

## EEC - INFANTIL ANTIMATERIA

PROGRAMA DE CAPACITACIÓN PARA PROFESORES EN JUEGOS

### 01 RESEÑA \_

La “ludificación” o incorporación de nuevas metodologías de aprendizaje en las aulas a partir de juegos y dinámicas multisensoriales es una tendencia a nivel mundial que está cambiando la experiencia en la salas de clases.

En este contexto, el programa de capacitación docente “**ANTIMATERIA**” busca entregar herramientas y metodologías a profesores/as para que desarrollen sus propias experiencias, juegos y dinámicas para aplicar los contenidos en sus respectivas aulas de una manera creativa e innovadora.

El resultado del programa será la generación de un juego interdisciplinar, que incluya los contenidos curriculares de 2 o más materias y que deberá ser presentado y trabajado durante la **Semana de la Ciencia y Tecnología** (8 al 14 de octubre de 2018) organizado por PAR Explora de CONICYT Los Ríos.

### 03 OBJETIVO GENERAL \_

Desarrollar el pensamiento creativo a través del crítico logrando traspasar los contenidos curriculares entregados en las aulas de clases bajo un nuevo formato sustentado por metodologías de juegos.

### 04 OBJETIVOS ESPECÍFICOS \_

- Transformar el juego en una metodología de enseñanza de asignaturas o materias específicas.
- Evidenciar las posibilidades del juego como espacio de experimentación, sociabilización y pensamiento crítico en el aprendizaje en las aulas.
- Re-entender las asignaturas y transformarlas haciendo que los profesores/as se apropien de los contenidos, generando sus propios juegos.
- Entender el juego como una metodología más del programa curricular que sirva para enlazar las asignaturas o materias con una perspectiva interdisciplinaria.
- Generar vínculos efectivos entre los contenidos y el territorio, la cultura e identidad.
- Integrar diferentes lenguajes - *hablado, escrito, corporal, visual, sonoro* en la experiencia de aprendizaje práctico-teórico.

### 05 PUBLICO OBJETIVO \_

El programa está orientado a **Profesores de 1er y 2do ciclo de Educación Básica** de la Región de los Ríos. A través de una postulación On-Line se buscará seleccionar a profesores/as con distintos enfoques que permitan desarrollar proyectos multidisciplinares.

Número de Beneficiarios: **24 Personas**

## 06 METODOLOGÍA \_

Nuestra metodología busca sumergir a los profesores/as bajo el mundo de los juegos, abriéndoles el abanico de posibilidades para la entrega de conocimiento y pensamiento crítico en las aulas. Para lograr esto, ANTIMATERIA propone trabajar bajo 4 enfoques complementarios:

### 1. Enfoque Cognitivo

*Busca trabajar con el procesamiento de la información, la percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, establecimientos de analogías, ejercicios imaginativos y lingüísticos.*

### 2. Enfoque Social

*Busca trabajar con las capacidades sociales de los profesores/as. Será una instancia de debates y de discusión, donde serán claves la identificación de elementos simbólicos y de ficción, afectivos y emocionales.*

### 3. Enfoque Constructivo

*Busca trabajar con nociones físicas, espaciales y constructivas de los profesores/as.*

### 4. Enfoque Estratégico

*Busca trabajar en base al análisis estratégico y colaborativo de los profesores/as. Evaluar, medir riesgos, tomar decisiones es parte de los valores claves que entregan los juegos de esta área.*

## 07 CONVOCATORIA \_

Se convoca a **duplas de profesores de distintas asignaturas, compuestas por: un docente de ciencias (educación básica ciencias naturales, matemáticas, historia, geografía o ciencias sociales) o de educación tecnológica, y un docente de cualquier otra asignatura (libre) de un mismo establecimiento**, con el objetivo de generar propuestas de carácter lúdicas con una mirada interdisciplinar al interior de cada escuela. Estas duplas tendrán prioridad en el proceso de inscripción, aceptándose postulaciones de profesores de áreas científico-tecnológicas solos si es que quedan cupos disponibles.

## 08 REQUISITOS DE APROBACIÓN \_

El programa **ANTIMATERIA** tendrá como requisito de aprobación el que los profesores/as capacitados apliquen lo aprendido durante el taller a través del desarrollo de un **juego de mesa** que incorpore alguna unidad temática (curricular) presentada y aplicada en la **Semana de la Ciencia y Tecnología** organizada por el PAR Explora Los Ríos.

## 09 SESIONES \_

**2 sesiones mensuales** (Viernes de 15:00 - 17:00) / desde Abril hasta Agosto.

Número de Sesiones totales: **10**

## 10 FACILITADORES \_

1. **Ignacia Vidal** *Estudios de Teatro y Artes Escénicas en la Universidad Mayor y Pedagoga en Inglés USS, Facilitadora Área Infantil Espacio en Construcción.*
2. **María José Besoain**, *Arquitecta Máster en Paisaje PUC, Facilitadora Área Infantil Espacio en Construcción.*
3. **Alejandro Weiss**, *Arquitecto Master en Planificación Urbana, Diplomado de Innovación y Creatividad PUC, Coordinador de Espacio en Construcción*

## 11 BIBLIOGRAFÍA\_

- **Kobzeva, N. (2014)** “*Scrabble as a tool for engineering students’ critical thinking skills development*”.
- **Hogle, Jan G.(1996)** “*Considering Games as Cognitive Tools: In Search of Effective Edutainment.*”
- **Gallego, Ruben (2014)** “*Tiempo entre Paréntesis. El juego cooperativo como herramienta de transformación*”

### WEB

- OBSERVATORIO DEL JUEGO // <http://observatoriodeljuego.cl>
- SCIENCE IS FOR EVERYONE, KIDS INCLUDED// <https://www.youtube.com/watch?v=0g2WE1qXiKM>
- DO SCHOOL KILL CREATIVITY // [https://www.ted.com/talks/ken\\_robinson\\_says\\_schools\\_kill\\_creativity](https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity)
- MARSHMALLOW CHALLENGE // [https://www.youtube.com/watch?v=H0\\_yKBitO8M](https://www.youtube.com/watch?v=H0_yKBitO8M)
- WHO'S LINE IS IT ANYWAY- LIVING SCENERY // <https://www.youtube.com/watch?v=TXjtdhQjHnY>

12 CONTENIDOS \_

SESIONES	CONTENIDOS (temas para cada sesión)	ACTIVIDADES	MATERIALES	SALA / TERRENO
<b>S0</b> 13 de Abril	<b>ANTIMATERIA _</b> La sesión S0 busca situar a los docentes en un espacio/tiempo de ANTIMATERIA. Esto es una invitación a que vuelvan a reencantarse con sus aulas a través de dinámicas y juegos de carácter multidisciplinar.	// <b>Evaluación inicial</b> , comprende un ejercicio que permitirá reconocer niveles creativos con respecto a las materias que los profesores manejan. // <b>Ice Breaker</b> , Marshmallow Challenge // <b>Referencia audiovisual</b> del trabajo a realizar durante el programa.	/ Cuadernillo de trabajo / Lápices / Marshmallow / Tallarines / Masking Tape / Proyector	Salón Principal
<b>S1</b> 27 de Abril	<b>ENFOQUE COGNITIVO _</b> Sumergirse en el mundo y diversidad de juegos se mesa. Se seleccionarán juegos atingentes al enfoque de esta sesión.	// <b>1ra. Sesión Introductoria de juegos</b> Se jugarán distintos tipos de juegos de mesa según número de profesores. // <b>Juegos Propuestos</b> Código Secreto, Dice Stories, Imagine, Dixit, Time Line	/ Juegos de Mesa seleccionados.	Salón Principal
<b>S2</b> 11 de Mayo	<b>ENFOQUE SOCIAL _</b> Sumergirse en el mundo y diversidad de juegos se mesa. Se seleccionarán juegos atingentes al enfoque de esta sesión.	// <b>2da. Sesión Introductoria de juegos</b> Se jugarán distintos tipos de juegos de mesa según número de profesores. // <b>Juegos Propuestos</b> Secret Hitler, 2 Rooms and a Boom, Hombre Lobo. // <b>Encargo para la próxima sesión (Definición de Duplas)</b> , recopilación de información de sus aulas que oriente su proyecto de juego.	/ Juegos de Mesa y Juegos de Rol seleccionados.	Salón Principal + Hall EEC
<b>S3</b> 25 de Mayo	<b>INTRODUCCIÓN TALLER _</b> Clase introductoria al Taller de Construcción de Juego de Mesa.	// <b>Revisión observaciones Aulas</b> Presentación de observaciones recopiladas en las aulas. // <b>Exposición Invitado</b> Cómo personalizar inventar y construir tu propio juego de mesa - Cómo personalizar un juegos de mesa. // <b>Encargo para la próxima sesión.</b> Buscar temáticas y formas juegos propuestos por docentes.	/ Cuadernillo / Proyector	Salón Principal
<b>S4</b> 8 de Junio	<b>REVISIÓN TALLER _</b> 1ra corrección Juego de Mesa <b>ENFOQUE CONSTRUCTIVO _</b> Sumergirse en el mundo y diversidad de juegos se mesa. Se seleccionarán juegos atingentes al enfoque de esta sesión.	// <b>Corrección taller</b> Revisión Temáticas y formas de juegos propuestos. // <b>3ra. Sesión de juegos</b> Se jugarán distintos tipos de juegos de mesa según número de profesores. // <b>Juegos Propuestos</b> Tenso estructuras, Lego, Origami, Jenga, Marshmallow challenge (Puente) // <b>Encargo para la próxima sesión.</b> recopilación de información de sus aulas que oriente su proyecto de juego.	/ Juegos de Mesa y Juegos de Rol seleccionados.	Salón Principal

<p><b>S5</b> 22 de Junio</p>	<p><b>REVISIÓN TALLER_</b> 2da corrección Juego de Mesa <b>ENFOQUE ESTRATÉGICO _</b> Sumergirse en el mundo y diversidad de juegos se mesa. Se seleccionarán juegos atingentes al enfoque de esta sesión</p>	<p><b>//Corrección taller</b> Revisión Temáticas y formas de juegos propuestos. <b>// 4ta. Sesión de juegos</b> Se jugarán distintos tipos de juegos de mesa según número de profesores. <b>// Juegos Propuestos</b> Catán, Carcassonne, Burgle Bros, Aventureros en el Tren, Potion Explosions <b>// Encargo para la próxima sesión.</b> recopilación de información de sus aulas que oriente su proyecto de juego.</p>	<p>/ Juegos de Mesa y Juegos de Rol seleccionados.</p>	<p>Salón Principal</p>
<p><b>S6</b> 6 de Julio</p>	<p><b>TALLER DE JUEGOS _</b> 3ra corrección Juego de Mesa</p>	<p><b>//Corrección taller</b> Revisión Temáticas y formas de juegos propuestos. <b>//Exposición Invitado</b> Cómo personalizar inventar y construir tu propio juego de mesa - Cómo personalizar un juegos de mesa. <b>// Encargo para la próxima sesión.</b> Correcciones de las revisiones del taller de Juegos</p>	<p>/ Materiales construcción de Juegos de Mesa y Juegos de Rol propuestos</p>	<p>Salón Principal</p>
<p><b>S7</b> 3 de Agosto</p>	<p><b>TALLER DE JUEGOS _</b> 4ta corrección Juego de Mesa</p>	<p><b>//Corrección taller</b> Revisión Temáticas y formas de juegos propuestos. <b>//Exposición Invitado</b> Cómo personalizar inventar y construir tu propio juego de mesa - Cómo personalizar un juegos de mesa. <b>// Encargo para la próxima sesión.</b> Correcciones de las revisiones del taller de Juegos</p>	<p>/ Materiales construcción de Juegos de Mesa y Juegos de Rol propuestos</p>	<p>Salón Principal</p>
<p><b>S8</b> 17 de Agosto</p>	<p><b>TALLER DE JUEGOS _</b> 5ta corrección Juego de Mesa</p>	<p><b>//Corrección taller</b> Revisión Temáticas y formas de juegos propuestos. <b>//Exposición Invitado</b> Cómo personalizar inventar y construir tu propio juego de mesa - Cómo personalizar un juegos de mesa. <b>// Encargo para la próxima sesión.</b> Correcciones de las revisiones del taller de Juegos</p>	<p>/ Materiales construcción de Juegos de Mesa y Juegos de Rol propuestos</p>	<p>Salón Principal</p>
<p><b>S9</b> 31 de Agosto</p>	<p><b>SESIÓN FINAL LUDOTECA _</b> Experienciar los nuevos juegos de mesa creados por docentes.</p>	<p><b>//Presentación de Juegos de Mesa Docentes</b> Sesión de juegos. Invitados especiales a la evaluación final de los juegos.</p>	<p>/ Catering - coffee break final capacitación</p>	<p>Salón Principal</p>

## **SESION 0 (Para comenzar a detallar)**

### **ANTIMATERIA \_**

La sesión S0 busca situar a los docentes en un espacio/tiempo de ANTIMATERIA. Esto es una invitación a que vuelvan a reencantarse con sus aulas a través de dinámicas y juegos de carácter multidisciplinar.

*// Evaluación inicial, comprende un ejercicio que permitirá reconocer niveles creativos con respecto a las materias que los profesores manejan.*

*// Ice Breaker, Marshmallow Challenge*

*// Referencia audiovisual del trabajo a realizar durante el programa.*