

25 Allá voy

Objetivo de la Clase

Desarrollar la proactividad anticipándose a oportunidades y obstáculos que puedan presentarse al trabajar por sus metas.

Meta de la Clase

¿Cómo ser proactivo para conseguir mis metas?

Indicadores de Evaluación

- Se anticipan a posibles oportunidades u obstáculos para desarrollarse.

Tiempo de la Clase

45 minutos

Materiales

- Cuadernillo
- DM070505 - Allá voy
- DM070505- Mario Kart <https://drive.google.com/file/d/15gCkclcbB9Y34S880-CsB4d6RI-NMvk/view?usp=sharing>
- DM070505 - Juego Carrera de Obstáculos
- 4 objetos cualquiera para delimitar un espacio (conos, sillas, mochilas, estuches...)

INICIO

10 min

Mario Kart

Todos ingresan a la sala y van a sus asientos para saludarse. El profesor les pregunta cómo se sienten hoy, idealmente utilizando el medidor emocional de Ruler.

El profesor proyecta un video corto con un demo de Mario Kart y pregunta a los estudiantes:

- ¿Qué necesita Yoshi para ganar?

Tomando los comentarios de los estudiantes, el profesor pone énfasis en que cada jugador tiene una meta y en el camino se presentan obstáculos que debe evitar o superar y también oportunidades que debe aprovechar. “Esto se llama proactividad”. Finalmente, plantea la meta de la clase.

DESARROLLO

10 min

Carrera de obstáculos

El profesor invita a los estudiantes a jugar al patio. Los estudiantes deberán armar una carrera de obstáculos humanos. El objetivo del juego es que todos los corredores del equipo lleguen desde el punto de partida hasta el punto de meta, esquivando obstáculos (representados por calaveras) y recolectando puntos (representados por monedas).

Los estudiantes se forman en dos grupos. Cada grupo recibe 5 “monedas” y 2 “calaveras” (disponibles en DM070505 - Juego Carrera de Obstáculos). Tendrán 1 minuto para ponerse de acuerdo en el equipo y armar

una estrategia. Los distintivos (calaveras y monedas) deben repartirse uno por estudiante. Los estudiantes que no reciben distintivos serán los corredores. Las monedas son para beneficiar al propio equipo, mientras que las calaveras son para perjudicar al equipo contrario. Los estudiantes con distintivos pueden moverse por toda el área delimitada entre los puntos de partida y los puntos de meta de cada equipo, que se marcan con 4 objetos cualquiera (conos, sillas, mochilas). Los estudiantes corredores deben formarse detrás del punto de partida.

A la cuenta de 3, los estudiantes sin distintivos deben co-

rrer hasta su punto de meta, sin ser tocados por ninguna calavera.

El estudiante que es pillado por una calavera, de cualquier equipo, debe volver al punto de partida.

Si un corredor toca a un estudiante con moneda, éste debe entregarle su moneda a ese corredor, sea o no de su equipo. El estudiante que tiene una moneda queda inmune a las calaveras, puede continuar corriendo aunque una calavera lo pille. Los estudiantes monedas, una vez que entregan sus monedas a los corredores, pasan a ser corredores y deben llegar al punto de meta sin ser alcanzados por las calaveras.

Los corredores pueden salir por turnos o todos al mismo tiempo, de acuerdo a la estrategia decidida por cada

grupo.

El profesor favorece el espíritu lúdico animando a las calaveras a tomar posiciones estratégicas, a los estudiantes a correr y poner atención al camino y a buscar las monedas.

Al finalizar, se felicita al equipo ganador y se reflexiona en torno a las siguientes preguntas:

- *¿Qué les pareció el juego?*
- *¿Qué rol tenían las calaveras y monedas en el juego?*
- *¿Cómo hicieron los corredores para anticiparse a las calaveras y monedas?*
- *¿Por qué era clave anticiparse?*



10 min

Qué estás haciendo hoy

El profesor proyecta una cita de Walt Disney: “Pregúntate si lo que estás haciendo hoy te acerca a donde quieres estar mañana” y luego pregunta:

- *¿Qué significa “anticiparse”?*
- *¿Qué estás haciendo hoy con los obstáculos?*

- *¿Qué estás haciendo hoy con las oportunidades?*

- *¿Cómo puedes ser más proactivo y alcanzar tus metas?*



10 min

Mapeando metas

Los estudiantes trabajan en su cuadernillo. El profesor apoya con la lectura de las instrucciones, su explicación y monitoreo del trabajo. Posteriormente, el profesor puede dar un espacio para que los estudiantes compartan sus respuestas en voz alta frente a todos, o en grupos pequeños

CIERRE



5 min

Créete el cuento

El profesor proyecta la lámina final del material de apoyo para comunicar que confía plenamente en la capacidad de sus estudiantes de anticiparse, superar obstáculos y tomar oportunidades para llegar cada cual a su meta personal.

Ticket de salida

Los estudiantes responden una pregunta relacionada con la meta de la clase.

RETROALIMENTACIÓN DE MI CLASE

Nota asignada a la planificación

Nivel del logro de mi clase

Aspectos que se podrían mejorar

- Los juegos
- El recurso
- La reflexión
- Los tiempos

Comentario (opcional)

25 ALLÁ VOY

1 Mapeando metas

Vamos a ver cómo se ve el camino hacia tus metas, para que puedas anticiparte a los posibles obstáculos y oportunidades.

EMPIEZA

1

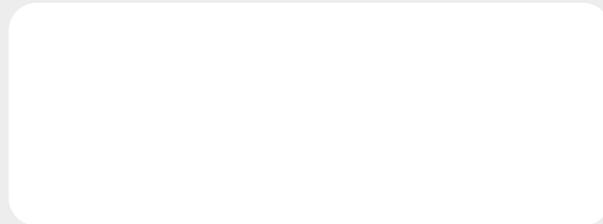
Escribe aquí una meta personal. Puede ser el propósito que definiste anteriormente u otra meta.



2



¿Qué obstáculos podrías tener para alcanzar tu meta?



5

¿Qué harás con ellas?

¿Dónde te encuentras hoy respecto de tu meta?

6

4

¿Qué oportunidades crees que puedes encontrar en el camino?



3

¿Qué harás con ellos?

2 TICKET DE SALIDA
¿Qué es la proactividad?

Unidad 5	
Clase 25	



¿QUÉ APRENDIMOS HOY?

Ser proactivos es tomar la iniciativa para alcanzar nuestras metas personales o colectivas. Cuando somos proactivos, somos capaces de anticiparnos a los obstáculos y oportunidades que el camino nos pueda presentar. Anticiparse significa darse cuenta de ellos antes de que aparezcan, de modo de poder tomar decisiones al respecto que nos permitan superar los obstáculos y aprovechar las oportunidades, para acercarnos cada día más a nuestras metas.

A series of horizontal dotted lines for handwriting practice, consisting of 25 rows.