



TRIBU SEMILLA
FUNDACIÓN EDUCACIONAL

Instructivo Sesión estudiantes Tierra 1

Circuito Grupo Mayor

Objetivo de aprendizaje Tribu: Incentivar el desarrollo del juego como herramienta de aprendizaje.

Antes de la sesión: Se recomienda elegir otro lugar más amplio para desarrollar la sesión siempre respetando la formación en círculo o en la misma sala correr las sillas y mesas para formar un círculo al interior.

1. Encuadre

Duración: 5 minutos.

Texto: Hoy en día, como podemos ver, uno de los principales problemas que ha generado la pandemia es el aumento de la desmotivación, la falta de vínculo, la depresión, como también la violencia escolar.

Pregunta hacia el grupo: ¿Hay algún otro problema que vean que ha generado la pandemia en ustedes? Diganme algunos ejemplos de cómo se representa la desmotivación, falta de vínculo entre los otros que nombre anteriormente.

Es por esto que hemos decidido iniciar la aventura tribu donde haremos muchas actividades entretenidas e iremos conociéndonos más a través del juego y el aprendizaje. El recorrido se compone de tres sesiones que iremos realizando juntos para lograr la meta final de hacer tribus y lograr nuestro banderín de nuestros sueños.

2. Dinámica Rompe Hielo:

Duración: 15 minutos

Texto: Ahora para entrar en acción realizaremos algunas dinámicas para comenzar la sesión y ver cómo vamos funcionando como curso a través de los siguientes desafíos. Tenemos dos opciones, presentarnos en círculo diciendo que nos gusta hacer o presentarnos haciendo un saludo entretenido.

a) Opción 1: Entrete saludes

Se da la consigna:

Persona 1: Hola, mi nombre es Felipe (Hago gesto) digo persona a quien le doy pase a Ignacio

Persona 2: Hola, mi nombre es Ignacio (Hago gesto anterior y gesto nuevo) y le doy pase a ...

b) Opción 2: Presentación en círculo:

Todos los estudiantes conforman un círculo. Se presenta cada uno diciendo su nombre y haciendo un gesto con lo que le gusta hacer. Puede ser con gestos pronunciados o gestos más pequeños. Se recomienda partir por estudiantes propositivos para que animen y motiven al resto del curso.

b) Dinámica de juego:

Duración: 25 minutos.

Texto: Ahora estamos llegando a las actividades principales de esta sesión. Partiré yo (Profesora/or) enseñándoles para que luego ustedes puedan adquirirlas y aplicarlas por sí solos. Entonces primero para entrar en acción vamos a probar como está la concentración.

i) Aplausos sincronizados:

Duración 5 minutos

Para comenzar vamos a revisar qué tan concentrados y sincronizados estamos. Para eso, vamos a aplaudir después que cuente 3, 2, 1... Tres aplausos, si no se logra, se vuelve a repasar, si no se logra después de 3 intentos se puede disminuir la cuenta. En el caso de que se logre se felicita y si avanza, posteriormente a 5 aplausos y como meta final 8 aplausos. Se puede pasar hacia algún estudiante para que la vaya dirigiendo.

Texto:

Ahora trabajaremos el seguimiento de instrucciones para ver quienes ya están despiertos o siguen durmiendo en la sala de clase.

ii) Seguir el movimiento:

Duración: 5 minutos.

Quién dirige el grupo le comenta que al nombrar cada número hay una instrucción. En la medida que el juego avance se recomienda entregar la posta hacia algún estudiante para continuar el proceso.

1: Adelante

2: Atrás

3: Derecha

4: Izquierda

5: Giro

Texto: Ahora realizaremos una dinámica un poco más elaborada en donde pondremos todos nuestros sentidos en acción. Recuerden que la misión es mantener la dinámica al menos 30 segundos de manera fluída. Están preparados para el desafío, muy bien, vamos entonces.

iii) Dinámica del ya

Duración 15 minutos

Se da un pase aplaudiendo y diciendo ya hacia la dirección escogida, luego los demás integrantes replican el movimiento hasta lograr la vuelta entera. Al lograrlo pueden pasar a la siguiente etapa, agregando el "Boing" que permite un cambio en la dirección. Al lograrlo pueden pasar a la última etapa, diciendo Ya Y, que permite saltar un turno. Siempre la base para que avance es el ya y se puede ir combinando con "Boing" o Yay.

3. Plenario y Cierre

Duración: 5 minutos.

¿Qué aprendimos durante la sesión de hoy? ¿Cuál fue el juego que más les gustó? ¿Qué juegos les gustan a ustedes? ¿Por qué es importante el juego como herramienta de aprendizaje?

Cierre Novelesco: dejar el bichito sobre lo que se trabajará la próxima semana. Vamos a seguir trabajando de manera grupal y exploraremos sobre la grupalidad competitiva y colaborativa.