

## PLANIFICACIÓN PROGRAMA DE ORIENTACIÓN

<b>COMPETENCIA</b>	Reconoce y comprende las propias emociones, pensamientos y valores, expresándose de manera constructiva, potenciando sus fortalezas y asimilando sus limitaciones personales, para construir desde la confianza y el optimismo una visión de sí caracterizada por la fortaleza.				<b>NIVEL</b>	1° Básico	<b>UNIDAD</b>	<b>Conciencia de Sí Mismo</b>			
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE AL FINAL DE CICLO</b>	Los estudiantes definen y valoran cómo son a partir de fuentes personales y sociales.				<b>OBJETIVO DE NIVEL</b>	Reconocer características de sí mismo en base a la propia percepción.					
<b>VALOR SELLO BELÉN</b>	Fortaleza	<b>INDICADORES DE LA VIRTUD DEL VALOR</b>	Dominio de Sí	Respeto normas y turnos dentro y fuera de la sala de clases en contextos pedagógicos y de juego, autorregulando sus reacciones y emociones al relacionarse con otros cuando se le solicita.							
			Resiliencia	Reconoce aprendizajes a partir de sus debilidades, errores cometidos, experiencias dolorosas, etc.							
			Sencillez	Reconoce sus fortalezas, debilidades y limitaciones como parte de su identidad, manifestando en su actuar de acuerdo con ellas.							
			Valentía	Expresa sus ideas y opiniones argumentando por medio de diversas razones, de manera oral o escrita.							



SESIÓN N° 1 “ESPEJITO, ESPEJITO”		1º Básico
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS	
Comprender la noción de características y cómo se basan en percepciones.	- Autoimagen	
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Fortaleza	<b>HABILIDAD ESPECÍFICA:</b> Autoconcepto	
Conciencia de sí mismo: Capacidad de reconocer sus emociones y pensamientos expresándose de manera constructiva, para construir desde la confianza y el optimismo una visión de sí caracterizada por la fortaleza. Autoconcepto: Es la opinión que se tiene de sí mismo, lo que piensa de sí y como se describe frente a otros, es decir como se percibe.		
INDICADOR EVALUACIÓN		
Registran su autorretrato en la bitácora y escriben la característica que más los representa desde lo que compartieron con sus pares.		
INICIO	RECURSOS	MEDIOS DE PRESENTACIÓN
El profesor/a saluda a sus estudiantes y les invita a ver un video acerca del arte y el autorretrato. Se les puede preguntar: ¿Conocían estos artistas? ¿Qué es un autorretrato?	Se sugiere vídeo de autorretrato de Frida Kahlo: <a href="https://youtu.be/vHnqWrhXYIM">https://youtu.be/vHnqWrhXYIM</a> O video de distintos artistas que han realizado autorretratos: <a href="https://youtu.be/m2QV7jasYpU">https://youtu.be/m2QV7jasYpU</a>	Escrito X Visual/ Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral <input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input type="checkbox"/> Artístico X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
DESARROLLO	RECURSOS	MEDIOS DE EJECUCIÓN



Se invita a los estudiantes que tomen su espejo y se observen. "¿Cómo son tus ojos? ¿Grandes o pequeños? ¿De qué color?; ¿Cómo es tu nariz? ¿respingada o recta?; ¿cómo es tu pelo? ¿liso, de rizos u ondulado? ¿De qué color?" Y así con los distintos rasgos del rostro.  
 Manos a la obra: "Ahora tomando tu bitácora vas a dibujarte y colorearte de acuerdo a lo que has visto en ese espejo que es el reflejo de lo que eres, con los colores y las formas que te representan. No importa si tu obra no resulta igual a cómo eres, ya que siempre hay algo de ti en tu propia creación".  
 Después de terminar observan su obra y reflexionan:  
 ¿Qué es lo que más te gusta de tu autorretrato?  
 ¿De qué características de tí te diste cuenta con el ejercicio?  
 ¿Conociste algo nuevo de tí?  
 ¿cuál o cuáles son las características que más te representan?

Se solicitan previamente los materiales.  
 -Espejo, lápiz grafito, goma y lápices de colores (o lo que quiera solicitar para colorear)  
 Se sugiere poner música mientras trabajan.  
 - Bitácora (Cuaderno de Orientación)

Escrito X  
 Visual/Audiovisual   
 Oral X  
 Musical   
 Teatral   
 Uso de Objetos   
 Experimental   
 Artístico X  
 Otro:   
 ¿Cuál?

CIERRE	RECURSOS	MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO
--------	----------	--------------------------------------

Para finalizar la clase escriben el concepto o característica en la bitácora junto a su autorretrato, la muestra y se sacan una foto todos juntos con sus obras de arte y el o la docente, recalca el valor de la fortaleza que es parte del sello Belén Educa, que se potencia a través del conocerse a sí mismo.	Un buen recurso para dinamizar el cierre es conservar el registro visual para retomarlo al cerrar el semestre o el cierre de año.	Actividades grupales X Pregunta inicial que motive a la clase <input type="checkbox"/> Ejemplos cercanos a los estudiantes <input type="checkbox"/> Juegos o actividades lúdicas <input type="checkbox"/> Hacer participar a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos <input type="checkbox"/> Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
--	---	---



SESIÓN N° 2 "LA SELVA"		1ºBásico		
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS			
Identificar características físicas de sí mismo en base a la propia percepción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoconcepto</li> <li>- Autoimagen</li> </ul>			
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Fortaleza	<b>HABILIDAD ESPECÍFICA:</b> Autoimagen			
<p>Conciencia de sí mismo: Capacidad de reconocer sus emociones y pensamientos expresándose de manera constructiva, para construir desde la confianza y el optimismo una visión de sí caracterizada por la fortaleza.</p> <p>Autoimagen: Es la capacidad de ser consciente de la imagen que tienen de sí mismos, desde sus cualidades físicas y la conciencia de lo que ven otros de ellos.</p>				
<b>INDICADOR EVALUACIÓN</b>				
<p>Registran en su bitácora el animal que más los representa y luego de dibujarlo escriben la o las características que más le gustan de sí mismos.</p>				



INICIO	RECURSOS	MEDIOS DE PRESENTACIÓN
<p>El profesor/a saluda afectuosamente a sus estudiantes y los invita a ponerse de pie y bailar para que activen su cuerpo para una entretenida clase.</p>	<p>Se promueve el que activen todos sus cámaras y muevan su cuerpo. Elija una música movida y que sea del gusto de los estudiantes. Esta es una actividad para activarlos.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Escrito X <input type="checkbox"/> Visual/ Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral <input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input checked="" type="checkbox"/> Artístico X <input type="checkbox"/> Otro: ¿Cuál?

DESARROLLO	RECURSOS	MEDIOS DE EJECUCIÓN
<p>El docente les explica a los estudiantes: "Hoy estamos en la selva y cada uno de nosotros/as es un animal ¿Cuál es el que más se parece a ti?</p> <p>Mono: Es muy activo y juguetón. Le gusta saltar y correr.</p> <p>León: Le gusta dirigir y organizar los juegos, como rey de la selva le gusta mandar a los otros animales.</p> <p>Elefante: Es muy tranquilo, pero muy sociable. Le gusta estar junto a su manada.</p> <p>Cocodrilo: Es enojón y porfiado. Le gusta hacer lo que él quiere y no lo que otros dicen.</p> <p>Oso perezoso: Muy tranquilo y es muy amable. Prefiere jugar solo.</p> <p>Después de que indican el animal con el que se identifican, se les pide que hagan el sonido y los movimientos del animal como si estuvieran en la selva.</p>	<p>Docente, puede utilizar láminas o un video con los animales, así como también sonidos alusivos a los animales que se levantan en la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bitácora (Cuaderno de Orientación)</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> Escrito X <input type="checkbox"/> Visual/Audiovisual <input checked="" type="checkbox"/> Oral X <input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input checked="" type="checkbox"/> Artístico X <input type="checkbox"/> Otro: ¿Cuál?
CIERRE	RECURSOS	MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO

<p>Luego reflexionan:</p> <p>¿Qué es lo que más te gustó de la actividad? ¿De las características del animal escogido, cuáles son las que más te gustan y cuáles no te gustan? ¿Por qué?</p> <p>Para finalizar la clase, se dibujan como el animal escogido en la bitácora junto a la característica que más les gusta de sí mismos.</p>	<p>El ejercicio le podrá dar algunos indicios de la personalidad de los niños y niñas y a ellos les facilitará identificar sus propias características psicológicas. Además, enfatizar en el valor de la diversidad de formas de ser, como en una selva.</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Actividades grupales X <input type="checkbox"/> Pregunta inicial que motive a la clase <input type="checkbox"/> Ejemplos cercanos a los estudiantes <input type="checkbox"/> Juegos o actividades lúdicas <input type="checkbox"/> Hacer partícipe a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos
--	--	---



		Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes <input checked="" type="checkbox"/>
		Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?

SESIÓN N° 3 “¡A DIBUJAR!”		1º Básico
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS	
Identificar características psicológicas de sí mismo en base a la propia percepción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoconcepto</li> <li>- Autoimagen</li> <li>- Autopercepción</li> </ul>	
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Fortaleza	<b>HABILIDAD ESPECÍFICA:</b> Conciencia de sí mismo	



Conciencia de sí mismo: Capacidad de reconocer sus emociones y pensamientos expresándose de manera constructiva, para construir desde la confianza y el optimismo una visión de sí caracterizada por la fortaleza.

Autopercepción: Es la capacidad de percibirse a sí mismos, más allá de la imagen física, las características psicológicas, su forma de ser y sus cualidades.

#### INDICADOR EVALUACIÓN

Registran en su bitácora el juguete que más les gusta y luego escriben o las características que más les gustan de sí mismos.

INICIO	RECURSOS	MEDIOS DE PRESENTACIÓN
El profesor/a saluda afectuosamente a sus estudiantes y los invita a buscar su juguete favorito para que lo muestren a sus compañeros si están desde sus casas y si se encuentran en el colegio comentan y actúan como juegan con sus juguetes favoritos. Y se les pregunta ¿Por qué es tu juguete favorito? ¿Qué te gusta de él?.	Se sugiere video de Toy History donde juega Andy. <a href="https://acortar.link/dv2FBP">https://acortar.link/dv2FBP</a>	Escrito X Visual/ Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral <input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Teatral X <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> X Experimental <input type="checkbox"/> Artístico X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
DESARROLLO	RECURSOS	MEDIOS DE EJECUCIÓN
Se les invita a los estudiantes a relucir toda su creatividad y se conviertan en artistas. Y se les indica dibujar las actividades que más les gusta hacer en su tiempo libre (ej. Jugar con las muñecas, tocar un instrumento, jugar en la calle, jugar videojuegos, etc). Después de terminado el primer dibujo, se les solicita que dibujen las actividades que menos les gustan hacer (Ej. lavarse los dientes, tomarse la leche, ir al dentista, etc). Luego, comparten sus respuestas con el resto de sus compañeros poniendo atención a los comentarios.	Se puede enfatizar en el valor de nuestros gustos y en la diversidad. Además, comentar que hay cosas que no me gustan, pero que son necesarias por temas de salud y bienestar, como tomar leche, por ejemplo. - Bitácora (Cuaderno de orientación)	Escrito X Visual/Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral X Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input type="checkbox"/> Artístico X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
CIERRE	RECURSOS	MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO

Para reflexionar se sugieren las siguientes preguntas:

¿Todos tenemos los mismos gustos? ¿Por qué?

¿Cómo me siento cuando a mis compañeros no les gusta algo que a mi si me gusta? ¿Por qué?

¿Cómo me siento cuando me obligan a hacer algo que no me gusta? ¿Por qué?

Sería un buen recurso registrar en la bitácora del estudiante lo que descubrieron de sí mismos a partir de sus juguetes y registrar las experiencias, para hacer un seguimiento del proceso del curso.

Actividades grupales X  
 Pregunta inicial que motive a la clase   
 Ejemplos cercanos a los estudiantes   
 Juegos o actividades lúdicas   
 Hacer partícipe a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos



Para finalizar la clase, se les pregunta ¿qué fue lo aprendieron? y se solicita algún voluntario que quiera mostrar en pantalla lo que más le gusta (por ejemplo, cantar, tocar un instrumento o bailar).

Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes  Otro:   
 ¿Cuál?

SESIÓN N° 4 “MI ROPA”		1º Básico
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS	
Identificar características físicas y psicológicas asociadas a gustos y experiencias personales en base a la propia percepción.	Autoconcepto, autoimagen, autopercepción y autoestima.	
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Fortaleza	<b>HABILIDAD ESPECÍFICA:</b> Autoestima	



Conciencia de sí mismo: Capacidad de reconocer sus emociones y pensamientos expresándose de manera constructiva, para construir desde la confianza y el optimismo una visión de sí caracterizada por la fortaleza.

Autoestima: Es la valoración de si mismo desde todas sus cualidades, conceptos y percepciones.

#### INDICADOR EVALUACIÓN

Registran en su bitácora un dibujo realizando una actividad que les gusta mucho y donde su ropa favorita es la única que está coloreada.

INICIO	RECURSOS	MEDIOS DE PRESENTACIÓN
El profesor/a saluda afectuosamente a sus estudiantes y los invita a pensar en una prenda de vestir favorita para que lo muestren a sus compañeros en pantalla o bien lo puedan comentar con la compañera que esté más cerca de su escritorio. Y se les pregunta ¿Por qué es tu ropa favorita? ¿Qué te gusta de ella?.	Se sugiere que la profesora pueda compartir alguna prenda que le gusta mucho, por su comodidad, o bien los colores, el significado de quien se lo obsequió o como la hace sentir.	Escrito X Visual/ Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral <input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos X Experimental <input type="checkbox"/> Artístico X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
DESARROLLO	RECURSOS	MEDIOS DE EJECUCIÓN
Se les invita a los estudiantes que se dibujen haciendo una actividad que les gusta coloreando sólo la prenda que les gusta y luego se les pide que miren los resultados de su obra junto a la de sus compañeros y compañeras, para descubrir que otros elementos están presentes en sus gustos, en sus experiencias y se les pide que puedan compartir ese descubrimiento.	Se sugiere aprovechar la instancia para valorar las diferencias, visibilizar nuestros gustos y darnos cuenta como sesión a sesión nos vamos conociendo más.	Escrito X Visual/Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral X Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input type="checkbox"/> Artístico X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
CIERRE	RECURSOS	MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO

Para reflexionar se sugieren las siguientes preguntas:  
 ¿qué descubrimos con nuestra ropa favorita y la de nuestros compañeros?  
 ¿de que me di cuenta al dibujar una actividad que me gusta?  
 ¿Cómo me siento al ser valorado por mis pares? .

Sería un buen recurso llevar una bitácora del curso y registrar las experiencias, para hacer un seguimiento del proceso del curso.

Actividades grupales X  
 Pregunta inicial que motive a la clase   
 Ejemplos cercanos a los estudiantes   
 Juegos o actividades lúdicas   
 Hacer participar a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos



Para finalizar la clase, se les pregunta ¿qué fue lo aprendieron? y se les desafía a compartir en casa lo que aprendieron de sí mismos gracias a sus compañeros.

Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes   
 Otro:   
 ¿Cuál?

SESIÓN N° 5 "LA ALEGRIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA "		1º Básico
OBJETIVO DIDÁCTICO DE LA SESIÓN	CONCEPTOS CLAVES/ CONTENIDOS	
Identificar características físicas y psicológicas asociadas a la realización de actividades en el colegio en base a la propia percepción.	Autoconcepto, autoimagen, autopercepción, autoestima y Autocuidado	
<b>VALOR SELLO BELÉN:</b> Fortaleza	<b>HABILIDAD ESPECIFICA:</b> Conciencia de sí mismo	



Conciencia de sí mismo: Capacidad de reconocer sus emociones y pensamientos expresándolos de manera constructiva, para construir desde la confianza y el optimismo una visión de sí caracterizada por la fortaleza.

Autocuidado: Es cuidado personal de manera integral, desde la higiene hasta evitar riesgos a la integridad personal.

#### INDICADOR EVALUACIÓN

Registran en su bitácora lo que han aprendido en el viaje de las sesiones que tuvieron , junto con un compromiso a su cuidado personal.

INICIO	RECURSOS	MEDIOS DE PRESENTACIÓN
<p>El profesor/a saluda alegremente a los estudiantes y les pregunta en qué momento o actividad sienten que el tiempo ha pasado muy rápido.</p> <p>El profesor/a puede comenzar relacionando una actividad en que el ha sentido que el tiempo pasa muy rápido y ligarlo a un momento de bienestar.</p> <p>Los estudiantes comparten alzando la mano y/o encendiendo sus micrófonos.</p>	<p>Los niños/as pueden ver actividades deportivas o juegos que han experimentado donde sienten que el tiempo pasó muy rápido.</p>	Escrito X Visual/ Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral <input type="checkbox"/> Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input type="checkbox"/> Artístico X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?
DESARROLLO	RECURSOS	MEDIOS DE EJECUCIÓN
<p>El profesor/a los invita a recordar experiencias donde se han divertido mucho con sus compañeros, puede ser en alguna clase, algún deporte o bien algún juego que experimentaron de manera presencial o bien virtual, pero que se haya dado en el Colegio.</p> <p>Lo más importante de este recuerdo es reconocer cómo su cuerpo y su mente se expresaban, si sentían calor o frío, si tenían alguna emoción en particular, si tenían mucha energía o cómo percibían el tiempo. Luego lo dibujan en su bitácora y comparten las obras que hicieron y reflexionan en plenario: ¿Cómo se sienten después de una actividad vivida en el colegio? ¿Cómo ven a los demás? ¿Cuándo tocan su piel cómo se siente? ¿Cómo te ves? ¿Cuándo recuerdas que sientes?</p> <p>Estas preguntas tienen que llevar a la reflexión final que quede plasmada en bitácora de ¿Cómo soy aquí en el colegio? (identificar características físicas y psicológicas)</p>	<p>Docente, es relevante que los estudiantes relacionen la corporalidad, sus características físicas y también la expresión de sus emociones positivas como la alegría, para que lo sientan como un momento agradable. También recordar lo importante que es la higiene luego de jugar, es un ejercicio de autocuidado. Si la clase es presencial, pueden actuar incluso hacer un juego de movimiento como el monito mayor.</p>	Escrito X Visual/Audiovisual <input type="checkbox"/> Oral X Musical <input type="checkbox"/> Teatral <input type="checkbox"/> Uso de Objetos <input type="checkbox"/> Experimental <input type="checkbox"/> Artístico X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?



Luego valorar esa construcción del “COMO SOY”, comprometiéndose a cuidarlo. Puede iniciar la reflexión el profesor/a para luego preguntarle a los estudiantes ¿cómo voy a cuidar todo esto que soy?		
CIERRE	RECURSOS	MEDIOS DE PARTICIPACIÓN Y COMPROMISO
Para finalizar la clase, se les invita a recordar el recorrido del taller, que fue lo primero que se hizo, lo que trabajaron juntos y como culminó la reflexión. Finalmente realizan un compromiso concreto con respecto a su autocuidado (Ej Me comprometo a divertirme sin dañarme por mi inquietud) registrando en la bitácora.	Una buena estrategia de seguimiento es que luego del compromiso se acuerden duplas, donde el compañero o compañera al día siguiente les pregunte si cumplieron su compromiso.	Actividades grupales X Pregunta inicial que motive a la clase <input type="checkbox"/> Ejemplos cercanos a los estudiantes <input type="checkbox"/> Juegos o actividades lúdicas <input type="checkbox"/> Hacer partície a los estudiantes en la toma de decisiones de actividades y contenidos <input type="checkbox"/> Permitir que los estudiantes comenten entre sí sus aprendizajes X Otro: <input type="checkbox"/> ¿Cuál?



