
<https://drive.google.com/file/d/1o1z2Rkl5MecupdKrTkMAqKVySSsvkAXZ/view?usp=sharing>
  - b. Video habilidades digitales:  
<https://drive.google.com/file/d/1vKCyG2DoUwAG6rg9buvMKW7cUHm4V8I5/view?usp=sharing>
  - c. PDF interactivo:  
[https://drive.google.com/file/d/1MAgmTgkktAq0H\\_1G-uAdjZifUhxAnuwG/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1MAgmTgkktAq0H_1G-uAdjZifUhxAnuwG/view?usp=sharing)
3. Ficha lúdica sobre empatía:  
[https://drive.google.com/file/d/1RDgl1W9aqGXtN\\_MkLgrDIOR3K6eqwHK7/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1RDgl1W9aqGXtN_MkLgrDIOR3K6eqwHK7/view?usp=sharing)

## Capacitación continua a docentes

**¡Hola equipo docente!**

Una vez más, **en esta sección compartiremos material clave para ampliar y diversificar sus conocimientos en materia de tecnología y deporte.** Te llevará de 30 a 40 minutos navegar entre estos insumos.

**Insumos recomendados según actividad propuesta en esta ficha docente:**

**1)** Para la actividad “El hacker social” te recomendamos revisar desde el inicio hasta el minuto 4 del video que encontrarás en este link: <https://youtu.be/VPMdTnEF3iY>

En este video cuentas con una breve descripción sobre qué es la ciudadanía digital, un concepto clave que introduce la actividad del “Hacker social”.

Para profundizar en este concepto, también de dejamos la lectura que encontrarás en este link:  
[https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_027\\_0009.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_027_0009.pdf)

Y, finalmente, si tienes un poquito más de tiempo, puedes profundizar en el tema viendo el siguiente video: <https://youtu.be/FDcacjXzmvI>

Éxitos para esta semana!

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



Enlace:

[https://drive.google.com/drive/folders/1KSUf3YfhX436s\\_caPyeJOtly6pNJTypy?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1KSUf3YfhX436s_caPyeJOtly6pNJTypy?usp=sharing)

**FICHA DE DOCENTE #7**

SEMANA 7 – RELACIONES INTERPERSONALES

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto	
<b>Nivel 1:</b> Identificar	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Fortalecer y enfatizar en la importancia del buen uso de las habilidades socioemocionales, a fin de mantener relaciones interpersonales positivas en cualquier contexto para garantizar una buena calidad de vida en sociedad, mediante un juego que se enfoca en construcción de una red física que logre sostener un balón y saltar la cuerda mientras se apoyan entre compañeros.</li> <li>Ampliar el conocimiento del manejo de las propias redes sociales a través de un ejercicio de análisis de grados de cercanía; amistades, familiares, conocidos y desconocidos con el propósito de tomar consciencia de los potenciales peligros en Internet.</li> <li>Reflexionar sobre HSE, específicamente las relaciones interpersonales</li> <li>Reflexionar sobre los derechos de las niñas, niños y adolescentes.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejercicio de equilibrio colectivo a partir de la construcción de una red.</li> <li>Análisis de las relaciones y vínculos en las redes sociales.</li> <li>Reflexión sobre las relaciones interpersonales</li> <li>Reflexión sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes articulados a una vida libre de violencias.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
¿Cómo me relaciono con los/as demás? ¿Cómo me gustaría relacionarme?	Tecnología, educación física, lenguaje.
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
<p>3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.</p> <p>Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo</p>	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, balón casero o balón liviano, ovillos de lana (3 a 4), masking

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida e inicio
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

**Descripción**

*Para iniciar esta sesión, los/as estudiantes trabajarán de manera colectiva en el tradicional juego “A tres pies” pero en grupos más grandes, lo que demandará en ellos/as un esfuerzo para diseñar una estrategia participativa a través del diálogo y participación de cada persona del equipo.*

*El/la docente deberá identificar un espacio abierto libre de riesgos para los/as estudiantes o caso contrario abrir un espacio en el aula moviendo los pupitres.*

**Momento 1: experimentación (10 min)**

Tras el saludo inicial, preguntar a los/as estudiantes ¿Quién ha jugado o participado alguna vez en la dinámica de “A tres pies”. Relevar participaciones y tematizar la explicación del juego a través de los aportes de los estudiantes. Mencionar a continuación que en esta primera dinámica de la jornada se va a llevar este juego a otro nivel, uno que demandará de trabajo en equipos, diálogo y construcción de acuerdos internos en la definición de estrategias.

Formar grupos con no menos de 5 estudiantes en cada uno y a continuación dar las siguientes instrucciones:

1. Cada equipo deberá recorrer un camino desde un punto “A” a un punto “B” señalado por el/la docente con los zapatos amarrados.
2. Contarán con 5 minutos para dialogar y generar acuerdos sobre la estrategia a implementar.
3. Soltar los cordones de los zapatos y amarrarlos con los del compañero de al lado. Todos/as los integrantes de cada equipo deberán estar amarrados a los pies de sus compañeros. Si algún estudiante no tiene cordones en sus zapatos podrán juntarlo con masking. El primer pedido es que todos/as estén juntos/as.

Una vez que todos los equipos estén listos, dar el turno uno por uno para recorrer la pista y anotar los tiempos en la pizarra o con tiza en el piso si la actividad es al aire libre. Mencionar que el foco de la actividad no es solo que avancen rápido, sino que avancen en conjunto sin hacerse daño y cuidando los unos de los otros.

Una vez que todos los grupos hayan finalizado dar tiempo para que se desamarren los cordones y se coloquen en un círculo para pasar al momento de reflexión.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Preguntar a cada equipo ¿Cómo le fue? ¿Cuál fue su estrategia? Y ¿Cómo la construyeron? ¿Qué cuidados tuvieron para que nadie del equipo se lastime? Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se trabajará precisamente en las relaciones interpersonales como una habilidad socioemocional.

Mencionar que antes de avanzar, **¿Cómo creen que se relacionan con los/as demás? ¿Cómo les gustaría relacionarse?** Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Una vez que los estudiantes finalicen de reflexionar el/la docente puede mencionar que las personas somos seres sociales, está en nosotros y nosotras, en nuestro día a día, la necesidad de relacionarnos con los demás, en los diferentes espacios que nos rodean. Desarrollar relaciones interpersonales adecuadas, dinámicas y fluidas demanda que desarrollemos la habilidad para procesar las dificultades que

surjan, y saber que pueden emerger desacuerdos. El secreto está en saber cómo solucionarlos de manera colectiva y en diálogo.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	Construyendo redes
<b>Objetivo</b>	Fortalecer y enfatizar en la importancia del buen uso de las habilidades socioemocionales, a fin de mantener relaciones interpersonales positivas en cualquier contexto para garantizar una buena calidad de vida en sociedad, mediante un juego que se enfoca en construcción de una red física que logre sostener un balón y saltar la cuerda mientras se apoyan entre compañeros.
<b>Tiempo</b>	35 minutos

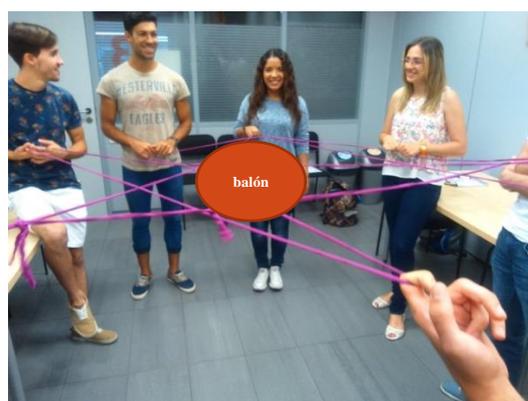
**Descripción**

*La presente actividad cumplirá el objetivo de mostrar al grupo de estudiantes que si bien no hay nada de malo en tener un mundo virtual o imaginario personal privado, cuando de alcanzar las metas y objetivos de vida se trata, deberán aunar esfuerzos y consolidar alianzas que les sirvan de puentes entre su mundo privado y los mundos/intereses de los demás y, esto se consigue a través de la construcción de vínculos saludables con las demás personas.*

**Momento 1: experimentación (20 minutos)**

En el mismo espacio abierto utilizado en la actividad anterior y en los mismos grupos de trabajo, entregar un ovillo de lana grande a cada equipo. El/la docente deberá tener listo también los balones caseros realizados en la primera sesión o al contrario contar con uno o dos balones livianos.

Explicar que esta actividad demandará que cada equipo trabaje de manera colectiva en la construcción de una red con el ovillo de lana como muestra la siguiente imagen:



El reto está en que cada equipo diseñe una red lo suficientemente fuerte para que al momento que el docente deje rodar un balón sobre la red, el balón no se caiga y al contrario, se sostenga en la red. Procurar que los equipos sean de 5-10 personas

A continuación dar las siguientes instrucciones:

1. Todos/as los integrantes deben colocarse en un círculo
2. Pasar la lana entre todos/as a fin de formar una red fuerte y sostenida.
3. Luego con la red lista, el/la docente pondrá a correr un balón en medio de la red
4. El equipo deberá ajustar la red hasta que la misma sea capaz de sostener el balón sin que este caiga al suelo. Si hace falta se ajustará la red tanto como sea necesario para evitar que se caiga.
5. Antes de iniciar cada equipo tendrá un total de 3 minutos para diseñar la estrategia y posterior 10 minutos para construir la red y probarla hasta que ya no se caiga el balón.

Si la actividad se resuelve rápidamente por parte de los/as estudiantes, una variación se puede dar a través de juntar los equipos que vayan finalizando la actividad en un solo equipo, retándoles a armar la red ahora con más personas participantes.

Una vez que el tiempo ha concluido pedir a cada equipo que enrolle cada ovillo de nuevo y lo devuelva.

### **Momento 2: Reflexión individual y colectiva (10 minutos)**

Al finalizar, agradecemos el esfuerzo realizado por cada uno de los equipos y aún ahí mientras están de pie en un círculo, preguntarles ¿Cómo les fue en la actividad? ¿Qué estrategia diseñó cada equipo? ¿Qué funcionó y qué no? ¿Qué lugar tuvo el diálogo para el diseño de la estrategia?

Seguido a ello, les pedimos que coloquemos los puestos en su lugar y que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades deportivas”** responda las siguientes preguntas: ¿Cómo me sentí en el trabajo con mi equipo? ¿Cómo se tomaron las decisiones en el equipo? ¿Qué son las relaciones interpersonales para mí? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con los diversos modos de construir relaciones interpersonales y cómo hacer que las relaciones con nuestros amigos, compañeros y familiares sean saludables.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

#### **Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Relevar la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

#### **Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recordaris de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué son las relaciones interpersonales? ¿Qué hacemos para construir relaciones sanas? Para este ejercicio se pueden realizar

variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿De qué modo nos comunicamos con los demás? ¿Qué hacemos cuando sentimos que no logramos comunicar lo que deseamos o no entendemos lo que nos quieren decir? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para la siguiente sesión:** marcadores de pizarra, hojas de papel bond o cuaderno del estudiante y esferos.

<b>Título de actividad</b>	¡Páreme la mano digital!
<b>Objetivo</b>	Ampliar el conocimiento del manejo de las propias redes sociales a través de un ejercicio de análisis de grados de cercanía; amistades, familiares, conocidos y desconocidos con el propósito de tomar consciencia de los potenciales peligros en Internet.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

<b>Descripción</b>																		
<p><i>Para pasar a la siguiente actividad hacer un ejercicio de recordis con los/as estudiantes sobre lo trabajado en la anterior actividad digital ¿Qué recuerdan? ¿Qué hicimos? ¿Hacia dónde estuvo orientada la reflexión? A partir de ello complementar mencionando que en esta sesión seguiremos reflexionando sobre nuestras redes sociales, cómo las cuidamos, qué información compartimos y qué podemos hacer para cuidarnos mejor.</i></p> <p><i>Esta actividad busca identificar y analizar el tipo de relaciones sociales que cada estudiante dispone en sus propias redes, con el fin de evaluar peligros en Internet por parte de usuarios desconocidos.</i></p> <p><b>Momento 1: Experimentación (20 minutos)</b></p> <p>Entregar a cada estudiante una hoja de papel bond o abrir su cuaderno de estudiante en la hoja libre correspondiente a esta sesión. A continuación preguntarles ¿Quién ha jugado páreme la mano? ¿De qué se trata? Tematizar la explicación de la actividad a partir de los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en esta sesión haremos una adaptación del juego para conocer más sobre nuestras redes sociales y el uso que les damos.</p> <p>Una vez que los estudiantes tengan listos los materiales pedirles que hagan el siguiente diagrama.</p>																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Respuesta</th> <th>Puntaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Reto 1:</b></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Reto 2:</b></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Reto 3:</b></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Reto 4:</b></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Reto 5:</b></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Respuesta	Puntaje	<b>Reto 1:</b>			<b>Reto 2:</b>			<b>Reto 3:</b>			<b>Reto 4:</b>			<b>Reto 5:</b>		
	Respuesta	Puntaje																
<b>Reto 1:</b>																		
<b>Reto 2:</b>																		
<b>Reto 3:</b>																		
<b>Reto 4:</b>																		
<b>Reto 5:</b>																		

A continuación dar las siguientes instrucciones:

1. Cada estudiante, de manera individual responderá a cada uno de los retos en la columna de "Respuesta" y apenas terminen de responder subirán sus dos manos al aire.
2. Las primeras 10 personas en levantar tendrán 10 puntos, las 10 siguientes 7 y las 10 siguientes 5.
3. Al finalizar cada pregunta el/la docente abrirá un espacio de diálogo de no más de 3 minutos para analizar las respuestas de los/as estudiantes
4. Al finalizar el último reto los/as estudiantes deberán sumar los puntos alcanzados.

En el siguiente cuadro están recomendaciones de retos a utilizar y la última columna de la derecha preguntas clave para la reflexión luego de cada reto.

<b>Reto 1:</b>	Colocar 6 nombres de redes sociales y resaltar la que más utilizan	¿Qué redes sociales conocemos? ¿Para qué sirve cada red que mencionaron? ¿Cuál es la que más se utiliza?
<b>Reto 2:</b>	Escribir 5 nombres de amigos cercanos que tengan en la red social que más utilizan	¿Cómo sabemos que un amigo/a es cercano? ¿Por qué es importante tenerle en nuestra red social?
<b>Reto 3:</b>	Escribir 5 nombres de familiares que tengamos en nuestra red social favorita	¿Qué familiares aceptan o no en redes sociales? ¿Porqué o por qué no les incluimos entre nuestros contactos?
<b>Reto 4:</b>	Escribir 10 nombres de personas que tengamos en nuestra red social y que las conozcamos físicamente	¿En nuestra red social tenemos más personas que conocemos físicamente que virtualmente?
<b>Reto 5:</b>	Escribir 5 nombres de personas que solo conozcamos en la virtualidad	¿Quiénes son esas personas que conocemos solo en la virtualidad? ¿Hay algún riesgo en conocer a alguien solo en la virtualidad?

Cerrar el intercambio con los estudiantes dejando un tiempo para que sumen su puntaje final y compartan sus resultados. Preguntarles ¿Cuál creen que es el vínculo entre relaciones interpersonales y redes sociales? ¿Cómo podemos cultivar estas relaciones en la virtualidad? ¿Qué recomendaciones pueden dar para cuidarse a sí mismos de personas que conocen solo en la virtualidad?

### **Momento 2: Reflexión y retroalimentación (10 minutos)**

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación y apertura para compartir más sobre sus redes sociales. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **"Reflexionando mis habilidades digitales"** responda las siguientes preguntas: ¿Cómo cuidan sus relaciones interpersonales en redes sociales? ¿Qué tipo de cuidados toman en cuenta? ¿Van a realizar algún cambio en sus redes

sociales a partir de las últimas sesiones? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

**Importante:** Este es un momento de reflexión individual de cada estudiante para priorizar la participación de todos y todas y sobre todo para que cuando se haga la reflexión colectiva, quienes no se sientan cómodos comentando sus ideas, hayan tenido un espacio privado para reflexionar luego de la actividad.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes respecto al lugar que juegan las redes sociales en la construcción de relaciones interpersonales.

<b>Título de actividad</b>	Definiendo el problema y reflexionando sobre mi derecho a una vida libre de violencias, equidad de género y no discriminación.
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre la comunidad educativa o en la que residen, identificar sus problemas y dialogar sobre el proyecto de vinculación.
<b>Tiempo</b>	30 minutos

#### Descripción

*Como transición de actividad mencionar a los estudiantes que al momento hemos recorrido algunos conceptos e ideas que nos permiten aproximarnos a la idea de proyecto y comunidad, y la semana pasada trabajamos sobre derecho a un medio ambiente saludable. Ahora, es necesario que dediquemos tiempo a reflexionar en torno a el derecho a una vida libre de violencias*

*Esta semana trabajaremos bajo la idea de que el bienestar integral de los niños, niñas y adolescentes (NNA) demanda tener una vida libre de violencia y que permita crecer en condiciones de igualdad. Una de las principales aristas para vivir en igualdad es el reconocimiento y posicionamiento de la equidad de género en los distintos ámbitos de la vida.*

Preguntar a los/as estudiantes ¿Qué es la equidad de género? Tomar participaciones y complementar mencionando que la equidad de género hace referencia a que las personas tengamos acceso a las mismas oportunidades sin discriminación por ser hombres, mujeres o por nuestra orientación sexual. Ello incide directamente en que a la larga se modifiquen las relaciones de poder en la sociedad, aportando mejores condiciones para la convivencia y nuestro desarrollo.

Mencionar que, en el deporte, la ciencia y tecnología, así como en otros ámbitos de la vida, se han impulsado acciones para generar las mismas oportunidades para todas las personas sin discriminación. Por ejemplo:

- El Comité Olímpico se ha comprometido a garantizar la plena igualdad de género en los cupos de atletas y las pruebas de medalla a partir de los Juegos Olímpicos de 2024.
- Las Naciones Unidas y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) han trabajado para ampliar las oportunidades de que mujeres y hombres tengan el mismo acceso a carreras científicas, con la misma remuneración y reconocimiento.

**Momento 1: Experimentación**

Pedirles a los estudiantes que en la sección “Armando mi proyecto de vinculación” de su cuaderno de trabajo correspondientes a esta sesión, respondan a las siguientes preguntas:

- En su comunidad educativa, ¿Conocen integrantes que estén vinculados a carreras sobre deporte, tecnología o ciencia?
- Según tu criterio, ¿Por qué crees que a veces, puede haber mayor participación de hombres que mujeres en el deporte, ciencia y tecnología?

**Momento 2: Reflexión**

Una vez que compartieron sus aportes, formar grupos de 4 a 5 personas y pedirles que compartan las ideas que colocaron en sus cuadernos. Si es posible mantener los mismos grupos que trabajaron juntos esta sección en la anterior sesión.

A continuación, pedirles que reflexionen sobre las siguientes preguntas:

- Imagina que eres un/a asesor/a sobre igualdad y equidad de género en tu Unidad Educativa
- ¿Qué acciones recomendarían tomar para impulsar la equidad de género y la no discriminación?
- Piensen en alternativas o posibles soluciones a partir de lo aprendido en deporte y tecnología.

Dar para ello un total de 10 minutos. Una vez que este tiempo haya pasado se les pedirá que cada uno/a escriba en su cuaderno los principales elementos que fueron dialogados en el grupo. Luego de ello, si se cuenta con tiempo disponible, pedir a 1 o 2 grupos que compartan los principales elementos que dialogaron y qué ideas surgieron.

Finalmente, el docente complementa haciendo una síntesis de los aportes y mencionando que los proyectos de vinculación que se realicen irán orientados a solventar problemas de la comunidad a partir del deporte y la tecnología y conectando idealmente con la promoción de los derechos de NNA, en este caso el derecho a la equidad de género y una vida libre de discriminación. Asimismo, hay que mencionar que durante las siguientes semanas se analizarán más derechos de manera que en la semana 11 se pueda definir con claridad el problema hacia el cual se orientará el proyecto de vinculación.

**Reflexión final y cierre**

<b>Título de actividad</b>	Cierre y despedida
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Qué hemos aprendido sobre relaciones interpersonales? ¿Qué aprendizajes me llevo?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Recordar a los estudiantes que compartir sus reflexiones en el cuaderno de estudiante semana a semana es muy importante porque ello les ayuda a llevar un registro de su avance y además porque cada semana representa una bitácora que ayuda a validar su participación en clase.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la importancia de las relaciones interpersonales como parte de las habilidades socioemocionales cotidianas, para ello se recomienda tomar como aportes lo dialogado y reflexionado en cada una de las actividades.

Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro y agradecer la participación en la jornada.

#### MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Material pedagógico Sportic (modalidad virtual):
  - a. Video habilidades deportivas: <https://drive.google.com/file/d/1Ra-In6r8bU42aEYhSX0NwvK-bVJd6O8f/view?usp=sharing>
  - b. Video de habilidades digitales: <https://drive.google.com/file/d/1rszqVpXGRNwBl-GLYOzbMKTClgfWjNb/view?usp=sharing>
  - c. PDF interactivo: <https://drive.google.com/file/d/1hBywf0-rcNOWJ3jGhNhPLUPoMQcTmToU/view?usp=sharing>
2. Ficha lúdica de relaciones interpersonales: <https://drive.google.com/file/d/1BNl-gHp32AMG0bFNT8HtwZUQ2526Oc4M/view?usp=sharing>
3. Manual Virtual de Sportic “¿Qué es la violencia de género y cómo la escucha día a día?” (material recomendado para la sección del proyecto de vinculación): <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act4>

#### Capacitación continua a docentes

**¡Hola equipo docente!**

Una vez más, **en esta sección compartiremos material clave para ampliar y diversificar sus conocimientos en materia de tecnología y deporte.** Les invitamos a dedicar de 30 a 40 minutos para navegar entre estos insumos.

**Insumos recomendados según actividad propuesta en esta ficha docente:**

1) Para la actividad “Párame la mano digital” te recomendamos ver desde el minuto 4 hasta el final del video que encontrarás en este link: <https://www.youtube.com/watch?v=VPMdTnEF3iY>

En estos minutos podrás retomar lo que vimos en la ficha 3: los principales riesgos en el ámbito digital. Pero también podrás ver cómo sortear estos problemas y saber un poco más sobre cuáles son los mejores espacios de internet.

Esperamos que esta sugerencia sea de utilidad!

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



**Enlace:**

<https://drive.google.com/drive/folders/1U94ifCaJcSZx2hDisOAVTVXBJfcG4oBr?usp=sharing>

**FICHA DE DOCENTE #8**

SEMANA 8 – RELACIONES INTERPERSONALES Y EQUIDAD DE GÉNERO

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Amistad	
<b>Nivel 2:</b> Compartir	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
5. Reflexionar sobre la presencia de estereotipos y roles de género en las relaciones interpersonales sanas 6. Fortalecer las habilidades de investigación y manejo de programación por medio de la revisión de descubrimientos, inventos y aportes científicos que mujeres han realizado en la historia a través del desarrollo de una investigación en Internet 7. Reflexionar sobre HSE, específicamente las relaciones interpersonales y la equidad de género 8. Reflexionar sobre los derechos de las niñas, niños y adolescentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de trabajo en equipo de tiro al blanco con pelotas hechas en el aula.</li> <li>• Análisis de las vidas y trayectorias de científicos y científicas</li> <li>• Reflexión sobre las relaciones interpersonales y equidad de género</li> <li>• Reflexión sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes articulados al derecho a la participación.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
<b>¿Cómo se construyen relaciones interpersonales basadas en la equidad y no discriminación?</b>	Tecnología, educación física, ciencias sociales, arte, investigación.
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, hojas de papel reciclado, goma blanca, agua, masking, papelote, marcadores de colores, post its y hojas de papel bond.  <b>Material que solicitar a estudiantes</b> Solicitar a los/as estudiantes que para esta sesión averigüen en casa el nombre de 2 científicos (un hombre y una mujer), que investiguen sus principales hallazgos, elementos clave que caractericen su trayectoria y los años en los que trabajó.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida e inicio
----------------------------	---------------------

<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

### Descripción

*Para iniciar esta sesión, los/as estudiantes trabajarán en un ejercicio de recordis de las principales actividades y anécdotas vividas hasta el momento en el programa Sportic. De manera especial, interesa conectar estos recuerdos con una reflexión sobre ¿Por qué esas actividades fueron sus favoritas? ¿Cómo les hicieron sentir? ¿Qué cosas nuevas han aprendido sobre sus compañeros/as?*

*Todas estas preguntas ayudarán a hacer énfasis en el trabajo de las relaciones interpersonales como habilidad socioemocional y en esta sesión enfocar en la construcción de relaciones equitativas y libres de cualquier forma de discriminación.*

#### Momento 1: experimentación (10 min)

Antes del inicio de la sesión, el/la docente deberá pegar un papelote o incluso dos en la pizarra o en una de las paredes del aula. Los papelotes deberán estar en blanco y solo llevar el título “Rompecabezas Sportic”.

Tras el saludo inicial, se entrega a los estudiantes una hoja de papel bond y marcadores/pinturas de colores. Una vez que todos tengan sus materiales, se les pedirá que cierren sus ojos y el/la docente les guiará en el desarrollo de 3 respiraciones profundas, mientras sus ojos están cerrados se les pedirá que cada uno/a piense en una de las actividades realizadas en Sportic que más les haya gustado, conmovido y/o llamado la atención y que piensen en el porqué de esa elección. Se les dará un momento para pensarlo y luego se les pedirá que abran los ojos.

A continuación, se les mencionará que generalmente cuando uno arma un rompecabezas las piezas ya vienen listas, pero que en esta ocasión se tendrá la oportunidad de que cada uno/a arme su propia pieza para el rompecabezas Sportic.

Para ello se les pedirá que en la hoja de papel le den la forma que quieran, cuadrado, círculo, corazón, triángulo, nube, etc., y que dentro de la pieza dibujen la actividad que más les gustó y que escriban cómo les hizo sentir esa actividad. Se les da un total de 8 minutos.

Una vez que el tiempo haya transcurrido, se les pedirá que pasen a la pizarra uno por uno y diga qué actividad le gustó y la pegue donde guste. Se sugerirá que quienes coincidan en la actividad la peguen cerca. Al finalizar todo el rompecabezas se puede tomar una fotografía grupal para el recuerdo que puede ser utilizada posteriormente en las jornadas de la casa abierta.

#### Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)

Preguntar a los/as estudiantes ¿Cómo hicieron para elegir su actividad favorita? Y sobre todo, ¿Qué han aprendido de sus compañeros/as en estas semanas? Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando sobre las relaciones interpersonales como una habilidad socioemocional y que, en esta clase adicional a ello, se hablará de la equidad de género y la no discriminación.

Mencionar que antes de avanzar, **¿Cómo creen ustedes que podemos construir relaciones interpersonales basadas en la equidad y no discriminación?** Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones.

Una vez que los estudiantes finalicen de reflexionar el/la docente puede mencionar que saber cómo relacionarnos con los demás, es toda una habilidad y a lo largo de la vida esta habilidad nos ayuda a construir relaciones sanas, de confianza, de reconocimiento y respeto con las demás personas. En complemento a lo que vimos la semana 7, queremos agregarle un elemento adicional que es muy importante, **la equidad de género**. Como principio básico, esto nos da luz para reconocernos diferentes, pero con las mismas capacidades para cumplir con nuestros sueños. Relacionarnos con los demás con este principio en mente, nos ayudará a construir un mundo más inclusivo, libre de violencia y sin discriminación.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	Un tiro con arco colorido
<b>Objetivo</b>	Reflexionar sobre la presencia de estereotipos, roles de género y justicia en las relaciones interpersonales sanas a partir del juego del tiro al blanco con indicaciones que ayudarán a reflexionar sobre la equidad en las relaciones.
<b>Tiempo</b>	35 minutos

**Descripción**

*La actividad pretende desarrollar el sentido de justicia y análisis de la equidad de género del estudiante, mediante un juego de puntería cuya puntuación para ganar será medida en base a indicaciones o restricciones marcadas por el/la docente, sin reconocer el esfuerzo o resultado de los lanzamientos. Esto, con el propósito de trabajar un ejercicio de reflexión sobre la no discriminación.*

**Momento 1: experimentación (20 minutos)**

Antes de iniciar la sesión, el/la docente deberá tener mezclado en dos fuentes un engrudo compuesto por 1 ½ taza de agua y ½ taza de goma blanca. Adicionalmente a cada mezcla le colocará con ténpera un color diferente. Este engrudo ayudará a los estudiantes a elaborar sus dardos para la actividad y a competir en equipos.

Adicionalmente deberá contar con una diana dibujada en al menos dos papelotes. Debe ser lo suficientemente grande para colocar al frente y que los/as estudiantes desde cierta distancia puedan lanzar sus dardos de color. Como se ve en la imagen, en la diana colocar el puntaje por cada color: amarillo 5 puntos, rojo 4 puntos, azul 3 puntos, negro 2 puntos y blanco 1 punto.



En el aula pegarla en la pizarra o una pared. Si se prefiere se puede también realizar la actividad fuera del aula. Colocar papelotes en blanco o utilizados en el suelo para evitar manchas.

Al iniciar la actividad y como transición de la actividad anterior, se pedirá a los estudiantes abrir espacio al interno del aula o a su vez salir a un espacio abierto para alistarse para la actividad. Este tiempo dará la oportunidad al docente de colocar la diana en la pizarra. Puede pedir ayuda a los estudiantes colocando los papelotes en blanco o utilizados en el suelo para evitar manchas.

A continuación, colocar a los estudiantes en un círculo y preguntarles quién ha escuchado sobre el deporte olímpico de tiro con arco. Relevar dos o tres participaciones y luego tematizar con una breve explicación sobre este deporte olímpico.

**Información sobre el deporte olímpico de tiro con arco:**

<https://olympics.com/es/deportes/tiro-con-arco/>

Mencionar que, en la clase de hoy, pese a no contar con arcos, se cuenta con una diana y que cada uno/a de los estudiantes hará su propia flecha o dardo de papel colorida. A continuación, elegir a dos estudiantes como capitanes/as y cada uno tendrá la tarea de elegir a su equipo uno a uno y uno de los dos colores de los engrudos preparados por el/la docente.

Posteriormente se entregará una hoja de papel a cada estudiante y se le pedirá que la haga bolita y la sostenga consigo mismo hasta que llegue su turno. A continuación, compartir las instrucciones.

1. Cada participante de cada equipo tendrá la oportunidad de participar. Se turnarán uno a uno entre cada equipo.
2. Desde una distancia señalada por el docente el/la estudiante deberá remojar un poco su bolita de papel y deberá lanzarla con fuerza a la diana.

3. El/la docente o un ayudante deberá ver dónde manchó cada bolita en la diana y marcar el puntaje para el equipo según el lugar de la diana donde haya llegado: amarillo 5 puntos, rojo 4 puntos, azul 3 puntos, negro 2 puntos y blanco 1 punto.
4. El puntaje se irá sumando en una hoja para cada uno de los equipos y el capitán o capitana será el guardián de esa información para sumarla al final.

Al finalizar la actividad podemos pedir a los/as estudiantes que se laven las manos en el caso que se hayan manchado y regresen brevemente para analizar los puntajes.

Una vez que hayan retornado se les pedirá sentarse en un solo círculo, pero cerca de su equipo y se pedirá al capitán de cada equipo que sume los puntajes y los diga. Felicitar el esfuerzo del trabajo en equipo y de cada uno/a de los participantes.

Posterior a ello se les dirá que hipotéticamente vamos a imaginar que esos no son los puntajes finales, dado que por determinada razón los mismos van a variar según las siguientes condiciones.

El equipo que tenga más participantes con lentes	Deberá restar 5 puntos
El equipo que tenga más participantes con mujeres	Deberá restar 5 puntos
El equipo que tenga más participantes con cabello largo	Deberá restar 5 puntos
El equipo que tenga más participantes hombres	Deberá restar 5 puntos

A continuación, preguntar a los/as capitanes/as cómo quedaron los puntajes finales de cada uno de los equipos.

Una vez que los mencionen, preguntar:

- ¿Cómo se sentirían si los puntajes finales en el juego estuvieran regidos por las condiciones anteriormente mencionadas? ¿Qué sería eso?
- ¿Creen que alguien en su día a día se puede sentir discriminado por su género en las actividades que realiza?
- ¿Qué creen que podemos hacer para que eso no pase y que realmente las personas sean valoradas por lo que hacen y el esfuerzo que ponen en ello?

Tomar varias participaciones entre 3 a 4 participaciones por cada pregunta y al final reflexionar junto con los participantes acerca de la discriminación por género que puede haber en el deporte o en diferentes actividades cotidianas en las que pese al esfuerzo realizado el género sea un factor de discriminación basado en estereotipos o roles discriminatorios.

Al finalizar volver al círculo, pedir que todos/as se tomen de las manos y miren el esfuerzo e importancia que cada uno/a tuvo en cada equipo y cerrar con un fuerte aplauso mencionando que los y las jóvenes tienen el trabajo de ser esa semilla que promueva relaciones equitativas y sin discriminación.

### **Momento 2: Reflexión individual y colectiva (10 minutos)**

Al finalizar, agradecemos el esfuerzo realizado por cada uno de los equipos y pedirles que vuelvan a sus asientos y saquen sus cuadernos de estudiante.

Seguido a ello, les pedimos que coloquemos los puestos en su lugar y que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades deportivas”** responda las siguientes preguntas: ¿Cómo les fue en la actividad? ¿Qué estrategia diseñó cada equipo? ¿Alguna vez te sentiste discriminado de alguna manera? ¿Qué crees que se puede hacer para promover relaciones basadas en la equidad de género? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con los diversos modos de construir relaciones interpersonales equitativas y sin discriminación recuperando los aportes generados en el círculo de reflexión.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

#### **Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Relevar la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

#### **Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recorders de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué son las relaciones interpersonales? ¿Qué hacemos para construir relaciones equitativas y sin discriminación? Para este ejercicio se pueden realizar variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿Qué conocemos de los científicos y científicas? ¿Cuáles son sus principales hallazgos? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para la siguiente sesión:** marcadores de pizarra, hojas de papel bond, post it, cuaderno del estudiante y esferos.

**Recordar que los/as estudiantes** deberán traer información sobre 2 científicos: un hombre y una mujer, sus principales hallazgos y características de sus trayectorias.

<b>Título de actividad</b>	Científicas y científicos
<b>Objetivo</b>	Fortalecer las habilidades de investigación y manejo de programación por medio de la revisión de descubrimientos, inventos y aportes científicos que mujeres han realizado en la historia a través del desarrollo de una investigación en Internet.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

### Descripción

*La actividad busca que los estudiantes evidencien el trabajo, aportes y liderazgo de muchas mujeres en la historia de la ciencia y la humanidad.*

*En esta actividad se propondrá a los/as estudiantes el reto de identificar a científicos y científicas con sus descubrimientos. Esta actividad está basada en reflexionar que no solo existen científicos en el mundo, sino que históricamente muchas mujeres han contribuido con grandes desarrollos y descubrimientos a la humanidad. Durante esta sesión los/as estudiantes reflexionarán sobre los aportes y trayectorias de científicos y científicas armando una máquina del tiempo colectiva.*

### Momento 1: Experimentación (20 minutos)

Antes de la actividad el/la docente deberá tener a la mano información de al menos 4 científicos (2 hombres y 2 mujeres) con el propósito de tematizar y complementar los aportes generados por los/as estudiantes

Para iniciar se preguntará a los/as estudiantes cómo les fue con la búsqueda de científicos y científicas. ¿Qué experiencia tuvieron con ello? ¿Fue sencillo o complicado? ¿Fue más fácil encontrar científicos o científicas? ¿Por qué creen que pasa eso? Relevar participaciones.

A continuación, mencionar que entre todos/as se armará una máquina de tiempo para conocer los aportes de cada uno de los científicos que encontraron. Para ello en primer lugar se les entregará una hoja de papel, marcadores y 4 post its.

Se les pedirá que recorten la hoja de papel bond por la mitad y que en cada mitad dibujen a su científico/a, en un post it pongan su nombre y en el otro sus principales descubrimientos. Dar para esto un total de 8 minutos.

Mientras el tiempo pasa, el/la docente deberá dibujar en la pizarra una línea de tiempo similar a la siguiente. Si hubiese aportes previos a 1800 dejar un espacio en la pizarra para colocarlos.



Una vez que haya transcurrido el tiempo, se pedirá a cada estudiante que diga los nombres de sus científicos, sus hallazgos y con masking los pegue debajo de cada uno de los años según corresponda. Así se recogerá la participación de cada estudiante pidiendo a los demás atención en la construcción de esta máquina del tiempo.

Al finalizar con todos los aportes, preguntar a los estudiantes ¿Qué hallazgos consideran los que están más presentes en nuestro día a día? ¿Conocían a tantas mujeres científicas antes de esta actividad? ¿Qué descubrimientos clave les debemos a ellas?

**Momento 2: Reflexión y retroalimentación (10 minutos)**

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación y apertura para compartir más sobre sus redes sociales. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** responda las siguientes preguntas: ¿Me interesaría ser científico o científica? ¿Qué es lo más relevante que me llevo de esta actividad? ¿Cómo podemos promover la equidad de género en las diversas profesiones? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

**Importante:** Este es un momento de reflexión individual de cada estudiante para priorizar la participación de todos y todas y sobre todo para que cuando se haga la reflexión colectiva, quienes no se sientan cómodos comentando sus ideas, hayan tenido un espacio privado para reflexionar luego de la actividad.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes respecto a la equidad de género en las diferentes profesiones, en el deporte y en la ciencia como se lo ha revisado a lo largo de este taller.

<b>Título de actividad</b>	Definiendo el problema y reflexionando sobre el derecho a la participación de niños, niñas y adolescentes en la comunidad educativa.
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre la comunidad educativa o en la que residen, identificar sus problemas y dialogar sobre el proyecto de vinculación.

<b>Tiempo</b>	30 minutos
---------------	------------

<b>Descripción</b>
<p><i>Como transición de actividad mencionar a los estudiantes que al momento hemos recorrido algunos conceptos e ideas que nos permiten aproximarnos a la idea de proyecto y comunidad, y la semana pasada trabajamos sobre derecho a una vida libre de violencias. Ahora, es necesario que dediquemos tiempo a reflexionar en torno a el derecho a la participación de NNA en la comunidad educativa. Con este derecho cerramos el ciclo de reflexiones sobre derechos como posibles alternativas para trabajar los proyectos de vinculación con la comunidad.</i></p> <p><i>Esta semana trabajaremos bajo la idea de que el desarrollo de la comunidad educativa demanda también de la voz y participación de los niños, niñas y adolescentes. En el Ecuador, se reconoce que uno de los principales derechos de niños, niñas y adolescentes (NNA) es el derecho a la participación (Código de la Niñez y Adolescencia). Este derecho asegura que los y las NNA tengan libertad de expresión y pensamiento, así como a ser consultados/as y a participar en diferentes asuntos de su comunidad según su respectiva edad y madurez.</i></p> <p>Preguntar a los/as estudiantes ¿De qué formas participan o quisieran participar en la comunidad educativa? Tomar participaciones y complementar mencionando que el derecho a la participación asegura que los y las NNA se involucren en el desarrollo de la comunidad, compartan sus ideas y puedan ser escuchados/as. Por ello, acciones como la elaboración de tu proyecto de vinculación invita a que generes un criterio sobre algún problema de tu comunidad y a la vez construyas alguna acción que contribuya a solucionar ese problema, y mejore la convivencia entre todos y todas quienes conforman la comunidad educativa.</p> <p><b>Momento 1: Experimentación</b></p> <p>Pedirles a los estudiantes que en la sección “Armando mi proyecto de vinculación” de su cuaderno de trabajo correspondientes a esta sesión, respondan a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A lo largo de tu vida, ¿Has presenciado acciones colectivas en tu comunidad en la que hayas compartido con tus profesores, autoridades, compañeros y padres/madres de familia?, ¿De qué modo te has involucrado en esas acciones?</li> <li>• ¿Cómo crees que los y las adolescentes puedan participar más en la comunidad educativa?, ¿Qué acciones se te ocurren?</li> </ul> <p><b>Momento 2: Reflexión</b></p> <p>Una vez que compartieron sus aportes, formar grupos de 4 a 5 personas y pedirles que compartan las ideas que colocaron en sus cuadernos. Si es posible mantener los mismos grupos que trabajaron juntos esta sección en las anteriores sesiones.</p> <p>A continuación, pedirles que reflexionen sobre las siguientes preguntas:</p>

- Imagina que eres un/a asesor/a sobre participación ciudadana en tu Unidad Educativa.
- ¿Qué acciones recomendarían tomar para impulsar una mayor participación de los y las jóvenes en las acciones que se desarrollan en la UE? ¿Qué recomendarías hacer para involucrar a niños, niñas y adolescentes en la vida de la comunidad educativa?
- Piensen en alternativas o posibles soluciones a partir de lo aprendido en deporte y tecnología.

Dar para ello un total de 10 minutos. Una vez que este tiempo haya pasado se les pedirá que cada uno/a escriba en su cuaderno los principales elementos que fueron dialogados en el grupo. Luego de ello, si se cuenta con tiempo disponible, pedir a 1 o 2 grupos que compartan los principales elementos que dialogaron y qué ideas surgieron.

Finalmente, el docente complementa haciendo una síntesis de los aportes y mencionando que los proyectos de vinculación que se realicen irán orientados a solventar problemas de la comunidad a partir del deporte y la tecnología y conectando idealmente con la promoción de los derechos de NNA, en este caso el derecho a la participación.

Asimismo, **hay que mencionar** que durante las semanas 9 y 10 estaremos reflexionando sobre el problema en específico que queremos trabajar de manera que en la semana 11 se pueda definir con claridad el problema hacia el cual se orientará el proyecto de vinculación.

#### Reflexión final y cierre

Título de actividad	Cierre y despedida
Objetivo	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
Tiempo	20 minutos

#### Descripción

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Cuál es el vínculo entre las relaciones interpersonales y equidad de género y no discriminación? ¿Qué aprendizajes me llevo?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Recordar a los estudiantes que compartir sus reflexiones en el cuaderno de estudiante semana a semana es muy importante porque ello les ayuda a llevar un registro de su avance y además porque cada semana representa una bitácora que ayuda a validar su participación en clase.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la importancia de la equidad de género y no discriminación en las relaciones interpersonales como parte de las habilidades socioemocionales cotidianas, para ello se recomienda tomar como aportes lo dialogado y reflexionado en cada una de las actividades.

Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro y agradecer la participación en la jornada.

#### MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

4. Material pedagógico Sportic (modalidad virtual):
  - a. Video habilidades deportivas: [https://drive.google.com/file/d/1jPfdTFmOBehu9\\_7ENIxpBdwNEjdeRza7/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1jPfdTFmOBehu9_7ENIxpBdwNEjdeRza7/view?usp=sharing)
  - b. Video de habilidades digitales: <https://drive.google.com/file/d/1jxwh2wy7BfdvA9GPakktDU2ZRsoD61nr/view?usp=sharing>
  - c. PDF interactivo: <https://drive.google.com/file/d/1cmTE1FEWTKauVi57VLeMiJmarqW6DRsd/view?usp=sharing>
5. Manual Virtual de Sportic “Tu avatar, tu elección de género” (material recomendado para la sección del proyecto de vinculación): <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-ac21>

#### Capacitación continua a docentes

**¡Hola equipo docente!**

Como en ocasiones anteriores, **en esta sección compartiremos material clave para ampliar y diversificar sus conocimientos en materia de tecnología y deporte.** Les invitamos a dedicar de 30 a 40 minutos para navegar entre estos insumos.

**Insumos recomendados según actividad propuesta en esta ficha docente:**

1) Para la actividad “Un tiro con arco colorido” te recomendamos revisar el video “Comité Olímpico Internacional busca igualdad de género en competencias” que encontrarás en este link: <https://www.youtube.com/watch?v=JbCrY5b9BiM>

Con este material podrás ver que el deporte es fundamental para tomar conciencia sobre la importancia de la equidad de género.

Este esfuerzo se enmarca dentro de la promoción de los valores y principios del olimpismo, sobre los que podrás reflexionar accediendo a este link: <https://olympians.org/woa/olympism/?langid=3>

Te deseamos, como siempre, lo mejor para esta semana!

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



Enlace: <https://drive.google.com/drive/folders/16FNROcpq-n6WTJvGEiqwNye2LwfpXAm?usp=sharing>

FICHA DE DOCENTE #9

SEMANA 9 – PENSAMIENTO CREATIVO

ELEMENTOS ORIENTADORES	
<p><b>Valor olímpico:</b> Amistad  <b>Nivel 2:</b> compartir</p>	
Objetivo de aprendizaje	Breve descripción de los temas a abordar
<p>1. Desarrollar nuevas ideas o combinación de ideas a fin de innovar, buscar soluciones creativas o considerar nuevas posibilidades ante un evento, situación problemática, o que sacie una necesidad.</p> <p>2. Fortalecer las capacidades de manejo de internet y desarrollar el pensamiento crítico y creativo por medio de la investigación sobre un tema en concreto.</p> <p>3. Consolidar una primera definición del problema que queremos abordar en nuestro proyecto de investigación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio artístico en el cual haremos un dibujo desde trazos abstractos.</li> <li>• Imaginar nuevas reglas para deportes conocidos.</li> <li>• Investigar sobre temáticas de interés y reflexionar sobre lo nuevo que hemos aprendido.</li> <li>• Reflexión sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes articulados al vínculo de estos grupos con su comunidad.</li> </ul>
Pregunta orientadora de la clase:	Relación con otras disciplinas/materias:
<p>¿Hay una única forma de abordar o ver las cosas? ¿De qué formas puedo repensar y compartir mis ideas?</p>	<p>Tecnología, educación física, arte, investigación social.</p>
Tiempo destinado para la clase:	Espacios necesarios y materiales:
<p>3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.</p> <p>Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo</p>	<p>Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafos, lápices, marcadores, al menos 1 post-it por cada estudiante, 1 papelote cada 5 estudiantes, hojas en blanco, dispositivos con conexión a internet cada 5 estudiantes (celulares, laptops, etc.).</p> <p><b>Material que solicitar a los estudiantes:</b>            Para la actividad “Curaduría digital”, en caso de no contar con internet en la UE, solicitar a los estudiantes que realicen previamente los siguientes puntos en sus casas para compartir en clase:</p> <p><b>1.</b> Pensar en un tema de su interés, realmente no importa mucho cuál sea, por ejemplo: “el cambio climático”, “la convivencia ciudadana”, “anime japonés”, “el cine de superhéroes”, “la historia de los videojuegos”, pero será mejor si el tema está relacionado con alguno de los</p>

	<p>temas que hayan pensado para su proyecto de vinculación.</p> <p>2. Buscar más información del tema en Wikipedia, para ello basta ingresar a wikipedia.org. Lo ideal es que la información que releven aborde elementos clave para hacer una exposición clara a sus compañeros.</p>
--	---

## ACTIVIDADES PROPUESTAS

### Bienvenida e inicio

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida e inicio
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

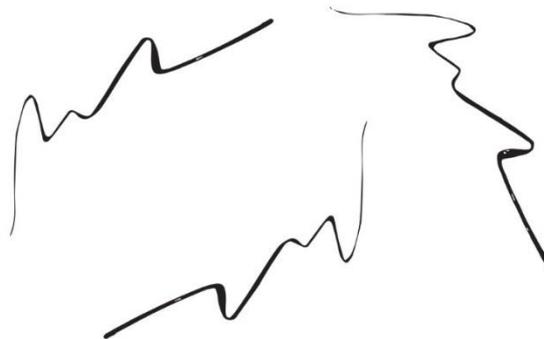
### Descripción

#### Momento 1: experimentación (10 min)

Antes de iniciar la sesión es necesario que, en un papelote o en el pizarrón, el equipo docente trate de hacer el mismo dibujo que encontrarán más abajo.

Tras el saludo inicial, preguntamos a los estudiantes qué creen que es el pensamiento creativo y, luego de relevar dos o tres participaciones sin hacer retroalimentaciones.

Luego, vamos a pedir a los estudiantes a realizar la actividad de completar el dibujo. Pedimos que observen la imagen que está a continuación y completen el dibujo de alguno de los trazos con lo primero que venga a tu imaginación. Pueden hacer o repetir varias veces, pueden darle la vuelta a la imagen, completarla varias veces con todas las formas que puedan crear.



Los y las estudiantes tiene menos de 10 minutos para hacer su dibujo. Pueden utilizar los materiales que quieran o tengan a mano: una hoja blanca (o una de sus hojas libres de sus cuadernos de estudiante), marcadores, sólo lápices o esferos, no hay ninguna limitación.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Pedir a 4 o 5 estudiantes que muestren sus dibujos y cuenten qué imaginaron a partir de esos trazos. A partir de las intervenciones de los estudiantes situamos la pregunta central de la jornada: ¿Hay una única forma de abordar o ver las cosas? ¿Cómo puedo recrear mis ideas?

La clave en este momento es que los y las estudiantes experimenten que puede haber distintas formas de ver una misma cosa o solucionar una situación que desafía nuestra imaginación.

**Momento 3: Reflexión de arranque (10 min)**

Introducimos una primera reflexión sobre el pensamiento creativo diciendo que puede sonar un poco lejano, pero esta habilidad puede entrenarse con el juego, la imaginación, la intuición, la observación, la curiosidad, la investigación y la experimentación.

Acto seguido preguntamos, ¿solemos poner en práctica todo esto en nuestros días? Relevamos 2 o 3 participaciones y preguntamos: ¿por qué creen que la imaginación, la experimentación o la investigación no son hábitos cotidianos? Luego de retomar 2 o 3 participaciones es clave que dejemos en claro que ser creativo no es una habilidad excepcional de pocas personas. Se trata de una habilidad que podemos entrenar y que eso haremos hoy a través de la imaginación en el deporte y la investigación digital.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	El deporte de nuestros sueños
<b>Objetivo</b>	Desarrollar nuevas ideas o combinación de ideas a fin de innovar, buscar soluciones creativas o considerar nuevas posibilidades ante un evento, situación conflictiva, o que sacie una necesidad. Para esto se promoverá la creación de deportes hipotéticos con reglas creativas y de autoría propia de los estudiantes.
<b>Tiempo</b>	35 minutos

<b>Descripción</b>
<i>Con todos los billones de neuronas en nuestra cabeza trabajando sin descanso, día y noche, incluso ahora, están pasando miles de pensamientos que van y vienen sin parar,</i>

*como hormigas locas. La idea con esta actividad es detenernos unos segundos para que los estudiantes les den forma y cuerpo a algunas de esas locas y divertidas ocurrencias mientras combinamos historias ficticias con ejercicios físicos reales.*

### **Momento 1: experimentación (25 minutos)**

Para esta actividad necesitaremos un espacio amplio, por lo que sería bueno estar en un lugar al aire libre o correr las sillas del aula a los costados.

Primero repartimos un post it para cada estudiante. Luego les pedimos que escriban allí su deporte favorito. Una vez que todos hayan terminado pedimos que nos cuenten sus respuestas y armamos grupos de hasta 5 personas según sus preferencias, por ejemplo: 4 estudiantes que eligieron básquet, 5 que eligieron fútbol, etc. Algunos deportes se pueden repetir varias, así que no hay problema de contar con dos grupos que hayan elegido, por ejemplo, vóley.

Ahora en grupos, le damos a los estudiantes las siguientes instrucciones:

- 1- Detallar dos reglas básicas del deporte elegido e inventar (o cambiar) otras dos reglas de ese mismo deporte
- 2- Luego de que terminen, los grupos tienen que ejemplificar al resto de sus compañeros, jugando, cómo sería la nueva dinámica del deporte con sus nuevas reglas.

En caso de que haya dos grupos que hayan elegido el mismo deporte, será súper interesante ver las similitudes y diferencias en los cambios de regla que propongan.

### **Momento 2: Reflexión individual y colectiva (10 minutos)**

Al finalizar, agradecemos el esfuerzo realizado por cada uno de los equipos y sentados en un círculo, les preguntamos: ¿cómo se les ocurrieron las nuevas reglas para sus deportes? ¿por qué creen que es importante que nos propongamos cambiar la forma en la que hacemos las cosas?

Seguido a ello, les pedimos que coloquemos los puestos en su lugar y que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades deportivas”** responda las siguientes preguntas: ¿Por qué crees que es importante la creatividad en tu vida diaria? ¿De qué otro juego te gustaría inventar nuevas reglas?, ¿Cuáles serían? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que las respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con la importancia de ejercitar el pensamiento creativo para nuestra vida cotidiana.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

**Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Relevar la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

**Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recordaris de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué es el pensamiento creativo? ¿Por qué es importante esta habilidad? Para este ejercicio se pueden realizar variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿Qué hacemos cuando sentimos que podemos cambiar la forma de hacer las cosas? ¿De qué modo internet nos ayuda a pensar cosas nuevas o distintas? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para reabrir la sesión:** 1 papelote cada 5 estudiantes, marcadores, esferos, lápices, hojas en blanco, dispositivos con conexión a internet cada 5 estudiantes (celulares, laptops, etc.).

<b>Título de actividad</b>	Curaduría digital
<b>Objetivo</b>	Desarrollar el pensamiento crítico y creativo por medio de la investigación digital sobre un tema en concreto. La clave que esta actividad sea útil para la búsqueda de información en internet, una práctica que tendrán que poner en marcha al momento de definir el problema que trabajarán en su proyecto de vinculación.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

<b>Descripción</b>
<i>Para pasar a la siguiente actividad hacer un ejercicio de recordaris con los/as estudiantes sobre lo trabajado en la anterior actividad digital ¿Qué recuerdan? ¿Qué hicimos? ¿Hacia dónde estuvo orientada la reflexión? A partir de ello complementar mencionando que en esta sesión reflexionaremos puntualmente sobre cómo buscar información en internet y lo útil que nos puede ser</i>
<b>Momento 1: Experimentación (25 minutos)</b>

Antes de empezar la actividad, es importante contar con dispositivos que tengan acceso a internet estable, al menos uno por cada 5 estudiantes. También necesitaremos un papelote para cada grupo y marcados de colores, al menos uno para cada grupo. En caso de no contar con internet, tenemos la alternativa de pedir a los estudiantes que traigan hecho de su casa el punto 1 y 2 de la actividad.

Para introducir la actividad podemos empezar situando lo siguiente: ¿Investigar es divertido? Por supuesto que sí. Vamos a ponernos en los zapatos de un/a curador/a, una persona muy instruida que trabaja presentando investigaciones (esencialmente sobre obras de arte).

Una de las principales fuentes de información para realizar una investigación sobre cualquier tema es internet. En este punto, según la cantidad de dispositivos, pedimos a los estudiantes que trabajen en grupos de 5 personas.

Luego de formados los grupos, dar las siguientes instrucciones:

1. Sobre un tema que les interese en común, realmente no importa mucho cuál sea, por ejemplo: “el cambio climático”, “la convivencia ciudadana”, “anime japonés”, “el cine de superhéroes”, “la historia de los videojuegos”, pero será mejor si el tema está relacionado con alguno de los temas que hayan pensado para su proyecto de vinculación.
2. Busquen más información del tema en Wikipedia, para ello basta ingresar a [wikipedia.org](http://wikipedia.org). Lo ideal es que la información que releven aborde elementos clave para hacer una exposición clara a sus compañeros.
3. De toda la información que encuentres, escribe 5 ideas clave en un papelote. Lo clave de estas ideas es que sean atrapantes para quienes nos están escuchando. Por ejemplo, si nuestro tema es el cambio climático, podemos elegir una frase como “En el Océano Pacífico hay una isla de basura” y dar algún dato relevante sobre esta isla (su extensión, por ejemplo).

Los estudiantes tienen 10 minutos para recolectar la información y escribir en los papelotes. Luego, pediremos a los grupos que les cuenten a sus compañeros sobre qué tema investigaron y cuáles son las ideas clave que resumieron de su investigación. Con sus papelotes se puede armar una galería en el aula, haciendo una ronda de stands o pegándolos en la pared.

Cerrar las exposiciones preguntándoles ¿Qué aprendieron de su investigación? ¿Qué aprendieron de las exposiciones? Recabar la participación de 2 o 3 estudiantes.

### **Momento 2: Reflexión y retroalimentación (20 minutos)**

Agradecemos a los/as estudiantes por su investigación y exposición para compartir más sobre sus temas de interés. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** respondan las siguientes preguntas: Imagina que tienes que elaborar una exposición de para concientizar a tus vecinos sobre tu proyecto de vinculación. ¿Qué elementos tendrías en cuenta para montar tu exposición y lograr que se interesen? ¿Cuál sería el tema de tu exposición y qué nombre le pondrías para llamar la atención de tus vecinos?

**Importante:** Este es un momento de reflexión individual de cada estudiante para priorizar la participación de todos y todas y sobre todo para que cuando se haga la reflexión colectiva, quienes no se sientan cómodos comentando sus ideas, hayan tenido un espacio privado para reflexionar luego de la actividad.

Luego de pasar 10 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes respecto al lugar que juega la investigación digital para el pensamiento crítico.

<b>Título de actividad</b>	Definiendo el problema y reflexionando sobre mí lugar en la comunidad
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre la comunidad educativa o en la que residen, caracterizar sus problemas y dialogar sobre el proyecto de vinculación.
<b>Tiempo</b>	30 minutos

<b>Descripción</b>
<p><i>Como transición de actividad podemos recordarles a los estudiantes que uno de los puntos de partida para nuestro proyecto de vinculación es identificar el problema al que queremos contribuir con una solución. Muchas veces creemos que los problemas deben o deberían ser únicamente asunto del gobierno. Sin embargo, nosotros y nosotras también podemos poner nuestro granito de arena para mejorar nuestros barrios. Por ello y para delinear algunas alternativas seguiremos trabajando sobre la importancia de los derechos de niños, niñas y adolescentes (NNA) y su convivencia con la comunidad. En esta semana, recordaremos lo visto, y, a partir de todos los problemas y temáticas revisadas, la idea es que los estudiantes reflexionen sobre qué problema les gustaría abordar en su proyecto de vinculación.</i></p> <p>Preguntar a los/as estudiantes, a partir de los derechos revisados en las últimas semanas ¿Cómo los niños, niñas y adolescentes pueden vincularse y convivir en su comunidad? Luego de retomar 2 o 3 participaciones recordar que una de las formas de vincularse con la comunidad es participando de lo que sucede en ella. El hecho de convivir en sociedad nos ayuda a formar un criterio sobre los problemas que nos afectan en colectivo. De allí</p>

que la posibilidad de desarrollar un proyecto de vinculación implique fortalecer la participación de los NNA en la comunidad y poner en valor las ideas que tenemos por el hecho de convivir en ella.

### Momento 1: Experimentación (10 min)

Pedirles a los estudiantes que en la sección “Armando mi proyecto de vinculación” de su cuaderno de trabajo correspondientes a esta sesión, respondan a las siguientes preguntas:

- A lo largo de tu vida, y a partir de los revisado en las últimas semanas, ¿Qué problemática o tema te gustaría abordar para la mejora de tu comunidad y que promuevan el cumplimiento de derechos de niños, niñas y adolescentes?
- Menciona 5 características de ese problema que tu hayas identificado en tu barrio. Para eso, puede guiarte con estas preguntas: ¿A quién afecta? ¿Cómo nos afecta? ¿Qué implicancias tiene para tu vida cotidiana como joven?

### Momento 2: Reflexión (20 min)

Una vez que compartieron sus aportes, formar grupos de 4 a 5 personas y pedirles que compartan las ideas que colocaron en sus cuadernos. Si es posible mantener los mismos grupos que trabajaron juntos esta sección en las anteriores sesiones.

A continuación, pedirles que reflexionen sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cómo crees que cambiaría tu barrio si ese problema se solucionara?
- ¿Cómo crees que ese problema podría solventarse a través del deporte o la tecnología?
- En caso de que hayas escuchado a otros adultos hablar de ese problema ¿Cómo han propuesto solucionarlo y cuál es tu opinión al respecto?

Dar para ello un total de 10 minutos. Una vez que este tiempo haya pasado se les pedirá que cada uno/a escriba en su cuaderno los principales elementos que fueron dialogados en el grupo. Luego de ello, si se cuenta con tiempo disponible, pedir a 1 o 2 grupos que compartan los principales elementos que dialogaron y qué ideas surgieron.

Finalmente, el docente complementa haciendo una síntesis de los aportes y recordando que los proyectos de vinculación que se orientarán a solventar problemas de la comunidad a partir del deporte y la tecnología y conectando idealmente con la promoción de los derechos de NNA, en este caso el derecho a la participación.

Asimismo, **hay que mencionar** que en la siguiente semana estaremos reflexionando sobre el problema en específico que queremos trabajar de manera que en la semana 11 se pueda definir con claridad el problema hacia el cual se orientará el proyecto de vinculación.

**Reflexión final y cierre**

<b>Título de actividad</b>	Cierre y despedida
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
<b>Tiempo</b>	20 minutos

<b>Descripción</b>
<p>Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Qué hemos aprendido sobre el pensamiento creativo? ¿Qué aprendizajes me llevo?</p> <p>Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.</p> <p>Recordar a los estudiantes que compartir sus reflexiones en el cuaderno de estudiante semana a semana es muy importante porque ello les ayuda a llevar un registro de su avance y además porque cada semana representa una bitácora que ayuda a validar su participación en clase.</p> <p>Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la importancia del pensamiento creativo como parte de las habilidades socioemocionales cotidianas, para ello se recomienda tomar como aportes lo dialogado y reflexionado en cada una de las actividades.</p> <p>Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro y agradecer la participación en la jornada.</p>

**MATERIAL COMPLEMENTARIO**

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Material pedagógico Sportic (modalidad virtual):
  - a. Video habilidades deportivas:  
<https://www.youtube.com/watch?v=IYVmP1en2hY>
  - b. Video de habilidades digitales:  
<https://www.youtube.com/watch?v=QPqVQ0Zy-Jc>

c. PDF interactivo:

<https://drive.google.com/drive/folders/14cgVSO62bwi1NqeS0LbGMWpi-hXr8Wqk>

2. Ficha lúdica de pensamiento creativo:

<https://drive.google.com/drive/folders/1y9NvuJ3eb-nWaevlQGdapkmee7MOEjkr>

### Capacitación continua a docentes

¡Hola equipo docente!

En esta sección compartiremos el último material clave para ampliar sus conocimientos en deporte. Les invitamos a dedicar unos 30 minutos para navegar entre estos insumos.

Insumos recomendados según actividad propuesta en esta ficha docente:

1) Para la actividad “El deporte de nuestros sueños” revisar los apartados 2, 3 y 4 de la lectura que encontrarás en este link: <https://drive.google.com/drive/folders/1M9aX-ukgSebeagP4tellD4J6BfLr4uf1>

Este material te ayudará a reflexionar sobre la diversidad en el deporte en cuanto a las edades. Además, podrás profundizar un poco más qué emociones se ponen en juego con los desafíos deportivos (lo que es especialmente importante para una actividad que nos propone imaginar nuevas reglas para los deportes favoritos de los y las estudiantes). Finalmente, el último apartado te servirá para seguir recordando los modelos pedagógicos que ponemos en marcha en el modelo Sportic de aprendizaje.

¡Éxitos en esta semana!

Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.



Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1U94ifCaJcSZx2hDisOAVTVXBJfcG4oBr?usp=sharing>

**FICHA DE DOCENTE #10**  
SEMANA 10 – PENSAMIENTO CRÍTICO

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto <b>Nivel 2:</b> Responsabilidad	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
9. Reconocer la importancia de evaluar las diferentes perspectivas, ideas y afirmaciones a la luz de las evidencias y teorías que establecen coherencia, sostenibilidad y fuerza mediante el planteamiento de debates o conflictos cotidianos en el mundo del deporte. 10. Fortalecer las competencias narrativas y las capacidades de programación a través de la construcción de una historia conectada a una temática determinada para convertirla en una historia animada con diálogos y personajes aprendiendo a desarrollar un pequeño arco narrativo. 11. Reflexionar sobre HSE, específicamente sobre pensamiento crítico 12. Reflexionar sobre los derechos de las niñas, niños y adolescentes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de debate en torno a temáticas vinculadas al deporte y a los juegos olímpicos.</li> <li>• Ejercicio de construcción de narrativas, personajes e historias como base para el desarrollo de un videojuego.</li> <li>• Reflexión sobre el pensamiento crítico</li> <li>• Reflexiones finales sobre las posibles temáticas a trabajar en los proyectos de vinculación.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
<b>¿Cómo podemos incorporar el pensamiento crítico en nuestras acciones cotidianas?</b>	Tecnología, educación física, ciencias sociales, arte, investigación.
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelotes, marcadores permanentes.  <b>Material que solicitar a estudiantes</b> Solicitar a los/as estudiantes que para esta sesión enlisten dos o tres videojuegos de su preferencia anotando personajes, escenario, diálogos, retos y demás que contribuyan a caracterizar cada uno de los videojuegos.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida e inicio
----------------------------	---------------------

<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

**Descripción**

*El pensamiento crítico consiste esta habilidad en explicar, problematizar y/o justificar las situaciones a partir de argumentos con consideraciones conceptuales y contextuales. Implica un esfuerzo de análisis, evaluación e inferencia de las evidencias mediante la interacción con la realidad observada, en el intento de explicarla con autonomía de juicio y criterio fundamentado. Se trata de un proceso relacionado con la razón, la honestidad intelectual y la amplitud mental. Integra la formación de criterio personal (Manual Regional Sportic, 2019)*

**Momento 1: experimentación (10 min)**

Tras el saludo inicial, se introduce esta primera actividad mencionando a los estudiantes que toda la clase tendrá la misión de ser futuristas, es decir, tendrán la responsabilidad de analizar los principales problemas del presente y predecir de cierta manera qué futuro nos espera en diferentes temáticas que se mencionan más adelante.

El reto de esta actividad es no predecir el futuro sin fundamentos sino analizar con criterio los problemas actuales y en función de ello justificar qué futuro nos espera y qué podríamos hacer para mejorarlo.

Como recurso complementario para enmarcar esta actividad sugerimos revisar el siguiente material: Manual Virtual Sportic – actividad: ¿Cómo será nuestro futuro?  
<https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act31>

Para iniciar con la actividad dividir a los/as estudiantes en grupos entre 4 a 5 personas. Pedir a cada uno de los equipos que elija un capitán o una capitana.

De la misma manera, antes de dar inicio con esta actividad, se deberá tener escrito en pizarra o en un papelote la lista de temáticas que los grupos podrán elegir para su análisis futurista. Las temáticas recomendadas con las siguientes (el equipo docente puede modificarlas):

1. Transporte en las ciudades
2. Alimentación
3. Acceso al agua
4. Comunicación
5. Cambio climático
6. Comercio
7. Diversión y ocio

Entregar a cada equipo papelotes y marcadores

**Instrucciones para la actividad:**

1. Una vez que se han conformado los equipos se les pedirá que dialoguen al interno y elijan una temática a trabajar.
2. Una vez que hayan elegido deberán analizar 3 principales problemáticas actuales de esa temática.
3. A partir de ese análisis, deberán dibujar cómo se imaginan el futuro ¿Qué características tendrá? ¿Cómo se verá? ¿Cómo nos adaptaremos los seres humanos?

Al finalizar lo 12 minutos de la actividad invitar a cada equipo a socializar brevemente lo discutido y dibujado respecto a cada una de las temáticas. No hay inconveniente si las temáticas elegidas por los equipos son similares.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Preguntar a los/as estudiantes ¿Cómo se organizaron para pensar en los problemas actuales de cada temática? ¿Cómo el análisis de esos problemas ayudó a pensar en el futuro? Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando sobre el pensamiento crítico como una habilidad socioemocional orientada a formar criterio personal (como el análisis del futuro) basado en problematizar y/o justificar las situaciones a partir de argumentos construidos con base en análisis, evaluación y datos que los evidencian (como los problemas actuales de cada una de las temáticas).

Mencionar que antes de avanzar, **¿Cómo podemos incorporar el pensamiento crítico en nuestras acciones cotidianas?** Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones.

Una vez que los estudiantes finalicen de reflexionar el/la docente puede mencionar que hoy en día mucha información nos rodea. La información viene desde distintas fuentes como el Internet, las redes sociales y desde los medios de comunicación tradicionales como la televisión o la radio. Tenemos acceso rápido a todo tipo de información, datos y personas. Por ello es necesario tener un pensamiento crítico y reflexivo que nos permita analizar la información que llega a nosotros/as.

**Desarrollo**

<b>Título de actividad</b>	Críticos del deporte
<b>Objetivo</b>	Reconocer la importancia de evaluar las diferentes perspectivas, ideas y afirmaciones a la luz de las evidencias y teorías que establecen coherencia, sostenibilidad y fuerza mediante el

	planteamiento de debates o conflictos cotidianos en el mundo del deporte.
<b>Tiempo</b>	35 minutos

**Descripción**

*La presente actividad busca que el y la estudiante aprenda a ejercer el pensamiento crítico en sus procesos de toma de decisiones sabiendo combinar los aspectos tanto objetivos como subjetivos que implica el pensamiento crítico a través de la práctica deportiva.*

*La actividad procura que cada participante manifieste una idea que fomente el diálogo y análisis para llegar a una resolución satisfactoria.*

**Momento 1: experimentación (20 minutos)**

En esta actividad de habilidades deportivas se trabajará a partir del fomento al diálogo y debate entre los estudiantes en función de su conocimiento e ideas respecto al deporte y a los juegos olímpicos. Para cada una de las propuestas de debate no habrá una respuesta correcta o incorrecta, el reto está en que los/as estudiantes generen argumentos sólidos y justificados.

Antes de iniciar la sesión el equipo docente deberá tener escrita en tarjetas de cartulina por separado las diferentes temáticas que guiarán el debate en los distintos grupos. Los temas de debate sugeridos son:

- Si el árbitro se equivoca, tenemos que protestar.
- Cuando un compañero falla, lo tenemos que animar.
- Lo que más me gusta de entrenar es que mis compañeros, son mis amigos y amigas.
- Los juegos olímpicos son mejores que los mundiales de fútbol.
- Deberían permitir que los hinchas entren a la cancha durante un juego.
- El entrenamiento es importante, pero, el talento natural es mejor.

**Instrucciones de la actividad:**

1. Se dividirá a los estudiantes en grupos de 8 personas y al interno de esos grupos deberán dividirse 4 para cada equipo debatiente.
2. Cada equipo de 4 personas deberá elegir un capitán o capitana.
3. El/la docente pasará por cada uno de los equipos pidiendo a los capitanes que elijan cara o sello en una moneda. El equipo que tenga cara debatirá a favor del

tema a debatir que salga en la tarjeta y el equipo que tenga sello debatirá en contra.

4. Una vez lanzada la moneda, el docente ofrece las 8 tarjetas dadas la vuelta y pide al equipo de 8 personas elegir al azar el tema a debatir.
5. Una vez que cada equipo tenga su tarjeta y asignado su rol en el debate, cada equipo de 4 personas deberá juntarse a pensar los 3 principales argumentos para defender su posición en el debate. Para ello tendrán 8 minutos.
6. Una vez transcurrido el tiempo los capitanes de cada equipo se encargarán de dirigir el debate dando el turno de la palabra a cada equipo por 1 minuto para compartir su argumento y así sucesivamente hasta finalizar con los 3 argumentos. Para esto tendrán 15 minutos.

Al finalizar el tiempo, se invitará a todos/as los/as estudiantes a sentarse en círculo en el aula y cada grupo de 8 personas comentará el tema que trabajaron y comentarán cómo les fue al interno en cada debate. Será importante que mencionen los principales argumentos usados a favor y en contra.

### **Momento 2: Reflexión individual y colectiva (10 minutos)**

Al finalizar, agradecemos el esfuerzo realizado por cada uno de los equipos y pedirles que vuelvan a sus asientos y saquen sus cuadernos de estudiante.

Seguido a ello, les pedimos que coloquemos los puestos en su lugar y que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades deportivas”** responda las siguientes preguntas: ¿Cuál es tu posición personal respecto al tema que te tocó debatir en los grupos? ¿Porqué? ¿Cuál crees que es la importancia del pensamiento crítico en los debates?. Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar vamos conectando las reflexiones con ideas o recomendaciones sobre cómo construir argumentos sólidos en una conversación, en los análisis personales sobre diferentes sucesos de la vida e incluso en el desarrollo de sus tareas.

La información colocada en este recuadro aplica para aquellas unidades educativas en las que se ha dispuesto que la implementación del PPE se realizará en dos días por separado. Las UE que mantienen el PPE en un solo día no tomar en cuenta esta información y continuar directamente con la actividad de habilidades digitales

#### **Para cerrar la sesión (10 mins):**

Luego del momento de reflexión de la actividad deportiva, preguntar a los estudiantes ¿Qué es lo que se llevan de esta clase? Releva la participación de quienes deseen participar y hacer una breve síntesis de los aportes. A continuación, mencionar la fecha y hora del siguiente encuentro comentando brevemente las actividades que se realizarán.

#### **Para re-abrir la sesión y continuar con la actividad de tecnología en la siguiente jornada (10 mins):**

Para iniciar la sesión, luego de dar la bienvenida a los y las estudiantes, realizar un ejercicio de recorders de los temas tratados en la última sesión a partir de preguntas como ¿Qué es el pensamiento creativo y cómo nos ayuda en nuestra vida cotidiana? Para este ejercicio se pueden realizar variaciones utilizando solo la palabra de manera oral, a través del uso de un papelote y marcadores o incluso en trabajo grupal y plenaria rápida.

Luego de este ejercicio, el/la docente re-introducirá la pregunta orientadora de la clase, conectando con la actividad digital. En el caso de esta semana puede utilizar preguntas como ¿Qué tipo de videojuegos nos gustan? ¿Nos imaginamos a nosotros mismos como diseñadores de videojuegos? Socializar la palabra entre los estudiantes y posteriormente pasar a introducir la actividad de habilidades digitales como se muestra en el siguiente recuadro. Continuar con la planificación de la clase para abordar luego de eso el proyecto de vinculación y el respectivo cierre de la sesión.

**Materiales requeridos para la siguiente sesión:** marcadores de pizarra, hojas de papel bond, post it, cuaderno del estudiante y esferos.

**Recordar que los/as estudiantes** deberán traer información sobre dos o tres videojuegos de su preferencia anotando personajes, escenario, diálogos, retos y demás que contribuyan a caracterizar cada uno de los videojuegos.

<b>Título de actividad</b>	¡Diseñando nuestro propio videojuego!
<b>Objetivo</b>	Fortalecer las competencias narrativas y las capacidades de programación a través de la construcción de una historia conectada a una temática determinada para convertirla en una historia animada con diálogos y personajes, aprendiendo a desarrollar un pequeño arco narrativo en torno a videojuegos.
<b>Tiempo</b>	45 minutos

<b>Descripción</b>
<p><i>Hacer una historia es un acto de creatividad por naturaleza, el grupo de estudiantes darán sus primeros pasos en el manejo de narrativas para hacer una animación como base para el desarrollo de un videojuego.</i></p> <p><b>Momento 1: Experimentación (20 minutos)</b></p> <p>Iniciar pidiendo a los/as estudiantes que tengan a la mano la información solicitada para la sesión y a continuación explicar la actividad mencionando que se contará con dos momentos: uno primero de diseño grupal de un videojuego dependiendo los intereses de los/as estudiantes y en segundo lugar un intercambio crítico desde el resto del aula para generar aportes a los videojuegos propuestos por cada grupo.</p> <p>El desarrollo tecnológico demanda pensamiento creativo que es lo que se revisó en la anterior sesión y también requiere de pensamiento crítico para analizar ventajas, desventajas, probabilidades, etc respecto a un invento o propuesta tecnológica, en este caso un videojuego.</p>

**Primera parte de la actividad (15 mins):**

- Dividir a los estudiantes en grupos de 4 o 5 personas.
- Entregar papelotes y marcadores a cada equipo
- Pedir a cada equipo que inicialmente comparta sus preferencias de videojuegos en función de la información que buscó para la clase.
- Posteriormente cada equipo deberá escribir en su papelote los siguientes elementos de su videojuego:
  1. ¿Cuál es la trama del videojuego?
  2. ¿Cuáles son sus principales retos?
  3. ¿Cuáles son sus personajes?
  4. ¿En qué escenario se realiza?
  5. ¿Cuántos niveles tendrá?
  6. ¿qué nivel de dificultad tendrá?
  7. ¿Cuál es el elemento más innovador del videojuego?

*Nota: Estas preguntas deberán estar escritas como referencia en el pizarrón o papelote*

Si gustan los estudiantes pueden utilizar la siguiente maqueta de diseño:

Trama del videojuego	Principales retos	Personajes:	Nivel de dificultad:	
			Número de niveles:	
		Escenario:	Elemento innovador/diferenciador	

**Segunda parte de la actividad:**

Una vez que cada uno de los equipos tenga su maqueta del videojuego, se menciona a los estudiantes que ahora todos/as serán “Un comité de crítica y asesoría de videojuegos” y como comité tendrán la responsabilidad de generar recomendaciones fundamentadas para la mejora de cada propuesta.

- Cada equipo presentará su propuesta en 2 minutos
- Se relevarán 3 a 4 recomendaciones del comité de crítica por cada equipo

**Momento 2: Reflexión y retroalimentación (10 minutos)**

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación y apertura para compartir más sobre sus redes sociales. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** responda las siguientes preguntas: ¿Cómo funcionó el trabajo en equipo al diseñar el videojuego? ¿Cómo te sentiste dando recomendaciones para videojuegos? ¿Te gustaría en un futuro dedicarte a esto? Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

**Importante:** Este es un momento de reflexión individual de cada estudiante para priorizar la participación de todos y todas y sobre todo para que cuando se haga la reflexión colectiva, quienes no se sientan cómodos comentando sus ideas, hayan tenido un espacio privado para reflexionar luego de la actividad.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes respecto a cómo en diferentes contextos y situaciones de nuestra vida podemos utilizar el pensamiento crítico. Una de ellas es por ejemplo al tomar una posición fundamentada y generar recomendaciones para diferentes situaciones, como por ejemplo en la actividad un videojuego, pero lo mismo puede aplicar al momento de expresar su posición ante un problema o una idea.

<b>Título de actividad</b>	Prototipemos nuestro proyecto de vinculación
<b>Objetivo</b>	Reflexionar con los estudiantes sobre las posibles acciones a realizar en el marco de la implementación de su proyecto de vinculación.
<b>Tiempo</b>	30 minutos

<b>Descripción</b>
<p><i>Como transición de actividad mencionar a los estudiantes que al momento hemos recorrido algunos conceptos e ideas que nos permiten aproximarnos a la idea de proyecto y comunidad, y la semana pasada trabajamos sobre una breve síntesis sobre lo revisado en las últimas semanas respecto a NNA y derechos. Ahora, es necesario que dediquemos tiempo a reflexionar en torno a las posibles acciones que quisieran realizar en su proyecto de vinculación.</i></p> <p><i>Esta semana recopilaremos todo lo aprendido en las semanas pasadas respecto al derecho a una vida sin violencias, a vivir en un ambiente saludable, a participar en los asuntos de la comunidad y a una convivencia armoniosa.</i></p> <p>Preguntar a los/as estudiantes ¿Cómo se imaginan su proyecto de vinculación (PDV)? Tomar participaciones y complementar mencionando que el PDV tiene como propósito incentivar su pensamiento crítico y colaborativo con miras a pensar soluciones a</p>

problemas que se hayan identificado en su comunidad educativa y que contribuya a fortalecer el ejercicio de sus derechos.

**Momento 1: Experimentación**

Pedirles a los estudiantes que en la sección “Armando mi proyecto de vinculación” de su cuaderno de trabajo correspondientes a esta sesión, respondan a las siguientes preguntas:

- En función del trabajo que has realizado a lo largo de estas semanas, ¿Cómo te imaginas tu proyecto de vinculación?
- Si bien el proyecto de vinculación será realizado de manera grupal, ¿Qué acciones te gustaría realizar?

**Momento 2: Reflexión**

Una vez que compartieron sus aportes, formar grupos de 4 a 5 personas y pedirles que compartan las ideas que colocaron en sus cuadernos. Si es posible mantener los mismos grupos que trabajaron juntos esta sección en las anteriores sesiones.

A continuación, pedirles que reflexionen sobre las siguientes preguntas:

- Como han hecho a lo largo de estas semanas, imaginen que son un grupo asesor de la comunidad educativa para promover los derechos de los jóvenes ¿Sobre qué tema trabajarían su proyecto de vinculación? ¿Qué problema de la comunidad educativa les gustaría contribuir a solucionar?
- ¿Qué acciones harían en su proyecto de vinculación? Enumerar al menos 3.
- Pensar en alternativas o posibles soluciones a partir de lo aprendido en deporte y tecnología.

Dar para ello un total de 10 minutos. Una vez que este tiempo haya pasado se les pedirá que cada uno/a escriba en su cuaderno los principales elementos que fueron dialogados en el grupo. Luego de ello, si se cuenta con tiempo disponible, pedir a 1 o 2 grupos que compartan los principales elementos que dialogaron y qué ideas surgieron.

Finalmente, el docente complementa haciendo una síntesis de los aportes y mencionando que desde la semana #11 iniciará ya la construcción del proyecto de vinculación y que en esta semana concluye la fase de análisis previo vinculado a derechos de NNA.

**Reflexión final y cierre**

<b>Título de actividad</b>	Cierre y despedida
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
<b>Tiempo</b>	20 minutos

**Descripción**

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban brevemente ¿Cómo se sintieron a lo largo de la jornada? ¿Qué es para ti el pensamiento crítico? ¿En qué momentos de tu vida o actividades cotidianas sientes que puedes aplicarlo?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Recordar a los estudiantes que compartir sus reflexiones en el cuaderno de estudiante semana a semana es muy importante porque ello les ayuda a llevar un registro de su avance y además porque cada semana representa una bitácora que ayuda a validar su participación en clase.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la importancia del pensamiento crítico al momento de dialogar, intercambiar ideas y sobre todo diseñar estrategias o soluciones para problemas cotidianos, para ello se recomienda tomar como aportes lo dialogado y reflexionado en cada una de las actividades.

Al cerrar la sesión anunciar la fecha del siguiente encuentro y agradecer la participación en la jornada.

**MATERIAL COMPLEMENTARIO**

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

6. Material pedagógico Sportic (modalidad virtual):
  - a. Video habilidades deportivas:  
[https://drive.google.com/file/d/1RMM5kZmiaL\\_ycYIKzc9inkp1V0U8ZJp/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1RMM5kZmiaL_ycYIKzc9inkp1V0U8ZJp/view?usp=sharing)
  - b. Video de habilidades digitales:  
<https://drive.google.com/file/d/1jX3DFYVWV4ZCyYiXth6NL5yUpMUm12s5O/view?usp=sharing>
  - c. PDF interactivo:  
<https://drive.google.com/file/d/1MJFQmkJR4z-oYiKBY98kRIKAK8RuHH6w/view?usp=sharing>
7. Manual Virtual de Sportic: ¿Cómo será nuestro futuro? (Sugerido para la actividad inicial de la sesión) <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act31>

### Capacitación continua a docentes

**¡Hola equipo docente!**

Desde la siguiente ficha, N°11, incluiremos un Ciclo de videos en Enfoque de Género y Derechos Humanos. Estos videos durarán un promedio de 10 minutos cada uno y podrán acceder a ellos en esta sección, hasta la ficha N°20.

El objetivo de este material audiovisual es profundizar un poco más en los temas de género y derechos humanos, dos elementos transversales que prioriza el programa Sportic, para trabajarlos especialmente en el diseño e implementación de los proyectos de vinculación de los y las estudiantes.

¡Esperamos que sean de tu agrado!

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



Enlace: <https://drive.google.com/drive/folders/1i8DxltN6nemgz-eRIwniNuS77oR2BLjb?usp=sharing>

**FICHA DE DOCENTE #11**

SEMANA 11 – PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto <b>Nivel 2:</b> Responsabilidad	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
13. Ser capaz de presentar respuestas innovadoras a retos grupales. 14. Aprender a identificar y aceptar el pensamiento creativo en los demás. 15. Conocer sobre robótica y aproximación al pensamiento computacional (código) para programar robots. 16. Reflexionar sobre HSE, específicamente sobre pensamiento crítico y creativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio grupal para diseñar soluciones ante retos.</li> <li>• Ejercicio de construcción de instrucciones para un robot</li> <li>• Ejercicio para definir el problema del proyecto de vinculación.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
<b>¿Cómo podemos identificar y aceptar el pensamiento crítico y creativo de los demás para trabajar en equipo?</b>	Tecnología y educación física
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelotes, marcadores permanentes y conos.

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida y actividad deportiva
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

**Descripción**

*Como habíamos visto semanas antes, llega un momento en nuestra vida en el que nos cuestionamos y nos cuestionan sobre qué profesión u oficio quisiéramos ejercer a lo largo*

*de nuestra vida. Sin duda alguna, una pregunta muy rápida, pero cuya respuesta nos lleva tiempo y energía para reflexionar. Así como ésta, hay varias circunstancias en la vida que demandan analizar qué hacer. Para ello es importante desarrollar la habilidad de pensar de manera crítica y creativa; como hemos visto en anteriores semanas. Hay que dejar volar la imaginación para identificar posibles alternativas y tener pensamiento crítico para ver lo positivo y negativo en cada decisión.*

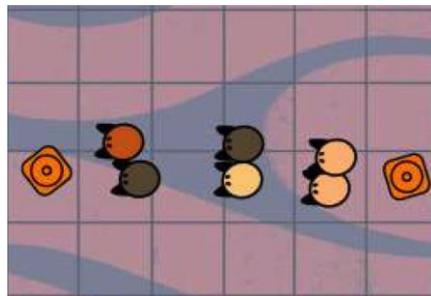
### **Momento 1: experimentación (10 min)**

Se harán dos a tres equipos con todos/as los estudiantes del aula, cada equipo tendrá como objetivo realizar un recorrido de un cono al otro siguiendo las indicaciones del equipo docente respecto a la cantidad de pies y manos que pueden utilizar de manera grupal para movilizarse. Los/as estudiantes son libres de decidir cómo responden al reto.

**Ejemplo:** si son 10 participantes por equipo se pueden dar las siguientes instrucciones.

**Reto 1:** Trasladarse con 10 pies (Ejemplo: los 10 con un pie, 5 corriendo y 5 subidos a caballito...)

**Reto 2:** Trasladarse con 5 pies y 5 manos (Ejemplo: 5 carretillas y 5 tomándolos)



### **Consideraciones metodológicas:**

- La actividad se hará con más o menos grupos dependiendo del número de participantes. El equipo docente debe hacer la actividad más difícil de manera progresiva, es decir, se irá reduciendo el número de manos y pies grupales.
- Definir la cantidad de retos que se pondrán a los equipos para su movilización según la disponibilidad de tiempo. Se sugiere al menos 4 retos.
- Después de dar cada reto dar un tiempo a los estudiantes para definir estrategia (1 a 2 mins)

### **Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Preguntar a los/as estudiantes ¿Quién hizo el traslado con más velocidad y efectividad la mayoría de las veces? ¿Siguieron lo que hacían las y los demás o pusieron en juego su creatividad? Pedir a los/as estudiantes que en su cuaderno escriban ¿Cómo se sintieron en el trabajo en equipo? Y dibujen el reto que le costó más trabajo a su equipo.

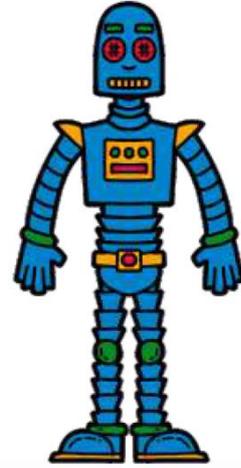
A continuación preguntar, **¿Cómo podemos identificar y aceptar el pensamiento crítico y creativo de los demás para trabajar en equipo?** Releva al menos unas 3 o 4 participaciones. Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando en grupos y retos que pondrán a prueba el pensamiento crítico y creativo de cada equipo.

<b>Título de actividad</b>	Robótica:
<b>Objetivo</b>	Humanoides
<b>Tiempo</b>	60 minutos

Descripción
<p><i>La robótica es clave en el proceso de aprendizaje porque favorece la posibilidad de profundizar en el trabajo en equipo, la colaboración, el análisis y la experimentación de posibilidades y análisis</i></p> <p><i>Contribuye a promover la imaginación, la creatividad, la expresión en la creación de nuevas ideas.</i></p> <p><i>En esta primera sesión se realizará una aproximación a la robótica a partir de las ideas que aporten los/as estudiantes y los aportes del equipo docente.</i></p> <p><b>Momento 1: Experimentación (20 minutos)</b>                      Iniciar la sesión con estas preguntas generadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es un robot? ¿A qué se dedican? (Orientar la discusión a tareas repetitivas y automatizadas).</li> <li>- ¿Qué puede o no puede hacer un robot?, ¿qué tipo de problemas puede resolver un robot? (La creación como factor diferenciador de las personas)</li> </ul> <p>Releva 2 a 3 participaciones entre los/as participantes. Para la tematización y para complementar los aportes de los/as estudiantes puede utilizar los siguientes recursos:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><b>Robótica explicada para niños y adolescentes:</b>  <a href="https://bit.ly/3pWbVS2">https://bit.ly/3pWbVS2</a></p> <p><b>¿Qué es la robótica?</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xzRegx2PF78">https://www.youtube.com/watch?v=xzRegx2PF78</a></p> </div>

Posterior a la tematización, se realizará la siguiente actividad de reflexión sobre cómo trabaja un robot a partir de la siguiente pregunta ¿Cómo se amarra los cordones de los zapatos un robot?

- Pedimos a los participantes formar un círculo y solicitar que, por turnos, uno a uno, los participantes expresen una indicación al moderador del grupo, quien simulará ser un robot, con el objetivo de amarrarse los cordones de uno de los zapatos.
- El moderador debe, en cada una de las instrucciones, intentar no cumplir con el objetivo. Por ejemplo, si la instrucción es tomar los cordones, el moderador deberá hacer la acción con una sola mano y luego esperar el siguiente paso tratando de demorar la mayor parte el amarrado del cordón.
- La reflexión se orientará hacia cuán importante son las instrucciones que damos a las demás personas, cómo logramos ser más precisos y cómo enseñar a realizar algo tan cotidiano.



#### Trabajo grupal complementario:

- En el caso de contar con tiempo disponible, dividir a la clase en grupos de 4 personas y solicitarles que en cada uno de los grupos imaginen que tienen que programar un robot para cepillar los dientes.
- Pedirles que así como lo hicieron con el robot que se amarra los cordones, escriban o dibujen en un papelote las instrucciones que le darían al robot para programarlo (10 minutos).
- Al finalizar el tiempo intercambiar las instrucciones entre equipos y pedirles que simulando ser un robot repliquen las instrucciones recibidas por parte de los otros grupos.

#### Momento 2: Reflexión y retroalimentación (10 minutos)

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación y apertura para compartir más sobre sus redes sociales. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** responda las siguientes preguntas:

- Dibujar cómo se imaginan el robot cepillador de dientes
- En una palabra escribir qué expectativa tienen de las clases de robótica
- ¿Cómo utilizamos el pensamiento crítico y creativo en esta actividad?

Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes.

### Proyecto de vinculación

<b>Título de actividad</b>	Definiendo el problema de mi proyecto de vinculación
<b>Objetivo</b>	Recorrer la unidad educativa e identificar el problema que se desea trabajar en el proyecto de vinculación.
<b>Tiempo</b>	60 minutos

#### Descripción

Iniciar esta sección mencionando los siguientes elementos a los/as estudiantes:

- A partir de esta semana (11) hasta la semana 16 se trabajará en el diseño del proyecto de vinculación de manera grupal.
- Esto se realizará bajo la metodología de rompecabezas, es decir, cada semana se desarrollará una sección del proyecto de manera grupal.
- En esta sesión se deberán conformar los grupos de trabajo para el diseño del proyecto y avanzar en la definición del problema que a los/as estudiantes les gustaría trabajar. Los grupos se conformarán al azar, afinidad o como el equipo docente considere más apropiado.

#### Momento 1: Experimentación

Luego de conformar los equipos de trabajo entre 8 a 10 personas, pedirle a cada equipo que definan un capitán o capitana y se coloquen un nombre. Mencionarles que en ese equipo trabajarán el proyecto durante las siguientes 10 semanas para el diseño e implementación del proyecto.

Para iniciar, mencionar a los estudiantes que irán en un tour alrededor de la Unidad Educativa, en calidad de investigadores o asesores para identificar oportunidades de

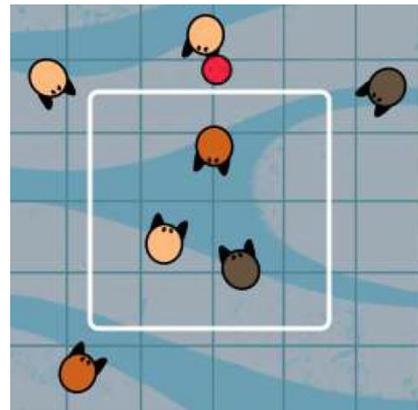
mejora que contribuyan al cumplimiento de los derechos de niños, niñas y adolescentes como los revisados en las semanas pasadas.

El recorrido alrededor de la UE puede durar entre 10 a 15 minutos. Al recorrido deberán llevar su cuaderno de estudiante y un esfero para tomar notas de las ideas que vengan a su mente. Algunas preguntas motivadoras previas a iniciar el tour pueden ser:

- ¿Qué nos gustaría que mejorara en nuestra UE para cumplir con nuestros derechos?
- ¿Qué problemas identificamos?
- ¿Nosotros/as podríamos realizar algo para contribuir a mejorarlo?

**Momento 2: Reflexión**

Al regresar del recorrido, cada equipo deberá dialogar sobre lo observado y reflexionar en torno a las siguientes preguntas guía: ¿Sobre qué problema les gustaría trabajar? ¿Qué problema observaron y les gustaría contribuir a mejorar?



- Entregar un papelote y marcadores a cada equipo invitándoles a escribir o dibujar lo observado.
- Dar para ello un total de 10 minutos y posteriormente abrir una plenaria para una retroalimentación colectiva con el propósito de que cada grupo explique por qué la selección de ese problema.
- Luego de la plenaria invitar a que cada equipo en sus cuadernos de trabajo llenen la siguiente matriz:

Nombre de mi equipo:	
Nombre del problema que queremos trabajar en nuestro proyecto de vinculación:	

5 características de ese problema	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.</li> <li>2.</li> <li>3.</li> <li>4.</li> <li>5.</li> </ol>
-----------------------------------	--

*Nota: Si bien el trabajo es grupal, es importante que este ejercicio sea realizado por cada estudiante en su cuaderno para llevar un registro propio del diseño del proyecto.*

### Reflexión final y cierre

Título de actividad	Cierre y despedida
Objetivo	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
Tiempo	10 minutos

Descripción
<p>Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo dibujen desde su imaginación un robot que creen que podría ayudarles en alguna necesidad diaria.</p> <p>Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.</p> <p>Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la importancia del pensamiento crítico al momento de dialogar, intercambiar ideas y sobre todo diseñar estrategias o soluciones para problemas cotidianos, para ello se recomienda tomar como aportes lo dialogado y reflexionado en cada una de las actividades.</p>

### MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

8. Insumos clave para tematizar la sesión:
  - a. Robótica explicada para niños y adolescentes)  
<https://bit.ly/3pWbVS2>
  - b. ¿Qué es la robótica?  
<https://www.youtube.com/watch?v=xzRegx2PF78>

9. Manual Virtual de Sportic: Programando soluciones (Sugerido para motivar la construcción del proyecto de vinculación) <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act33>

### Capacitación continua a docentes

¡Hola equipo docente!

Cómo les habíamos comentado previamente, desde esta ficha empezaremos a compartir los videos para trabajar el Enfoque en Género y Derechos Humanos, en el marco de la formación docente continua.

En este primer video que podrán encontrar [en este link](#) presentamos el espacio de este ciclo de videos y abordamos nuestro primer tema: **¿de dónde viene y cómo se intenta justificar socialmente la desigualdad de género?**

Esperamos que este material sea de su agrado. Revisarlo les tomará sólo 14 minutos.

Les deseamos, como siempre, lo mejor para esta semana!

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1VzWSfOajARz2nmqrr25CaJID6i5LmZ7W?usp=sharing>

**FICHA DE DOCENTE #12**

SEMANA 12 – RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y CONFLICTOS

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
<b>Valor olímpico:</b> Respeto <b>Nivel 2:</b> Responsabilidad	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
17. Ser capaz de analizar situaciones conflictivas y su posición ante ello 18. Aprender a identificar una situación de conflicto, sus implicancias y los procesos que intervienen. 19. Aprender a identificar problemas y conflictos y abordarlos de manera colectiva 20. Aproximarse a la robótica a través del análisis del movimiento y articulaciones. 21. Reflexionar sobre HSE, específicamente sobre resolución de problemas y conflictos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio grupal para analizar conflictos o situaciones problemáticas</li> <li>• Ejercicio de construcción de una mano robótica</li> <li>• Ejercicio para definir el problema del proyecto de vinculación.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
<b>¿Cómo podemos resolver problemas y conflictos? ¿Qué nos sucede cuando estamos frente a un problema o conflicto?</b>	Tecnología y educación física
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelote marcadores de cuatro colores  Material proporcionado por Sportic: cartón, elástico, sorbetes, pistola de silicona, siliconas, tijeras

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

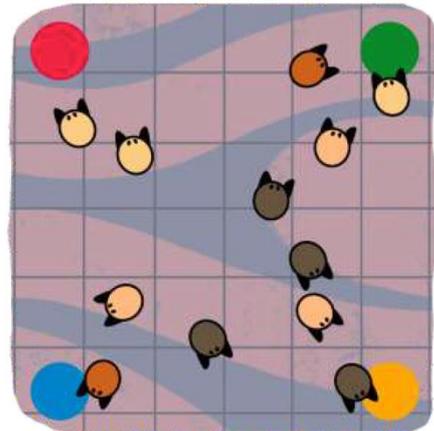
**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida y actividad inicial (las 4 esquinas)
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

<b>Descripción</b>	
--------------------	--

*La resolución de conflictos sociales, sean familiares, escolares, laborales u otros; es de por sí, una habilidad de alta complejidad, más no imposible. Desarrollar esta habilidad nos permitirá aproximarnos mejor a un conflicto, aprender a ponernos en el lugar de los demás, y saber responder de manera asertiva. De esta manera, aprendemos a analizar los problemas de manera crítica y a buscar soluciones creativas.*

*Resolver conflictos demanda desarrollar la capacidad de regular el estrés y manejar nuestras emociones. Aprender a resolver los conflictos de manera saludable, aumentará la comprensión de los demás, generará confianza y fortalecerá los vínculos con nuestras personas más cercanas.*



### Momento 1: experimentación (10 min)

El equipo docente plantea situaciones de conflicto que hayan aparecido en el deporte televisivo o en las noticias de la localidad en las últimas semanas y la solución que se adoptó.

Es importante que antes de la sesión el equipo docente tenga en lista al menos 10 noticias en las que se tenga el titular y ciertos elementos de contexto que les permita reflejar la problemática a los estudiantes para que en función de ello tomen la decisión.

La o el docente dirá en voz alta las situaciones de manera aleatoria, al escuchar la situación, las y los jugadores deberán correr hacia una de las cuatro esquinas en las que estarán colocados distintos colores. Una vez que todos los estudiantes hayan elegido una esquina pedirles que regresen manteniéndose en su grupo y preguntarles a una o dos personas la razón para su decisión.

Cada uno de los colores significa algo:

<b>Esquina 1</b>	<b>Esquina 2</b>	<b>Esquina 3</b>	<b>Esquina 4</b>
No estoy de acuerdo.	Estoy de acuerdo.	No sé si estoy de acuerdo o no.	No veo que sea una situación de conflicto.

### Consideraciones metodológicas:

El espacio se adapta a las habilidades psicomotrices del grupo. Con grupos de mayor edad, las formas de desplazamiento pueden variar: saltar en un pie, correr hacia atrás, saltar con sentadillas etc. Es un ejercicio que permite tanto adaptaciones en la dimensión del espacio de juego como en las formas de correr y transportar el mensaje.

*Nota: actividad tomada del Manual Regional Sportic (2019)*

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Preguntar a los/as estudiantes ¿Qué tomaron en cuenta para decidir a qué esquina ir? ¿Cuándo se les hizo fácil o difícil la detección del problema/conflicto? ¿Qué influyó en que efectivamente se detectara? ¿Les costó mucho/poco posicionarse en la resolución del conflicto?

A continuación preguntar, **¿Cómo podemos resolver problemas y conflictos? ¿Qué nos sucede cuando estamos frente a un problema o conflicto?** Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando en grupos y retos que pondrán a prueba la resolución de problemas y conflictos.

**Habilidades digitales con robótica**

<b>Título de actividad</b>	La robótica al alcance de nuestra mano
<b>Objetivo</b>	Mano robótica
<b>Tiempo</b>	75 minutos

**Descripción**

*Como vimos la semana pasada, la robótica es clave en el proceso de aprendizaje porque favorece la posibilidad de profundizar en el trabajo en equipo, la colaboración, el análisis y la experimentación de posibilidades y análisis. Además, contribuye a promover la imaginación, la creatividad, la expresión en la creación de nuevas ideas.*

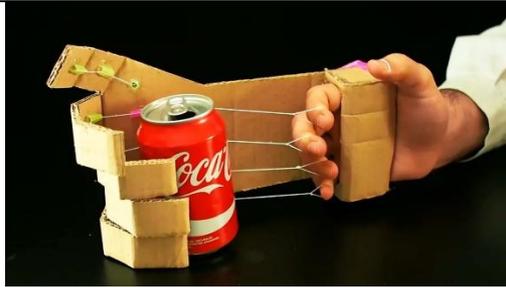
*En esta segunda sesión seguiremos trabajando sobre robótica a partir de la construcción de una mano robótica*

**Momento 1: Experimentación (60 minutos)**

*Antes de iniciar, es muy importante organizar los materiales por equipo, así como hacer una presentación general de los mismos para que los y las estudiantes puedan seguir la descripción del paso-a-paso al momento de hacer sus manos.*

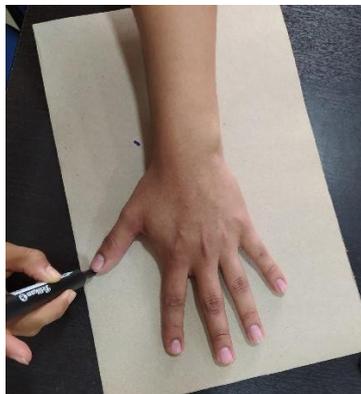
Iniciar la sesión preguntando ¿en qué nos puede ayudar una mano robótica? Recabar algunas participaciones.

Acto seguido, dividimos al curso en equipos de 4 personas. Luego, podemos mostrar la mano robótica que cada grupo docente y los mediadores trabajaron en las transferencias presenciales o una imagen como esta:

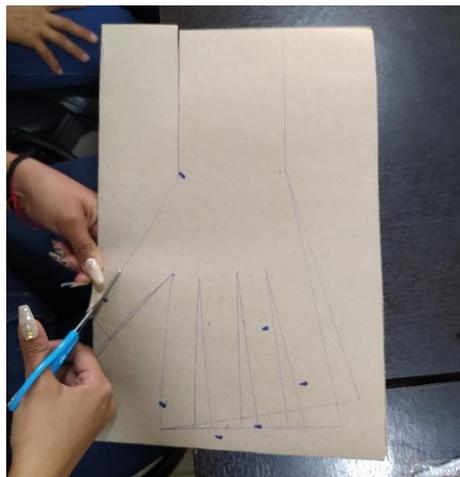


Ayudándonos con una pizarra, vamos presentando el paso-a-paso para la construcción de la mano. Les dejamos acá un punteo que pueden usar como guía:

1. Marcar la silueta de una mano en el cartón facilitado a cada grupo.



2. A partir de la silueta marcada dibujar una mano con rectángulos y recortarla. Recuerden que la parte inferior debe ser extensa para luego pasar nuestra mano



3. Doblar el cartón en cada uno de los dedos de la mano, siguiendo la misma estructura de las falanges de una mano



4. Cortar pequeños pedazos de sorbete y pegar cada uno en cada falange y otros cuatro pedazos un poco más grandes para pegar 4 en la palma



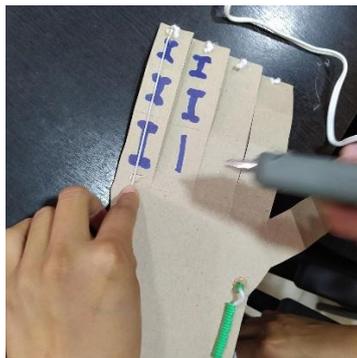
5. A través de los sorbetes enhebrar elástico. Pegar un extremo del elástico por detrás de la punta de cada dedo y hacer un nudo en el otro extremo con el fin de colocar nuestros dedos. Nota: si bien en la transferencia presencial usamos lana, hemos reemplazado este material por elástico, pues ayuda a la funcionalidad de la mano.



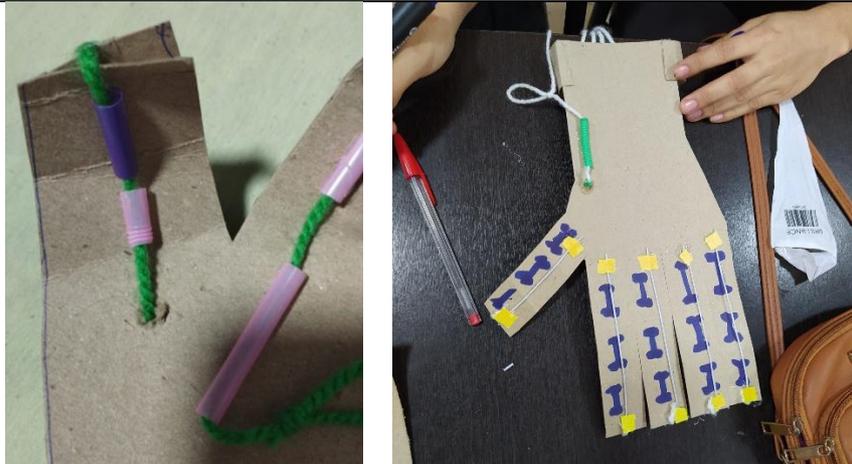
6. Recortar un pedazo de cartón por donde se puedan introducir la palma de sus manos y pegarla a la base de la mano robótica



7. En el dorso de la mano pegar elástico desde la punta de los cuatro dedos hacia el centro de la mano



8. Para el dedo gordo de nuestra mano, vamos a enhebrar el elástico (un poco más largo que los demás) desde la punta de dicho dedo y, luego, por un pequeño agujero, pasaremos elástico por detrás de la mano. En el dorso de la misma, vamos a colocar otro pedazo de sorbete y enhebraremos el elástico por allí. En el extremo del elástico haremos un nudo para colocar nuestro dedo.



También pueden utilizar este video de casi 5 minutos para ilustrar a los y las estudiantes cómo construir sus manos robóticas: <https://youtu.be/ybFy-zlYco>

En caso de que nos quede algo de tiempo, pueden hacer una pequeña competencia jugando Piedra, Papel o Tijeras con las manos construidas por los grupos de estudiantes.

### Momento 2: Reflexión y retroalimentación (15 minutos)

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación y apertura para construir sus manos. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** respondan las siguientes preguntas:

- ¿Qué fue lo más complicado de resolver al construir tu mano? ¿Cómo lo resolviste?
- Con una nueve de palabras ilustra cómo se organizó tu grupo para construir su mano
- Escribiendo o con un dibujo cuéntanos qué usos le podrías dar a tu mano robótica

Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que lo respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Al pasar los 5 minutos, pedir a los y las estudiantes quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes.

### Proyecto de vinculación

Título de actividad	Imaginando mi proyecto y reflexionando sobre su importancia
---------------------	---

<b>Objetivo</b>	Generar una primera lluvia de ideas sobre la justificación e ideas generales para el desarrollo del PDV
<b>Tiempo</b>	60 minutos

### Descripción

Iniciar esta sección mencionando los siguientes elementos a los/as estudiantes:

- En la semana pasada se realizó un recorrido alrededor de la UE para identificar qué tipo de problemas existen y sobre todo cuáles de ellos podríamos contribuir a resolver.
- En esta sesión se deberá seguir trabajando en los mismos equipos conformados en la sesión anterior.
- En esta jornada se trabajará en torno a desarrollar ideas generales sobre cómo se imaginan el proyecto y porqué es importante realizar un proyecto como el que tienen en mente para la comunidad educativa

#### Momento 1: Experimentación

Pedirles a los/as estudiantes que se formen en equipos según lo conformado en la anterior sesión para la construcción del proyecto de vinculación.

- Entregar papelotes, marcadores y post its a cada uno de los grupos.
- Pedirles que, en la mitad del papelote, como si fueran arquitectos, dibujen el lugar de la Unidad Educativa donde identificaron el problema la semana pasada (10 mins).
- A continuación, pedirles que en la otra mitad del papelote hagan una lluvia de ideas grupal sobre ¿Cómo se imaginan su proyecto? ¿Qué actividades deberíamos hacer para cumplirlo? Recordarles que es una primera lluvia de ideas y que eso ayudará para avanzar en el diseño final (10 mins).
- Al final pedirles que resalten de alguna manera las 3 – 4 principales acciones que realizarían en el marco de su proyecto, pensándolas como un paso a paso (5 mins).
- Finalmente pedirles que en 3 post its o cartulinas pequeñas escriban 3 razones que expliquen porqué el desarrollo de su proyecto es importante (5 mins).
- Socializar el trabajo de los grupos en plenaria (10 mins)

#### Momento 2: Reflexión individual

Al finalizar la plenaria, preguntarles a los equipos ¿Cómo les fue en esa primera lluvia de ideas de las acciones a realizar? ¿Cómo se organizaron para pensarlas? Rotar la palabra durante 5 minutos.

- Una vez finalizado, pedirles que, en sus mismos equipos, lleven su cuaderno de estudiante y un esfero para trazar el siguiente cuadro en su cuaderno y llenarlo en función del trabajo en cada equipo.
- Es importante mencionarles que esto se lo realiza para que lleven un registro de lo trabajado y puedan revisarlo en la siguiente sesión para continuar con la armada del proyecto.

¿Cómo me imagino el proyecto que estamos armando con mi grupo?	¿Cómo ayudará este proyecto a mi comunidad educativa?

*Nota: Si bien el trabajo es grupal, es importante que este ejercicio sea realizado por cada estudiante en su cuaderno para llevar un registro propio del diseño del proyecto.*

#### Reflexión final y cierre

Título de actividad	Cierre y despedida
Objetivo	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
Tiempo	10 minutos

#### Descripción

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo dibujen alguna otra parte del cuerpo humano que conozcan o se imaginen que puede ser creada desde los robots. ¿Cómo creen que podrían armarla?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la necesidad de la resolución de problemas y conflictos al momento de relacionarse con otras personas. Recuperar sucesos que hayan acontecido durante las diferentes actividades del taller como la armada de la mano robot o la construcción del proyecto de vinculación para analizar qué conflictos identificaron y cómo los resolvieron.

MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

10. Videos referenciales sobre la armada de la mano robot:
  - a. Como Hacer una Mano Robótica en tu Casa con Cartón | Inventos Caseros:
    - <https://www.youtube.com/watch?v=ybFy-zyLYco>
    - <https://www.youtube.com/watch?v=JFLvkkfVO7I>
11. Manual Virtual de Sportic: ¿Cómo puede ayudar la tecnología al movimiento? (De utilidad al momento de enmarcar la reflexión sobre la funcionalidad de las partes del cuerpo robóticas en la actualidad: <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act28>)

Capacitación continua a docentes

**¡Hola equipo docente!**

En esta sección les presentamos el 2do video del ciclo sobre Enfoque en Género y Derechos Humanos, en el marco de la formación docente continua.

En esta ocasión, [en este link](#) abordamos nuestro segundo tema: **¿de dónde vienen los derechos y por qué los llamamos “Humanos”?**

Esperamos que este material sea de su agrado. Revisarlo les tomará sólo 18 minutos.

Éxitos para esta semana!

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



Enlace: <https://drive.google.com/drive/folders/1fQYLxsj8xaUb5NQL-EN8xn6D4tA3ScNr?usp=sharing>

FICHA DE DOCENTE #13

SEMANA 13 – TOMA DE DECISIONES

ELEMENTOS ORIENTADORES	
<p>Valor olímpico: Amistad Nivel 2: Compartir</p>	
Objetivo de aprendizaje	Breve descripción de los temas a abordar
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender los principales facilitadores y obstáculos a los que se enfrenta la persona al tomar decisiones.</li> <li>2. Identificar la disponibilidad de recurso necesarios para decidir.</li> <li>3. Aproximarse a la robótica a través del análisis del movimiento, motores y circuitos.</li> <li>4. Reflexionar sobre HSE, específicamente sobre la toma de decisiones.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejercicio grupal para analizar situaciones, recursos y definir decisiones en función de ello.</li> <li>● Ejercicio de construcción de un Auto-bot</li> <li>● Ejercicio para definir el objetivo del proyecto y un diagrama de flujo para diseñar las principales actividades a desarrollar.</li> </ul>
Pregunta orientadora de la clase:	Relación con otras disciplinas/materias:
¿Cómo tomamos decisiones? ¿Cómo tomamos decisiones junto a otros?	Tecnología y educación física
Tiempo destinado para la clase:	Espacios necesarios y materiales:
<p>3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.</p> <p>Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo</p>	<p>Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelotes, marcadores de cuatro colores, lana (2 metros (pasos) por estudiante), tiza.</p> <p>Tapas de gaseosa, recipiente plástico pequeño, círculo de cartón que cubra el recipiente plástico</p> <p>Material proporcionado por Sportic: 1 motor de 3v, 1,5 m de alambre RJ45 (al), 3 Pilas AA, 1 Portapilas triple, 2 pulsadores de 2 pines, 20 cm de tubo termo retráctil</p>

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Bienvenida e inicio

Título de actividad	Bienvenida y actividad inicial (Cruzar el río)
Objetivo	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
Tiempo	30 minutos

Descripción

*Saber cómo tomar una decisión es toda una habilidad. Y como toda habilidad debemos saber que nadie nace con ella, sino que es algo que vamos aprendiendo a lo largo de nuestra vida. Tomar decisiones responsablemente es una habilidad que implica elegir de forma autónoma, es decir sin ser influenciado por alguien más, consciente, responsable y de manera ética ante diversas situaciones.*

*La toma de decisiones es muy cercana a la habilidad del pensamiento crítico y a la empatía, precisamente porque tomar una decisión, demanda valorar las posibles consecuencias de nuestras decisiones para nosotros/as mismos/as y para los demás.*

**Momento 1: experimentación (10 min)**

Se le explicará al grupo la siguiente situación:

“Están de excursión y llegan a un punto donde hay que cruzar un río. Por culpa de las lluvias de los últimos días, su caudal ha crecido mucho y atravesarlo es muy difícil. Para ello, tendrán que dividirse en dos equipos, en donde cada equipo tendrá que coordinar cómo poder superar los diferentes obstáculos para lograr hacerlo”.



Obstáculos:

- Cada participante tiene una piedra (aro o dos metros de lana por estudiante anudado el principio con el final para que tenga la figura de un aro/círculo).
- Los aros no se pueden lanzar o dar.
- Tendrán que colocar estratégicamente los aros disponibles para cruzar el río.
- Nadie puede quedarse sin cruzar
- Máximo dos pies por aro.
- Si alguien toca el agua, todo el grupo deberá empezar de nuevo.

**Consideraciones metodológicas:**

- Hay algunos obstáculos que pueden aumentar o reducir la dificultad de la actividad en función de la edad. Se pueden hacer dos equipos en función del número de participantes.
- El o la docente deberá ser quien narre la historia y cree situaciones que puedan ser atractivas y adecuadas para la edad del grupo. Por ejemplo, dibujar el trayecto del río o la aparición de zonas de cocodrilos.
- Trazar con una tiza el punto de partida del punto de llegada, así como el río.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Preguntar a los/as estudiantes ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron? ¿Quién dio su opinión de cómo hacer las cosas? ¿Quién recibió más apoyo? ¿Cómo se desarrolló el proceso de la toma de decisiones para que el grupo pudiera avanzar para cruzar el río? ¿Fue difícil? Reflexionar también acerca de la importancia de identificar previamente los recursos necesarios para la acción

A continuación, preguntar, **¿Cómo tomamos decisiones? ¿Cómo tomamos decisiones junto a otros?** Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando en grupos y retos que pondrán a prueba la habilidad de tomar decisiones en equipo.

*(Actividad tomada del Manual Virtual Sportic, 2020)*

**Habilidades digitales con robótica**

Título de actividad	Auto-bot
Objetivo	Construir un auto
Tiempo	75 minutos

## Descripción

*En esta sesión seguiremos trabajando sobre robótica, pero con un artefacto un poco más complejo, que requiere prestar mucha atención al paso-a-paso para lograr que funcione, lo que implica mucha paciencia y una precisa coordinación de equipo. ¡Construiremos un Auto-bot!*

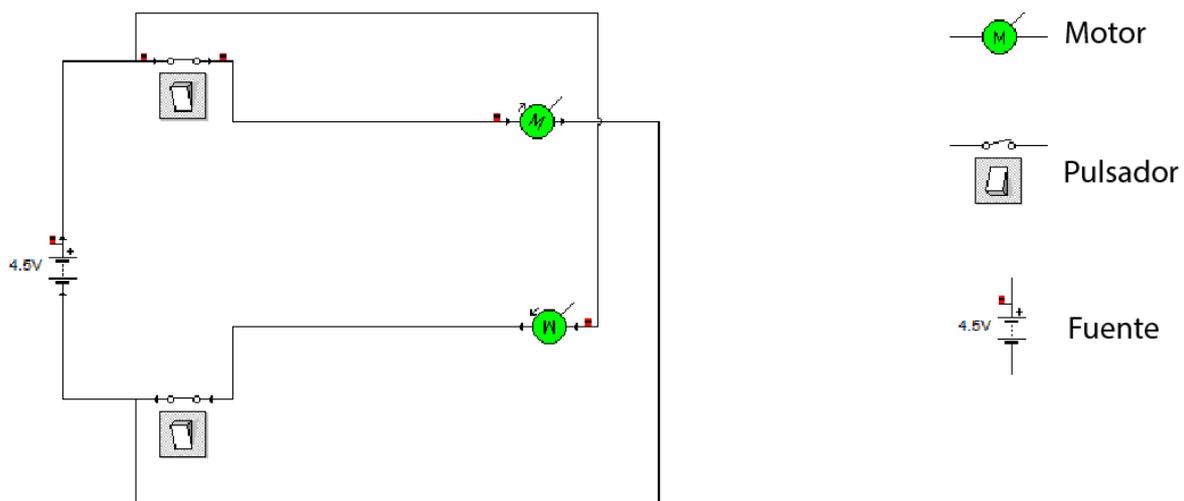
### Momento 1: Experimentación (60 minutos)

*Antes de iniciar, es muy importante organizar los materiales por equipo, así como hacer una presentación general de los mismos para que los y las estudiantes puedan seguir la descripción del paso-a-paso al momento de hacer sus autos.*

Iniciar la sesión preguntando ¿alguna vez imaginaron construir un auto?, ¿cómo creen que funciona? Recabar algunas participaciones.

Luego, seguimos trabajando con los equipos de 4 personas. Antes de ir al paso-a-paso, podemos mostrar el Auto-bot que cada grupo docente y los mediadores trabajaron en las transferencias presenciales para que lxs estudiantes puedan tener una primera imagen de cómo debería verse.

El diagrama eléctrico de conexiones es el siguiente (fue generado en [Crocodile Clips](#), el circuito está [aquí](#)<sup>9</sup>):



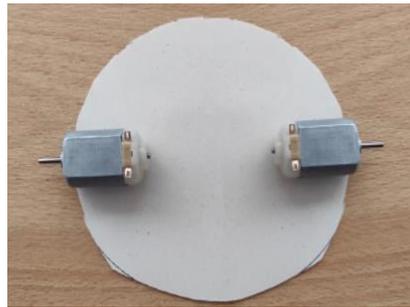
Ayudándonos con una pizarra, vamos presentando el paso-a-paso para la construcción del auto. Les dejamos acá un punteo que pueden usar como guía:

<sup>9</sup> Para poder abrir el diagrama es necesario instalar Crocodile Clips

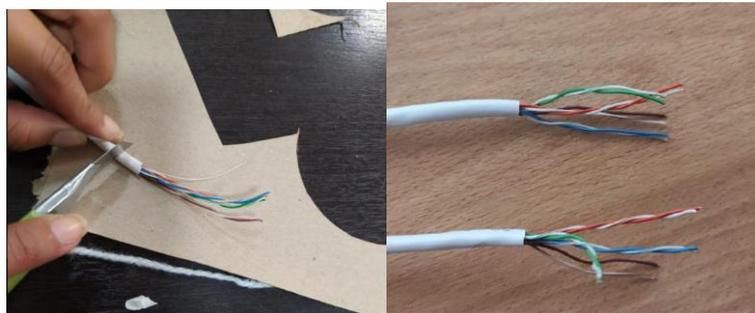
1. Dibujar y recortar el cartón con las medidas de la circunferencia del recipiente plástico solicitado



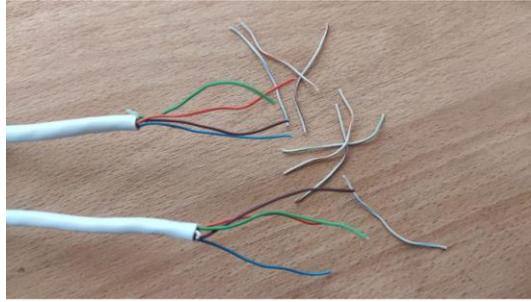
2. Pegar los motores en el cartón previamente recortado. Tomar en cuenta que los motores deben estar ubicados con los conectores en la parte superior



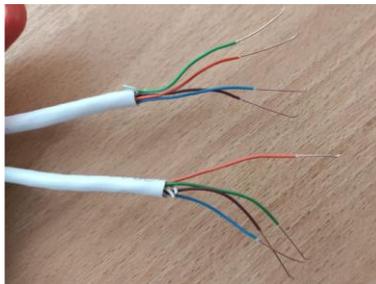
3. En el alambre de red de 1.5m pelar los extremos del cable blanco



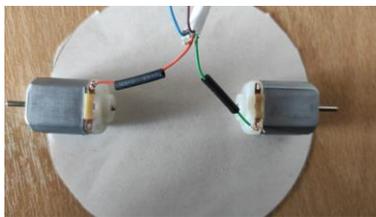
4. Cortar los cables que tienen mezcla de color (azul-blanco, tomate-blanco, verde-blanco y café-blanco) y quedarnos con los cables que tienen color completo (azul, tomate, verde y café)



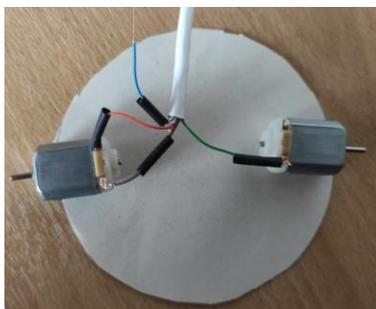
5. Quitar el aislante de todos los cables



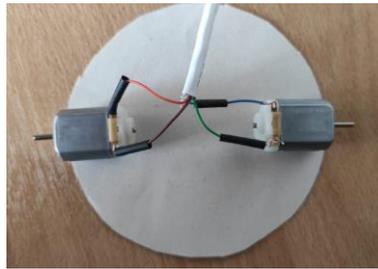
6. Unir los cable verde y tomate en las terminales de los motores como en el siguiente gráfico (no olvidar colocar un pedazo de tubo termo retráctil para luego asegurar la unión)



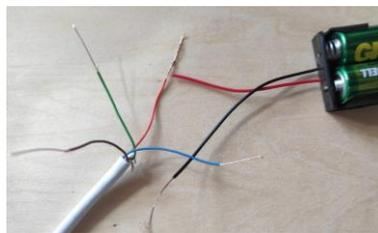
7. Unir el cable café en el mismo motor del cable tomate



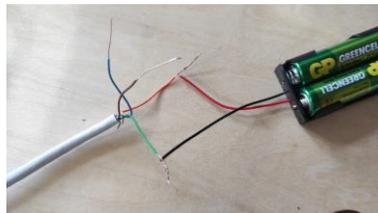
8. Unir el cable azul en el mismo motor del cable verde



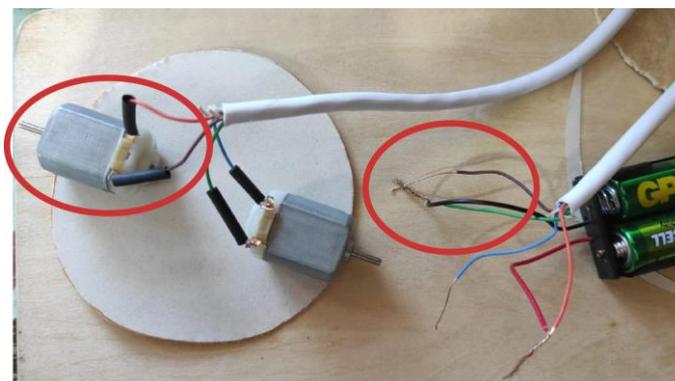
9. Unir el otro extremo del cable tomate, al cable rojo del portapilas con la pila puestas



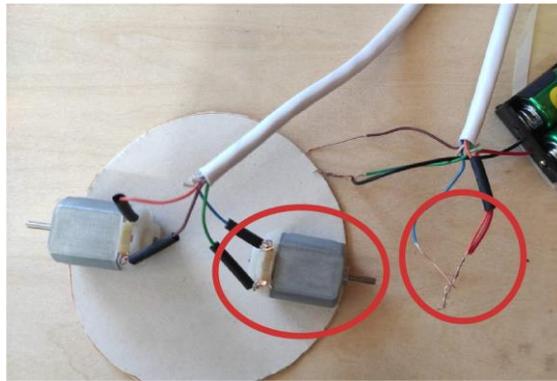
10. Unir el otro extremo del cable verde, al cable negro del portapilas



11. Tocar con el cable café, la unión previa del cable verde y negro (paso 10) para comprobar que el motor que tiene los cables tomate y café se mueve



12. Tocar con el cable azul, la unión previa del cable tomate y rojo (paso 9) para comprobar que el motor con los cables verde y azul se enciende



13. En el caso de que no se mueva uno de los motores revisar que las uniones estén haciendo contacto

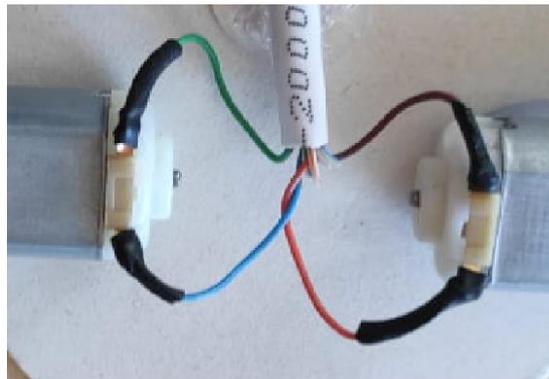


*Unión sin un contacto adecuado*



*Unión con contacto correcto*

14. Una vez comprobado el movimiento de los motores calentar el tubo termo retráctil para asegurar las uniones en el motor.



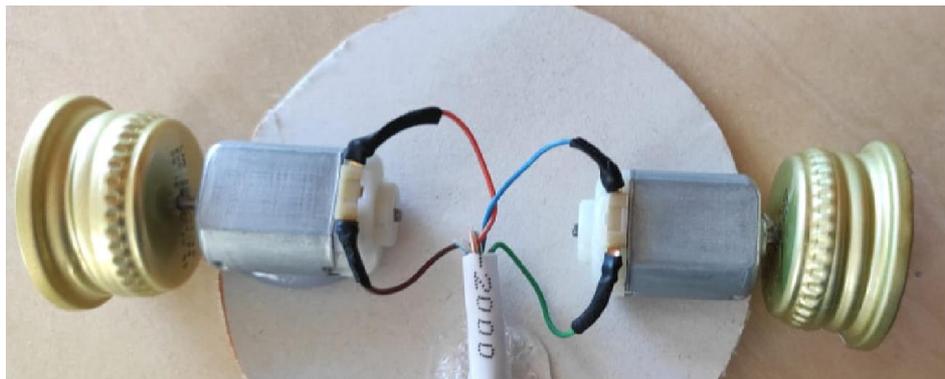
15. Perfora en el centro las tapas de gaseosa para hacer la rueda



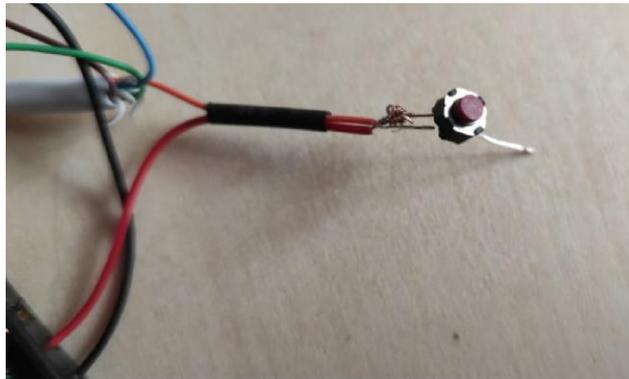
16. Colocar la rueda en el motor y unirlo con silicon caliente (no llenar completamente la tapa para no agregar demasiado peso en las llantas)



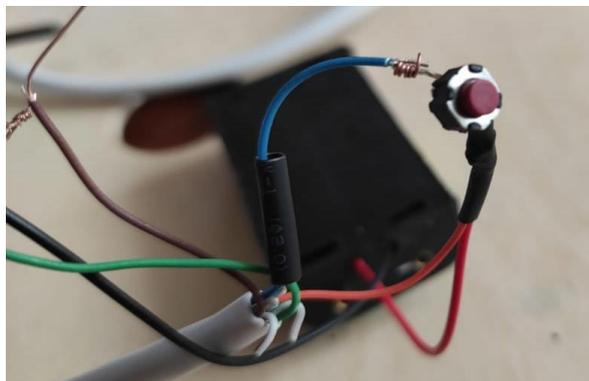
17. Unir la otra rueda con el mismo procedimiento



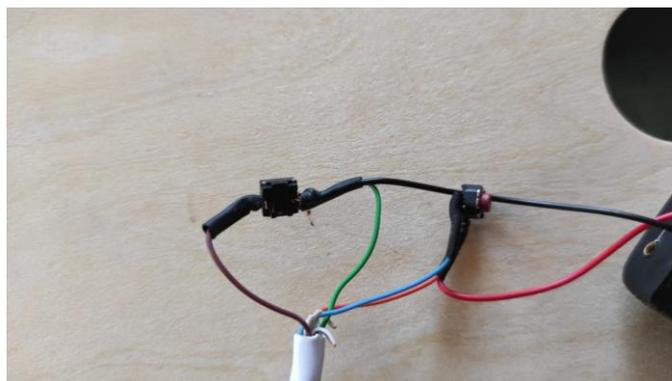
18. en la otra punta del cable unir los cables rojo y tomate a una de las puntas del pulsador (luego, no olvidar colocar el termo retráctil en dicha unión)



19. Unir la otra patita del pulsador al cable azul

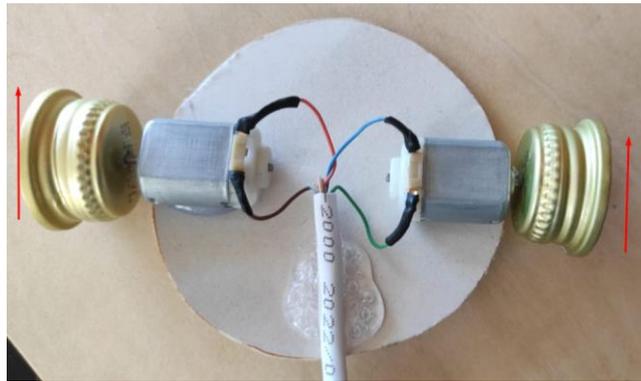


20. Tomar los cables verde y negro y unirlos a una de las patitas del segundo pulsador, y en la otra patita unir el cable café.



21. Asegurarse de que las conexiones estén firmes probando los pulsadores antes de calentar el tubo termo retráctil para sellar las uniones

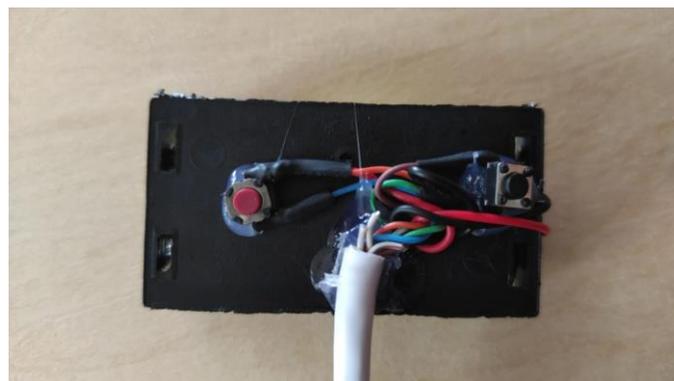
22. Comprobar el lado al que giran las ruedas (con la misma dirección) y asegurar el cable blanco con silicón



23. Pegar la tapa del recipiente plástico para cubrir los motores, recordar hacer agujeros en los lados para dar espacio a los motores



24. Pegar los pulsadores con silicona al portapilas



25. Opcionalmente se puede crear una tapa de cartón para cubrir los cables

### Momento 2: Reflexión y retroalimentación (15 minutos)

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación y apertura para construir sus autos. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”**

respondan las siguientes preguntas:

- ¿Cómo lograron tomar decisiones en grupo? ¿Qué desafíos se presentaron?
- Dibuja la respuesta a la siguiente pregunta: ¿Qué usos se imaginan para el Auto-bot?
- ¿Qué otro tipo de robot crearías a partir de lo aprendido?

Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que las respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Al pasar los 5 minutos, pedir a quienes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes.

### Proyecto de vinculación

<b>Título de actividad</b>	Diseñando el objetivo del proyecto de vinculación
<b>Objetivo</b>	Construir el objetivo del proyecto y definición de las principales actividades a realizar en las siguientes semanas.
<b>Tiempo</b>	60 minutos

### Descripción

Iniciar esta sección mencionando los siguientes elementos a los/as estudiantes:

- En la semana pasada trabajaron en la justificación del problema y un primer momento de ideación colectiva sobre cómo se imaginan el proyecto
- En esta sesión se deberá seguir trabajando en los mismos equipos conformados en la sesión anterior.
- En esta jornada se trabajará en torno a desarrollar el objetivo del proyecto y un primer esquema de las actividades que se realizarán.

### Momento 1: Experimentación

Pedirles a los/as estudiantes que se formen en equipos según lo conformado en la anterior sesión para la construcción del proyecto de vinculación.

- Pedir a los/as estudiantes que se organicen en los grupos respectivos según lo trabajado las sesiones pasadas para el proyecto de vinculación.
- Solicitarles que durante 5 minutos dialoguen al interno de cada grupo para hacer un recorderis de los elementos del proyecto que han trabajado en las dos sesiones anteriores. Pueden apoyarse de sus cuadernos de estudiante.
- Mientras entregarles un papelote y marcadores.
- Mencionar que en esta sesión habrá 2 retos: el primero para la construcción del objetivo del proyecto y el segundo para hacer la lluvia de ideas con las actividades que se realizarán en el marco del proyecto.

**Reto 1: Definiendo el propósito de nuestro proyecto (15 minutos)**

- Los/as estudiantes deberán construir el objetivo de su proyecto a partir de 3 preguntas: ¿Qué haremos en el proyecto? ¿Cómo lo haremos? ¿Para qué lo haremos?
- Mencionarles que cada grupo tendrá 15 minutos para responderlas y para hacerlo pueden dibujar el siguiente cuadro en la mitad de su papelote:

¿Qué harás?	¿Cómo lo harás?	¿Para qué lo harás
<i>Desarrollar una campaña de comunicación</i>	<i>a través de las redes sociales y una charla</i>	<i>para mejorar el cuidado de los parques.</i>

- Cada equipo que finalice llamará al equipo docente, quienes revisarán la construcción del objetivo, y darán retroalimentaciones hasta que finalmente el objetivo sea coherente, concreto y viable.
- A la par se irá construyendo un cuadro de posiciones para llevar registro qué equipos han cumplido con el reto.

**Reto 2: Definiendo las actividades de nuestro proyecto (15 minutos)**

- Una vez que todos los equipos han cumplido con el primer reto, pedirles que escriban su objetivo en la parte superior de la otra mitad del papelote.
- Preguntar a los/as estudiantes si recuerdan la actividad del diagrama de flujo. Tematizar y complementar en función de los aportes.
- El segundo reto consiste en que cada equipo haga un diagrama de flujo corto en el que se definan los pasos que tienen que cumplir para el cumplimiento del objetivo. Es importante que identifiquen las 4-5 actividades que sean centrales para el desarrollo de su proyecto.
- Cada equipo que finalice llamará al equipo docente, quienes revisarán las actividades definidas verificando que sean concretas, viables y que tengan un hilo conductor claro para su desarrollo en el marco del proyecto.
- A la par se irá construyendo un cuadro de posiciones para llevar registro qué equipos han cumplido con el reto.

Al finalizar los retos cada equipo socializa su objetivo y el diagrama de flujo que construyeron con las principales actividades planificadas (15 minutos). Pedir que el capitán o capitana del equipo guarde el papelote trabajado dado que será importante para la actividad de la siguiente semana.

**Momento 2: Reflexión individual (15 minutos)**

Al finalizar la plenaria, preguntarles a los equipos ¿Cómo les fue en esa primera lluvia de ideas de las acciones a realizar cada uno de los retos? Rotar la palabra durante 5 minutos.

- Una vez finalizado, pedirles que, en sus mismos equipos, lleven su cuaderno de estudiante y escriban el objetivo del proyecto acordado con su equipo y las 4-5 actividades claves que identifican en el diagrama de flujo.
- Pedirles que identifiquen la actividad que más llama su atención para el desarrollo del proyecto, que la dibujen y junto a ella resalten los materiales y recursos que serán necesarios para cumplirla.
- Es importante mencionarles que esto se lo realiza para que lleven un registro de lo trabajado y puedan revisarlo en la siguiente sesión para continuar con la armada del proyecto.

*Nota: Si bien el trabajo es grupal, es importante que este ejercicio sea realizado por cada estudiante en su cuaderno para llevar un registro propio del diseño del proyecto.*

**Reflexión final y cierre**

Título de actividad	Cierre y despedida
Objetivo	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
Tiempo	10 minutos

Descripción
Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo dibujen alguna otra parte del cuerpo humano que conozcan o se imaginen que puede ser creada desde los robots. ¿Cómo creen que podrían armarla?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionan qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la necesidad de la resolución de problemas y conflictos al momento de relacionarse con otras personas. Recuperar sucesos que hayan acontecido durante las diferentes actividades del taller como la armada de la mano robot o la construcción del proyecto de vinculación para analizar qué conflictos identificaron y cómo los resolvieron.

### MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Manual Virtual de Sportic: Arte Digital: combinaciones para expresarnos (De utilidad para estudiantes que estén pensando en trabajar con expresiones de arte o comunicacionales en sus proyectos):  
<https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-ac-20>
2. Breve explicación y tutorial de “Crocodile Clips” (Es el programa con el cuál se diseñó el circuito para el desarrollo del robot de esta semana):  
<https://www.youtube.com/watch?v=yc56tcG1EN4>

### Capacitación continua a docentes

**¡Hola equipo docente!**

En esta sección les presentamos el 3er video del ciclo sobre Enfoque en Género y Derechos Humanos, en el marco de la formación docente continua.

En esta ocasión, [en este link](#) abordamos nuestro tercer tema: **¿Cómo es la relación entre los mandatos y roles de género y la sexualidad?**

Esperamos que este material sea de su agrado. Revisarlo les tomará sólo 15 minutos.

Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.



Enlace:

[https://drive.google.com/drive/folders/1MYRuVzKB6Df05\\_ixwUqwX9yA\\_7x\\_AcE?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1MYRuVzKB6Df05_ixwUqwX9yA_7x_AcE?usp=sharing)

**FICHA DE DOCENTE #14**

SEMANA 14 – MANEJO DE EMOCIONES Y SENTIMIENTOS

ELEMENTOS ORIENTADORES	
Valor olímpico: Amistad Nivel 2: Compartir	
Objetivo de aprendizaje	Breve descripción de los temas a abordar
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las diferentes emociones y modos de expresión propios.</li> <li>2. Aprender a identificar y manejar emociones propias e identificar emociones ajenas</li> <li>3. Aproximarse a la robótica a través del análisis del funcionamiento de la luz</li> <li>4. Reflexionar sobre HSE, específicamente sobre manejo de emociones</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejercicio para identificar emociones propias y reconocer emociones de los demás.</li> <li>● Ejercicio grupal de construcción de una lámpara</li> <li>● Ejercicio para definir actividades, cronograma y recursos requeridos para el proyecto de vinculación</li> </ul>
Pregunta orientadora de la clase:	Relación con otras disciplinas/materias:
¿Cómo expreso lo que siento? ¿Cómo reacciono ante las emociones de los demás?	Tecnología y educación física
Tiempo destinado para la clase:	Espacios necesarios y materiales:
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelotes, marcadores.  Material proporcionado por Sportic: 4 leds de luz blanca, cartón, 1 resistencia, 1 portapilas doble 2032, 2 pilas 3032

**ACTIVIDADES PROPUESTAS**

Bienvenida e inicio

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida y actividad inicial (el termómetro inicial)
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

Descripción
<p><i>A lo largo de nuestra vida seguro te has encontrado en situaciones que te han hecho pensar: “quiero dejar de sentirme así” o “no sé por qué he actuado de esta manera”. Si estas frases te suenan familiares, te contamos que a pesar de que las emociones están presentes en nuestro día a día, en ocasiones nos resultan tremendamente confusas e incontrolables. Aprender a manejar las emociones es un proceso que te permite encontrarte a ti mismo/a y mejorar las relaciones con otros.</i></p> <p><i>Esta habilidad va muy de la mano con el autoconocimiento, en la medida que somos conscientes que nosotros mismos vamos tomando la habilidad de comprender qué nos pasa. Solo recuerda: manejar las emociones no significa reprimirlas, sino canalizarlas de la mejor manera.</i></p> <p><b>Momento 1: experimentación (10 min)</b></p> <p>El o la docente traerá un papelote dividido en tres secciones:</p> <p><b>Sección 1:</b> En la que esté dibujado un gráfico con 4 vértices (arriba: euforia, abajo: enojo, a la derecha: tranquilidad, a la izquierda: nerviosismo).</p> <p><b>Sección 2:</b> Una línea en la que en un extremo aparecerá representada la tristeza y en el otro la alegría.</p> <p><b>Sección 3:</b> Una línea superior en la que en un extremo se representará a la motivación y en el otro a la desmotivación.</p> <p>Cada participante marcará su inicial en cada una de las secciones en el que crea que se encuentre.</p> <p><b>Consideraciones metodológicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El gráfico se puede adaptar visualmente y a nivel de complejidad en función de las edades.</li> </ul>

- Es importante que cada participante sepa que tendrá que señalar 3 puntos del gráfico con su inicial, que lo piensen todas y todos primero y después lo marquen.
- El equipo docente debe asesorar para que nadie haga comentarios negativos de las marcas de las y los demás.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Al acabar el ejercicio, la o el docente debe hacer una pequeña reflexión acerca de la importancia de saber identificar las emociones propias para poder actuar mejor. Para estimular la reflexión y conversación se puede preguntar:

**1** ¿Qué diferencia hay entre un sentimiento y una emoción?

**2** ¿Les ha resultado difícil reconocer sus propias emociones?

**3** ¿Qué creen que influye en los sentimientos y emociones de una persona?

Las respuestas obtenidas por parte de los estudiantes en estas preguntas serán claves para la reflexión del componente de robótica y diseño del proyecto de vinculación.

A continuación, preguntar, **¿Cómo expreso lo que siento? ¿Cómo reacciono ante las emociones de los demás?** Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando en grupos y retos que les permitirán aproximarse al manejo de emociones y sentimientos.

**Habilidades digitales con robótica**

Título de actividad	Ilumíname
Objetivo	Construir una lámpara para usos múltiples
Tiempo	75 minutos

**Descripción**

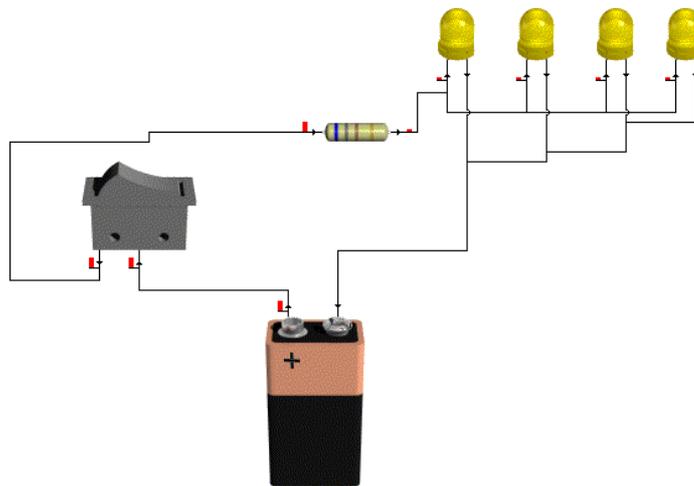
**Momento 1: Experimentación (60 minutos)**

*Antes de iniciar, como en las sesiones anteriores, es clave organizar los materiales por equipo y hacer una presentación general de los mismos para que los y las estudiantes puedan seguir la descripción del paso-a-paso al momento de hacer sus lámparas.*

Iniciar la sesión preguntando ¿alguna vez imaginaron hacer su propia lámpara?, ¿cómo creen que funciona la luz? Recabar algunas participaciones.

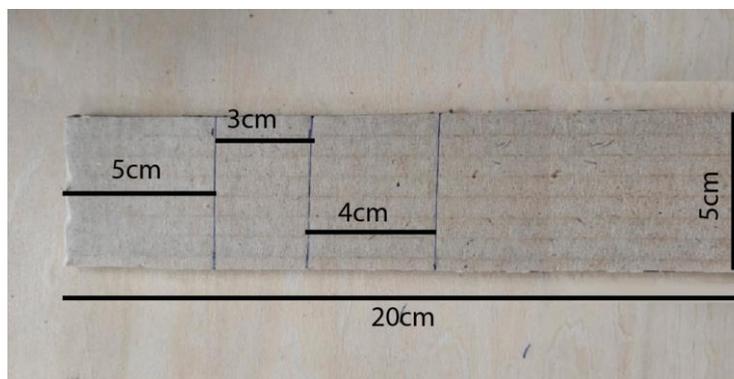
Luego, seguimos trabajando con los equipos de 4 estudiantes. Antes de ir al paso-a-paso, podemos mostrar la lámpara que cada grupo docente y los mediadores trabajaron en las transferencias presenciales para que lxs estudiantes puedan tener una imagen de cómo podrían verse.

El diagrama eléctrico de conexiones es el siguiente (fue generado en [Crocodile Clips](#), el circuito está [aquí](#)<sup>10</sup>):



Ayudándonos con una pizarra, vamos presentando el paso-a-paso para la construcción del auto. Les dejamos acá un punteo que pueden usar como guía:

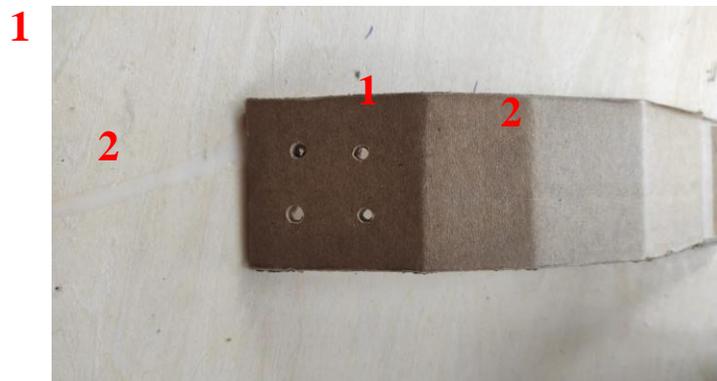
1. En el cartón de 5x20 cm, marcar las líneas mostradas para hacer la estructura de la lámpara. El rectángulo tendrá tres pliegues, como se muestra en la imagen derecha.



<sup>10</sup> Para poder abrir el diagrama es necesario instalar Crocodile Clips



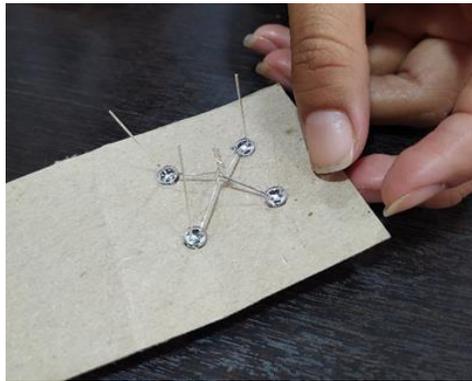
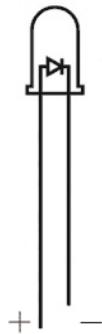
2. Perforar 4 agujeros en el cartón para ubicar los leds. Utilizar el primer pliegue que se ve en la siguiente imagen



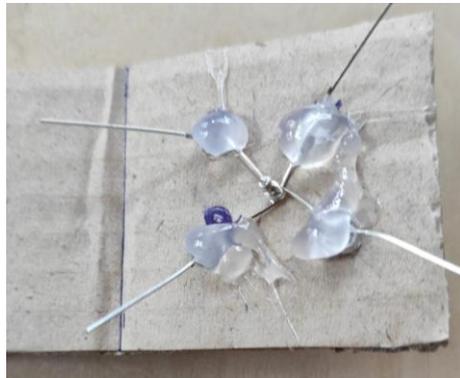
3. Colocar los leds en el cartón perforado, uno en cada agujero



4. Unir las terminales positivas de los leds entre sí (la patita mas larga del led) en el centro



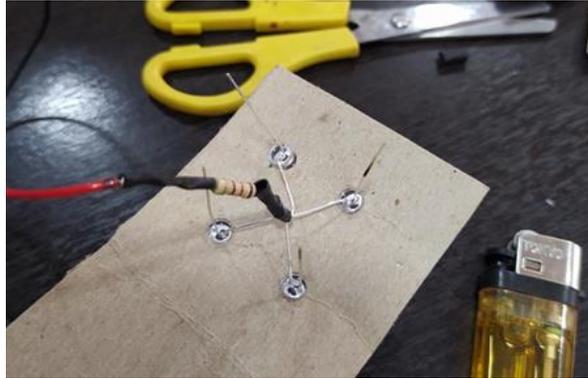
4. Asegurar con silicon las luces led al cartón



5. Unir las terminales conectadas de los leds con uno de los extremos de la resistencia y cubrir la unión con el tubo termorretráctil



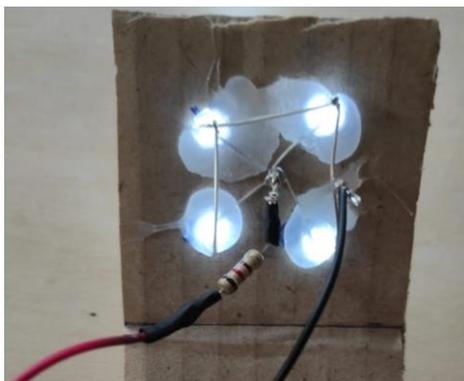
5. Luego, unir el otro extremo de la resistencia con el cable rojo del portapilas. Puede ser necesario pelar un poco el cable para lograr la unión.



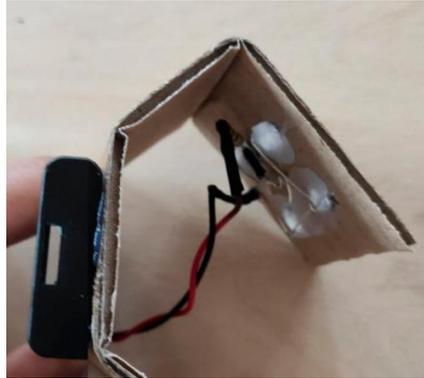
6. Unir los terminales negativos de los leds (las patitas más cortas)



7. Unir el cable negro del portapilas a los terminales negativos, procurando que el portapilas tenga su pila y esté activado el interruptor para que los leds enciendan



8. Asegurar el portapilas con el silicona caliente como en la siguiente imagen



9. Doblar el cartón y pegar con silicona caliente



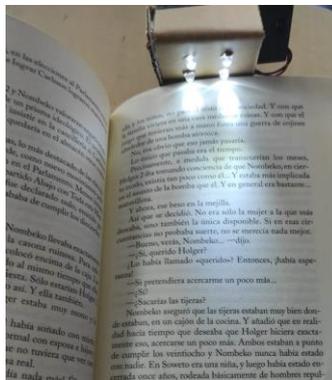
10. Recortar y pegar pequeños triángulos para tapar las conexiones



11. Pegar en la parte inferior de la lámpara la vincha de papel para poder ubicarla en libros



## 12. Funcionamiento de la lámpara



### Momento 2: Reflexión y retroalimentación (15 minutos)

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación para construir sus lámparas. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** respondan las siguientes preguntas:

- ¿Cómo te sentiste y cómo se sintió tu equipo cuando la lámpara prendió por primera vez?
- ¿Qué otros usos te imaginas para la lámpara? Haz un dibujo ilustrando tu respuesta
- ¿Qué rol tuviste en el equipo? ¿Cómo te sentiste?

Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que las respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Luego de 5 minutos, preguntar quiénes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes.

### Proyecto de vinculación

Título de

Armando el cuadro de actividades

actividad	
Objetivo	Construir cuadro de actividades, cronograma y recursos necesarios para el proyecto de vinculación.
Tiempo	60 minutos

**Descripción**

Iniciar esta sección mencionando los siguientes elementos a los/as estudiantes

1. La semana pasada cada equipo trabajó en torno al objetivo del proyecto y al diagrama de flujo sobre sus actividades.
2. En esta sesión se deberán definir las actividades que realizarán y colocar qué recursos serán necesarios para realizarlas, así como el tiempo que les tomará realizarlas para cumplir con el objetivo de su PDC

**Momento 1: Experimentación**

Pedirles a los/as estudiantes que se formen en equipos según lo conformado en la anterior sesión para la construcción del proyecto de vinculación.

Dibujar el siguiente diagrama en la pizarra o en un papelote:

Actividad	Cronograma			Recursos necesarios: humanos, materiales, financieros
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	
<b>Ejemplo:</b> Desarrollo de posters con mensajes que concienticen sobre el manejo adecuado de la basura.	x			Papel, marcadores, internet para buscar los mensajes y 2 personas más para realizar los posters.
1.				
2.				
3.				
4.				

- Mencionar a los estudiantes que al igual que en la anterior sesión se trabajará a partir

de retos que deberán cumplir por cada uno de los grupos. Es importante que tengan a la mano sus cuadernos de estudiante y los papelotes de la anterior sesión.

- Entregar un papelote a cada equipo y pedirles que dibujen el diagrama anterior en sus papelotes. Pueden diseñarlo para más actividades si lo consideran necesario (5 minutos)

### **Reto 1: Definiendo las actividades del proyecto**

- Cada equipo deberá llenar la primera columna del recuadro colocando la lista de las 4-5 principales actividades que realizarán en el marco del proyecto. Mencionarles que pueden apoyarse de lo trabajado en la anterior sesión.
- Cada equipo que finalice llamará al docente, quien revisará la construcción de la lista de actividades, y dará retroalimentaciones hasta que la lista de actividades sea concreta, viable y tenga un hilo conductor claro.
- A la par se irá construyendo un cuadro de posiciones para registrar qué equipos han cumplido con el reto. Ningún grupo entrará al cuadro de posiciones hasta haber validado sus aportes con el/la docente.

### **Reto 2: Construyendo el cronograma**

- El segundo reto consiste en marcar con una X la semana o días en los que vayan a realizar cada una de las actividades.
- Cada equipo que finalice llamará al docente, quien revisará el cronograma, y dará retroalimentaciones y sugerencias.
- A la par se irá construyendo un cuadro de posiciones para registrar qué equipos han cumplido con el reto. Ningún grupo entrará al cuadro de posiciones hasta haber validado sus aportes con el/la docente.

### **Reto 3: ¿Qué recursos necesitamos y cómo los conseguiremos?**

- Finalmente, cada equipo tendrá el reto de definir qué recursos se deberá conseguir para desarrollar cada actividad. Explicar brevemente qué se entiende por recurso y qué tipos de recursos se pueden considerar.
- Cada equipo que finalice llamará al docente, quien revisará la construcción de la lista de actividades, y dará retroalimentaciones y sugerencias.
- A la par se irá construyendo un cuadro de posiciones para registrar qué equipos han cumplido con el reto. Ningún grupo entrará al cuadro de posiciones hasta haber validado sus aportes con el/la docente.

Cerrar la actividad con una plenaria y presentación de lo trabajado por cada uno de los equipos.

### **Momento 2: Reflexión individual**

Al finalizar la plenaria, preguntarles a los equipos ¿Cómo sienten el avance de sus proyectos? ¿Se imaginan ya realizándolos? Rotar la palabra durante 5 minutos.

- Una vez finalizado, pedirles que, en sus mismos equipos, lleven su cuaderno de estudiante y un esfero para trazar el cuadro trabajado en grupos y replicarlo de manera sintética en sus cuadernos.
- Definir en grupos quién o quiénes liderarían cada una de las actividades. Cada persona deberá escribir o dibujar cómo se imaginan ya desarrollando la actividad y qué elementos pensaría en tomar en cuenta para que la actividad se desarrolle con éxito.
- Es importante mencionarles que esto se realiza para que lleven un registro de lo trabajado y puedan revisarlo en la siguiente sesión para continuar con la armada del proyecto.

*Nota: Si bien el trabajo es grupal, es importante que este ejercicio sea realizado por cada estudiante en su cuaderno para llevar un registro propio del diseño del proyecto.*

#### Reflexión final y cierre

Título de actividad	Cierre y despedida
Objetivo	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
Tiempo	10 minutos

#### Descripción

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo dibujen alguna otra parte del cuerpo humano que conozcan o se imaginen que puede ser creada desde los robots. ¿Cómo creen que podrían armarla?

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionar qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre el manejo de emociones y sentimientos. Recuperar sucesos que hayan acontecido durante las diferentes actividades del taller como la armada de la mano robot o la construcción del proyecto de vinculación para analizar cómo se sintieron y qué emociones tienen ahora que están más cerca de la implementación del proyecto.

## MATERIAL COMPLEMENTARIO

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Manual Virtual de Sportic: ¡Unirnos para que no se destruya nuestro planeta!  
(Se puede compartir el recurso o recomendarlo a equipos que estén trabajando cuidado del medio ambiente o derecho a un ambiente saludable en sus proyectos: <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act32> )
2. Breve explicación y tutorial de “Crocodile Clips” (Es el programa con el cuál se diseñó el circuito para el desarrollo del robot de esta semana):  
<https://www.youtube.com/watch?v=yc56tcG1EN4>

### Capacitación continua a docentes

**¡Hola equipo docente!**

En esta sección les presentamos el 4to video del ciclo sobre Enfoque en Género y Derechos Humanos, en el marco de la formación docente continua.

En esta ocasión, [en este link](#) abordamos nuestro cuarto tema: **¿Cómo se garantizan los derechos conquistados?**

Esperamos que este material sea de su agrado. Revisarlo les tomará sólo 16 minutos.

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



Enlace:

[https://drive.google.com/drive/folders/1KgrE4Yeq8WjjMPVE6HOnUeC\\_hmqATAs?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1KgrE4Yeq8WjjMPVE6HOnUeC_hmqATAs?usp=sharing)

FICHA DE DOCENTE #15

SEMANA 15 – PENSAMIENTO CREATIVO

ELEMENTOS ORIENTADORES	
<p>Valor olímpico: Amistad Nivel 2: Compartir</p>	
Objetivo de aprendizaje	Breve descripción de los temas a abordar
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aprender a identificar el pensamiento creativo e idear nuevas alternativas en diferentes situaciones con estéticas diversas.</li> <li>2. Aprender cómo innovar y pensar alternativas a distintos problemas</li> <li>3. Profundizar el conocimiento en robótica</li> <li>4. Reflexionar sobre HSE, específicamente sobre pensamiento creativo</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejercicio grupal para pensar usos diferentes a objetos ya conocidos</li> <li>● Ejercicio grupal de construcción de un vibrabot</li> <li>● Ejercicio para definir los indicadores del proyecto de vinculación.</li> </ul>
Pregunta orientadora de la clase:	Relación con otras disciplinas/materias:
<p>¿Cómo puedo pensar de forma creativa? ¿Qué implica ser creativo o innovador?</p>	<p>Tecnología y educación física</p>
Tiempo destinado para la clase:	Espacios necesarios y materiales:
<p>3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.</p> <p>Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo</p>	<p>Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelote, marcadores y masking</p> <p>Material proporcionado por Sportic: cepillo de dientes, pila C2032, motor vibrador 5V, Silicon, ojos móviles, papel foamix.</p>

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Bienvenida e inicio

Título de actividad	Bienvenida y actividad inicial - imaginación al poder
Objetivo	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
Tiempo	30 minutos

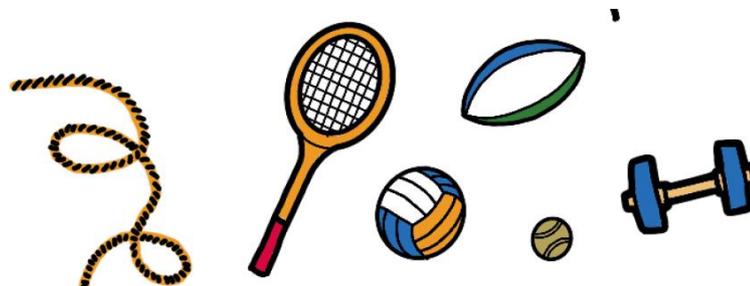
Descripción

*Como hemos aprendido en sesiones previas, el pensamiento creativo es la capacidad de pensar de manera transformadora y original. Implica salirse de lo establecido para llegar a soluciones alternativas genuinas y creativas. A veces decimos lo que hemos escuchado decir a otras personas "ya todo está inventado", y sin embargo, en situaciones tan disruptivas como las que estamos viviendo, debido a la pandemia del COVID19, prácticamente no existe área que escape a la necesidad de ser cada vez más creativos para buscar nuevas alternativas de cómo llevar nuestras vidas adelante. En el juego de hoy, ejercitaremos nuestro pensamiento creativo mientras nos divertimos ¡Vayamos a ello!*

**Momento 1: experimentación (10 min)**

Todo el grupo se sienta formando un círculo, en donde se pondrán distintos objetos. Se los van a pasar entre sí diciendo para qué pueden servir. Cada participante enuncia un uso posible, después le pasa el objeto al compañero de la derecha, que debe pensar en un uso distinto.

No tienen que decir el uso habitual del objeto elegido ni repetir uno que ya se dijo anteriormente, sino inventar otro que sea gracioso y original.



**Consideraciones metodológicas:**

Prestar atención a que no se repitan las funciones de los objetos y que todas y todos se puedan escuchar entre sí con respeto.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Al acabar el ejercicio, la o el docente debe hacer una pequeña reflexión acerca de la importancia del pensamiento creativo y su vínculo con la resolución de problemas y conflictos. Para estimular la reflexión y conversación se puede preguntar: ¿Les costó pensar usos nuevos para objetos cotidianos? ¿Qué consideran ustedes que estimula la creatividad en las personas?

A continuación, preguntar, **¿Cómo puedo pensar de forma creativa? ¿Qué implica ser creativo o innovador?** Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando en grupos y retos que les permitirán aproximarse al pensamiento creativo.

**Habilidades digitales con robótica**

Título de actividad	Vibrabot
Objetivo	Construir un robot que vibra
Tiempo	75 minutos

**Descripción**

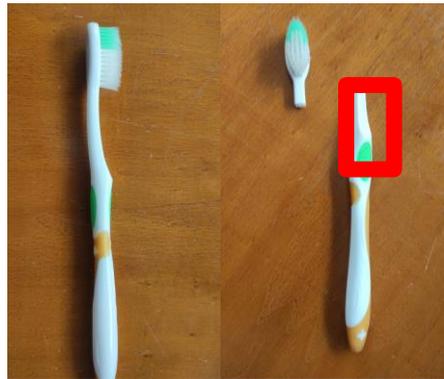
**Momento 1: Experimentación (60 minutos)**

*Antes de iniciar, como en las sesiones anteriores, es clave organizar los materiales por equipo y hacer una presentación general de los mismos para que los y las estudiantes puedan seguir la descripción del paso-a-paso al momento de hacer la práctica.*

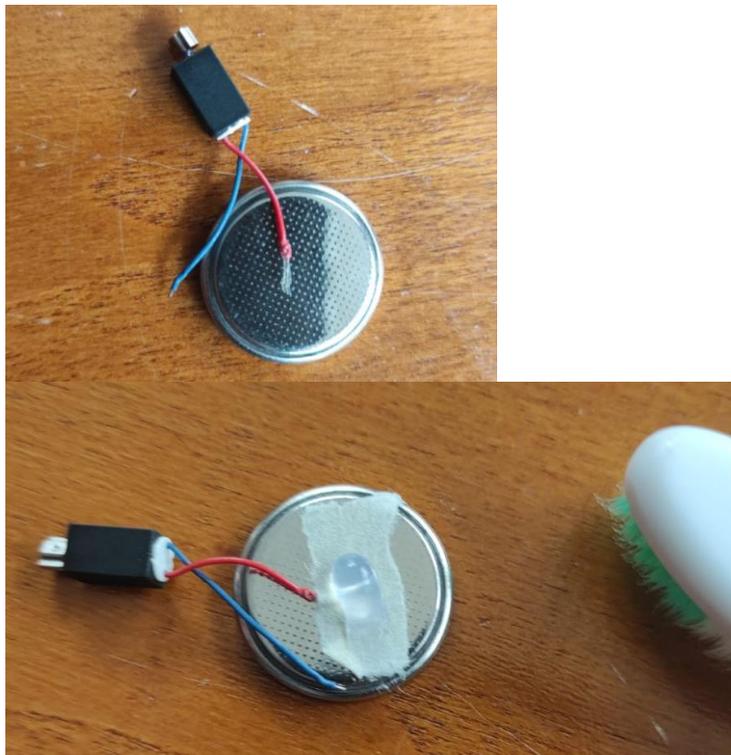
Iniciar la sesión preguntando ¿cómo podemos lograr que un objeto vibre? Recabar algunas participaciones.

Luego, seguimos trabajando con los equipos de 4 estudiantes. En la pizarra vamos presentando el paso-a-paso para la construcción del vibrabot. Les dejamos acá un punteo que pueden usar como guía:

1. Cortar los cepillos dentales para tener solo la cabeza (dejar 1 cm de mango para poder ubicar el motor vibrador)



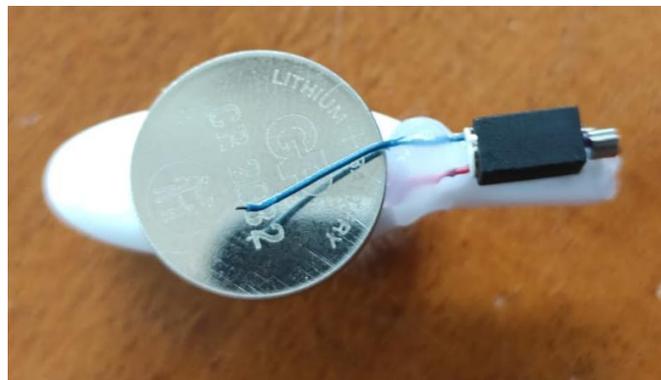
2. Utilizar cinta adhesiva para unir el terminal del motor vibrador (cable rojo) al polo negativo de la pila C2032 y sobre la cinta poner silicona caliente para unir a la cabeza del cepillo de dientes en el siguiente paso



3. Unir con el silicón caliente la cabeza del cepillo a la pila y el cable rojo que fueron unidos en el paso anterior.



4. Fijar los cables del motor vibrador al cepillo utilizando silicón caliente, para evitar que los cables se muevan y puedan desprenderse del motor



5. Fijar el motor al cepillo utilizando cinta adhesiva (del silicón caliente no se pega en el cuerpo del motor)



6. Pelar la punta del cable azul del motor y ubicarlo sobre la pila





7. Fijar el cable azul pelado a la pila utilizando cinta adhesiva



8. Decorar con el fomix y ojos móviles para hacer al vibrabot más llamativo. Acá te dejamos un ejemplo



### Momento 2: Reflexión y retroalimentación (15 minutos)

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación para construir sus vibrabots. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de **“Reflexionando mis habilidades digitales”** respondan las siguientes preguntas:

- ¿Qué ideas se te ocurrieron para darle forma a tu vibrabot?
- ¿En qué ideas previas te basaste para proponer esas ideas a tu grupo?

- ¿Qué usos se le puede dar a tu robot? Puedes hacer un dibujo ilustrando tu respuesta

Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que los estudiantes las respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Luego de 5 minutos, preguntar quiénes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes.

### Proyecto de vinculación

Título de actividad	¿Cómo mediré el desarrollo de mi proyecto?
Objetivo	Definir indicadores para la medición del avance del proyecto
Tiempo	60 minutos

### Descripción

Iniciar esta sección mencionando los siguientes elementos a los/as estudiantes

1. La semana pasada cada equipo trabajó en la identificación de actividades, cronograma y recursos requeridos para la implementación del proyecto.
2. En esta sesión se deberán definir los indicadores que permitirán medir el desarrollo y avance del proyecto.

### Momento 1: Experimentación

Iniciar la actividad preguntando a los/as participantes a qué les suena o qué conocen de la palabra “indicador” y por qué creen que es importante contar con indicadores en el desarrollo de un proyecto.

*Un indicador es ese termómetro que nos permite medir cómo ha ido en el proyecto, para más adelante saber qué tenemos que corregir o mejorar a lo largo de la implementación. Los indicadores deben siempre ser definidos al inicio de tu proyecto, así desde el principio establecer cómo lo vas a medir. Un indicador nos indicará cómo nos está yendo en el desarrollo de una iniciativa o proyecto.*

*Video referencial sobre ¿Qué es y para qué sirve un indicador?*  
<https://www.youtube.com/watch?v=cUw-rOYt1pE>

A continuación, pedirles a los/as estudiantes que se formen en equipos según lo conformado en la anterior sesión para la construcción del proyecto de vinculación.

- Pedirles que, en equipo, vuelvan a leer su objetivo del proyecto y las actividades que escribieron en la sesión pasada.
- Solicitarles que dialoguen al interno de cada grupo sobre estas preguntas: ¿Cómo van a saber que tu proyecto se está cumpliendo? y ¿Cómo creen que podrían medirlo?
- Releva los aportes de cada grupo en plenaria y retroalimentar.

A continuación, dibujar el siguiente diagrama en la pizarra o en un papelote:

	Nombre del indicador	Meta
<b>Indicador ejemplo</b>	<i>Número de personas participantes del proyecto</i>	<i>8 personas</i>
<b>Indicador 1</b>		
<b>Indicador 2</b>		
<b>Indicador 3</b>		

- Mencionar a los estudiantes que al igual que en la anterior sesión se trabajará a partir de retos que deberán cumplir por cada uno de los grupos. Es importante que tengan a la mano sus cuadernos de estudiante y los papelotes de la anterior sesión.
- Entregar un papelote a cada equipo y pedirles que dibujen el diagrama anterior en sus papelotes (5 minutos)

### Reto 1: Definiendo los indicadores del proyecto

- Cada equipo deberá llenar la primera columna del recuadro colocando la lista de los 2 o 3 indicadores (termómetros) que les permitirá medir el avance de su proyecto cuando éste sea implementado.

**Por ejemplo:** un/a estudiante definió que su proyecto de vinculación sería que va a organizar talleres en un barrio para sensibilizar sobre la contaminación.

Sus indicadores para medirlo podrían ser el:

- Número de personas que fueron a los talleres.
- Número de talleres realizados.

- Cada equipo que finalice llamará al docente, quien revisará la construcción de los indicadores generados, y dará la respectiva retroalimentación.
- A la par se irá construyendo un cuadro de posiciones para registrar qué equipos han cumplido con el reto. Ningún grupo entrará al cuadro de posiciones hasta haber validado sus aportes con el/la docente.

### Reto 2: Definiendo las metas de los indicadores

- En la segunda columna del recuadro, cada equipo deberá definir las metas de cada indicador.

**Por ejemplo:** en el caso de la estudiante descrita en el anterior ejemplo.

Las metas de sus indicadores podrían colocarse así:

- **10** personas que fueron a los talleres.
- **2** talleres realizados.

- Cada equipo que finalice llamará al docente, quien revisará las metas definidas para cada indicador.
- A la par se irá construyendo un cuadro de posiciones para registrar qué equipos han cumplido con el reto. Ningún grupo entrará al cuadro de posiciones hasta haber validado sus aportes con el/la docente.

### Momento 2: Reflexión individual

Al finalizar la plenaria, preguntarles a los equipos ¿Cómo sienten el avance de sus proyectos? Rotar la palabra durante 5 minutos.

- Una vez finalizado, pedirles que, en sus mismos equipos, lleven su cuaderno de estudiante y un esfero para trazar el cuadro trabajado en grupos y replicarlo de manera sintética en sus cuadernos.
- Es importante mencionarles que esto se realiza para que lleven un registro de lo trabajado y puedan revisarlo en la siguiente sesión para continuar con la armada del proyecto.

**Nota:** Si bien el trabajo es grupal, es importante que este ejercicio sea realizado por cada estudiante en su cuaderno para llevar un registro propio del diseño del proyecto.

**Reflexión final y cierre**

Título de actividad	Cierre y despedida
Objetivo	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
Tiempo	10 minutos

**Descripción**

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo dibujen otros robots que pudieran imaginarse a partir de lo aprendido en la jornada de hoy en el vibrabot.

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre el pensamiento creativo y cómo lo utilizamos en nuestro día a día. Recuperar sucesos que hayan acontecido durante las diferentes actividades del taller como la armada de la mano robot o la construcción del proyecto de vinculación para analizar qué conflictos identificaron y cómo los resolvieron.

**MATERIAL COMPLEMENTARIO**

*A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.*

1. Video referencial sobre el pensamiento creativo:  
<https://www.youtube.com/watch?v=yi8PMsvf8Uc>
2. Video referencial sobre otros diseños y usos del vibrabot:  
<https://www.youtube.com/watch?v=dETYUOtWlhl>

### Capacitación continua a docentes

¡Hola equipo docente!

En esta sección les presentamos el 5to video del ciclo sobre Enfoque en Género y Derechos Humanos, en el marco de la formación continua docente.

En esta ocasión, [en este link](#) abordamos nuestro quinto tema: **¿A qué llamamos interseccionalidad en los estudios de género?**

Esperamos que este material sea de su agrado. Revisarlo les tomará 16 minutos.

*Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.*



*Enlace:*

[https://drive.google.com/drive/folders/1xg\\_ScUGz15dzjHLABLwVUPSodXX1PdqX?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1xg_ScUGz15dzjHLABLwVUPSodXX1PdqX?usp=sharing)

FICHA DE DOCENTE #16

SEMANA 16 – COMUNICACION ASERTIVA

ELEMENTOS ORIENTADORES	
Valor olímpico: Excelencia Nivel 3: Responsabilidad	
Objetivo de aprendizaje	Breve descripción de los temas a abordar
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definir estrategias para comunicar ideas de manera asertiva respecto a lo trabajado en clase.</li> <li>2. Comunicar el problema, objetivo y actividades específicas de los proyectos de vinculación.</li> <li>3. Reflexionar sobre HSE, específicamente sobre comunicación asertiva</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejercicio grupal de planificación e implementación de una pieza comunicacional sobre los robots construidos en el aula.</li> <li>● Ejercicio grupal para diseñar un póster o anuncio publicitario sobre el proyecto de vinculación.</li> </ul>
Pregunta orientadora de la clase:	Relación con otras disciplinas/materias:
¿De qué modo la comunicación asertiva nos ayuda a resolver conflictos o retos en equipo?	Tecnología, arte y educación física
Tiempo destinado para la clase:	Espacios necesarios y materiales:
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelote, marcadores, masking, lana, palillos de helado, sorbetes, balón o algo que lo simule.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Bienvenida e inicio

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida y actividad inicial – La cura antizombies
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

**Descripción**

Las personas somos seres sociales, es decir que durante nuestra vida estamos en permanente contacto con otras personas con quienes muchas veces construimos vínculos de todo tipo. El modo en el que construyamos esas relaciones depende de muchos factores, uno de ellos, es la manera en la que nos comuniquemos. Una de las principales habilidades que necesitamos desarrollar es la comunicación asertiva que no es otra cosa que la habilidad para expresar con claridad y de forma adecuada los sentimientos, pensamientos o necesidades individuales a las otras personas.

**Momento 1: experimentación (10 min)**

Esta actividad consiste en que los/as estudiantes deberán transportar la cura anti-zombies, desde un punto A, a un punto B, con el propósito de distribuirla por el mundo que sufre una catástrofe con infectados en cada rincón del planeta. El reto es que deben evitar que se contamine, sin tocarla con las manos y evitando que toque el suelo.

El balón (medicina) irá sobre una base sostenida por hilos/palos/ o cualquier material utilizado por los/as estudiantes a 1 metro mínimo de distancia entre cada participante, no se puede caer el balón durante todo el transcurso o vuelven al punto A.

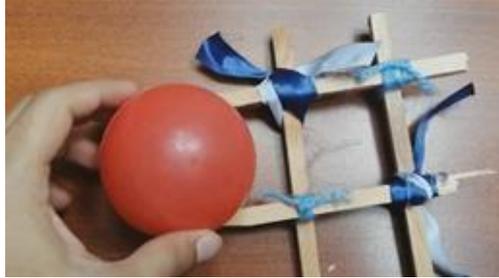
Se podrá conformar equipos entre 3 a 5 personas.

**Instrucciones**

**Paso 1:** Crear una base sólida de cualquier material (palitos de helado, cartón, papeles, cartulina) en forma cuadrada o triangular, el objetivo es que sirva de soporte para la medicina.

**Paso 2:** Anudar un extremo de la piola o hilo a la base, el otro extremo deben tomarlo para evitar el contacto directo con la medicina.

**Paso 3:** para crear la medicina necesitarán un balón o algo que le simule, el cual deben ubicar en la base.



(Ejemplo de construcción de base)

**Paso 4:** cada participante sujetará un extremo de dos o tres piolas. A fin de llevar la cura sin contaminación alguna, no puede existir contacto directo, ni permitir que la medicina toque el suelo.

**Paso 5:** transportar la cura anti-zombies entre dos puntos definidos al inicio de la sesión. Deberán trabajar de manera coordinada con su equipo para que la medicina no se caiga.

**Nota:** si la cura toca el suelo, los participantes volverán al punto de partida y empiezan nuevamente, la distancia mínima entre el participante y la base de la cura es de 1 metro.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Al acabar el ejercicio, la o el docente debe hacer una pequeña reflexión acerca del vínculo entre la comunicación asertiva y su importancia en la resolución de conflictos o desarrollo de retos en equipo. Para estimular la reflexión y conversación se puede preguntar: ¿Cómo se comunicaron para transportar la medicina? ¿Cómo definieron el rol de cada persona del equipo?

Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando en grupos y retos que les permitirán aproximarse a la comunicación asertiva.

**Habilidades digitales con robótica**

Título de actividad	¡Comunicando nuestro trabajo!
Objetivo	Definir e implementar una acción comunicativa orientada a divulgar la construcción y funcionamiento de los robots creados en el aula.
Tiempo	75 minutos

**Descripción**

**Momento 1: Experimentación (60 minutos)**

Durante las semanas pasadas los/as estudiantes dedicaron sus esfuerzos en la construcción de robots. En ese marco, esta sesión está orientada a la construcción y socialización de piezas comunicacionales que presenten al robot de preferencia de los/as estudiantes en redes sociales.

**Instrucciones:**

- Organizar a los/as estudiantes en grupos de 3-4 personas. Se puede pedir que se agrupen en función del robot que llamó más su atención.
- Cada grupo deberá pensar en una pieza comunicacional que pueda ser difundida en la red social de su preferencia (TikTok, Instagram, Facebook, etc.)
- Se recomienda dar 20 minutos para la planificación de la pieza

***Temas claves a considerar para la construcción de las piezas:***

- *¿A qué público va dirigida la pieza?*
- *¿Cuál es/son los mensajes principales que se quiere comunicar?*
- *¿Cómo se lo va a comunicar?*

- Luego de la planificación, los equipos tendrán 20 minutos para la producción de la pieza y si es posible para compartirla en redes sociales.
- Al final el tiempo restante se lo destinará a socializar lo producido en cada uno de los grupos.

**Momento 2: Reflexión y retroalimentación (15 minutos)**

En el cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de “Reflexionando mis habilidades digitales” respondan las siguientes preguntas:

- Dibujar o escribir otras ideas que se les ocurra para difundir lo creado en robótica.
- ¿Por qué creen que es importante comunicar lo creado en el aula? ¿En qué puede contribuir?

Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que los estudiantes las respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Luego de 5 minutos, preguntar quiénes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes.

**Proyecto de vinculación**

<b>Título de actividad</b>	¡Nuestro programa de televisión!
<b>Objetivo</b>	Construir un poster-infografía de los proyectos diseñados en las semanas previas con el propósito de comunicarlos de una manera práctica y sintética.
<b>Tiempo</b>	70 minutos

**Descripción**

Iniciar esta sección mencionando los siguientes elementos a los/as estudiantes

1. La semana pasada cada equipo trabajó en la definición de los indicadores que permitirán medir el desarrollo y avance del proyecto.
2. Esta semana se trabajará en realizar una síntesis de los proyectos de vinculación desarrollados en las anteriores sesiones.
3. De la misma manera, se motivará a los estudiantes a pensar estrategias clave para comunicar de manera asertiva los componentes del proyecto.

**Momento 1: Experimentación**

Una de las piezas clave en la construcción de los proyectos de vinculación es el modo en el que se los comunica y difunde. Por ello, para tener una idea integral de todo lo planteado en las anteriores semanas, se invitará a los/as estudiantes a diseñar un poster comunicacional o un anuncio promocional sobre el proyecto. Para ambas opciones se deberán incluir los siguientes elementos:

1. Nombre del proyecto
2. Explicación clara sobre el problema a abordar
3. Objetivo del proyecto
4. Resultados esperados al finalizar el mismo
5. Definición clara de las 3 actividades a desarrollar

**Instrucciones**

- Cada equipo deberá destinar 40 minutos para planificar y diseñar el póster o el anuncio publicitario.
- Los siguientes 30 minutos se deberán destinar a que cada grupo presente lo trabajado.
- El equipo docente deberá realizar retroalimentaciones con el objetivo que todos los elementos del proyecto sean claros y coherentes entre sí.

**Momento 2: Reflexión individual**

Al finalizar la plenaria, preguntarles a los equipos ¿Cómo sienten el avance de sus proyectos? Rotar la palabra durante 5 minutos.

- Una vez finalizado, pedirles que, en sus mismos equipos, lleven su cuaderno de estudiante y un esfero y enumeren los 3 principales aprendizajes que han obtenido en el marco de la construcción del proyecto de vinculación.

Nota: Si bien el trabajo es grupal, es importante que este ejercicio sea realizado por cada estudiante en su cuaderno para llevar un registro propio del diseño del proyecto.

### Reflexión final y cierre

<b>Título de actividad</b>	Cierre y despedida
<b>Objetivo</b>	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
<b>Tiempo</b>	10 minutos

Descripción
<p>Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban 10 palabras clave que consideren están vinculadas a la comunicación asertiva.</p> <p>Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.</p> <p>Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre cuál es el rol de la comunicación asertiva en el trabajo en equipo. Recuperar sucesos que hayan acontecido durante las diferentes actividades del taller como la elaboración del material comunicacional sobre los robots para difusión en redes sociales o la creación del póster-anuncio publicitario de su proyecto de vinculación.</p>

### MATERIAL COMPLEMENTARIO

A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.

1. **Actividad del Manual Virtual de Sportic:** “Activismo joven en la red ¿Qué están haciendo los/las jóvenes hoy?” (Puede ser de utilidad para los/as estudiantes para conocer cómo otros jóvenes se expresan respecto a problemáticas sociales) <https://caledoniabilly.wixsite.com/sp-act32>

### Capacitación continua a docentes

¡Hola equipo docente!

En esta sección les presentamos el 6to video del ciclo sobre Enfoque en Género y Derechos Humanos, en el marco de la formación continua docente.

En esta oportunidad, [en este link](#), abordamos el siguiente tema: ¿Qué es, en un amplio sentido, la ciudadanía?

Esperamos que este material sea de su agrado. Revisarlo les tomará 13 minutos.

Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.



Enlace:

[https://drive.google.com/drive/folders/1IwuVhRkC\\_SpRrXvbUC9yCpK1L9MgJATf?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1IwuVhRkC_SpRrXvbUC9yCpK1L9MgJATf?usp=sharing)

**FICHA DE DOCENTE #17**

SEMANA 17 – Empatía

ELEMENTOS ORIENTADORES	
Valor olímpico: Excelencia Nivel 3: Responsabilidad	
Objetivo de aprendizaje	Breve descripción de los temas a abordar
4. Conocer a sus compañeros/as y aproximarse a la realidad de cada uno/a de ellos 5. Generar recomendaciones ante posibles situaciones de violencia en el mundo digital 6. Reflexionar sobre HSE, específicamente sobre empatía	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejercicio en parejas para conocer detalles sobre la vida de un compañero/a</li> <li>● Ejercicio grupal de construcción de recomendaciones ante ciberacoso, suplantación de identidad y grooming</li> <li>● Ejercicio para validar el proyecto con grupo objetivo y aliados, así como para distribuir responsabilidades entre el equipo del PDV.</li> </ul>
Pregunta orientadora de la clase:	Relación con otras disciplinas/materias:
¿Cómo la empatía puede contribuir a promover el bienestar de los/as demás y el mío propio?	Informática/computación, lenguaje, arte
Tiempo destinado para la clase:	Espacios necesarios y materiales:
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelotes, marcadores y masking

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Bienvenida e inicio

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida y actividad inicial - El juego de los zapatos
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

**Descripción**

Como hemos visto semanas antes, la empatía, es la capacidad que tiene una persona para ponerse en el lugar de otra. Es decir, ser capaz de entender la situación y los sentimientos que está viviendo otra persona. La empatía demanda una escucha activa, comprensión y apoyo emocional. Ser empático/a implica tener la capacidad suficiente para diferenciar las emociones de los demás y buscar cómo responder y acompañar en ello.

**Momento 1: experimentación (10 min)**

Esta actividad busca fortalecer la habilidad socioemocional de la empatía al llevar adelante una tarea mientras se trabaja en equipo con personas con diversas características, esto se lo realizará mediante una actividad que propone la metáfora del “cambio de zapatos” para responder preguntas sobre la realidad de la otra persona con la que se comparte la actividad.

Los y las estudiantes en parejas deberán intercambiar de calzado y bajo la metáfora de "ponerse en los zapatos de los demás" responderán a preguntas bajo su criterio en lo que consideren que sea la respuesta del dueño original del calzado.

Para este juego se deberán formar equipos de 2 personas.

**Instrucciones:**

Paso 1: ubicarse de frente a su compañero/a, mirándose cara a cara.

Paso 2: cambiar de calzado, el que llevan puesto, con el compañero/a

Paso 3: cada uno deberá responder a las preguntas señaladas en el siguiente recuadro como si fuesen los dueños del calzado de su compañero/a.

**Preguntas recomendadas:** *¿Cuál es tu mayor sueño?, ¿A qué personaje de cine o televisión te pareces?, ¿Cuál es tu mayor miedo?, ¿Prefieres el frío o el calor, el invierno o el verano?, ¿Qué es lo que te genera alegría?, ¿A dónde irías de vacaciones si tuvieras que elegir entre la playa y un bosque?, ¿Qué es lo que más te preocupa?*

Paso 4: revisar las respuestas que dio cada persona y coméntalas para ver en qué acertaron y en qué no respecto a su compañero/a. *Por ejemplo, si tu compañera de actividad es tu tía o tu hermano responderemos como creemos que él o ella respondería.*



**Consideraciones metodológicas:**

Recuerden que todas las respuestas deben estar acompañadas de un ¿Por qué? Los/as estudiantes se pueden ayudar de la hoja en blanco del cuaderno de estudiante destinada para esta sesión.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Al acabar el ejercicio, la o el docente debe hacer una pequeña reflexión acerca de la importancia de la empatía al momento de construir relaciones con otras personas. Para estimular la reflexión y conversación se puede preguntar: ¿Les costó adivinar las respuestas de la otra persona? ¿Qué aprendieron de su compañero/a? **¿Cómo la empatía puede contribuir a promover el bienestar de los/as demás y el mío propio?**

Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando en grupos y retos que les permitirán aproximarse a la empatía.

**Habilidades digitales**

Título de actividad	Ciudadan@s Digitales
Objetivo	Aprender a reconocer situaciones de violencia digital en Internet, analizar y proponer recomendaciones para parar, evitar o sobrellevar la situación y tener comprensión empática de una situación conflictiva por la que atraviesa otra persona, mediante una actividad en la que se presentan situaciones de

	violencia digital
Tiempo	60 minutos

**Descripción**

**Momento 1: Experimentación (60 minutos)**

Muchas personas cada día sufren violencia en Internet, esto ocurre cuando por alguna razón sus derechos, privacidad o seguridad son vulnerados intencionalmente por otras personas. Sin embargo, hay formas de parar esta situación, por medio de la toma de buenas decisiones, pero sobre todo generando empatía con aquellas personas que están sufriendo violencia digital.

Algunos tipos de violencia digital son:

**El ciberbullying**

- Ocurre cuando algún/a compañero/a de colegio intimida a otro/a para sacar provecho de la situación.

**El grooming**

- Es una acción que ocurre cuando una persona mayor se hace pasar por alguien de menor edad para seducir y engañar a menores por Internet.

**El phishing**

- Es un acto de robo de información confidencial, generalmente bancaria por medio de páginas falsas donde la víctima coloca información sensible, sus usuario y contraseña.

En esta actividad, los/as estudiantes se convertirán en auténticos ciudadanos/as digitales, haciendo buenas recomendaciones para detener situaciones que pongan en riesgo el bienestar de otras personas. Se sugiere formar grupos de 3 a 4 personas.

Cada grupo realizará las siguientes acciones:

**Paso 1:** escoger tres casos de los siguientes.

1. Un niño de 10 años que sufre ciberbullying en su escuela.
2. Una niña de 13 años que ha sido contactada por un sujeto que practica grooming.
3. Un adulto de 20 años que ha ingresado por error a una página de phishing.
4. Una pareja de jubilados que están haciendo una compra en una página dudosa.
5. Una joven de 18 años que está siendo chantajeada en Internet por un desconocido.

**Paso 2:** como ciudadanos/as digitales, que quieren conseguir una mejor convivencia y

seguridad en Internet, ¿Qué recomendación le darían a cada una de esas personas?. Escribir o dibujar sus respuestas en un papelote.

**Paso 3:** recuerden ser lo más detallado/a posible en las recomendaciones.

**Paso 4:** Socializar las recomendaciones en plenaria

#### Consideraciones metodológicas

La actividad se centra en que los y las estudiantes reflexionen sobre qué es la violencia digital, empatizando con casos de personas que lo han sufrido. A partir de ello serán capaces de brindar recomendaciones para prevenir o sobrellevar esas situaciones, haciendo un ejercicio activo de su ciudadanía digital.

Para saber más se puede ingresar a: <https://violenciadigital.tedic.org/>

En la plenaria es clave que el equipo docente pueda preguntar a los/as estudiantes si alguna vez han vivido o conocen de alguien que haya estado cerca de alguna de esas situaciones.

#### Momento 2: Reflexión y retroalimentación (15 minutos)

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación para construir recomendaciones de cara al phishing, grooming y ciberacoso. Seguido a ello, les pedimos que en su cuaderno de estudiante en la sección correspondiente a esta semana en el recuadro de “Reflexionando mis habilidades digitales” respondan las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es importante conocer sobre phishing, grooming y ciber acoso?
- Enumera 3 acciones que realizar para cuidar tu bienestar y el de los demás en el mundo digital.

Escribir las preguntas en la pizarra. Dejar que los estudiantes las respondan en su cuaderno durante 5 minutos.

Luego de 5 minutos, preguntar quiénes quisieran compartir lo que han escrito y recibir al menos 2 a 3 participaciones. Escuchamos las primeras explicaciones que surjan sin dar nuestra opinión y al finalizar tematizamos a partir de los aportes de los/as estudiantes.

#### Proyecto de vinculación

Título de actividad	Conociendo al grupo objetivo de mi proyecto
Objetivo	Presentar el proyecto a quienes pudieran ser posibles beneficiarios de los resultados de los proyectos de vinculación para recibir su retroalimentación.

Tiempo	60 minutos
--------	------------

<b>Descripción</b>					
<p><b>Iniciar esta sección mencionando los siguientes elementos a los/as estudiantes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>La semana pasada cada equipo trabajó en la construcción de piezas comunicacionales (poster/anuncio publicitario) para sintetizar información clave sobre los proyectos de vinculación de cada uno de los grupos.</li> <li>En esta sesión se deberá identificar a los/as posibles beneficiarios o grupo objetivo del proyecto para validar la propuesta que se ha diseñado.</li> </ol> <p><b>Momento 1: Experimentación</b></p> <p>En esta sesión cada uno de los grupos deberá cumplir con las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar a 2 o 3 personas de su grupo objetivo, contarle el objetivo y actividades del proyecto y recibir su retroalimentación o sugerencias (10 mins)</li> <li>Identificar y acercarse a aliados o actores clave de quienes necesiten apoyo para el desarrollo del PDV. Deberán presentarles el proyecto y explicar en qué temas en específico necesitan apoyo (10 mins)</li> <li>Identificar y buscar el modo de gestionar los recursos necesarios para implementar las tres actividades planificadas (10 mins)</li> <li>Definir las responsabilidades que tomará cada miembro del grupo en el desarrollo de las tres actividades, así como las acciones que se realizarán con el apoyo de aliados (10 mins)</li> </ul> <p>El equipo docente deberá acompañar para identificar posibles preguntas de los/as estudiantes.</p> <p><b>Momento 2: Registro de la información levantada</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Una vez finalizadas las acciones anteriores, pedir a los estudiantes que realicen la siguiente gráfica en un papelote para sintetizar en grupo lo trabajado anteriormente:</li> </ul> <table border="1" data-bbox="240 1760 1326 1957"> <tr> <td>Reacciones del grupo objetivo:</td> <td>Respuestas de aliados:</td> </tr> <tr> <td>¿Cómo conseguiremos los materiales para el proyecto?</td> <td>¿Cómo distribuimos las responsabilidades?</td> </tr> </table>		Reacciones del grupo objetivo:	Respuestas de aliados:	¿Cómo conseguiremos los materiales para el proyecto?	¿Cómo distribuimos las responsabilidades?
Reacciones del grupo objetivo:	Respuestas de aliados:				
¿Cómo conseguiremos los materiales para el proyecto?	¿Cómo distribuimos las responsabilidades?				

- En plenaria compartir lo trabajado.
- El equipo docente deberá mencionar que desde la siguiente semana inicia la implementación del proyecto, así que todos los elementos acordados en esta sesión son claves para la implementación de las diferentes actividades.

### Reflexión final y cierre

Título de actividad	Cierre y despedida
Objetivo	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
Tiempo	10 minutos

Descripción
<p>Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo reflexionen en torno a la siguiente situación, si su mejor amigo o amiga les cuenta una noticia que a su parecer puede resultar un problema menor pero por la que realmente tu amigo/a se encuentra muy triste, ¿Qué harías o le dirías al respecto?</p> <p>Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.</p> <p>Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre la empatía y cómo nos ayuda a contribuir al bienestar de los/as demás. Recuperar sucesos que hayan acontecido durante las diferentes actividades del taller como el intercambio de zapatos, generar consejos para una buena convivencia digital o inclusive el diálogo con otras personas respecto al proyecto de vinculación.</p>

### MATERIAL COMPLEMENTARIO

A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.

2. Video referencial sobre el valor de la empatía:

<https://www.youtube.com/watch?v=4Hgmfkg-UTk>

### Capacitación continua a docentes

¡Hola equipo docente!

En esta sección les presentamos el 7mo video del ciclo sobre Enfoque en Género y Derechos Humanos, en el marco de la formación continua.

En esta ocasión, [en este link](#), abordamos nuestro el siguiente tema: ¿Qué es, y qué relevancia tiene, la noción de masculinidad?

Esperamos que este material sea de su agrado. Revisarlo les tomará 12 minutos.

Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.



Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1OgpEZIypPMapJKKtZ6jfyK2feq6NADdS?usp=sharing>

**FICHA DE DOCENTE #18**

SEMANA 18 – Pensamiento crítico

<b>ELEMENTOS ORIENTADORES</b>	
Valor olímpico: Excelencia Nivel 3: Responsabilidad	
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	<b>Breve descripción de los temas a abordar</b>
7. Ser capaz de mostrar un análisis objetivo en diferentes situaciones. 8. Ser capaz de cambiar de un pensamiento subjetivo a uno objetivo en una misma situación con argumentaciones fundadas. 9. Implementar el PDV diseñado de acuerdo con la planificación que cada equipo desarrolló. 10. Reflexionar sobre HSE, específicamente sobre pensamiento crítico	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejercicio grupal para la generación de argumentos orientados a retroalimentar las piezas comunicacionales creadas en la sesión previa.</li> <li>● Inicio del desarrollo de la implementación del proyecto de vinculación.</li> </ul>
<b>Pregunta orientadora de la clase:</b>	<b>Relación con otras disciplinas/materias:</b>
¿De qué modo reflexiono y construyo mis argumentos en diferentes situaciones?	Tecnología y educación física
<b>Tiempo destinado para la clase:</b>	<b>Espacios necesarios y materiales:</b>
3 horas reloj (5 horas pedagógicas aprox.) + 1 hora pedagógica para complementar cuaderno de trabajo en casa por parte de los estudiantes.  Los tiempos de distribución de las diferentes actividades los determina cada docente. Las actividades planteadas son sugeridas y pueden alargarse o ajustarse según la dinámica de cada grupo	Aula, cuaderno del estudiante, bolígrafo o lápiz, papelote, marcadores, masking, pelota.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

**Bienvenida e inicio**

<b>Título de actividad</b>	Bienvenida y actividad inicial - mataconejos
<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de bienvenida a la sesión y de reflexión inicial sobre la pregunta orientadora de la clase
<b>Tiempo</b>	30 minutos

**Descripción**

Como aprendimos hace algunas semanas, el pensamiento crítico es la capacidad del ser humano para analizar y evaluar la información existente respecto a un tema determinado, intentando esclarecer la veracidad de dicha información y alcanzar una idea justificada al respecto; ignorando posibles sesgos externos. Cuando hemos desarrollado este tipo de pensamiento no creemos cualquier cosa que nos digan o leemos, sino que requerimos analizar la evidencia o indicios que nos permitan dar por cierta o incierta determinada afirmación. En esta ocasión te traemos un juego que te ayudará a reafirmar tus habilidades de pensamiento crítico.

**Momento 1: experimentación (10 min)**

El juego consiste en tratar de tocar al resto de las y los participantes con una pelota. Para empezar, se adjudica la pelota a algún participante al azar, o bien se lanza al aire para que alguien la agarre.

Cuando alguien tira la pelota hacia otra u otro, se pueden dar dos situaciones:

- Si la pelota toca a alguna o algún participante y cae al suelo, esa persona queda eliminada y se debe sentar en el piso sin poder jugar hasta que eliminen a quien le tiró la pelota.
- Si un/a participante tira la pelota a otra u otro y la agarra, quien tira la pelota queda fuera de juego.

En el momento en que el jugador tiene la pelota y se dispone a tirarla, puede dar hasta tres pasos. Cuando un/a participante elimina a todo el resto, gana el juego.



**Consideraciones metodológicas:**

Se deberá corroborar que los y las participantes cumplan con las reglas pautadas.

**Momento 2: Presentación de la pregunta de la clase (10 min)**

Al acabar el ejercicio, la o el docente debe hacer una pequeña reflexión acerca de la importancia del pensamiento crítico y cómo ello puede aportar a nuestro modo de aprender y observar lo que se encuentra y sucede a nuestro alrededor. Para estimular la reflexión y conversación se puede preguntar: A propósito de pensamiento crítico, ¿les gusta el nombre de esta actividad?, ¿qué otro nombre definirían para este juego?

A continuación, preguntar **¿de qué modo reflexionan y construyen sus argumentos en diferentes situaciones?**

Relevar al menos unas 3 o 4 participaciones. Sintetizar los aportes de los/as estudiantes y mencionar que en la clase se seguirá trabajando en grupos y retos que les permitirán aproximarse al pensamiento crítico

**Habilidades digitales**

<b>Título de actividad</b>	Una galería con nuestras piezas comunicacionales robóticas
<b>Objetivo</b>	Generar criterios y argumentos sobre las piezas comunicacionales creadas sobre los robots construidos en el aula.
<b>Tiempo</b>	60 minutos

<b>Descripción</b>
<p><b>Momento 1: Experimentación (60 minutos)</b></p> <p>El equipo docente propone al grupo armar en el aula o salón una galería de arte con los videos que han realizado en la sesión anterior para la socialización de los robots creados</p>

en el aula. Se explica qué es la curaduría en las exposiciones de arte (*una curaduría consiste básicamente en la investigación, selección, agrupamiento y exhibición de las piezas de una colección*), cómo la van a organizar, dónde proyectar los videos para que todas y todos puedan verse en el mismo lugar.

Cada equipo deberá tener la oportunidad de mirar la creación de cada uno de los otros grupos y deberán anotar las impresiones, consejos o ideas para darle a cada equipo. Terminada la tarea, se dispondrán en círculo y por turnos leerán los consejos pensados al equipo en cuestión.



Como cierre es importante mencionar que este ejercicio se lo hace con miras a que cada equipo tenga más ideas para mejorar sus piezas comunicacionales y que si desean puedan utilizarlas en la casa abierta al final del programa.

#### **Consideraciones metodológicas:**

Es importante animar al grupo a observar y comentar cada una de las producciones.

#### **Momento 2: Reflexión y retroalimentación (15 minutos)**

Agradecemos a los/as estudiantes por su participación para retroalimentar los videos de sus compañeros/as. A continuación, abrir un espacio de diálogo con las siguientes preguntas:

- Qué sintió con la crítica o comentario de sus compañeros y compañeras.
- Qué sintió cuando no se les dio ningún aporte.
- Si les fue o no de utilidad el aporte, o incluso si era algo que ya habían pensado, pero no llegaron a incluirlo en su momento.
- Si temen que ahora alguno o alguna de sus pares pueda robarles la idea y mejorarla.
- Si habiendo recibido el consejo les dan ganas de invitar a quien lo realizó para que participe y seguir aportando.

Escribir las preguntas en la pizarra. Luego del intercambio pedir a cada equipo que se reúna y en grupo escriban aquellas ideas que considerarían tomar en cuenta para

mejorar su pieza comunicacional. Luego de 5 minutos, preguntar quiénes quisieran compartir lo que han escrito.

**Reflexión de cierre:**

*Cuando se piensa críticamente sobre lo que ya existe, se da lugar a que surjan nuevas ideas y desarrollen nuevas tecnologías. Además, se desarrolla la observación, el argumento, se establecen criterios, se forman puntos de vista propios. Reflexionar acerca de lo que aporta la disposición al pensamiento crítico en el área tecnológica.*

**Proyecto de vinculación**

<b>Título de actividad</b>	Implementando mi proyecto de vinculación
<b>Objetivo</b>	Implementar la actividad 1 del proyecto de vinculación
<b>Tiempo</b>	60 minutos

<b>Descripción</b>
<p><b>Iniciar esta sección mencionando los siguientes elementos a los/as estudiantes</b></p> <p>6. Las semanas pasadas cada equipo consolidó su proyecto de vinculación en una pieza comunicacional, avanzó con la gestión de recursos y estableció relación con su grupo objetivo y sus aliados.</p> <p>7. En esta sesión los/as estudiantes iniciarán la implementación de sus proyectos</p> <p><b>Consideración metodológica:</b></p> <p>Comunicar a los/as estudiantes que para esta sesión deberán traer los materiales e insumos que consideren necesarios para la implementación de la primera actividad de su proyecto de vinculación. De la misma manera, invitarles a que comuniquen al equipo docente si hay algún material en específico en el que requieran apoyo para conseguir.</p> <p><b>Momento 1: Experimentación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guiar a cada equipo de trabajo a retomar la síntesis elaborada en la sesión anterior y mencionar que desde esta sesión los equipos deberán avanzar en el desarrollo e implementación de sus proyectos de vinculación.</li> <li>• Invitar a cada grupo a revisar la actividad #1 de su proyecto y pedirles que la mencionen al resto del aula.</li> </ul>

- Luego del intercambio invitar a que cada equipo se ponga manos a la obra.

**Recomendaciones para el acompañamiento a los/as estudiantes y seguimiento de la implementación de la actividad N°1 de los proyectos:**

- **Antes de la implementación:** es fundamental saber si los estudiantes tienen todos los medios para ejecutar su primera actividad: 1- recursos, 2- roles distribuidos, 3- aliados involucrados y 4- grupo objetivo informado de la actividad a realizar. En caso de no ser así, es clave idear alternativas para avanzar con la implementación y sugerir caminos alternativos para cada punto a tener en cuenta.
- **Durante la implementación:** es ideal que los estudiantes tengan un registro audiovisual (fotos, videos, audios, etc.) de la implementación de la actividad. Esto será importante tanto para dar seguimiento a la realización de la actividad, como para contar material de cara a la realización de la Casa Abierta.
- **Después de la implementación:** sugerir a los estudiantes que tengan en cuenta qué se pudo y qué no se pudo hacer según lo que habían planificado. Esto será útil para que, en caso de ser necesario, planeen ajustes para realizar la próxima actividad.

**Momento 2: Reflexión individual**

Al finalizar la plenaria, preguntarles a los equipos ¿qué avanzaron en esta sesión?, ¿qué quedó pendiente? Rotar la palabra durante 5 minutos para que cada equipo participe.

- Una vez finalizado, pedirles que, en sus mismos equipos, lleven su cuaderno de estudiante y un esfero para responder las preguntas en equipo.
- Es importante mencionarles que esto se realiza para que lleven un registro de la implementación del proyecto.

Al cierre de la actividad invitarles a leer la actividad que deberán desarrollar la siguiente semana para continuar con la implementación de su proyecto. En ese sentido pedir a cada equipo que se organice en el caso que deban traer materiales o si necesitan algo que el equipo docente pueda proveer.

**Reflexión final y cierre**

Título de actividad	Cierre y despedida
Objetivo	Sintetizar lo trabajado a lo largo de la jornada
Tiempo	10 minutos

**Descripción**

Luego de haber desarrollado todas las actividades el/la docente invita a los estudiantes a regresar a sus asientos para que en su cuaderno de trabajo escriban o dibujen cuáles son los 3 principales retos que identifican para promover el pensamiento crítico en su día a día.

Al finalizar los primeros 10 minutos pedir a quienes gusten compartir lo escrito lo hagan con sus demás compañeros. Y sobre todo mencionen qué se llevan de la jornada del día de hoy.

Al finalizar la sesión, el equipo docente debe hacer una reflexión sobre el pensamiento crítico y cómo podemos fortalecerlo en nuestras actividades cotidianas. Recuperar sucesos que hayan acontecido durante las diferentes actividades del taller como analizar el nombre de los juegos que jugamos como el mataconejos o la conformación de equipos críticos de programas de televisión.

**MATERIAL COMPLEMENTARIO**

A continuación, se comparten algunos elementos orientados a complementar los aportes del equipo de mediación de aprendizaje y docentes al momento de diseñar la agenda metodológica de cada clase en el caso que se desee ajustar alguna de las actividades propuestas o pensar en actividades diferentes para abrir y cerrar la clase.

3. Video referencial sobre el pensamiento crítico: ¿Cómo desarrollar el pensamiento crítico?

<https://www.youtube.com/watch?v=92u6ibginyk>

**Capacitación continua a docentes**

¡Hola equipo docente!

En esta sección les compartimos el 8vo video del ciclo sobre Enfoque en Género y Derechos Humanos, en el marco de la formación continua docente.

En esta oportunidad, [en este link](#) abordamos la siguiente pregunta: ¿Cómo reconectar a las juventudes con la ciudadanía a partir de prácticas alternativas e innovadoras?

Esperamos que este material sea de utilidad. Revisarlo les tomará 15 minutos.

Accede a la carpeta de insumos de esta semana para estudiantes y docentes a través del siguiente código QR.



Enlace:

[https://drive.google.com/drive/folders/1N0m5ZmUGFQ4t2D4sp0TT\\_5YjjoWxV9kR?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1N0m5ZmUGFQ4t2D4sp0TT_5YjjoWxV9kR?usp=sharing)