

UNIVERSIDAD ACADEMIA HUMANISMO CRISTIANO

***TESIS PARA OPTAR AL TITULO DE PEDAGOGÍA
GENERAL BÁSICA***

Nombre:

Rossanna Villagra Feris

CHILLAN

INDICE DE MATERIAS

CONTENIDO	PAGINA
I. INTRODUCCION	01
II. MARCO TEORICO	
2.1. Modelos y Proyectos de Aula.	05
2.1.1. Definición de proyecto	05
2.1.2. Ventajas de los proyectos.	06
2.1.3. Tipos de proyectos	08
2.1.3.1. Los proyectos de Acción Educativa.	08
2.1.3.2. Los Proyectos de Escuela	09
2.1.3.3. Los Proyectos de Curso.	09
2.1.4. Etapas de elaboración de un proyecto	10
2.1.4.1. Análisis de la situación.	10
2.1.4.2. Definición de los Objetivos	10
2.1.4.3. Selección de los medios necesarios	11
2.1.4.4. Elaboración del Contrato	11
2.1.4.5. Puesta en marcha del proyecto	11
2.1.4.6. Selección de los medios de evaluación	12
2.1.5. Recomendaciones en la elaboración de proyectos.	13
2.2. Descripción del Establecimiento	16
III. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	20
IV. OBJETIVOS	
4.1. Objetivos Generales	24
4.2. Objetivos transversales	25

4.2.1. Area de Formación Ética.	25
4.2.2. Area de Crecimiento y Autoafirmación Personal.	25
4.2.3. Area de la Persona y su Entorno	25
4.3. Objetivos Fundamentales	26
4.3.1. Subsector Lenguaje y Comunicación	26
4.3.2. Subsector Educación Matemática	26
4.3.3. Subsector Comprensión del Medio Natural, Social y Cultural	26
4.3.4. Subsector Educación Tecnológica	27
4.3.5. Subsector Educación Artística	27
4.3.6. Subsector Educación Física	27
4.4. Objetivos del Profesor	28
4.5. Objetivos del Alumno	29

V. ACTIVIDADES, RECURSOS Y EVALUACIÓN

5.1. Actividades	31
5.2. Recursos	34
5.2.1. Recursos Materiales Escolares	34
5.2.2. Otros Recursos	34
5.2.3. Material de deshecho variado.	35
5.3. Evaluación	36
5.4. Actividades por Subsector	37
5.4.1. Subsector Lenguaje y Comunicación	37
5.4.2. Subsector Educación Matemática	37
5.4.3. Subsector Comprensión del Medio social, Natural y Cultural	38
5.4.4. Subsector Educación Tecnológica	38
5.4.5. Subsector Educación Artística	39
5.4.6. Subsector Educación Física	39

VI. CRONOGRAMA

6.1. Cronograma	41
-----------------	----

6.2. Carga horaria	44
6.2.1. Carga Horaria 3er. Año Básico	44
6.2.2. Horario 3er. Año Básico	44
	45
VII. CONCLUSIONES	
VIII. BIBLIOGRAFIA	49
IX. INDICADORES	
9.1. Indicadores coevaluación	51
9.2. Autoevaluación	54
X. ANEXOS	
10.1 Guías	
10.1.1. Guía N°1. Las Sirenas Encantadoras.	56
10.1.2. Guía N°2. Mar Muerto	59
10.1.3. Guía N°3. 1º de Mayo.	61
10.2. Mapa recorrido del proyecto	64
10.3. Juegos	65
10.4. Leyenda.	71

I. INTRODUCCIÓN.

I. INTRODUCCIÓN

El objetivo del presente trabajo es optar al título de Profesor de Enseñanza General Básica, otorgado por la Universidad Academia de Humanismo Cristiano, cuyas clases presenciales se iniciaron en Abril del año 2000 y culminaron el 26 de Enero del año 2001 en la ciudad de Chillán.

La elaboración del proyecto “Viajemos a lo Desconocido” se inició el 27 de Enero del presente año y será presentado en Marzo para su aprobación en la Universidad Academia de Humanismo Cristiano (U.A.H.C.). Nuestro proyecto surge ante una necesidad creada por el desconocimiento que presentan los niños acerca del mar. Muchos no lo conocen y sus padres no pueden aportarles mayores conocimientos ya que ellos tampoco han tenido la posibilidad de viajar hasta allí, ya que no cuentan con los medios económicos suficientes.

El proyecto será aplicado a un 3er. Año básico que cuenta con una matrícula de 22 alumnos (as) y les permitirá familiarizarse con un paisaje diferente al de su entorno, ya que la Escuela G-292 “Manuel Matus Hermosilla” se encuentra ubicada en un sector rural de la comuna de Coihueco, distante 25 kilómetros de la ciudad de Chillán en la Octava Región, Provincia de Ñuble, en dirección nor-oriente.

Este proyecto fue planteado debido a la carencia de conocimientos que los niños poseen sobre el mar, ya sea en tamaño, forma, textura, sabor y también familiarizarlos con el trabajo que se realiza en esa zona.

La salida se realizará dentro de la Octava Región. Nos trasladaremos desde la provincia de Ñuble a la provincia de Concepción. Visitaremos Talcahuano y San Vicente.

El lugar elegido fue Concepción ya que en sus alrededores existen numerosas playas y centros de recreación. Además se tendrá la posibilidad de visitar el Huáscar, y así conocer algo más acerca de nuestros héroes de la Guerra del Pacífico.

Los Subsectores elegidos originalmente para este proyecto son Educación Tecnológica, Educación Artística y Comprensión del Medio Natural, Social y Cultural; pero decidimos ampliar nuestra planificación a todos los subsectores para que el proyecto pueda ser aplicado durante todo un mes y según la carga horaria.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. MODELOS Y PROYECTOS DE AULA

2.1.1. Definición.

Desde el punto de vista educativo un proyecto se puede definir como una estrategia de aprendizaje que permite alcanzar uno o más objetivos, a través de la puesta en práctica de una serie de acciones, interacciones y recursos. El proyecto puede realizarse con el fin de enfrentar un desafío o de solucionar un problema, dentro de una situación específica.

Según Chomier (1983), la pedagogía de proyectos surge de la capacidad intrínseca del hombre de tomar distancia en el tiempo y en el espacio en relación a su presente, para poder proyectarse anticipando el futuro; o bien, para hacer una retrospectiva hacia el pasado.

Los proyectos, como estrategias pedagógicas, constituyen situaciones funcionales de la vida real en las que los alumnos se enfrentan con la realidad del mundo externo a través de la acción. Estimulan aspectos cognitivos, motrices y éticoafectivos y facilitan procedimientos que permiten llevar a cabo un producto colectivo y explotarlo en todas sus potencialidades. El producto logrado a través del proyecto, constituye un testimonio de numerosos y diversos aprendizajes, que en última instancia dan sentido funcional y afectivo a las actividades escolares dentro de un contexto no asignaturista sino global.

Las principales características de un proyecto son las siguientes:

- ♦ Constituyen un tarea delimitada, precisa y evaluable.
- ♦ Considera desde la partida los intereses, las necesidades y los conocimientos previos de los alumnos.
- ♦ Es enfrentado interactivamente como un contrato colectivo, que implica principalmente un cronograma, distribución y evaluación periódica de tareas. Permite confrontar el trabajo realizado con el trabajo proyectado, confrontación que pasa a constituir una verdadera evaluación del proceso y de sus participantes.
- ♦ Conlleva una duración más prolongada que la empleada en las actividades pedagógicas tradicionales, pero supone un plazo accesible para el término de la tarea.

2.1.2. Ventajas de los Proyectos.

Las ventajas de los proyectos como estrategias educativas se pueden sintetizar en los siguientes planteamientos:

- ♦ Constituyen una pedagogía de la actividad, pero una actitud orientada, organizada, adaptada a las necesidades de profesores y alumnos; realista, recreativa y flexible en relación a los medios.
- ♦ Constituye una situación generadora de numerosos y variados aprendizajes de carácter integrado, de manera que los contenidos de las asignaturas adquieran significado en la acción.
- ♦ Estimulan el funcionamiento de la actividad mental, favoreciendo el acceso al pensamiento formal, a través de la multiplicación de los esquemas de respuesta a una gama cada vez más amplia de situaciones problemáticas. Favorecen la anticipación, la formulación y verificación de hipótesis y el espíritu de búsqueda, la creatividad y la síntesis, entre otros.

- ♦ Favorecen el compromiso de los alumnos en su puesta en marcha y realización, ya que sus propósitos son percibidos por ellos con claridad y generalmente se orientan a satisfacer sus propias motivaciones o necesidades.
- ♦ Constituye una actividad realista que a partir de un esquema abstracto de pensamiento o de reflexión, se traducen en un producto concreto.
- ♦ Involucran a varias personas favoreciendo la interacción, el logro común de metas, la solidaridad, la cooperación y el espíritu comunitario.
- ♦ Desarrollan la autonomía de los estudiantes ya que estimulan su iniciativa y creatividad, su habilidad para planificar actividades, llevarlas a cabo y evaluarlas críticamente.
- ♦ Estimulan la tenacidad ya que permiten enfrentar la realización de una tarea, incluyendo su evaluación, de principio a fin.
- ♦ Permiten modificar las relaciones entre adultos y alumnos, habitualmente basadas en la infantilización de éstos. En la medida que los mayores permiten a los estudiantes dan opiniones y toman decisiones, dejan de considerarlos seres pasivos, que sólo pueden aprender mediante la inculcación de conocimientos preestablecidos, así los alumnos se sienten y son considerados personas responsables y capaces de enfrentar y resolver problemas.
- ♦ Permiten realizar una real integración entre los alumnos, ya que al ampliar la gama de acciones y la distribución de los roles y tareas, se da cabida a niños con distintos tipo de aptitudes o estilos cognitivos.
- ♦ Facilita la apertura de la escuela hacia la familia, el barrio y la comunidad sobre la base de una red de comunicación y de acciones.

2.1.3. Tipos de Proyectos.

Existen diversas clasificaciones de proyectos. Según Jolibet (1984), los proyectos pueden ser clasificados en proyectos de vida cotidiana, de empresa y de aprendizaje. Astoni (1989) los clasifica en proyectos educativos, de escuela y de actividad. Zay (1989) los clasifica en proyectos didácticos, pedagógicos y de acción educativa.

En el presente documento, los proyectos se clasifican en proyectos de acción educativa, de escuela y de curso.

2.1.3.1. Los Proyectos de Acción Educativa.

Se caracterizan porque permiten la interacción entre distintas escuelas y proyectan su acción educativa hacia la comunidad. Algunos ejemplos de este tipo de proyecto son los siguientes:

- ♦ Campaña a favor de la conservación del ambiente, en la cual se descontamine un lugar público y se planten árboles.
- ♦ Decorar muros con escenas creadas, dibujadas y pintadas por los niños.
- ♦ Diseñar y efectuar la decoración de las vitrinas de las tiendas de un barrio.
- ♦ Organizar concursos de pesebres, maquetas para la construcción de una plaza de juego u otro.
- ♦ Investigar y actualizar artesanías tradicionales de la localidad, ya sean tejidos, alfarería, tallados.

2.1.3.2. Los Proyectos de Escuela.

Se caracterizan porque responden a una motivación o necesidad de la comunidad escolar y porque facilitan la participación de todos sus integrantes. Algunos ejemplos de este tipo de proyecto son los siguientes:

- ♦ Organizar y reorganizar un espacio de la escuela.
- ♦ Organizar una velada, una exposición o un concurso.
- ♦ Publicar un periódico.
- ♦ Construir una cancha deportiva o un espacio de juegos infantiles.

2.1.3.3. Los Proyectos de Curso.

Se caracterizan porque surgen de los intereses y necesidades de los alumnos y de la vida misma de una sala de clases. Algunos ejemplos de proyectos de curso son los siguientes:

- ♦ Plantar un huerto.
- ♦ Criar animales.
- ♦ Formar una biblioteca de aula.
- ♦ Hacer un diario mural o un periódico.
- ♦ Apoyar con una barra, una actividad deportiva.
- ♦ Celebrar cumpleaños.
- ♦ Salidas o visitas.

- ♦ Exposiciones.
- ♦ Búsqueda colectiva de respuestas a interrogantes de los niños, tales como: ¿Por qué se producen los terremotos? ¿De dónde vienen los niños?, etc.
- ♦ Correspondencia interclase, interescuela o intercomunidad.
- ♦ Teatro de títeres.
- ♦ Elaboración de material de apoyo a las asignaturas de estudio (matemáticas, música, educación física, ciencias sociales, etc.).
- ♦ Recopilación de leyendas, tradiciones y otras manifestaciones de la cultura oral de la comunidad.

2.1.4. Etapas de la Elaboración de un Proyecto.

2.1.4.1. Análisis de la situación.

Sobre la base de sus motivaciones y sus necesidades personales o grupales, los participantes proponen ideas, las fundamentan, discuten y toman decisiones.

2.1.4.2. Definición de los objetivos.

Paralelamente a la definición del contenido del proyecto y de su factibilidad, los participantes clarifican sus objetivos y llegan a acuerdos orales y escritos.

2.1.4.3. Selección de los medios necesarios.

Se recopilan y seleccionan los medios tanto materiales como humanos con que cuenta la escuela o la comunidad.

Se listan los medios suplementarios para la realización del proyecto; por ejemplo, invitar a otras personas que puedan aportar sus conocimientos o su experiencia (padres, artistas, artesanos, bibliotecarios, científicos, periodistas, etc.); realizan actividades para obtener financiamiento (exposiciones, kermeses, etc.) o bien solicitan cooperación de instituciones tales como: parroquias, centros culturales, municipalidades, embajadas, oficinas de turismo, empresas, entre otras.

2.1.4.4. Elaboración del Contrato.

Se define finalmente el proyecto y se da forma a un contrato de trabajo negociado con los alumnos. Este contrato implica:

- ♦ Definir y repartir tareas. Cada participante se compromete a asumir la tarea responsablemente, sin necesidad de control de parte del profesor o de sus demás compañeros.
- ♦ Establecer un cronograma que incluya todas las etapas del proceso.
- ♦ Determinar un calendario de reuniones periódicas de evaluación de la marcha del proyecto y de su evaluación final.

2.1.4.5. Puesta en marcha del proyecto.

Esta etapa cubre todo el proceso de realización del proyecto, desde la elaboración del contrato hasta la evaluación final.

2.1.4.6. Selección de los medios de evaluación.

Al igual que en las otras etapas, los medios de evaluación, tanto del proceso como del término del proyecto, son seleccionados por el conjunto de los participantes.

Durante el proceso de realización del proyecto, se trata de establecer procedimientos o instrumentos específicos en relación a los objetivos que permitan evaluarlo en cada una de sus etapas. Esta evaluación permite efectuar los ajustes necesarios según sean las necesidades, obstáculos o logros que vayan surgiendo. Estos procedimientos pueden ser:

- ♦ Balance periódico, oral o escrito; individual o colectivo.
- ♦ Producciones escritas.
- ♦ Diario de vida o bitácora del proyecto.
- ♦ Reuniones periódicas con registro escrito de las intervenciones.

Al término del proyecto la evaluación debe referirse al proceso, al producto y a los participantes.

El producto del proyecto debe ser confrontado con sus objetivos. Algunas preguntas que facilitarían esta confrontación serían las siguientes:

- ♦ ¿Se obtuvo realmente lo que se esperaba?
- ♦ ¿Valió la pena el esfuerzo desplegado?

- ♦ ¿Los destinatarios lo perciben, lo aprecian y lo utilizan?

La evaluación de los participantes involucrados directa o indirectamente en el proyecto debe establecerse sobre la base de las siguientes preguntas que no solo pueden ser formuladas o respondidas por el profesor, sino también por cada uno de los alumnos, por el grupo o por otras personas involucradas.

- ♦ ¿Manifiestan los participantes sentimientos de logro y satisfacción por la tarea realizada?.
- ♦ ¿Se observa desarrollo o modificación de actitudes, prejuicios y de cualidades tales como perseverancia, responsabilidad, tolerancia a la frustración, espíritu de cooperación y autoestima?.
- ♦ ¿Se han enriquecido los esquemas conceptuales de los participantes?.
- ♦ ¿Se observa un desarrollo de sus habilidades y destrezas?.
- ♦ ¿Se observa una expresión mayor de la creatividad personal?.
- ♦ ¿Se ha mejorado la calidad de la interacción dentro de la sala de clases a través del adecuado manejo de los conflictos y de la competitividad, a partir de la aceptación de las diferencias y la estimulación de la cooperación?.

2.1.5. Recomendaciones en la elaboración de proyectos.

Algunas recomendaciones para la realización de proyectos son las siguientes:

- ♦ El proyecto debe surgir como producto de una necesidad colectiva, de un problema a resolver dentro de un contexto material y humano, situado en el tiempo y en el

espacio. Debe basarse también en una fuerte motivación de sus participantes y no en una decisión impuesta desde arriba o en un entusiasmo momentáneo que arriesgue su buen resultado.

- ♦ Una vez definido el proyecto es necesario confrontar aspectos tales como objetivos, medios disponibles y agentes participantes para asegurar su factibilidad.
- ♦ En relación a la factibilidad del proyecto, éste no debe ser demasiado fácil ni demasiado difícil. Es conveniente evitar metas que resulten inaccesibles y que produzcan desaliento en los participantes.
- ♦ Es necesario establecer plazos realistas para la ejecución de cada una de las etapas y para la finalización del proyecto con el fin de evitar la frustración y la desmotivación de los participantes.
- ♦ Debe evitarse la fragmentación excesiva de las tareas para no perder la vista del conjunto y por ende disminuir la motivación por el logro total.
- ♦ El papel asumido por el profesor(a) dentro de la realización de un proyecto consiste, entre otros, en discutir junto con los alumnos la factibilidad del plan que ellos proponen, sugerir temas, orientar la búsqueda de información, velar por el respeto de las decisiones tomadas, dar consejos técnicos, ayudar a resolver los conflictos personales, y dar reconocimiento a los aportes de los participantes.
- ♦ El papel asumido por los alumnos consiste entre otros, en aportar ideas, dar opiniones, participar en la toma de decisiones, comprometerse y actuar de acuerdo a sus potencialidades en cada una de las etapas del proceso.
- ♦ Todo proyecto debe ser producto de un trabajo interactivo entre profesores, alumnos y otros miembros de la comunidad educativa.
- ♦ El proyecto debe dar cabida a la participación de todos los alumnos, permitiéndoles expresar sus diferentes potencialidades ya sean artísticas, motrices, intelectuales o sociales.

- ♦ Es importante que el proyecto integre los contenidos de distintas asignaturas con el fin de que estos adquieran sentido para los alumnos en la medida que son aplicados en una actividad concreta.
- ♦ El proyecto debe traducirse en un producto observable, evaluable y socializante.
- ♦ El final de todo proyecto debe traducirse no solo en un producto concreto, sino también en una síntesis explícita de los conceptos utilizados y construidos y de las habilidades y destrezas aprendidas durante todo el proceso.

2.2. DESCRIPCION DEL ESTABLECIMIENTO.

La Escuela G-292 “Manuel Matus Hermosilla”, Rol Base de Datos 003856-3 de la comuna de Coihueco está ubicada en el sector nor-oriental y distante 25 kilómetros de la ciudad de Chillán.

La actividad económica de la comuna Coihuecana predominante es la agricultura.

Su clima es templado, dándose en forma muy marcada las cuatro estaciones del año. El invierno es bastante frío y lluvioso produciendo algunas inundaciones, lo que muchas veces provoca inasistencia de los alumnos que viven en los sectores más apartados.

La Escuela G-292 atiende principalmente a la población escolar que proviene de los siguientes sectores:

- ♦ Coleal
- ♦ Tanilvoro
- ♦ La Dehesa
- ♦ Cancha “El Alamo”
- ♦ El Rosario.

Esta Escuela imparte estudios desde kinder a octavo año básico.

Según algunos antecedentes, la Escuela G-292 abrió sus puertas, para recibir sus primeros alumnos en el año 1941, un 23 de marzo.

Este establecimiento educacional depende administrativamente de la Ilustre Municipalidad de Coihueco, bajo la atenta tuición del DAEM, manteniendo su dependencia técnico-pedagógica del Ministerio de Educación.

La Escuela G-292 posee un equipo humano completo e idóneo, que cubre todas las necesidades propias de un establecimiento educacional.

Se desglosa como sigue:

♦ Docente Superior	Director	1
♦ Personal Administrativo	Secretaria	1
♦ Personal Docente	Profesores	9
♦ Personal Paradocente	Asist. Párvulos	1
♦ Personal Auxiliar	Servicios Menores	1

La Escuela Manuel Matus Hermosilla es una escuela rural municipalizada que durante este año cuenta con una matrícula de 221 alumnos, repartidos en los siguientes niveles de educación:

- ♦ II Nivel de Transición.
- ♦ Enseñanza básica completa.

El horario de funcionamiento es de 08:30 a 12:30 horas y de 13:15 a 18:00 horas.

Esta Escuela cuenta con una infraestructura adecuada, lo que permitió la incorporación a la jornada escolar completa diurna, durante el año 2001.

Este establecimiento posee salas con buena iluminación y ventilación y un mobiliario adecuado, además de un buen espacio deportivo como cancha de fútbol y un

amplio patio, que permiten la actividad deportiva y recreativa de los alumnos. También se cuenta con equipos de videos, televisores, sala de computación, todo esto en directo apoyo a la educación y recreación de los niños.

Como una manera de ofrecer a los alumnos y alumnas diferentes alternativas para su formación integral y por contar desde el año 2001 con jornada escolar completa, se han creado talleres multidisciplinarios elegidos por ellos, con variedad de opciones.

Esta Escuela cuenta con una organización adecuada de Centro de Padres, Equipo de Gestión, etc. Su construcción es sólida, de un piso, cuenta con oficina de Dirección, ocho salas de clases, una cocina, comedor y despensa, una cancha de fútbol.

Además tiene duchas y servicios higiénicos suficientes para la matrícula existente, tiene un baño especialmente equipado para los alumnos de kinder, 2 baños para docentes y un baño para docente superior.

El mobiliario escolar existente se encuentra en muy buenas condiciones.

Esta Unidad Educativa procura fundamentalmente el desarrollo de la personalidad del alumno y su capacitación para su vinculación e integración activa a su medio social, a través del aprendizaje de los contenidos mínimos obligatorios que se determinen en conformidad a la L.O.C.E.

La situación socioeconómica de los padres y apoderados que integran la Escuela G-292 “Manuel Matus Hermosilla”, como en el resto de la comuna, es en un porcentaje elevado de extrema pobreza y con un alto índice de alcoholismo. En nuestra Escuela, el 100% de los alumnos ven afectada su condición de tales por su situación de marginalidad cultural. Esto influye en que su actitud frente al aprendizaje sea pasiva y desmotivada; produciéndose bajos niveles de expectativas referentes al proceso de aprendizaje. No

obstante hay que destacar logros significativos en el proceso de formación valórica y la buena relación profesor – alumno y alumnos entre sí.

Un alto porcentaje de niños procede de hogares mal constituidos y/o desintegrados.

Un 20% de los padres son analfabetos y la mayoría son pequeños agricultores y trabajadores temporeros.

Los padres y apoderados no asisten con regularidad a las reuniones de los microcentros, como tampoco participan en todo aquello que se les demande, les falta una mayor integración escuela-familia y un mayor compromiso y apoyo en el proceso educativo.

Esta Escuela participa del M.E.C.E. Rural y está apoyada por el P- 900, los que le han dotado de nuevos recursos y que han sido optimizados por ella.

Consideramos que no han obtenido los resultados esperados debido a que los profesores asumen metodologías tradicionales y un estilo de enseñanza que está más centrada en el profesor que en el alumno.

III. DESCRIPCION DEL PROBLEMA

III. DESCRIPCION DEL PROBLEMA.

El 3er. Año Básico de la Escuela G-292 “Manuel Matus Hermosilla” realizará una salida a terreno dentro de la Octava Región. A la provincia de Concepción con el objetivo de familiarizar a los niños con un medio geográfico diferente al que ellos observan comúnmente. Para ello se cuenta con el apoyo de la empresa “Fenis” (Transporte) que nos facilitará un bus, con capacidad para 45 personas cómodamente sentadas, del cual sólo costaremos los gastos de combustible, para ello se solicitará al Director de este Establecimiento Educativo una autorización para exhibir dos películas durante la primera semana de Mayo, estas películas guardan directa relación con el objetivo planteado y nuestro proyecto (“La Sirenita” y “Simbad”).

La duración de este proyecto es de 30 días y la salida se realizará el viernes 25 de mayo del 2001. El horario de salida será desde la Escuela (sector Héroes de la Concepción) a las 07:00 horas A.M. y su regreso está programado a las 16:45 horas desde la ciudad de Concepción (Talcahuano).

Los trámites de autorización para esta salida seguirán el conducto regular.

El proyecto integrará en sus actividades a los padres y apoderados del curso, con el fin de apoyar a sus hijos, comprometerlos con la labor educativa y hacerles partícipes del desarrollo de éste, comprometiéndoles en futuros proyectos.

Las películas que se exhibirán serán facilitadas sin costo alguno, ya que forman parte de la videoteca de un colega del Establecimiento.

El dinero necesario para los gastos de combustible es de \$45.000.- y se obtendrá con la exhibición de videos (2) a todos los niños del Establecimiento y en horario diferente al de su jornada de clases. El valor de la entrada será de \$200.- c/u. De esta forma lograremos reunir \$88.400.- m/m.

Los gastos de alimentación serán asumidos por los propios padres, que le llevarán la colación a cada uno de ellos y cancelarán el valor de la entrada al Huáscar que es de \$100.- por niño.

IV. OBJETIVOS

IV. OBJETIVOS

4.1. Objetivos Generales

- ♦ Señalar la proyección profesional que ofrece el mar como fuente de trabajo y destacarlo como escenario de hechos históricos que han cimentado la soberanía de Chile.

4.2. Objetivos Transversales.

4.2.1. Area de Formación Etica.

- Respetar y valorar ideas y creencias distintas de las propias y reconocer al diálogo como fuente permanente de humanización, de superación de diferencias y de aproximación a la verdad.

4.2.2. Area de Crecimiento y Autoafirmación Personal.

- Desarrollar el pensamiento reflexivo y metódico y el sentido de crítica y autocrítica.
- Desarrollar la capacidad de resolver problemas y las capacidades de autoaprendizaje.
- Promover una adecuada autoestima, la confianza en sí mismo y un sentido positivo ante la vida.

4.2.3. Area de la Persona y su Entorno.

- Desarrollar la iniciativa personal, el trabajo en equipo, el espíritu emprendedor y reconocer la importancia del trabajo como forma de contribución al bien común, al desarrollo social y al crecimiento personal.
- Proteger el entorno natural y promover sus recursos como contexto de desarrollo humano.

4.3. Objetivos Fundamentales.

4.3.1. SubSector Lenguaje y Comunicación.

- ♦ Leer comprensivamente textos breves y funcionales, relacionados con el mar, que amplíen el conocimiento de sí mismo y el entorno.
- ♦ Participar en dramatizaciones basadas en la literatura y en la creación personal o colectiva utilizando registros de habla adaptados a los personajes y a las situaciones comunicativas.

4.3.2. Subsector Educación Matemática.

- ♦ Conocer el sistema monetario nacional y sus relaciones con el sistema de numeración decimal.
- ♦ Desarrollar referente espacio temporales, a través del manejo de instrumentos de medición de tiempo, longitud y distancia.

4.3.3. Subsector Comprensión del Medio Natural Social y Cultural.

- ♦ Establecer características de la vida social desde el punto de vista del clima y del paisaje y de las actividades productivas de bienes y servicios.
- ♦ Aplicar principios básicos de clasificación en seres vivos y objetos físicos.

4.3.4. Subsector Educación Tecnológica.

- ♦ Manipular materiales y usan herramientas en la construcción de objetos y estructuras simples.
- ♦ Analizar sistemas tecnológicos mecánicos sencillos y reconocer los principios básicos que la sustentan.

4.3.5. Subsector Educación Artística.

- ♦ Desarrollar capacidad para expresarse artísticamente empleando diversos lenguajes materiales y técnicas.
- ♦ Experimentar libremente técnicas y materiales plásticos diversos para conocer sus propiedades expresivas y funcionales.
- ♦ Apreciar las diferentes manifestaciones del arte.

4.3.6. Subsector Educación Física.

- ♦ Resolver tareas motrices que implican ejercitación de combinaciones de formas básicas de movimiento y de sentido rítmico.
- ♦ Desarrollar sentido de equipo y actitudes de trabajo cooperativo y de respeto por las reglas del juegos.

4.4. Objetivos del Profesor.

Estimular a los niños y niñas a:

- ♦ Desarrollar el espíritu de cooperación y de trabajo en equipo.
- ♦ Programar actividades y realizarlas.
- ♦ Reconocer y valorar sus aptitudes motrices, artísticas y sociales.
- ♦ Conocer y valorar productos del mar.
- ♦ Incorporar a la familia en actividades del curso.
- ♦ Leer y producir textos alusivos al mar.
- ♦ Desarrollar expresión corporal artística y tecnológica
- ♦ Aplicar situaciones en la vida diaria, cuantificadores, ordenadores e identificadores.
- ♦ Desarrollar destrezas manuales básicas, usar materiales en buena forma y hacer construcciones básicas específicas.

4.5. Objetivos del Alumno

- ♦ Trabajar en equipo por afinidad.
- ♦ Conocerse mejor, interactuar con sus compañeros y familia.
- ♦ Conocer el mar y disfrutar de él.
- ♦ Realizar presentaciones de teatro, canciones y poemas.
- ♦ Preparar y comer productos del mar.
- ♦ Compartir celebraciones del mes del mar.
- ♦ Jugar con elementos concretos.
- ♦ Conocer su cuerpo, moverlo rítmicamente y entretenerse mediante juegos pedagógicos.
- ♦ Disfrutar interpretando canciones, creando pequeños ritmos y expresándose plásticamente.
- ♦ Usar correctamente herramientas sencillas y manipularlas en forma libre.
- ♦ Construir con materiales variados: plegados; guardas y diferentes tipos de recortes.

V. ACTIVIDADES, RECURSOS Y EVALUACIÓN

5.1. ACTIVIDADES

- ♦ Efectuar lluvia de ideas.
- ♦ Recolectar especies marinas y usarlas en exposiciones y maquetas.
- ♦ Memorizar poemas y canciones alusivas al mar.
- ♦ Conocer relatos cortos del Combate Naval de Iquique.
- ♦ Redactar breve biografía de sus principales héroes.
- ♦ Confeccionar guardas con plegados, picado, perforado, recortes alusivos al mar.
- ♦ Recopilar recetas, seleccionar, preparar y consumir.
- ♦ Realizar juegos relacionados con el mar.
- ♦ Realizar una caminata de lectura dentro del Huáscar.
- ♦ Analizar las causas de este hecho histórico y sus consecuencias.
- ♦ Exaltar la personalidad de Prat y su nacimiento en la provincia de Ñuble.
- ♦ Construir mesa de arena representando el Combate Naval de Iquique.
- ♦ Participar en acto cívico en homenaje a Héroes de Iquique.
- ♦ Confeccionar un álbum con ilustraciones de productos del mar en forma grupal y/o personal.
- ♦ Leer en voz alta para dar a conocer pequeños textos creados en forma grupal para ampliar su vocabulario y afianzar lectura.
- ♦ Escribir en forma manuscrita textos breves y sencillos copiados y/o creados por ellos y relacionados con el mar.
- ♦ Ordenar secuencias lógicas alusivas al mar.
- ♦ Escuchar música y expresarse libremente.

- ♦ Imitar sonidos y movimientos de las aves del mar.
- ♦ Realizar juegos mímicos en que imiten olas y actividades que se desarrollan en el mar.
- ♦ Lanzar balones a diferentes lugares según indicaciones del profesor (este, oeste, norte, sur).
- ♦ Enseñar canciones y dramatizarlas.
- ♦ Teatralizar cuentos y leyendas.
- ♦ Buscar el tesoro escondido.
- ♦ Recolectar elementos y describirlos.
- ♦ Jugar con baldes en el mar.
- ♦ Construir maqueta que represente el ambiente costero.
- ♦ Usar material recolectado para realizar un muestrario.
- ♦ Reproducir en plastilina elementos y recursos marinos.
- ♦ Armar y desarmar rompecabezas, contar piezas y describirlas.
- ♦ Jugar al almacén y a la feria libre.
- ♦ Preparar recetas simples y degustarlas.
- ♦ Dibujar y pintar con originalidad animales y vegetales marinos y usarlos en adornar la sala.
- ♦ Cerrar los ojos y escuchar melodías relacionadas con sonidos del mar.
- ♦ Graficar situaciones percibidas en forma libre.
- ♦ Exponer e interpretar dibujos.
- ♦ Pensar, recordar y dibujar paisajes marinos.
- ♦ Inventar historias en torno a lo dibujado.
- ♦ Grabar sonidos propios del entorno.

- ♦ Trabajar grupalmente, dramatizando situaciones de: pescadores, artesanos, campesinos y otros.
- ♦ Cantar, bailar y representar plásticamente canciones como: “En alta mar”.
- ♦ Construir figuras artísticas con conchitas y elementos marinos tales como: cenicero, pajaritos, joyeros, collares y otros creados por los niños.
- ♦ Usar mapas que contengan información sobre distancia para plantear y resolver preguntas que implican avanzar y retroceder (distancias recorridas y por recorrer en trayecto de ida y de regreso).
- ♦ Comentar las características físicas del litoral y mar de Chile (movimientos de olas, mareas y corrientes marinas) y su importancia como medio de comunicación y transporte.
- ♦ Observar y comentar escenas relativas al mar y a las actividades pesqueras.
- ♦ Enumerar los principales productos del mar, destacando su valor alimenticio e industrial.
- ♦ Ubicar en un mapa de Chile el litoral (costa), el mar de Chile (200 millas) y sus principales puertos, destacando los existentes en la región (Talcahuano, San Vicente).
- ♦ Construir mesa de arena, representando accidentes geográficos (caleta, puerto, golfo, isla).
- ♦ Aprender un vocabulario náutico simple.
- ♦ Actualizar la importancia del mar como fuente de recursos innumerables en el presente y futuro.
- ♦ Observar al natural productos marítimos de diversos tipos, comentando su forma, tamaño y color y como los utiliza el hombre.
- ♦ Montar exposición final con trabajos realizados durante el desarrollo del proyecto.

5.2. RECURSOS

5.2.1. Recursos Materiales Escolares. Como:

- ♦ Papel
- ♦ Tijeras
- ♦ Plumones
- ♦ Cartulina
- ♦ Pegamento
- ♦ Lápices de colores
- ♦ Tiza
- ♦ Témpera
- ♦ Plasticina.

5.2.2. Otros Recursos.

- ♦ Grabadora
- ♦ Revistas
- ♦ Elementos del mar
- ♦ Cancioneros
- ♦ Papel de volantín
- ♦ Clavos
- ♦ Géneros
- ♦ Cáñamo (sintético)
- ♦ Serrucho
- ♦ Martillo
- ♦ Pelotas
- ♦ Coligües
- ♦ Palos de helados

- ♦ Alambre
- ♦ Láminas.

5.2.3. Material de desecho variado.

- ♦ Tubos de cartón
- ♦ Botones
- ♦ Lanas.

5.3. EVALUACIÓN.

La evaluación del proyecto será continua, los niños registrarán en sus cuadernos de bitácora personal, todos los aprendizajes logrados en cada subsector.

- ♦ Reuniones de curso para conversar sobre la marcha del proyecto.
- ♦ Anotar en carpetas de los alumnos los avances de cada uno.
- ♦ Autoevaluación del cumplimiento de los objetivos y las actividades planificadas.
- ♦ Seguimiento en el cumplimiento de actividades, roles y compromiso, mediante registro de avances.
- ♦ Exposición abierta de trabajos para toda la comunidad escolar.

5.4. ACTIVIDADES POR SUBSECTOR.

5.4.1. Subsector Lenguaje y Comunicación.

- ♦ Lluvia de ideas.
- ♦ Redactar breve biografía.
- ♦ Recopilar recetas.
- ♦ Realizar caminata de lectura (durante viaje).
- ♦ Manejar vocabulario náutico.
- ♦ Participar en acto cívico en homenaje a héroes de Iquique.
- ♦ Leer en voz alta pequeños textos creados en forma grupal para ampliar vocabulario y afianzar lectura.
- ♦ Desarrollar Guía 1: “Las Sirenas Encantadoras”. Familias de palabras: sinónimos y comprensión.
- ♦ Ordenar en secuencia lógica etapas del desarrollo de Prat según biografía.
- ♦ Leer cuentos y leyendas (ejemplo: Las Tres Pascualas). Diferenciar cuento- leyenda.
- ♦ Leer y desarrollar Guía 2: “Mar Muerto”. Antónimos, complementación de oraciones, formulación de preguntas.
- ♦ Leer y desarrollar Guía 3: “1° de Mayo”. Responder preguntas, familias de palabras. Diferenciar oficios de profesiones. Palabras graves.

5.4.2. Subsector Educación Matemática.

- ♦ Identificar y utilizar instrumentos de medición tales como: longitud, capacidad, peso, kilómetros, metros y centímetros, kilogramos y gramos, litros y mililitros.
- ♦ Jugar al almacén y a la feria libre.
- ♦ Usar mapas para ver distancias (en kms. y en metros)

5.4.3. Subsector Comprensión del Medio Social, Natural y Cultural.

- ♦ Recolectar especies marinas, dándoles nombres. Identificar especies vertebradas e invertebradas.
- ♦ Conocer y narrar relatos cortos del Combate Naval de Iquique.
- ♦ Analizar las causas de este hecho histórico y sus consecuencias.
- ♦ Exaltar la personalidad de Prat y su nacimiento en la provincia de Ñuble.
- ♦ Exponer trabajos realizados durante este proyecto.
- ♦ Ordenar secuencia lógica del Combate Naval de Iquique.
- ♦ Valorar el cuidado por el medio ambiente.
- ♦ Comentar características físicas del relieve del litoral y mar de Chile.
- ♦ Identificar, valorar los recursos del mar.

5.4.4. Subsector Educación Tecnológica.

- ♦ Recolectar especies marinas. Describir.
- ♦ Preparar y consumir platos marinos.
- ♦ Jugar con baldes en el mar. Analizar causa – efecto del agua y arena.
- ♦ Confeccionar rompecabezas con etiquetas de conservas. Armar y desarmar.
- ♦ Grabar sonidos propios del entorno (rural, costero, entrevistas).
- ♦ Construir maqueta con relieves.
- ♦ Describir objeto tecnológico (grabadora).
- ♦ Construir mesa de arena representando paisaje marino de la salida a terreno (Huáscar).

5.4.5. Subsector Educación Artística.

- ♦ Recolectar especies marinas y realizar pequeñas construcciones con ellas.
- ♦ Confeccionar guardas con plegados, perforados, pegado y recortes alusivos al mar.
- ♦ Interpretar canciones (“La Playa” “Arturo Prat”).
- ♦ Memorizar poesías y adivinanzas.
- ♦ Escuchar música y expresarse libremente. Percutir sonidos.
- ♦ Escuchar sonidos grabados y diferenciarlos del medio rural y costero.
- ♦ Reproducir en plasticina el Combate Naval de Iquique y algunas especies marinas.
- ♦ Dibujar y pintar, con originalidad, vegetales y paisajes marinos y usarlos en adornar la sala.
- ♦ Dibujar acerca de la leyenda de “Las Tres Pascualas”.

5.4.6. Subsector Educación Física.

- ♦ Participar en juegos relacionados con el mar.
- ♦ Escuchar música y expresarse libremente.
- ♦ Participar en juegos de mímica.
- ♦ Lanzar y recibir balones en diferentes direcciones ejercitando coordinación y lateralidad.
- ♦ Jugar a buscar el Tesoro Escondido.

VI. CRONOGRAMA Y CARGA HORARIA

6.1. CRONOGRAMA.

[illegible]

ACTIVIDADES	1ª Semana				2ª Semana				3ªSemana				4ª Semana				5ª Semana						
	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J
Redactar biografia de Prat										X													
Modelar con plasticina										X													
Resolver problemas										X													
Recopilar recetas											X												
Relatar el Combate Naval de Iquique													X										
Describir objeto tecnológico.											X												
Desarrollar Guía N°3												X											
Ubicar distancias en mapas												X											X
Dibujar sobre leyenda												X											
Unidad Caja D.M. y C.M.													X										
Resaltar personalidad de Part.														X									
Grabar sonidos del entorno														X									
Ejercitar lanzamientos. Fútbol.														X									
Participar en acto cívico																X							
Analizar causas de este hecho																X							
Preparar receta																X							
Caminata de lectura																	X						
Unidad de canje (Almacén)																	X						
Memorizar poesías y adivinanzas																	X						
Unidad de tiempo (horas, minutos, segundos)																		X					
Cuidados del medio ambiente																		X					
Grabar sonidos del mar																			X				
Manejar vocabulario náutico.																			X				

[illegible]

6.2. CARGA HORARIA

6.2.1. Carga Horaria 3er. Año Básico.

Lenguaje y Comunicación	06 horas
Educación Matemática	06 horas
Comprensión del Medio	06 horas
Educación Artística	04 horas
Educación Tecnológica	03 horas
Educación Física	03 horas
Religión	02 horas
Total	30 horas

6.2.2. Horario 3er. Año Básico.

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
Lenguaje y Comunicación	Lenguaje y Comunicación	Lenguaje y Comunicación	Educación Matemática	Comprensión del Medio
Lenguaje y Comunicación	Lenguaje y Comunicación	Lenguaje y Comunicación	Educación Matemática	Comprensión del Medio
Educación Artística	Comprensión del Medio	Educación Matemática	Religión	Educación Tecnológica
Educación Artística	Comprensión del Medio	Educación Matemática	Religión	Educación Física
Educación Matemática	Educación Tecnológica	Educación Artística	Comprensión del Medio	Educación Física
Educación Matemática	Educación Tecnológica	Educación Artística	Comprensión del Medio	Educación Física

VII. CONCLUSIONES.

7.1. CONCLUSIONES.

Luego de finalizada la tarea de elaboración de este proyecto podemos concluir lo siguiente:

- ❑ Nuestro trabajo en equipo resultó agradable y enriquecedor para todos, ya que las ideas aportadas por todos fueron excelentes.
- ❑ Toda salida a terreno resulta motivante y atractiva para los niños. Esto les anima y ayuda a que participen de las actividades con mayor agrado.
- ❑ En este proyecto los niños pueden observar y comparar dos medios totalmente diferentes; el rural (de donde ellos provienen) y el costero (totalmente desconocido por la mayoría).
- ❑ Una salida a la playa puede resultar relajante para todo niño ya que allí realizará actividades totalmente diferentes a las que comúnmente realiza.
- ❑ Los pasos en la elaboración y término de este proyecto involucrarán a padres y apoderados, de un 3er. Año Básico. Cada uno asumirá roles y los llevará a cabo con entusiasmo ya que todo este esfuerzo y trabajo es en directo beneficio de sus hijos.

Deseamos que nuestro proyecto sirva para que a futuro se elaboren nuevos proyectos como este que involucren la participación de padres, apoderados y niños, en el que los niños sean los principales beneficiados. Por medio de este tipo de proyectos los niños aprenderán más acerca de su país, su geografía y sus límites.

Nos resulta fácil poder llevarlo a cabo, porque se dan las condiciones necesarias para ello y los gastos serán mínimos (contamos con la movilización)

VIII. BIBLIOGRAFIA

VII. BIBLIOGRAFIA.

- Bozzini de Marazzo, María; Marazzo, Teófilo Mario; Guía de Educación Física en la Escuela Primaria; Ediciones La Obra.
- La Cueva, Aurora; La enseñanza por proyectos ¿Mito o Reto?.
- Ministerio de Educación; División de Educación General. Plan y Programa de Estudio para 3° y 4° año de enseñanza Básica (NB2). Chile.
- Ministerio de Educación; Revista de Educación “Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos obligatorios de la Educación Básica Chilena”; Decreto Supremo N°40; 24 de Enero de 1996.
- Programa de Perfeccionamiento Fundamental (P.P.F.) 2000 NB4 y NM2; Modelos de Planificación para los talleres de estudio de caso.
- Shell Chile S.A.; Guía Caminera y Turística de Chile; Edición 97 - 98.

IX. INDICADORES

9.1. Indicadores Coevaluación.

9.1.1. Evaluación Susana Muñoz

RASGOS	INDICADORES		
Responsabilidad	♦ Puntualidad al iniciar el trabajo.	7.0	7.0
	♦ Disciplina de trabajo.	7.0	7.0
	♦ Cumplimiento de tareas asignadas.	7.0	7.0
	♦ Respeto por el trabajo ajeno.	7.0	7.0
Desarrollo del trabajo.	♦ Manejo de términos relacionados con el tema.	7.0	7.0
	♦ Manejo de aptitudes de investigación grupal.	7.0	7.0
	♦ Relacionar las actividades propuestas con su realidad.	7.0	7.0
	♦ Extraer información de diversas fuentes y en forma adecuada.	7.0	7.0
	♦ Realizar discusión del tema.	7.0	7.0
Presentación y discusión del trabajo.	♦ Coherencia en la entrega de información.	7.0	7.0
	♦ Capacidad de inferir.	7.0	7.0
	♦ Capacidad de generalizar.	7.0	7.0
	♦ Escuchar y proponer ideas.	7.0	7.0
	♦ Expresar oralmente ideas y opiniones.	7.0	7.0
	♦ Apoyar las iniciativas propuestas por el grupo.	7.0	7.0

9.1.2. Evaluación Rossana Villagra

RASGOS	INDICADORES		
Responsabilidad	♦ Puntualidad al iniciar el trabajo.	7.0	7.0
	♦ Disciplina de trabajo.	7.0	7.0
	♦ Cumplimiento de tareas asignadas.	7.0	7.0
	♦ Respeto por el trabajo ajeno.	7.0	7.0
Desarrollo del trabajo.	♦ Manejo de términos relacionados con el tema.	7.0	7.0
	♦ Manejo de aptitudes de investigación grupal.	7.0	7.0
	♦ Relacionar las actividades propuestas con su realidad.	7.0	7.0
	♦ Extraer información de diversas fuentes y en forma adecuada.	7.0	7.0
	♦ Realizar discusión del tema.	7.0	7.0
Presentación y discusión del trabajo.	♦ Coherencia en la entrega de información.	7.0	7.0
	♦ Capacidad de inferir.	7.0	7.0
	♦ Capacidad de generalizar.	7.0	7.0
	♦ Escuchar y proponer ideas.	7.0	7.0
	♦ Expresar oralmente ideas y opiniones.	7.0	7.0
	♦ Apoyar las iniciativas propuestas por el grupo.	7.0	7.0

9.1.3. Evaluación Olga Rodríguez

RASGOS	INDICADORES		
Responsabilidad	♦ Puntualidad al iniciar el trabajo.	7.0	7.0
	♦ Disciplina de trabajo.	7.0	7.0
	♦ Cumplimiento de tareas asignadas.	6.8	6.8
	♦ Respeto por el trabajo ajeno.	7.0	7.0
Desarrollo del trabajo.	♦ Manejo de términos relacionados con el tema.	6.8	6.8
	♦ Manejo de aptitudes de investigación grupal.	6.5	6.5
	♦ Relacionar las actividades propuestas con su realidad.	7.0	7.0
	♦ Extraer información de diversas fuentes y en forma adecuada.	6.5	6.5
	♦ Realizar discusión del tema.	6.5	6.5
Presentación y discusión del trabajo.	♦ Coherencia en la entrega de información.	6.0	6.5
	♦ Capacidad de inferir.	6.5	6.0
	♦ Capacidad de generalizar.	6.5	6.5
	♦ Escuchar y proponer ideas.	6.0	6.0
	♦ Expresar oralmente ideas y opiniones.	6.5	6.5
	♦ Apoyar las iniciativas propuestas por el grupo.	7.0	7.0

9.2. AUTOEVALUACIÓN

INDICADORES	S.M.	O.R.	R.V.
Participé en la elección del tema del proyecto.	7.0	7.0	7.0
Me gustó colaborar en este proyecto.	7.0	7.0	7.0
Sentí el apoyo del grupo al hacer mis aportes.	7.0	7.0	7.0
Respeté los planteamientos de mis colegas de grupo.	7.0	7.0	7.0
Di prioridad y asistí con entusiasmo a las reuniones del grupo.	7.0	7.0	7.0
Mis aportes fueron innovadores.	7.0	7.0	7.0
Aporté material bibliográfico.	7.0	7.0	7.0
Las veces que no pude asistir a las reuniones me disculpé con la debida anticipación.	7.0	7.0	7.0
Sentí la solidaridad de mis colegas cuando tuve problemas de salud.	7.0	7.0	7.0
Consideré pertinente el nombre del proyecto.	7.0	7.0	7.0
Sentí empatía en mi grupo.	7.0	7.0	7.0
Considero que el tiempo destinado a la elaboración de este proyecto fue bien utilizado.	7.0	7.0	7.0
Al finalizar este proyecto me siento capaz de emprender otros nuevos.	7.0	7.0	7.0
Escuché con agrado los aportes de mis colegas.	7.0	7.0	7.0
Sentí la presencia de Dios en todas las actividades realizadas.	7.0	7.0	7.0

S.M.= Susana Muñoz

O.R.= Olga Rodríguez

R.V.= Rossana Villagra

X. ANEXOS

10.1. GUIAS

10.1.1. GUIA N°1

LAS SIRENAS ENCANTADORAS

Las sirenas son conocidas en la mitología chilena como hermosas mujeres que, en vez de tener piernas, tienen forma de un pez en su extremidad inferior. Son conocidas también como “serenas”, mujeres encantadoras, pero muy dañinas. Ellas embaucan a los navegantes con sus hermosísimos cantos; los hacen perderse, extraviarse y chocar contra roqueríos y arrecifes. Son especialmente peligrosas para los pescadores jóvenes y apuestos, que muchas veces no regresan jamás de sus salidas a la alta mar, por haber caído en las redes de una de ellas.

Los pescadores prefieren alejarse de las playas o puertos donde ellas cantan porque, además de los peligros ya mencionados, desaparecen los cardúmenes.

Los que las han oído dicen que entonan hermosas melodías que parecen provenir de espíritus. La mayoría de las veces empiezan con una voz suave y melodiosa, que se transforma luego en un grandioso coro, cuyas encantadoras armonías se asemejan a los sonidos de muchas arpas juntas.

LEE Y RESPONDE VERDADERO O FALSO SEGUN EL TEXTO,
COMENTA SON TUS COMPAÑEROS LAS FALSAS.

☐	Son personajes mitológicos, mitad mujer, mitad pez.
☐	Aparecen constantemente en la televisión.
☐	Son un tipo de sonido que emiten algunas bocinas de autos como ambulancias, radiopatrullas, etc.
☐	Son conocidas por sus desagradables cantos.

	Son temidas por navegantes y marineros.
	Cuando aparecen son señal de buena suerte.
	Entonan hermosas melodías que parecen venir de espíritus.
	Sus cantos se asemejan a los sonidos de un órgano.

ESCRIBE LAS SIETE IDEAS MAS IMPORTANTES DEL TEXTO.

UBICA EL CODIGO DE LA CLASE A LA QUE PERTENECE LA PALABRA.

Código	Clase	
	Nacionalidades	Órgano
		Playa
	Lugares	Flauta
		Piano
	Instrumentos musicales	Argentino
		Guitarra
		Brasileño
		Desierto
		ciudad

SUBRAYA LOS SUSTANTIVOS QUE APARECEN EN EL TEXTO Y ANOTA 10.

**Recordemos: Sustantivo común es el nombre que se les da a personas,
Animales y/o cosas.**

PIENSA CON TUS COMPAÑEROS QUE PALABRAS SE DERIVAN DE LAS SIGUIENTES PALABRAS.

Navega			
Pez			
Mujer			
Hermoso			
Roca			

MARCA LA PALABRA QUE SIGNIFICA LO MISMO QUE LA DEL RECUADRO.

Hermosas	Bellas	Feas	Horribles
Perder	Encontrar	Extraviar	Robar
Anciano	Joven	Viejo	Adolescentes

LAS PALABRAS QUE SIGNIFICAN LO MISMO SE LLAMAN _____

10.1.2. GUIA N°2

MAR MUERTO

El mar muerto está situado entre los estados de Israel y Jordania y es el punto más bajo de la tierra.

Es un mar cerrado como un lago y si recibe el nombre de mar es porque sus aguas son saladas, pero no como las aguas saladas de nuestras playas. ¡Son tan saladas, tan saladas, que no hay vida en él!. Es un mar sin peces, sin algas; es... un mar muerto.

En sus espesas aguas saladas es muy difícil hundirse. Aunque no sepas nadar flotarías en su superficie sin ningún esfuerzo.

Para Israel, el Mar Muerto, es un gran recurso natural porque de él se obtienen grandes cantidades de sal.

LEE ATENTAMENTE EL TEXTO Y PLANTEA PREGUNTAS A PARTIR DE ÉL.

¿_____?

¿_____?

¿_____?

¿_____?

¿_____?

¿_____?

PIENSA Y ANOTA TODAS LAS PALABRAS QUE SE TE OCURREN CUANDO ESCUCHAS LA PALABRA “MAR”.

LEE LAS SIGUIENTES PALABRAS Y DESCUBRE EN QUE SE PARECEN.

• Israel – Jordania – Chile	
• Lago – río – mar.	
• Salado – dulce – ácido.	
• Bajo – alto – delgado.	

ANOTA EL ANTÓNIMO O LO CONTRARIO DE:

Salado	_____
Muerto	_____
Flotar	_____
Bajo	_____
Difícil	_____
Grande	_____

COMPLETA LAS SIGUIENTES ORACIONES.

- _____ aguas del Mar Muerto son muy saladas.
- _____ Mar Muerto está situado en _____ punto más bajo de la tierra.
- En _____ Mar Muerto, flotar es muy fácil.

10.1.3. GUIA N°3

1° de MAYO

Hoy es 1° de Mayo y es bueno recordar a todas las personas, hombres y mujeres, que trabajan en nuestro país.

Por ejemplo, a los mineros que extraen de la tierra el cobre, el hierro, el oro y el petróleo. A los campesinos que cultivan la tierra y nos entregan las frutas, verduras y legumbres. A los pescadores de quienes recibimos un alimento tan sano y nutritivo. También habría que recordar a los Profesionales: médicos, arquitectos, abogados, profesores, asistentes sociales, etc., que nos permiten vivir mejor gracias a sus conocimientos. A las Fuerzas Armadas: aviadores, marinos, militares y, por supuesto, a los Carabineros de Chile, que nos permiten vivir más tranquilos y seguros.

Además, habría que recordar a los obreros que trabajan en las diferentes industrias que posee nuestro país, fabricando diferentes cosas para nuestros hogares.

Por último, no debemos olvidar a los sacerdotes, pastores o hermanos que trabajan todos los días en favor de nosotros, entregándonos el alimento para nuestro espíritu a través de la oración.

Por todo esto hoy quiero saludar a todos los trabajadores de mi país y desearles un muy feliz día.

LEE ATENTAMENTE EL TEXTO Y RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS.

¿Cuál es el título de texto?

¿Qué hacen los mineros?

¿Quiénes son los que cultivan la tierra?

¿Por qué son importantes los pescadores?

¿Qué profesionales se recuerdan en el texto? ¿Por qué son importantes?

¿Quiénes resguardan el orden y la seguridad?

¿Qué aporte hacen los obreros?

¿Qué se celebra el 1° de Mayo?

PIENSA Y DISCUTE CON TUS COMPAÑEROS LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

¿Qué es el trabajo?

¿Por qué es importante trabajar?

¿Qué tipo de trabajos conoces? ¿Cuál te gustaría desempeñar?

ANOTA TODAS LAS PALABRAS QUE NACEN O SE DERIVAN DE LAS SIGUIENTES:

PESCA	MINA	FRUTA
	MINERÍA	

EN EL TEXTO “1° DE MAYO” SE MENCIONAN OFICIOS Y PROFESIONES. ANOTA 3 DE CADA UNO.

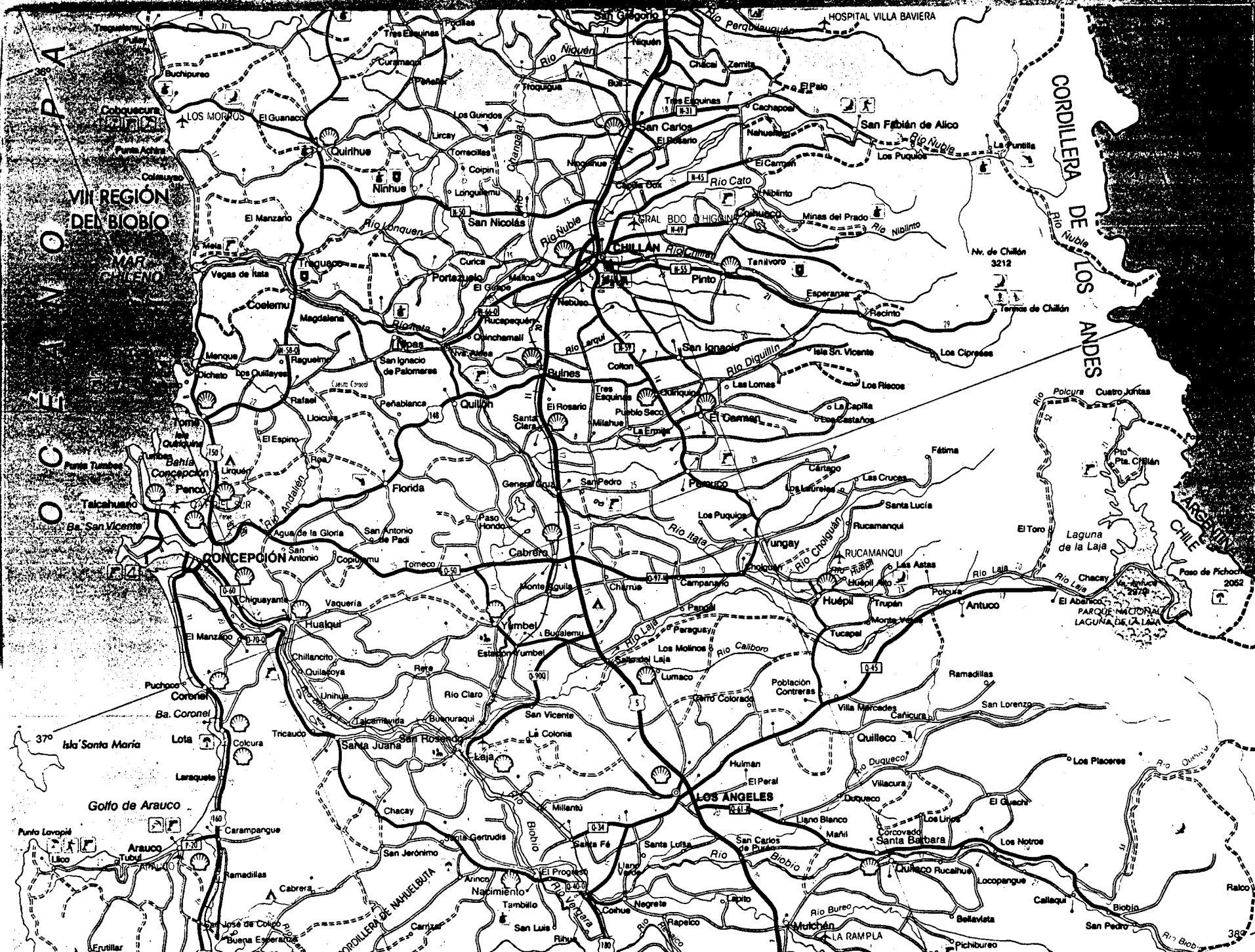
OFICIOS _____

PROFESIONES _____

LOS OFICIOS Y LAS PROFESIONES SON: _____

EN EL TEXTO SE HABLA DE: _____

10.2. MAPA RECORRIDO DEL PROYECTO.



10.3. JUEGOS.

10.3.1. Ha Llegado un Barco cargado de...

10.3.1.1. Pasos.

- ♦ Proponer ayudar a cargar el barco añadiendo algo, pero nadie podrá agregar nada si no ha recordado la carga puesta anteriormente por cada uno.
- ♦ Decir: “Ha llegado un barco cargado de...”. Un jugador puede responder: “pescados”.
- ♦ Volver a decir: “Ha llegado un barco cargado de...”. El nuevo jugador tendrá que responder por ejemplo: “pescados y cholgas”. A su vez, el tercer jugador ha de repetir lo dicho por los dos anteriores, más la carga que él quiera poner.
- ♦ Cuidar que el número de cosas recordadas guarde relación con la edad de los jugadores.

10.3.1.2. Otras Sugerencias

- ♦ El que no recuerdo u omita alguna “carga” deberá pagar prenda.
- ♦ Si la edad de los jugadores lo permite, toda la “carga” permitida debe comenzar con una letra determinada.

10.3.2. Simón Manda. (Juego de Educación Física)

10.3.2.1. Pasos

- ♦ Explicarle al niño las reglas del juego: hay que obedecer cuando se dice “Simón manda...” y no hay que obedecer si se omite el nombre Simón.

- ♦ Dar distintas órdenes tales como:
 - sentarse,
 - de pie,
 - saltar (con los dos pies, en un pie),
 - retroceder,
 - sacar la lengua,
 - tocarse una oreja,
 - girar sobre sí mismo,
 - levantar un brazo y cerrar los ojos,
 - lanzar y recibir balones en diferentes direcciones ejercitando coordinación y lateralidad.
- ♦ Jugar mientras el niño esté interesado.

10.3.2.2. Otras Sugerencias

- ♦ Jugar con varios niños. Si se juega entre varios, el que haga algo sin permiso de Simón queda eliminado.
- ♦ Cambiar los papeles: el niño que da las órdenes y el adulto obedece.

10.3.3. El Tesoro escondido.

10.3.3.1. Materiales

- ♦ Papel de escribir.
- ♦ Lápiz.

- ♦ Un “tesoro”.

10.3.3.2. Pasos

- ♦ Esconder un “tesoro” dentro de la habitación. Este puede ser un caramelo o un pequeño juguete.
- ♦ Dibujar los contenidos de los mensajes y ocultarlos en distintos lugares. El último mensaje indicará dónde se encuentra el “tesoro”.
- ♦ Entregarle al niño el primer mensaje que puede tener dibujado, por ejemplo, la pata de la mesa. Una vez que encuentra el siguiente papel, ese contendrá por ejemplo el dibujo de un cajón de escritorio.
- ♦ Regalarle el “tesoro” cuando lo encuentre.

10.3.3.3. Otras Sugerencias

- ♦ Si el niño sabe leer, reemplazar los dibujos por la escritura de órdenes tales como “Busca en...”.

10.3.4. El Paso de la foca. (Mímica).

10.3.4.1. Pasos

- ♦ Acostarse sobre el estómago.
- ♦ Aplanar las manos sobre el suelo y dirigir los dedos hacia los lados.
- ♦ Levantar lentamente todo el cuerpo hasta que los brazos estén rígidos y tensos.
- ♦ Caminar con los brazos arrastrando los pies.

10.3.4.2. Otras Sugerencias

- ♦ Colocarse o pintarse bigotes de foca.
- ♦ Visitar la foca en el zoológico.
- ♦ Practicar el paso de la foca hasta hacerlo de prisa.
- ♦ Dibujar focas.

10.3.5. El paso del cangrejo. (mímica)

10.3.5.1. Pasos

- ♦ Agacharse.
- ♦ Tirarse hacia atrás.
- ♦ Poner las manos detrás en el suelo, sin sentarse.
- ♦ Mantener la espalda rígida.
- ♦ Caminar hacia atrás moviendo el brazo y la pierna derecha al mismo tiempo y luego el brazo y la pierna izquierda, también al mismo tiempo.

10.3.5.2. Otras sugerencias

- ♦ Practicar el paso del cangrejo hasta que se pueda hacer de prisa.
- ♦ Tratar de correr.
- ♦ Dibujar cangrejos.

10.3.6. Animal Imaginario.

10.3.6.1. Pasos

- ♦ Jugar a imaginar convertirse en un animal.
- ♦ Cerrar los ojos, relajarse e imaginar que uno se convierte en el animal elegido.
- ♦ Abrir los ojos. Nombrar y describir el animal imaginado.
- ♦ Contar las cosas que cada uno haría si fuera ese animal.
- ♦ Jugar desempeñando cada uno su papel de animal imaginario.

10.3.6.2. Otras Sugerencias.

- ♦ Dibujar, cada uno, su animal imaginario.
- ♦ Preguntarle a otras personas cuál es su animal preferido y por qué.

10.3.7. Caminata de Lectura (Lenguaje y Comunicación)

10.3.7.1. Pasos

- ♦ Elegir un área de la ciudad conocida por el niño.
- ♦ Elegir un horario apropiado en relación al tránsito y al descanso del niño.
- ♦ Observar y jugar a leer:
 - Los letreros de almacenes, lavanderías, panaderías, cines, tiendas;
 - los letreros de los medios de transporte;
 - los logotipos, rótulos comerciales o avisos que estén pegados en las paredes.

- ♦ Tomar un helado o bebida cuyo rótulo o logotipo haya sido descubierto.
- ♦ Conversar y disfrutar el paseo.

10.3.7.2. Otras Sugerencias.

- ♦ Efectuar visitas a otros barrios.
- ♦ Detenerse en los kioscos de ventas de periódicos y revistas y descubrir las que son compradas en su casa por los padres.
- ♦ Dibujar los recuerdos del paseo.

10.4. LEYENDA.

LA LAGUNA DE LAS TRES PASCUALAS.

En CONCEPCION existe, como es sabido, la laguna de las Tres Pascualas. El nombre es vulgar, y la coincidencia de tres mujeres del mismo nombre no es rara. En los pueblos abundan personas con el nombre del santo patrón. Pero ¿quiénes habrán sido estas tres Pascualas?. Un viejecito, cargado de años y de historias antiguas, nos la ha contado.

Fueron tres jóvenes lavanderas que, hace ya mucho, se pasaban el día a la orilla de la laguna. Lavaban, cantaban viejas canciones y esperaban el amor. Una y mil veces se miró el sol en las verdes aguas, y siempre encontró a las tres jóvenes con los mismos afanes y con igual esperanza.

Un día en que el sol pareció más brillante y los pájaros más alegres, llegó hasta la laguna un hombre que reunía las cualidades soñadas por las tres lavanderitas sin amor. Era joven, ágil, risueño, y sus ojos del color de las aguas, relumbraban como si el sol se mirase en ellos.

La mayor de las jóvenes se hallaba, un poco retirada de las demás, tendiendo ropa. El recién llegado se dirigió a ella para hablarle. Sabía expresarse con gracia y decir cosas halagüeñas.

Cuando la ropa estuvo tendida, los dos se alejaron aún más de la laguna.

Al poco rato, la segunda Pascuala, que no los había perdido de vista, se acercó a ellos, y dijo a su compañera:

-Tú que eres la mayor y que entiendes de compras, debes ir a la ciudad; ya sabes que se nos han acabado las provisiones.

-Conforme; él me acompañará.

Entre las dos Pascualas se cambiaron unas miradas que dijeron mucho más que las palabras.

-El se quedará replicó secamente la segunda-. Se quedará; es día de pesca y no debe perder la ocasión.

La mayor no pudo disimular su contrariedad, pero se puso en camino.

La segunda Pascuala pretextó tener que recoger algo en una rústica choza que las tres compartían cerca de la laguna, y se alejó. El hombre tanto tiempo esperado fue tras de ella. Y solos hablaron largo rato. Mentía él con naturalidad, convincente, cuando llegó la menor de las lavanderas.

-¿No me quiere nadie ayudar a llevar la ropa?.

La segunda, para alejar a la pequeña, salió corriendo. El mozo tuvo tiempo, sin embargo, de cambiar una mirada con la más chica de las muchachas. Era bonita y tenía unos ojos negros y brillantes como el azabache. Las otras dos eran rubias.

Mientras veía alejarse a las jóvenes, el galán decía para sí: "Serán más las tres".

Y vinieron días en que desaparecieron la alegría y la concordia entre las lavanderas. Se espiaban, se hablaban y miraban con recelo; sus cantares ya no eran de esperanza, sino de traiciones.

Pero aquel hombre, del que las tres se habían enamorado iba logrando sus propósitos.

Un día desapareció.

Las lágrimas de las tres lavanderitas aumentaron las aguas de la laguna. Y las tres se reconciliaron.

Decidieron vengarse, pero no sabían cómo. Por fin tuvieron una idea: la que más velozmente nadase y llegase a la orilla opuesta de la laguna, iría a buscarlo por el mundo, y se casaría con él o lo mataría.

Llegó el día de la prueba y las tres se lanzaron al agua con el mismo entusiasmo. Nadaban como peces, pero ninguna aventajaba a las demás. A un tiempo llegaron las tres a la orilla contraria.

Repetirían la prueba al día siguiente. Ya era tarde, y estaban cansadas. Como no podían regresar por tierra, tenían que cruzar de nuevo la laguna a nado, pero más descansadamente.

La primera que se lanzó de nuevo al agua fue la más pequeña. Nadó ágilmente, pero al llegar a la mitad de la laguna desapareció. Como era una gran nadadora, creyeron las otras que se trataba de una broma. Más viendo que no reaparecía, la mayor dijo:

-Yo, que soy la mayor, la salvaré.

Y se arrojó al agua. Nadó, nadó, pero al llegar al mismo sitio, le pasó lo mismo.

Sólo quedaba ya una de las tres Pascualas, y la mayor incertidumbre la dominaba. ¡Qué misterio!. Cien veces habían cruzado la laguna y nunca les había sucedido nada.

Pero la noche se venía encima y no había ninguna barca en aquella orilla. La última de las tres lavanderitas burladas tuvo que lanzarse al agua como sus compañeras, y a los pocos minutos había seguido la misma suerte que ellas.

Desaparecieron las tres Pascualas; pero los ancianos aseguran que no han muerto. Viven en un palacio encantado en el fondo de la laguna. Y en él esperan la vuelta del hombre que las traicionó.