

El osezno Febezno

Autor: Tony Custer

Título de la dinámica: Cambiemos de puesto

Valores a propiciar: Solidaridad, compañerismo y entusiasmo

Sesión: N° 1

Duración: 20 minutos

1^{era}
Sesión

Materiales o recursos: Tiza o banca larga, cartulina, marcadores.

1. Presentación

- El animador se desplazará a un ambiente más amplio (patio) para indicar las pautas de la dinámica.
- Formar grupos de cinco a ocho alumnos y entregar a cada una pequeña tarjeta. (ver anexo)
- Indicar a los alumnos que tienen un reto: moverse entre sus compañeros sin salirse del trazo en el piso hasta ordenarse alfabéticamente.
- El animador puede tomar en cuenta también para esta dinámica a que los alumnos se ordenen por mes de nacimiento, por orden alfabético de su nombre, etc.

2. Desarrollo

- El animador dibujará en el piso una banca imaginaria 30 cm. de ancho.
- Los alumnos harán una fila manteniendo siempre el margen de ancho que será de 80 cm. solamente. No pueden moverse más del espacio indicado.
- El animador invitará a cada grupo a subirse sobre esta banca imaginaria. Cuando todos estén sobre la banca, reafirma que el objetivo del juego es que se ordenen en alfabéticamente teniendo en cuenta la primera letra del animal que le tocó en su tarjeta.
- Indicar al grupo que debe ordenarse sin bajarse o salir del perímetro del banco, es decir, sin salir del espacio marcado con tiza.
- El animador explicará que el grupo debe buscar la forma de cambiar de posiciones, apoyándose los unos en los otros.

3. Socialización

- Animar a los estudiantes a que realicen el juego con entusiasmo pero con cuidado haciendo uso de sus destrezas e ingenio.
- Motivar el sentido de solidaridad para el logro del objetivo.



Ficha de animación a la lectura

ELEFANTE

DINOSAURIO

TIGRE

UNICORNIO

PAJARITO

VACA

CHANCHO

ZORRA

GALLINA

COYOTE

ÁGUILA

SERPIENTE

HORMIGA

OSITO

ORUGA

MARIPOSA

VENADO

ARDILLA

El osezno Febezno

Autor: Tony Custer

Título de la dinámica: El osito
Valores a propiciar: Amistad y humor
Sesión: Nº 2
Duración: 20 minutos

2^{da}
Sesión

Materiales o recursos: Osito de peluche u otro animalito.

1. Presentación

- El animador dialogará con los estudiantes sobre la importancia de expresarnos con cariño.
 - ¿Quién tiene un osito de peluche en casa?
 - ¿Por qué es especial para ti?
 - ¿Le has puesto un nombre?
 - ¿A quién quieres tanto o más que tu osito de peluche?
 - ¿Se lo has dicho o se lo expresas diariamente?
- Formar grupos de cinco alumnos y en cada grupo debe haber un osito de peluche.
- El animador motivará a que los alumnos realicen la actividad de principio a fin. Será divertido.

2. Desarrollo

- El animador explicará:
 - El osito pasará por las manos de todos los alumnos que conforman el grupo, y cada uno acariciará y dirá unas cuantas palabras "dulces" al osito.
 - El animador indicará que todos deben estar atentos a lo que dijo su compañero y cómo lo dijo, es decir, si lo dijo acompañado con gestos.
 - Al terminar la vuelta, el animador pedirá a los alumnos del grupo que se intercambien de lugar.
 - Hecho esto, el animador pedirá a los alumnos que hagan lo mismo que hicieron con el osito pero dirigiéndose ahora a su compañero de la derecha.
- El animador fomentará su realización en todo momento por ser muy divertido.

3. Socialización

- Los alumnos podrán expresarse con palabras dulces en grupo, con ayuda de un elemento.
- Los alumnos expresarán mensajes positivos y de cariño a sus compañeros.
- El animador y los alumnos pasarán un momento de mucho entusiasmo compartiendo sonrisas.



El osezno Febezno

Autor: Tony Custer

Título de la dinámica: El osito de buen corazón

Valores a propiciar: Amistad y entusiasmo

Sesión: Nº 3

Duración: 20 minutos

3^{era}
Sesión

Materiales o recursos: Lápices de colores, plumones, tijera, cartulina, y goma.

1. Presentación

- El animador dialogará con los alumnos sobre la importancia de tener un buen corazón.
¿Qué se entiende por un buen corazón?
¿Qué cualidades puedes destacar de una persona de buen corazón?
¿El osezno Febezno tenía un buen corazón?
¿Qué cualidades destacan en el osezno febezno?
- El animador indicará a los alumnos que se van a divertir pero también aprender a destacar las cualidades que tiene su salón, como grupo.

2. Desarrollo

- El animador entregará a cada grupo de cuatro alumnos un osito de buen corazón fraccionado para que lo recorten (ver anexo)
- El animador explicará que terminado de cortar, los alumnos entregarán las quince (15) partes fraccionadas a otro grupo, para que ellos armen el rompecabezas. Mientras tanto el grupo que entregó las partes esperará a que otro grupo les entreguen sus piezas.
- El animador indicará dará la señal de comienzo para armar el rompecabezas cuando todos los grupos reciban sus piezas.
- Al terminar, el animador indicará a los alumnos que escriban tres cualidades de su salón como grupo de alumnos.



Ficha de animación a la lectura

3. Socialización

- Los alumnos podrán pasar un momento agradable de sana diversión compartiendo una misma actividad.
- El animador incentivará a que los alumnos destaquen siempre lo positivo de sus compañeros y del aula como grupo.
- Los alumnos podrán compartir imágenes de revistas, láminas u otros para fraccionar y crear su rompecabezas.

Ficha de animación a la lectura



El osezno Febezno

Autor: Tony Custer

Título de la dinámica: Creando mi marioneta

Valores a propiciar: Armonía, curiosidad / Comunicar sus sentimientos

Sesión: Nº 4

Duración: 20 minutos

4^{ta}
Sesión

Materiales o recursos: Cartulina , tijera, goma, hojas arco iris, plumones, colores, un saca lenguas o palito de chupete.

1. Presentación

- El animador dialogará con los alumnos sobre las características físicas de un osito.
 - ¿Cómo es su cabeza?
 - ¿Cómo son las partes de su cara?
 - ¿Cómo es su cuerpo?
 - ¿De qué tamaño son?
 - ¿Todos los osos son iguales?
 - ¿Qué clases de oso conoces?
- El animador entregará a cada alumno un patrón de un osito, el cual será armado.
- El animador incentivará a los alumnos a que terminada la actividad puedan crear sus pequeños diálogos en parejas o grupos.

2. Desarrollo

- El animador preguntará a los alumnos qué forma está representada en los patrones que se les ha entregado.
- El animador aprovechará para sacar toda la información posible sobre este material como:
 - Preguntar a los alumnos qué formas están representadas en los patrones.
 - Al terminar de recortar las piezas, el animador sugerirá que los alumnos organicen por tamaños (orejas y ojos). Preguntar cuál círculo es el más grande (la cabeza), cuáles son los más pequeños (los ojos).
- El animador explicará:
 - Las piezas del patrón pueden ser coloreadas o recortadas encima de un papel arco iris.
 - El alumno puede crear adicionalmente otra pieza para que su osito sea diferente.
 - El alumno pegará los brazos en el área de los hombros solamente para que los brazos se puedan levantar, luego los pies. Pegar la cabeza ensamblada cubriendo un poco los hombros.
- Terminada la marioneta, el animador fomentará la creación de pequeños diálogos que podrán realizarse en parejas o grupos en las siguientes sesiones.



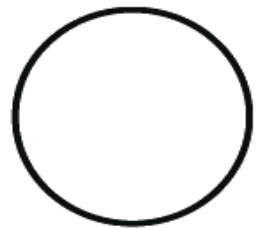
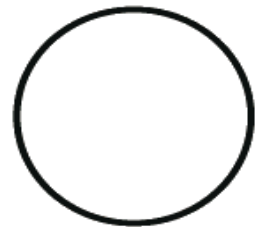
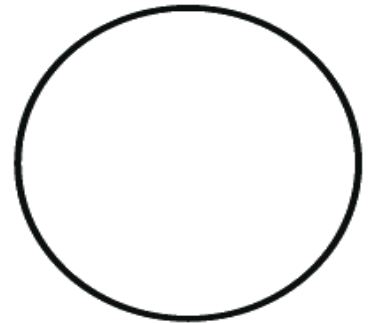
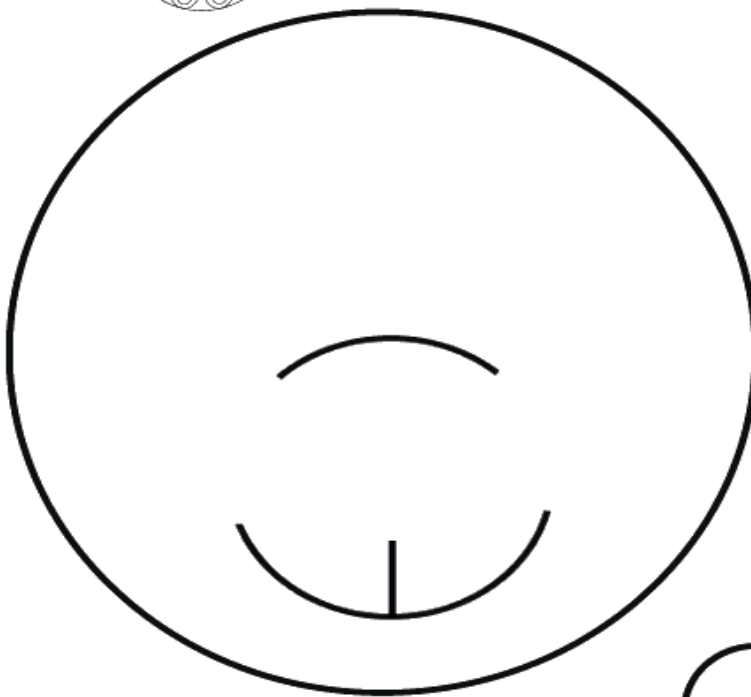
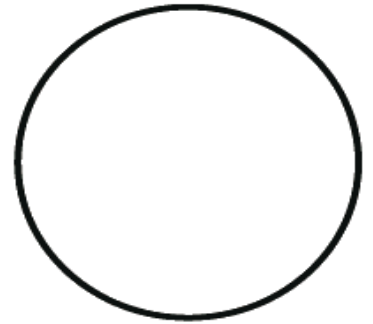
Ficha de animación a la lectura

3. Socialización

- Los alumnos podrán expresarse a través de sus marionetas y comunicar lo que piensan y sienten a sus compañeros.
- El animador propiciará un ambiente de armonía y compañerismo entre todos los alumnos para ayudarse en el proceso de la actividad.

Ficha de animación a la lectura

PATRÓN DE LA CABEZA DEL OSEZNO FEBEZNO



Ficha de animación a la lectura

PATRÓN DEL CUERPO DEL OSEZNO FEBEZNO

