

Guillermo y el miedo

Autora: Christine Nöstlinger

Título de la dinámica: La telaraña del miedo

Valores - Actitudes: Valentía, compañerismo y respeto.

Sesión: N° 1

Duración: 20 minutos

1^{era}
Sesión

Materiales o recursos: Lana o pabilo.

1. Presentación

- El animador buscará un espacio adecuado para la realización de la dinámica.
- Organizará a todos los alumnos en círculos, cómodamente sentados.
- Entregará el ovillo de lana a un alumno (si lo considera necesario, él puede dar comienzo a la dinámica).
- Explicará la dinámica y pedirá a los alumnos que muestren atención y respeto en el compartir de sus compañeros.
- Reflexionará con los alumnos sobre el miedo a algunos objetos o situaciones.

2. Desarrollo

- El animador indicará los pasos que se deben seguir en la dinámica.
 - a. Los alumnos formarán un círculo. Luego se entregará el ovillo a uno de ellos. Éste tiene que decir: Mi nombre es..... y le tengo miedo a
 - b. Al terminar de participar, el alumno tomará la punta de la lana y lanzará el ovillo a otro alumno, quien debe presentarse de la misma manera. Todos deberán escuchar el compartir de sus compañeros con respeto.
 - c. La acción se repetirá hasta que todos los participantes queden enlazados en una especie de telaraña.
 - d. El animador hará un momento de reflexión sobre el miedo.
 - e. Explicará que cuando uno tiene miedo, se siente atrapado como en esta telaraña; pero depende de nosotros comunicar nuestros miedos para que nos ayuden a superarlos.
 - f. El animador continuará con la dinámica haciendo que el último alumno regrese el ovillo a quien se lo lanzó, repitiendo el nombre del niño y su miedo, de la siguiente forma: "Amigo, tú puedes vencer el miedo a"". Este hace lo mismo con otro participante de tal forma que el ovillo va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta regresar al primer alumno que lo lanzó.



Ficha de animación a la lectura

3. Socialización

- Los alumnos podrán compartir con sus compañeros su sentir y darse cuenta de que no son los únicos que pueden tener miedo a algo.
- El animador pedirá a los estudiantes que muestren respeto por el compartir sincero de sus compañeros.

Guillermo y el miedo

Autora: Christine Nöstlinger

Título de la dinámica: Creando mi rompecabezas

Valores - Actitudes: Entusiasmo y amistad

Sesión: N° 2

Duración: 20 minutos

2^{da}
Sesión

Materiales o recursos: Lana o pabilo.

1. Presentación

- El animador dialogará con los estudiantes sobre los temores frecuentes de las personas.
 - ¿A qué le suelen tener miedo los niños?
 - ¿Creen que los adultos tienen miedo?
 - ¿A qué pueden tenerle miedo los adultos?
 - ¿Cómo te imaginas un fantasma?
 - ¿Conoces algún programa de televisión o película donde aparezca un fantasma?
- El animador repartirá el material a los alumnos para que puedan crear sus rompecabezas.

2. Desarrollo

- El animador entregará a cada alumno el dibujo fraccionado de un lindo fantasma para que lo coloren libremente y luego lo recorten (ver anexo).
- Explicará que terminado de cortar los alumnos barajarán las piezas y empezarán a armar de nuevo la figura.
- El animador indicará que observen con detalle el rompecabezas y lo compartan con otros compañeros a quienes les tocó otro modelo de fantasma.
- Al terminar, el animador indicará a los alumnos que libremente salgan al frente y describan la imagen de su rompecabezas, despertando así el interés de sus compañeros.

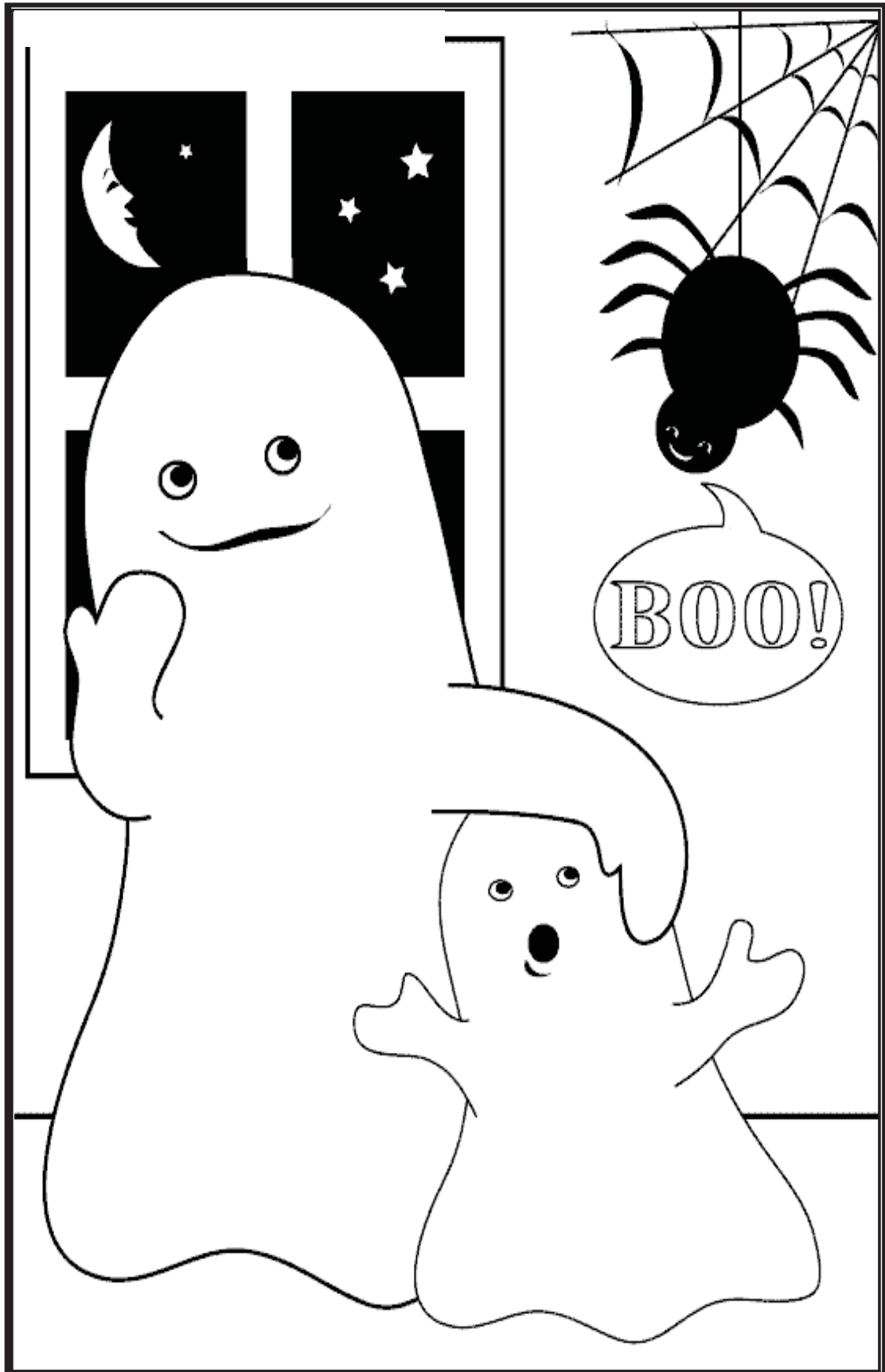
3. Socialización

- Los estudiantes podrán pasar un momento agradable de sana diversión compartiendo una misma actividad.
- Los estudiantes podrán compartir sus materiales y opiniones sobre el trabajo que realizarán.



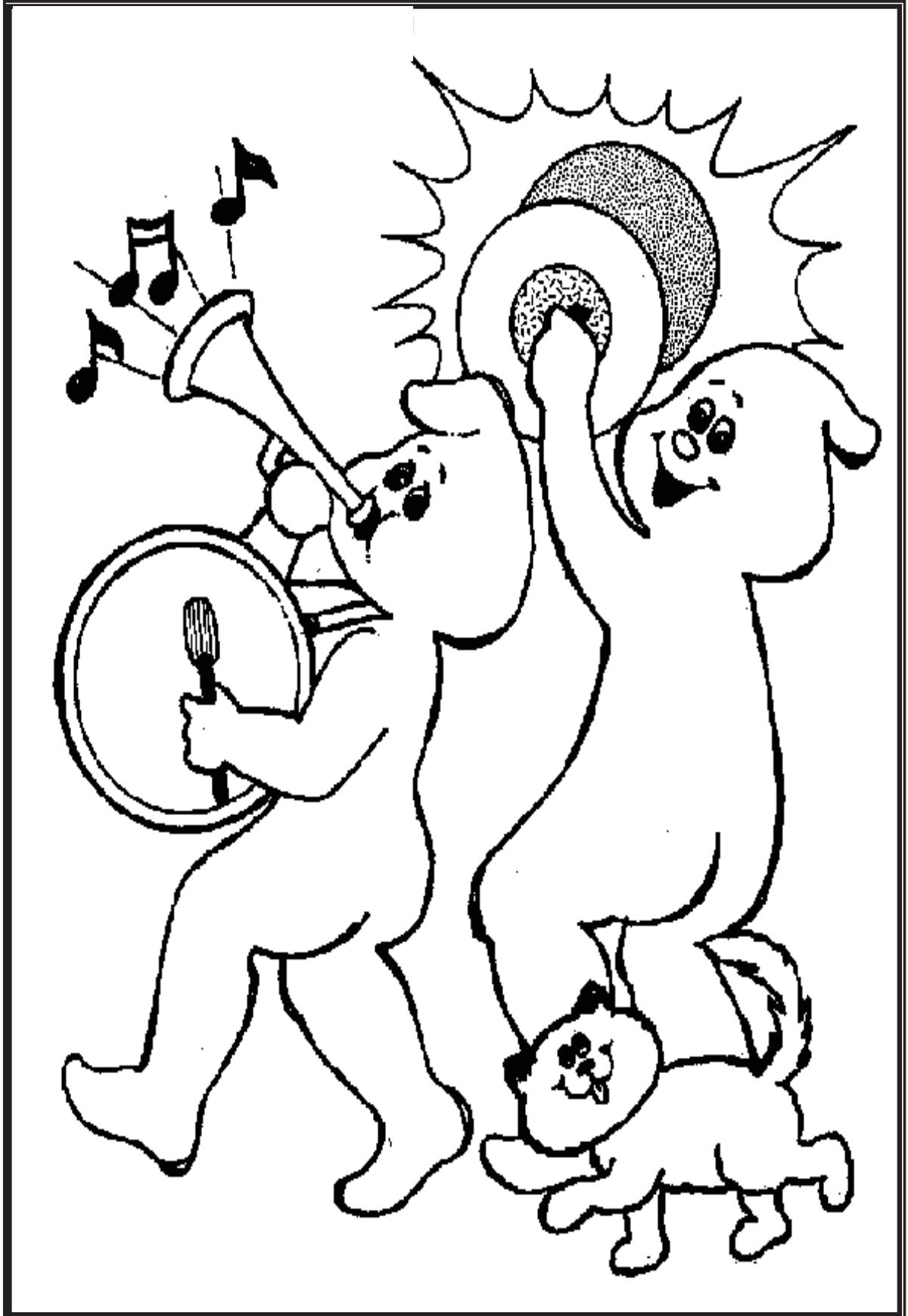
Ficha de animación a la lectura

Anexo



Ficha de animación a la lectura

Anexo



Guillermo y el miedo

Autora: Christine Nöstlinger

Título de la dinámica: Mis títeres fantasmales

Valores - Actitudes: Creatividad y placer por el trabajo.

Sesión: Nº 3

Duración: 20 minutos

3^{era}
Sesión

Materiales o recursos: Marcadores, colores, plumones, palitos sacalenguas o de chupetes.

1. Presentación

- El animador entregará a cada estudiante patrones de diversos títeres que causan miedo.
- Incentivará a que los alumnos aprendan a reírse de sus propios miedos y superarlos a través del juego.

2. Desarrollo

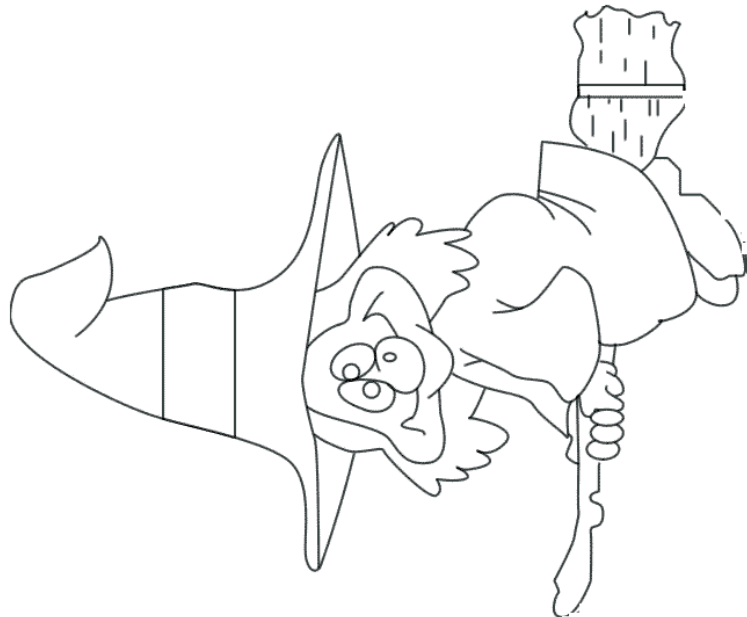
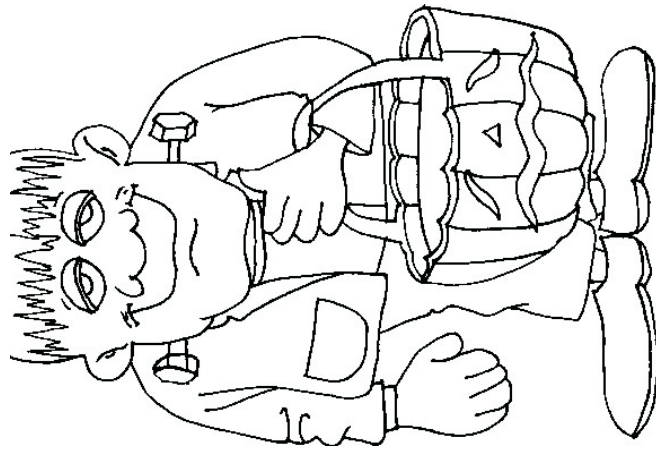
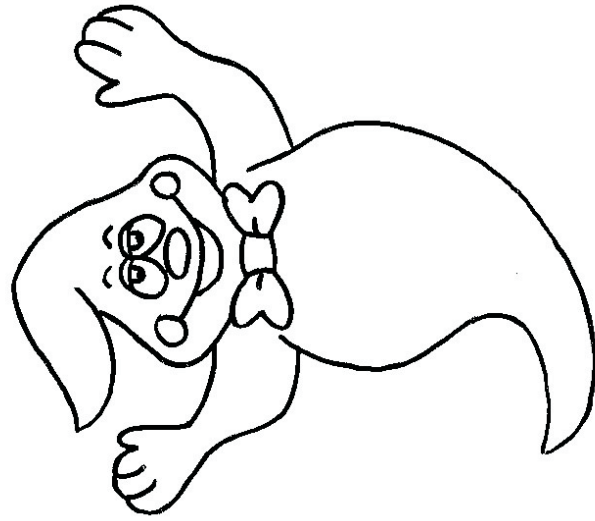
- El animador preguntará a los estudiantes qué forma se representa en los patrones que se les ha entregado.
- Aprovechará para sacar toda la información posible sobre este material, por ejemplo, descripciones de los personajes.
- El animador explicará:
 - Las piezas del patrón pueden ser coloreadas o recortadas encima de un papel arco iris.
 - El alumno puede crear adicionalmente otra pieza para su títere.
 - El estudiante pegará los títeres en su palito de chupete o sacalengua.
- Terminada la marioneta, el animador fomentará la creación de pequeños diálogos que podrán realizarse en parejas o grupos en las siguientes sesiones.

3. Socialización

- Los alumnos podrán expresarse a través de sus marionetas y comunicar a sus compañeros lo que piensan y sienten.
- 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

Anexo



Mis títeres

Guillermo y el miedo

Autora: Christine Nöstlinger

Título de la dinámica: La ronda de mis emociones
Valores - Actitudes: Entusiasmo y compañerismo
Sesión: N° 4
Duración: 20 minutos

4^{ta}
Sesión

Materiales o recursos: Papelógrafo y marcadores.

1. Presentación

- El animador dispondrá un espacio libre para la realización de la dinámica.
- Hará una lluvia de ideas con los alumnos para que le mencionen todas las palabras contrarias a miedo o temor y las escriba en un papelógrafo.
- Resaltará la importancia de crecer en el valor del compañerismo.

2. Desarrollo

- El animador llevará a los alumnos a un lugar amplio (patio) para realizar la dinámica.
- Agrupará a los alumnos en doce, quienes se sentarán formando un círculo.
- Se divide el círculo imaginariamente en cuatro partes, de la siguiente forma:
 - Un grupo representa la valentía; el otro, el coraje; el siguiente, el temor y miedo, y así sucesivamente.
 - Un alumno será el director y se colocará en el centro de todos dando las posibles indicaciones, como "Tengo miedo/temor"; y el grupo que representa el miedo/temor se parará y dará la vuelta en su mismo sitio temblando y diciendo "uyyyyyyyyyyyyy". Cuando el director diga: "Tengo valentía/coraje", el grupo que lo representa se parará enseñando sus músculos y dará vuelta en su mismo sitio. Cuando el director diga: "Cambio el miedo por la valentía" o cualquier otra combinación, los representantes de esos grupos deberán cambiarse de lugar. Entonces el director aprovechará para ocupar uno de los espacios vacíos, y el que se quede sin lugar, lo suplirá.
- El animador destacará la importancia de la valentía y el coraje en las personas.

3. Socialización

- Los alumnos podrán divertirse en una sana actividad aprendiendo los antónimos.
- El animador mostrará a los alumnos juegos alternativos que pueden realizar en sus momentos de descanso.

