



PROGRAMACIÓN

KAOS ESPACIO CREATIVO

AÑO 2024_SEMESTRE 1

PROGRAMACIÓN

KAOS ESPACIO CREATIVO

AÑO 2024_SEMESTRE 1

LUNES



**EXPERIENCIA
REACCIÓN
LUMÍNICA**

El taller "Reacción lumínica" es una invitación a jóvenes exploradores de 8 a 13 años a sumergirse en el cruce entre el arte y la ciencia a través del cianotipo. Este aprendizaje creativo tiene como meta principal la experimentación con luz ultravioleta para crear impresionantes impresiones azules. Los participantes descubrirán cómo la ciencia y el arte se fusionan, utilizando reacciones químicas entre el Citrato de Amonio Férrico y el Ferricianuro de Potasio bajo la luz UV. A través de un proceso donde la luz actúa como pincel, los niños aprenderán conceptos científicos fundamentales de manera simple, entretenida y accesible. Además, desarrollarán habilidades sociales y de autoestima al compartir sus creaciones, comprendiendo la luz no solo como un fenómeno natural sino como una herramienta artística poderosa.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	Ciencias Naturales Distinguir fuentes naturales y artificiales de luz, como el Sol, las ampollas y el fuego, entre otras. Investigar experimentalmente y explicar algunas características de la luz; por ejemplo: viaja en línea recta, se refleja, puede ser separada en colores. Artes Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras)	CN03 OA 09 CN03 OA 08 ART03 OA03
4° básico	Ciencias Naturales Planificar y llevar a cabo investigaciones guiadas experimentales y no experimentales: estableciendo un procedimiento previo simple para responderla ú trabajando en forma individual o colaborativa Artes Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: naturaleza y paisaje americano	CIE04 OAb ART04 OA1
5° básico	Ciencias Naturales Planificar y llevar a cabo investigaciones guiadas experimentales y no experimentales: obteniendo información sobre el tema en estudio a partir de diversas fuentes y aplicando estrategias para organizar y comunicar la información. Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: pinturas, textiles e imágenes digitales ú herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros) ú procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros	CIE 05 OAc ART05 OA3
6° básico	Ciencias Naturales Investigar en forma experimental la transformación de la energía de una forma a otra, dando ejemplos y comunicando sus conclusiones. Artes Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)	CIE06 OA9 AR06 OA3



**EXPERIENCIA
INSECTARIO
IMAGINARIO**

El objetivo general de esta experiencia educativa es fomentar la imaginación y la reflexión en los participantes alrededor del mundo de los insectos, a través de la creación de imágenes utilizando técnicas de estampación con sellos. Se busca que los estudiantes exploren el mundo exterior hacia el interior, materialicen sus ideas artísticas, trabajen de manera colaborativa, reflexionando sobre su proceso creativo personal y colectivo. Este viaje imaginario será el punto de partida para la creación de un insectario mágico, donde tendrás la oportunidad de dar vida a nuevas especies de insectos, dotándolos de características morfológicas únicas y extraordinarias. Durante la jornada, guiaremos en el proceso de estampación sobre papel utilizando sellos de diversos tamaños y colores. En grupos colaborativos, crearás un insectario ilustrado que refleje las formas y las ideas sugeridas por los sellos, generando así un conjunto de obras únicas y originales. Cada paso del camino te llevará a descubrir más sobre tu propia capacidad creativa y la dinámica del trabajo en equipo. Al finalizar la actividad, tendrás la oportunidad de compartir tus obras en una muestra espontánea, compartiendo oralmente tus experiencias y emociones durante este emocionante viaje artístico. Este espacio de reflexión resaltaré no solo lo que has creado, sino también lo que has sentido, visto y experimentado a lo largo de esta jornada de exploración artística.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
<p>3° básico</p>	<p>Arte Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: ú entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales</p> <p>Ciencias Observar, describir y clasificar, por medio de la exploración, las características de los animales sin columna vertebral, como insectos, arácnidos, crustáceos, entre otros, y compararlos con los vertebrados.</p> <p>Lenguaje Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés: ú organizando las ideas en introducción y desarrollo ú incorporando descripciones y ejemplos que ilustren las ideas ú utilizando un vocabulario variado</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p> <p>CASEL - Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas - Autoconciencia: Reconocimiento de intereses y habilidades, automotivación y logro de metas personales.</p>	<p>AR03 OA1</p> <p>CIE03 OA2</p> <p>LENOA3 028</p> <p>OA7</p>
<p>4° básico</p>	<p>Arte Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: ú entorno natural: naturaleza y paisaje americano</p> <p>Ciencias Reconocer, por medio de la exploración, que un ecosistema está compuesto por elementos vivos (animales, plantas, etc.) y no vivos (piedras, agua, tierra, etc.) que interactúan entre sí.</p> <p>Lenguaje Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés: ú organizando las ideas en introducción, desarrollo y cierre ú incorporando descripciones y ejemplos que ilustren las ideas</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p>	<p>ART04 OA1</p> <p>CIE04 OA1</p> <p>LE04 OA27</p> <p>OA8</p>



<p>6° básico</p>	<p>Artes Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros</p> <p>Ciencias Planificar y llevar a cabo investigaciones experimentales y no experimentales de manera independiente: que dan resultado en una investigación experimental ú trabajando de forma individual o colaborativa</p> <p>Lenguaje Expresarse de manera clara y efectiva en exposiciones orales para comunicar temas de su interés: ú presentando las ideas de manera coherente y cohesiva ú fundamentando sus planteamientos con ejemplos y datos organizando las ideas en introducción, desarrollo y cierre</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa</p>	<p>A06 OA3</p> <p>CIE06 OAb</p> <p>LE06 OA29</p> <p>OA9</p>
-------------------------	---	---



<p>EXPERIENCIA TOQUES DE ALEGRÍA</p> <p>Experiencia pedagógica basada en la percusión corporal. Acercamiento al ritmo a través del cuerpo y el movimiento individual y colectivamente. Vivenciaremos creativamente el vínculo lúdico entre la música y el cuerpo, a través de una aventura grupal por los sonidos.</p> <p>Uno de los grandes aportes de la experiencia "Toques de Alegría" es la propuesta de ampliar la forma en que las niñas, niños y jóvenes (NNJ) aprenden actualmente. Observando que la metodología actual de enseñanza/aprendizaje escolar, está focalizada en lo cognitivo y visual, creemos que es fundamental incluir lo kinestésico, para integrar el cuerpo y las emociones en estos procesos. Además, dado que actualmente las NNJ en edad escolar pasan mucho tiempo frente a las pantallas, creemos que es importante que ellos puedan desarrollar su creatividad y mayor consciencia corporal, apropiarse de su cuerpo, conociéndolo no sólo como motor de aprendizaje, sino también como instrumento sonoro.</p>		
NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Educación Física y Salud Practicar actividades físicas y /o juegos colectivos con responsabilidad y honestidad, cumpliendo las reglas, los roles asignados y los principios de un juego limpio</p> <p>Música Expresar, mostrando grados crecientes de elaboración, sensaciones, emociones e ideas que les sugiere la música, escuchada, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual). Escuchar cualidades del sonido (altura, timbre, intensidad, duración) y elementos del lenguaje musical (pulsos, acentos, patrones, reiteraciones, contrastes, variaciones, dinámica, tempo, preguntas-respuestas, secciones, A-AB-BA), y representarlos de distintas formas.</p> <p>CASEL - Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas. - Conciencia del otro: Empatía, comunicación asertiva, diálogo y participación.</p>	<p>EF03 OA 10</p> <p>MU03 OA2 MU03 OA1</p>
4° básico	<p>Educación Física y Salud Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie.</p> <p>Música Escuchar cualidades del sonido (altura, timbre, intensidad, duración) y elementos del lenguaje musical (pulsos, acentos, patrones, reiteraciones, contrastes, variaciones, dinámica, tempo, preguntas-respuestas, secciones, A-AB-ABA), y representarlos de distintas formas.</p>	<p>EF104 OA1</p> <p>MU04 OA1</p>
5° básico	<p>Educación Física y Salud Ejecutar actividades físicas y/o deportivas, utilizando diferentes entornos y aplicando medidas para conservar limpios y ordenados los espacios, ejemplo: bailes recreativos</p> <p>Música Describir la música escuchada e interpretada, basándose en los elementos del lenguaje musical (reiteraciones, contrastes, pulsos, acentos, patrones rítmicos y melódicos, diseños melódicos, variaciones, dinámica, tempo, secciones A-AB-ABA-otras, preguntas-respuestas y texturas) y su propósito expresivo. Expresar, mostrando grados crecientes de elaboración y detalle, las sensaciones, emociones e ideas que les sugiere la música escuchada e interpretada, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual).</p>	<p>EF105 OA 4</p> <p>MU05 OA1 MU05 OA2</p>
6° básico	<p>Educación Física y Salud Ejecutar juegos colectivos y deportes que requieran tomar decisiones y evaluar las estrategias utilizadas para perfeccionar su juego, por ejemplo, aplicar las orientaciones dadas por el profesor durante el tiempo solicitado o reglamentado durante el juego</p> <p>Música Describir la música escuchada e interpretada, basándose en los elementos del lenguaje musical (reiteraciones, contrastes, pulsos, acentos, patrones rítmicos y melódicos, diseños melódicos, variaciones, dinámica, tempo, secciones A-AB-ABA-otras, preguntas-respuestas y texturas) y su propósito expresivo.</p>	<p>EF106 OA2</p> <p>MU06 OA1</p>

PROGRAMACIÓN

KAOS ESPACIO CREATIVO

AÑO 2024_SEMESTRE 1
MARTES



**EXPERIENCIA
MENTE
NUTRITIVA**

Experimentar mediante juego y degustación los fundamentos de una alimentación saludable a través de la gamificación de contenidos. Durante esta experiencia educativa, los participantes aprenderán sobre los grupos alimenticios, los nutrientes esenciales y las pautas para una dieta equilibrada mientras participan en un emocionante juego de cartas y sorprendentes recetas con sorprendentes y nutritivos ingredientes. **Objetivos de Aprendizaje:** Comprender los conceptos fundamentales de una alimentación saludable, incluyendo los grupos alimenticios y los nutrientes esenciales. Aplicar el conocimiento adquirido para diseñar comidas equilibradas que cumplan con las necesidades nutricionales diarias. Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo mientras se participa en actividades lúdicas y educativas. Desarrollar habilidades de observación, análisis y toma de decisiones al evaluar las opciones alimenticias y calcular las calorías y nutrientes de las comidas. La actividad comenzará con una breve introducción teórica sobre los fundamentos de una alimentación saludable, cubriendo temas como los grupos alimenticios, los nutrientes esenciales y las pautas para una dieta equilibrada. Luego, se explicará el juego de cartas, donde los participantes deberán diseñar comidas equilibradas utilizando cartas que representan diferentes alimentos y nutrientes. Los participantes se dividirán en equipos y recibirán un mazo de cartas que incluye alimentos de distintos grupos alimenticios.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Ciencias Observar, plantear preguntas, formular inferencias y predicciones, en forma guiada, sobre objetos y eventos del entorno Clasificar los alimentos, distinguiendo sus efectos sobre la salud, y proponer hábitos alimenticios saludables</p> <p>Orientación Identificar y practicar, en forma guiada, conductas protectoras y de autocuidado en relación a: hábitos de alimentación</p> <p>CASEL Autoconciencia: Reconocimiento de intereses y habilidades, automotivación y logro de metas personales.</p>	<p>CIE OA A CIE OA 6</p> <p>OA 4</p>
4° básico	<p>Ciencias Comparar sus predicciones con la pregunta inicial, utilizando sus observaciones como evidencia para apoyar ideas</p> <p>Orientación Identificar y practicar en forma autónoma conductas protectoras y de autocuidado en relación a hábitos de alimentación.</p>	<p>CIE04 OAE</p> <p>OA5</p>
5° básico	<p>Ciencias Analizar el consumo de alimento diario (variedad, tamaño y frecuencia de porciones), reconociendo los alimentos para el crecimiento, la reparación, el desarrollo y el movimiento del cuerpo</p> <p>Orientación Participar activa y colaborativamente en la comunidad escolar y en la organización del curso: respetando los derechos de los demás, sin discriminar en la distribución de roles y responsabilidades, entre otros</p>	<p>CIE05 OA5</p> <p>OA8</p>
6° básico	<p>Ciencias Planificar y llevar a cabo investigaciones experimentales y no experimentales de manera independiente: sobre la base de una pregunta formulada por ellos u otros u identificando variables que se mantienen, que cambian y que dan resultado en una investigación experimental u trabajando de forma individual o colaborativa Analizar los efectos de la actividad humana sobre las redes alimentarias.</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar de forma colaborativa</p>	<p>CIE06 OAb CIE06 OA3</p> <p>OA9</p>



**EXPERIENCIA
CUANDO FUI
PÁJARO**

La experiencia educativa "Cuando fui pájaro" invita a los niños y niñas a reflexionar sobre sí mismos a través de la creación de una obra inmersiva visualmente, imaginándose como pájaros, podrán explorar sus emociones y las de sus compañeros. En esta experiencia educativa, hablaremos de las aves como tema central, estas, al tener un sentido de la vista muy desarrollado, pueden ver cuatro pigmentos, tres de ellos, el rojo, verde y azul, también los percibe el humano, pero hay un cuarto que les hace a las aves ver mayores combinaciones de colores y más vibrantes: El Ultravioleta. Utilizando plumones y pinturas acrílicas fluorescentes, los estudiantes crearán representaciones visuales de sí mismos como aves, destacando características físicas propias y coloreando con tonos que reflejan sus emociones. Posteriormente, proyectarán sus dibujos en la sala, experimentando los efectos de la luz y viendo los colores vibrantes que eligieron. Al finalizar, se les invita a compartir sus experiencias y emociones, promoviendo la expresión artística, la creatividad y la autopercepción de los estudiantes. Las metas esperadas incluyen que cada estudiante experimente la sensación de ser pájaros, refleje sus emociones en su dibujo, aprecie los colores vibrantes y comparta sus experiencias al finalizar la actividad.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Artes Visuales Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales</p> <p>Historia Participar en conversaciones grupales, intercambiando opiniones y respetando turnos y otros puntos de vista</p> <p>Orientación Observar, describir y valorar sus características, habilidades y fortalezas (en lo familiar, afectivo, académico y social, entre otros) y proponerse acciones concretas para los aspectos que requiera superar.</p> <p>CASEL Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas Autoconciencia: Reconocimiento de emociones, Manejo y expresión adecuada de emociones.</p>	<p>ART03 OAI</p> <p>HIST03 OAH</p> <p>OA 1</p>
4° básico	<p>Artes Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales</p> <p>Historia Participar en conversaciones grupales, intercambiando opiniones sobre temas estudiados y respetando turnos y otros puntos de vista.</p> <p>Orientación Observar, describir y valorar sus características, habilidades y fortalezas (en lo familiar, afectivo, académico y social, entre otros) y proponerse acciones concretas para los aspectos que requiera superar.</p>	<p>ART04 OAI</p> <p>HIST04 OAI</p> <p>OAI</p>
5° básico	<p>Artes Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: ú entorno cultural: Chile y su paisaje Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseños con diferentes propósitos expresivos y creativos: ú color (complementario) ú formas (abiertas y cerradas) luz y sombra</p> <p>Historia Participar en conversaciones grupales, expresando opiniones fundamentadas, respetando puntos de vista y formulando preguntas relacionadas con el tema.</p> <p>Orientación Demostrar una valoración positiva de sí mismo reconociendo habilidades, fortalezas y aspectos que requiera superar</p>	<p>AR05 OAI AR05 OA3</p> <p>HIS05 OAI</p> <p>OAI</p>



Martes | ALMA

6° básico	Artes Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)	ART06 OA3
	Historia Comparar distintos puntos de vista respecto de un mismo tema	HIS06 OAj
	Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa	OA9



**EXPERIENCIA
NÚMEROS EN
EL AIRE**

Estimular la creatividad y el desarrollo cognitivo y físico de los participantes al integrar conceptos matemáticos con movimientos gráciles de malabarismo. Aumentar la capacidad de los estudiantes para crear secuencias numéricas expresivas durante las actividades prácticas. Mejorar la habilidad de los participantes para asociar patrones y secuencias numéricas con movimientos específicos de malabarismo.

"Números en el Aire" es una experiencia educativa única que fusiona la destreza física del malabarismo con la lógica matemática, estimulando la creatividad de los participantes al asociar conceptos matemáticos con movimientos gráciles y expresivos. A través de juegos, reflexiones y la creación de rutinas matemáticas, los estudiantes aumentan su capacidad para crear secuencias numéricas y mejorar su habilidad para asociar patrones con movimientos específicos de malabarismo, invitándolos a descubrir la magia inherente a cada número mientras desafían la gravedad en un emocionante circo matemático. Es una experiencia educativa única que fusiona la destreza física del malabarismo con la lógica matemática. A través de juegos, reflexiones y la creación de rutinas matemáticas, los participantes explorarán la conexión entre el movimiento, la creatividad y las secuencias numéricas. Esta experiencia estimulante fomenta la colaboración, la creatividad y el pensamiento estratégico, invitando a los estudiantes a descubrir la magia inherente a cada número mientras desafían la gravedad en un emocionante circo matemático.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
<p>3° básico</p>	<p>Matemáticas Comparar y ordenar números naturales hasta 1.000, utilizando la recta numérica o la tabla posicional de manera manual y/o por medio de software educativo.</p> <p>Educación Física y Salud Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie.</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p> <p>CASEL - Autocontrol: Mostrar autodisciplina y automotivación - Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas.</p>	<p>MA03 OA3</p> <p>EFI03 OA1</p> <p>OA7</p>
<p>4° básico</p>	<p>Matemáticas Representar y describir números del 0 al 10 000</p> <p>Educación Física Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie.</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p>	<p>MA03 OA3</p> <p>EFI03 OA1</p> <p>OA7</p>



Martes | CUERPO

5° básico	<p>Matemáticas Resolver problemas, aplicando una variedad de estrategias, como la estrategia de los 4 pasos: entender, planificar, hacer y comprobar Representar y describir números naturales de hasta más de 6 dígitos y menores que 1.000 millones</p> <p>Educación Física Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie.</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa</p>	MA05 OAb MA05 OAI EFI05 OA 1 OA9
6° básico	<p>Matemáticas Resolver problemas, aplicando una variedad de estrategias, como: ú la estrategia de los 4 pasos: entender, planificar, hacer y comprobar ú comprender y evaluar estrategias de resolución de problemas de otros Comprender y evaluar estrategias de resolución de problemas de otros.</p> <p>Educación Física Ejecutar juegos colectivos y deportes que requieran tomar decisiones y evaluar las estrategias utilizadas para perfeccionar su juego, por ejemplo, aplicar las orientaciones dadas por el profesor durante el tiempo solicitado o reglamentado durante el juego.</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa</p>	MAT06 OAb MAT06 OAf EFI06 OA2 OA9

PROGRAMACIÓN

KAOS

ESPACIO

CREATIVO

AÑO 2024_SEMESTRE 1
MIÉRCOLES



**EXPERIENCIA
BIOCREA-
TIVIDAD**

Comprender conceptos de geometría a través de la observación de la naturaleza, la exploración creativa con teselaciones y la construcción de un caleidoscopio para estimular el aprendizaje mediante la experimentación práctica. En esta experiencia, los y las estudiantes comprenderán conceptos básicos de geometría por medio de la observación de patrones presentes en la naturaleza, la expresión artística creativa por medio del dibujo y la experimentación visual con un caleidoscopio, fusionando las áreas de ciencias, matemáticas, artes y tecnología. A través de una actividad guiada, se espera que logren construir un caleidoscopio con piezas hechas con fabricación digital y que desarrollen diversos patrones con figuras regulares basadas en el descubrimiento de estos elementos en el entorno natural y artificial. La experiencia permitirá el desarrollo de habilidades tales como el trabajo colaborativo y resolución creativa de problemas.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Matemáticas Reconocer en el entorno figuras 2D que están trasladadas, reflejadas y rotadas.</p> <p>Artes Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p> <p>CASEL - Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas - Autoconciencia: Reconocimiento de intereses y habilidades, automotivación y logro de metas personales.</p>	<p>MAT03 OA17</p> <p>ART03 OA01</p> <p>OA7</p>
4° básico	<p>Matemáticas Trasladar, rotar y reflejar figuras 2D</p> <p>Artes Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: ú entorno natural: naturaleza y paisaje americano</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: ú proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades ú estableciendo acuerdos a través del diálogo y de la toma de decisiones democráticas</p>	<p>MAT04 OA18</p> <p>AR03 OA1</p> <p>OA8</p>
5° básico	<p>Matemáticas Demostrar que comprenden el concepto de congruencia, usando la traslación, la reflexión y la rotación en cuadrículas y mediante software geométrico.</p> <p>Arte Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseños con diferentes propósitos expresivos y creativos: ú color (complementario) ú formas (abiertas y cerradas) ú luz y sombra</p> <p>Orientación Participar activa y colaborativamente en la comunidad escolar y en la organización del curso: respetando los derechos de los demás, sin discriminar en la distribución de roles y responsabilidades, entre otros</p>	<p>MA05 OA18</p> <p>AR05 OA2</p> <p>OA8</p>
6° básico	<p>Matemáticas Realizar teselados de figuras 2D, usando traslaciones, reflexiones y rotaciones.</p> <p>Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: ú entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar de forma colaborativa</p>	<p>MA06 OA14</p> <p>AR06 OA1</p> <p>OA9</p>



**EXPERIENCIA
MOMENTO
CLIMÁTICO**

El proyecto se centra en explorar las regiones naturales de Chile a través de una experiencia escénica creativa. El objetivo principal es identificar las principales zonas climáticas del país. Se espera fomentar la curiosidad por el entorno, adquirir conocimientos sobre diferentes formas de vida y fenómenos naturales, y permitir que los participantes experimenten cognitivamente y sensorialmente los acontecimientos geográficos de las distintas regiones naturales.

La actividad combina la naturaleza y las artes escénicas, utilizando un pequeño teatro de sombras para representar los climas y ambientes de ciudades chilenas. Se utilizan recursos escénicos como filtros de luz, tablet con programa de sonido y lápices flúor para dar vida a las sombras. Los participantes reciben tarjetas con regiones naturales y descripciones de ciudades, luego dibujan las sombras y asumen roles para interpretar componentes geográficos.

La experiencia incluye un momento climático expositivo y reflexivo, donde se plantean preguntas sobre posibles escenarios. Se busca crear una atmósfera creativa y colaborativa que permita comprender el ciclo de la vida y la armonía única de cada lugar. La actividad puede adaptarse según el número de participantes, con roles específicos para iluminador, animador y encargado de sonido.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Historia Identificar y ubicar en mapas las principales zonas climáticas del mundo, y dar ejemplos de distintos paisajes que pueden encontrarse en estas zonas y de cómo las personas han elaborado diferentes estrategias para habitarlos.</p> <p>Arte Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras)</p> <p>Ciencias Observar, registrar e identificar variadas plantas de nuestro país, incluyendo vegetales autóctonos y cultivos principales a nivel nacional y regional.</p> <p>Tecnología Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas: desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas ú representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC</p> <p>CASEL - Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas. - Autoconciencia: Reconocimiento de emociones, Manejo y expresión adecuada de emociones. - Conciencia del otro: Empatía, comunicación asertiva, diálogo y participación.</p>	<p>HIS03 OA08</p> <p>ART03 OA3</p> <p>CIEN03 OA2</p> <p>TEC03 OA1</p>
4° básico	<p>Historia Describir distintos paisajes del continente americano, considerando climas, ríos, población, idiomas, países y grandes ciudades, entre otros, y utilizando vocabulario geográfico adecuado.</p> <p>Arte Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: naturaleza y paisaje americano</p> <p>Ciencias Reconocer, por medio de la exploración, que un ecosistema está compuesto por elementos vivos (animales, plantas, etc.) y no vivos (piedras, agua, tierra, etc.) que interactúan entre sí</p> <p>Tecnología Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas: ú desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas ú representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC ú explorando y transformando productos existentes</p>	<p>HI04 OA8</p> <p>AR04 OA1</p> <p>CIE04 OA1</p> <p>TEC04 OA1</p>



Miércoles | ALMA

5° básico	Historia Caracterizar las grandes zonas de Chile y sus paisajes (Norte Grande, Norte Chico, Zona Central, Zona Sur y Zona Austral), considerando ubicación, clima (temperatura y precipitaciones), relieve, hidrografía, población y recursos naturales, entre otros.	HI05 OA9
	Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)	AR05 OA3
	Ciencias Observar y comparar adaptaciones de plantas y animales para sobrevivir en los ecosistemas en relación con su estructura y conducta; por ejemplo: cubierta corporal, camuflaje, tipo de hojas, hibernación, entre otras.	CIE05 OA2
	Tecnología Planificar la elaboración de objetos tecnológicos, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias o alternativas para lograr el resultado deseado, discutiendo las implicancias ambientales y sociales de los recursos utilizados.	TEC05 OA2
6° básico	Historia Comparar diversos ambientes naturales en Chile (desértico, altiplánico, costero, mediterráneo, andino, frío y lluvioso, patagónico y polar), considerando como criterios las oportunidades y las dificultades que presentan y cómo las personas las han aprovechado y superado para vivir y desarrollarse.	HI06 OA12
	Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas e imágenes digitales	A06 OA3
	Tecnología Crear diseños de objetos y sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: desde diversos ámbitos tecnológicos determinados y tópicos de otras asignaturas representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC	TE06 OA1



EXPERIENCIA MOMAT

“Momat” se enmarca en la necesidad de transformar la vivencia de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en el ámbito de las matemáticas, a través de una aproximación que integra la educación física y el juego. Esta integración no solo busca enriquecer el proceso de aprendizaje, sino también abordar las diferentes modalidades de aprendizaje de los niños y niñas, reconociendo la importancia de la experiencia corporal en la construcción del conocimiento. Al articular las matemáticas con la educación física y el juego, se abre un espacio para la exploración y la experimentación, donde los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar de manera activa con los conceptos matemáticos a través del movimiento y la práctica. Esta aproximación lúdica no solo aumenta la motivación por aprender, sino que también promueve un aprendizaje más significativo y duradero. La utilización de plataformas de juego y actividades lúdicas proporciona un entorno propicio para el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas de manera divertida y participativa. A través de juegos y desafíos, los estudiantes pueden aplicar los conceptos matemáticos en situaciones prácticas y contextualizadas, lo que les permite comprender mejor su utilidad y relevancia en la vida cotidiana.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Ciencias Observar, plantear preguntas, formular inferencias y predicciones, en forma guiada, sobre objetos y eventos del entorno.</p> <p>Educación Física y Salud Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie.</p> <p>Lenguaje Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés: ú organizando las ideas en introducción y desarrollo</p> <p>CASEL - Autocontrol: Mostrar autodisciplina y automotivación - Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas</p>	<p>CIE03 OAa</p> <p>EFI03 OA1</p> <p>LEN03 OA28</p>
4° básico	<p>Ciencias Identificar, por medio de la investigación experimental, diferentes tipos de fuerzas y sus efectos en situaciones concretas: peso (fuerza de gravedad)</p> <p>Educación Física y Salud Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie.</p> <p>Lenguaje Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés: ú organizando las ideas en introducción, desarrollo y cierre ú incorporando descripciones y ejemplos que ilustren las ideas</p>	<p>CIE04 OA13</p> <p>EFI01 OA1</p> <p>LE04 OA27</p>
5° básico	<p>Ciencias Formular predicciones de resultados de una investigación, de forma autónoma, fundamentándolas.</p> <p>Educación Física Demostrar la aplicación de las habilidades motrices básicas adquiridas, en una variedad de actividades deportivas, por ejemplo, realizar un giro sobre una viga de equilibrio, lanzar un balón hacia la portería y correr una distancia determinada (por ejemplo, 50 u 80 metros)</p> <p>Lenguaje Expresarse de manera clara y efectiva en exposiciones orales para comunicar temas de su interés: ú presentando las ideas de manera coherente y cohesiva ú fundamentando sus planteamientos con ejemplos y datos organizando las ideas en introducción, desarrollo y cierre ú usando elementos de cohesión para relacionar cada parte de la exposición</p>	<p>CIE05 OAb</p> <p>EFI05 OA 1</p> <p>LEN05 OA29</p>
6° básico	<p>Ciencias Identificar preguntas simples de carácter científico, que permitan realizar una investigación y formular una predicción de los resultados de ésta, fundamentándolos.</p> <p>Educación Física Ejecutar juegos colectivos y deportes que requieran tomar decisiones y evaluar las estrategias utilizadas para perfeccionar su juego, por ejemplo, aplicar las orientaciones dadas por el profesor durante el tiempo solicitado o reglamentado durante el juego.</p> <p>Lenguaje Dialogar para compartir y desarrollar ideas y buscar acuerdos: ú manteniendo el foco en un tema ú complementando las ideas de otro y ofreciendo sugerencias ú aceptando sugerencias ú haciendo comentarios en los momentos adecuados</p>	<p>CIE06 OAa</p> <p>EFI06 OA2</p> <p>LE06 OA27</p>

PROGRAMACIÓN

KAOS

ESPACIO

CREATIVO

AÑO 2024_SEMESTRE 1

JUEVES



NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
<p>EXPERIENCIA CARPINTEROS CIENTÍFICOS</p>	<p>Vivenciar la construcción de un juguete con los procesos y herramientas de la carpintería, aplicando los principios constructivos, mediante una secuencia de pasos imbricados a la observación, la creatividad, el cuerpo y la experimentación. La experiencia se basa en la fabricación de un auto de madera desde un kit de aprendizaje de carpintería para cada participante, donde a partir de la experimentación con diferentes masas podrán visualizar la aceleración y la longitud del desplazamiento de los autitos de madera en una rampa. Cada participante, durante la experiencia, explorarán conceptos físicos mientras experimentan con diferentes elementos para modificar el rendimiento del auto. Se fomentará la colaboración en un ambiente de creación colectiva, donde se compartirán habilidades y se promoverá el trabajo en equipo. Al finalizar, cada participante se llevará su auto terminado, lo que no solo será un objeto personal significativo, sino también una oportunidad para desarrollar la autoestima y la creatividad</p>	
<p>3° básico</p>	<p>Ciencias Observar, plantear preguntas, formular inferencias y predicciones, en forma guiada, sobre objetos y eventos del entorno.</p> <p>Tecnología Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado.</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: asumiendo responsabilidades y respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p> <p>CASEL Autoconciencia: Reconocimiento de intereses y habilidades, automotivación y logro de metas personales.</p>	<p>CN03 OA A</p> <p>TE03 OA 02</p> <p>OA 7</p>
<p>4° básico</p>	<p>Ciencias Planificar y llevar a cabo investigaciones guiadas experimentales y no experimentales: ú obteniendo información para responder a preguntas dadas a partir de diversas fuentes ú sobre la base de una pregunta formulada por ellos u otros ú estableciendo un procedimiento previo simple para responderla ú trabajando en forma individual o colaborativa</p> <p>Tecnología Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado, y discutiendo las implicancias ambientales de los recursos utilizados</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades estableciendo acuerdos a través del diálogo y de la toma de decisiones democráticas ú respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p>	<p>CIE04 OAb</p> <p>TEC04 OA2</p> <p>OA8</p>
<p>5° básico</p>	<p>Ciencias Formular predicciones de resultados de una investigación, de forma autónoma, fundamentándolas. Formular explicaciones razonables y conclusiones a partir de la comparación entre los resultados obtenidos y sus predicciones</p> <p>Tecnología Planificar la elaboración de objetos tecnológicos, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias o alternativas para lograr el resultado deseado, discutiendo las implicancias ambientales y sociales de los recursos utilizados.</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa</p>	<p>CIE05 OAb CIE05 OAf</p> <p>TEC05 OA2</p> <p>OA9</p>
<p>6° básico</p>	<p>Ciencias Identificar preguntas simples de carácter científico, que permitan realizar una investigación y formular una predicción de los resultados de ésta, fundamentándolos.</p> <p>Tecnología Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de: ú técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pegar, perforar, mezclar, lijar, serrar y pintar, entre otras</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa</p>	<p>CIE06 OA4</p> <p>TEC06 OA3</p> <p>OA9</p>



**EXPERIENCIA
GEOGRAFÍA
DEL COLOR**

“Geografía del color” se inspira en la experimentación de arte y movimiento llamada Segni Mossi, reconociendo la importancia de crear desde el movimiento corporal. Esta propuesta contempla la creación de un mapa corporal, tanto individual como colectivo, donde los participantes, niñas, niños y jóvenes de 8 a 13 años, exploran diversas emociones expresadas en colores a lo largo de un recorrido. Los movimientos no solo guían esta ruta, sino que también generan una conexión con el propio cuerpo y el de otros, favoreciendo así una mayor consciencia del cuerpo y del espacio. La participación en el calentamiento y en el desarrollo de la experiencia permite a los participantes experimentar movimientos libres, mientras que el trazado de las emociones dentro de las siluetas y la expresión a través del movimiento facilitan la identificación de diferentes emociones y su impacto en el cuerpo. Finalmente, la ejecución de meditación en movimiento y relajación culmina en un círculo de cierre donde se reflexiona sobre el proceso vivido, promoviendo el acceso a espacios de calma y meditación a través de la conexión entre el arte, el movimiento y las emociones.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Educación Física Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie.</p> <p>Arte Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: ú entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales</p> <p>Orientación Identificar y aceptar sus propias emociones y las de los demás, y practicar estrategias personales de manejo emocional (por ejemplo, esperar un tiempo, escuchar al otro y considerar su impacto en los demás).</p> <p>CASEL Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas Autoconciencia: Reconocimiento de emociones, Manejo y expresión adecuada de emociones.</p>	<p>EFI03 OA1</p> <p>ART03 OA1</p> <p>OA2</p>
4° básico	<p>Educación Física Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie</p> <p>Arte Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: naturaleza y paisaje americano</p> <p>Orientación Identificar y aceptar sus propias emociones y las de los demás</p>	<p>EFI04 OA1</p> <p>AR04 OA1</p> <p>OA2</p>
5° básico	<p>Educación Física y Salud Demostrar la aplicación de las habilidades motrices básicas adquiridas, en una variedad de actividades deportivas, por ejemplo, realizar un giro sobre una viga de equilibrio, lanzar un balón hacia la portería y correr una distancia determinada (por ejemplo, 50 u 80 metros)</p> <p>Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: ú entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente</p> <p>Orientación Distinguir y describir emociones y reconocer y practicar formas apropiadas de expresarlas, considerando el posible impacto en sí mismo y en otros</p>	<p>EFI05 OA1</p> <p>AR05 OA1</p> <p>OA2</p>
6° básico	<p>Educación Física y Salud Demostrar la aplicación de las habilidades motrices básicas adquiridas, en una variedad de actividades deportivas, por ejemplo, realizar un giro sobre una viga de equilibrio, lanzar un balón hacia la portería y correr una distancia determinada (por ejemplo, 50 u 80 metros), superando pequeños obstáculos</p> <p>Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: ú entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad</p> <p>Orientación Distinguir y describir emociones y reconocer y practicar formas apropiadas de expresarlas, considerando el posible impacto en sí mismo y en otros</p>	<p>EFI06 OA1</p> <p>AR06 OA1</p> <p>OA2</p>



<p>EXPERIENCIA VIDEOFLOW</p> <p>El objetivo de la actividad es fusionar la danza urbana con la realización audiovisual, permitiendo la participación total de los estudiantes en un tiempo limitado de 45 minutos. El espacio se organiza como un set de grabación con equipos audiovisuales y un escenario iluminado. Se proyecta un video que muestra simultáneamente un videoclip y su making of, introduciendo la dinámica de la actividad. Los estudiantes aprenden pasos de hip hop y crean una coreografía para una canción específica. Luego, se forman equipos de producción y se eligen intérpretes. Se proporcionan elementos de vestuario y se inicia la filmación, con orientación técnica y de dirección para ambos equipos. Se ensaya y se graba la coreografía en dos tomas. El video se edita rápidamente y se proyecta para los estudiantes, quienes también reciben una copia en un pendrive como recuerdo de la experiencia.</p>		
NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Educación Física y Salud Ejecutar movimientos o elementos de danzas tradicionales de forma coordinada, utilizando actividades rítmicas y lúdicas de forma individual o grupal.</p> <p>Tecnología Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas: desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas representando sus ideas usando TIC ú explorando y combinando productos existentes</p> <p>Lenguaje Caracterizar distintos personajes para desarrollar su lenguaje y autoestima, y aprender a trabajar en equipo.</p> <p>Música Expresar, mostrando grados crecientes de elaboración, sensaciones, emociones e ideas que les sugiere la música, escuchada, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual).</p> <p>CASEL - Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas. - Autoconciencia: Reconocimiento de intereses y habilidades, automotivación y logro de metas personales.</p>	<p>EFI03 OA5</p> <p>TEC03 OA1</p> <p>LEN03 OA30</p> <p>MU03 OA2</p>
4° básico	<p>Educación Física y Salud Ejecutar movimientos o elementos de danzas tradicionales de forma coordinada, utilizando actividades rítmicas y lúdicas de forma individual o grupal.</p> <p>Tecnología Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas: usando TIC</p> <p>Lenguaje Caracterizar distintos personajes para desarrollar su lenguaje y autoestima, y aprender a trabajar en equipo</p> <p>Música Expresar, mostrando grados crecientes de elaboración, sensaciones, emociones e ideas que les sugiere la música escuchada, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual)</p>	<p>EFI04 OA5</p> <p>TEC04 OA1</p> <p>LE04 OA30</p> <p>MU04 OA2</p>
5° básico	<p>Educación Física Ejecutar actividades físicas y/o deportivas, utilizando diferentes entornos y aplicando medidas para conservar limpios y ordenados los espacios, ejemplo: ú caminatas recreativas urbanas ú bailes recreativos</p> <p>Tecnología Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios de funcionamiento, técnicos, medioambientales, estéticos y de seguridad, y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.</p> <p>Lenguaje Caracterizar distintos personajes para desarrollar su lenguaje y autoestima, y aprender a trabajar en equipo.</p> <p>Música Expresar, mostrando grados crecientes de elaboración y detalle, las sensaciones, emociones e ideas que les sugiere la música escuchada e interpretada, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual).</p> <p>Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: pinturas, textiles e imágenes digitales ú herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara</p>	<p>EFI05 OA4</p> <p>TEC05 OA4</p> <p>LEN05 OA29</p> <p>MU05 OA2</p> <p>AR05 OA3</p>



	de video y proyector multimedia, entre otros) ú procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros	
6° básico	Educación Física y Salud Demostrar la correcta ejecución de una danza nacional, utilizando pasos básicos y música folclórica de forma individual o grupal, por ejemplo, danzas de la zona norte, central, sur e Isla de Pascua.	EFI06 OA5
	Tecnología Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios de funcionamiento, técnicos, medioambientales, estéticos y de seguridad, dialogando sobre sus resultados y aplicando correcciones según corresponda	TE06 OA4
	Lenguaje Producir textos orales espontáneos o planificados de diverso tipo para desarrollar su capacidad expresiva: dramatizaciones	LE06 OA31
	Música Expresar, mostrando grados crecientes de elaboración y detalle, las sensaciones, emociones e ideas que les sugiere la música escuchada e interpretada, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual)	MU06 OA2
	Artes Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: procedimientos de pintura, grabado, escultura, instalación, técnicas mixtas, arte digital, fotografía, video, murales, entre otros	AR06 OA3

PROGRAMACIÓN

KAOS

ESPACIO

CREATIVO

AÑO 2024_SEMESTRE 1
VIERNES



**EXPERIENCIA
NATURALEZA
CONSTRUCTIVA**

Experiencia de comprensión de las estructuras que sostienen y organizan la naturaleza. Utilizando la observación y la experimentación práctica de las ideas y estructuras de Da Vinci. El objetivo es desarrollar habilidades arquitectónicas en niños y niñas mediante actividades lúdicas y prácticas. Se utilizarán juegos y dinámicas para fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Se promoverá la interdisciplinariedad, relacionando la arquitectura con otras áreas del conocimiento como la biología. Se emplearán recursos como bloques de construcción y sistemas constructivos de Da Vinci, explorando conceptos como equilibrio y estabilidad. Se observará prácticamente la transferencia de pesos y cargas en las estructuras para generar autoportabilidad y estabilidad a un cuerpo humano o arquitectónico.

NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
<p>3° básico</p>	<p>Ciencias Participar en investigaciones experimentales y no experimentales guiadas: ú obteniendo información para responder a preguntas dadas a partir de diversas fuentes ú por medio de la observación, la manipulación y la clasificación de la evidencia ú en forma individual y colaborativa</p> <p>Arte Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales</p> <p>Educación Física y Salud Demostrar la aplicación de las habilidades motrices básicas adquiridas, en una variedad de actividades deportivas, por ejemplo, realizar un giro sobre una viga de equilibrio, lanzar un balón hacia la portería y correr una distancia determinada (por ejemplo, 50 u 80 metros), superando pequeños obstáculos. Ejecutar juegos colectivos y deportes que requieran tomar decisiones y evaluar las estrategias utilizadas para perfeccionar su juego, por ejemplo, aplicar las orientaciones dadas por el profesor durante el tiempo solicitado o reglamentado durante el juego.</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p> <p>CASEL - Habilidades para relacionarse: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas - Autoconciencia: Reconocimiento de intereses y habilidades, automotivación y logro de metas personales. - Autoconciencia: Autocontrol, manejo del impulso y conducta. - Conciencia del otro: Empatía, comunicación asertiva, diálogo y participación.</p>	<p>CIE03 OAb</p> <p>AR03 OA1</p> <p>EFI03 OA1 EFI03 OA2</p> <p>OA7</p>
<p>4° básico</p>	<p>Ciencias Planificar y llevar a cabo investigaciones guiadas experimentales y no experimentales: obteniendo información para responder a preguntas dadas a partir de diversas fuentes ú sobre la base de una pregunta formulada por ellos u otros</p> <p>Arte Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural, cultural y artístico, demostrando manejo de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras)</p> <p>Educación Física y Salud Ejecutar juegos colectivos y crear estrategias con el apoyo del docente para resolver problemas en relación al tiempo, el espacio y el número de personas, por ejemplo, dar cinco pases sin que el equipo rival lo intercepte o sin que el objeto caiga</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa</p>	<p>CIE04 OAb</p> <p>AR04 OA3</p> <p>EFI03 OA2</p> <p>OA9</p>



Viernes | MENTE

5° básico	Ciencias Formular predicciones de resultados de una investigación, de forma autónoma, fundamentándolas.	CIE04 OAb
	Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: ú materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales	AR05 OA3
	Educación Física y Salud Demostrar la aplicación de las habilidades motrices básicas adquiridas, en una variedad de actividades deportivas, por ejemplo, realizar un giro sobre una viga de equilibrio, lanzar un balón hacia la portería y correr una distancia determinada (por ejemplo, 50 u 80 metros).	EFI04 OA1
	Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa	OA9
6° básico	Ciencias Planificar y llevar a cabo investigaciones experimentales y no experimentales de manera independiente: ú sobre la base de una pregunta formulada por ellos u otros ú identificando variables que se mantienen, que cambian y que dan resultado en una investigación experimental ú trabajando de forma individual o colaborativa	CIE06 OAb
	Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del entorno artístico: el arte contemporáneo y el arte en el espacio público (murales y esculturas)	AR06 OA1
	Educación Física y Salud Demostrar la aplicación de las habilidades motrices básicas adquiridas, en una variedad de actividades deportivas, por ejemplo, realizar un giro sobre una viga de equilibrio, lanzar un balón hacia la portería y correr una distancia determinada (por ejemplo, 50 u 80 metros), superando pequeños obstáculos. Practicar actividades físicas y/o juegos colectivos, demostrando responsabilidad, liderazgo y respeto al participar, por ejemplo: conversar y plantear discrepancias, aceptar las diferencias individuales e intentar llegar a acuerdos, jugar en forma cooperativa, aceptar el resultado y manejar el triunfo.	EFI06 OA1 EFI06 OA1 EFI06 OA10
	Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa	OA9



<p>EXPERIENCIA AGENCIA CREATIVA</p> <p>Esta experiencia pedagógica promueve el desarrollo del pensamiento publicitario y las habilidades gráficas en estudiantes, fomenta la conexión entre el arte y el mundo que los rodea, a través de la observación y síntesis de formas geométricas de objetos raros, los estudiantes aprenden a apreciar la belleza y complejidad del mundo, al tiempo que adquieren habilidades fundamentales en el campo del diseño y la comunicación visual. Los estudiantes trabajarán en grupos para concebir y diseñar afiches publicitarios que presenten objetos novedosos y desconocidos de manera atractiva, utilizando su creatividad para destacar la belleza y la singularidad de estos elementos. Posteriormente, cada grupo presentará su afiche ante el resto de la clase, promoviendo la expresión oral y la capacidad de comunicación. Se llevará a cabo una evaluación colectiva para discutir la efectividad del diseño y el mensaje transmitido, fomentando la reflexión crítica y el intercambio de ideas entre los participantes.</p>		
NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Lenguaje Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema: ú presentando el tema en una oración ú desarrollando una idea central por párrafo agregando las fuentes utilizadas</p> <p>Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)</p> <p>Matemáticas Demostrar que comprenden el concepto de congruencia, usando la traslación, la reflexión y la rotación en cuadrículas y mediante software geométrico.</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa</p>	<p>LE05 OA4</p> <p>AR05 OA3</p> <p>MAT05 OA18</p> <p>OA9</p>
4° básico	<p>Lenguaje Escribir cartas, instrucciones, afiches, reportes de una experiencia o noticias, entre otros, para lograr diferentes propósitos: ú usando un formato adecuado ú transmitiendo el mensaje con claridad</p> <p>Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)</p> <p>Matemáticas Trasladar, rotar y reflejar figuras 2D</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: ú proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p>	<p>LE04 OA14</p> <p>AR04 OA3</p> <p>MA04 OA18</p> <p>OA8</p>
5° básico	<p>Lenguaje Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema: ú presentando el tema en una oración ú desarrollando una idea central por párrafo agregando las fuentes utilizadas</p> <p>Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)</p> <p>Matemáticas Demostrar que comprenden el concepto de congruencia, usando la traslación, la reflexión y la rotación en cuadrículas y mediante software geométrico.</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: trabajar en forma colaborativa</p>	<p>LE05 OA4</p> <p>AR05 OA3</p> <p>MAT05 OA18</p> <p>OA9</p>



Viernes | ALMA

6° básico	Lenguaje Evaluar críticamente mensajes publicitarios: ú identificando al emisor ú explicando cuál es la intención del emisor ú identificando a quién está dirigido el mensaje (a niñas, a usuarios del metro, a adultos mayores, etc.) y fundamentando cómo llegaron a esa conclusión	LE06 OA25
	Arte Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)	AR06 OA3
	Matemáticas Demostrar que comprenden el concepto de congruencia, usando la traslación, la reflexión y la rotación en cuadrículas y mediante software geométrico.	MA06 OA18
	Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: organizando su tiempo ú trabajar en forma colaborativa	OA9



Viernes | CUERPO

<p>La experiencia de aprendizaje fusiona herramientas creativas y escénicas con tecnología, incluyendo la inteligencia artificial (IA). El objetivo es generar una narrativa utilizando la IA y luego materializarla a través de un breve cuadro escénico con marionetas, potenciando la creatividad de cada participante. Se busca generar interés y expectativa sobre la actividad, vinculando el uso de la IA con la creatividad y potenciando la imaginación en la narración del relato. Se emplea la IA para construir un cuento en su estructura de inicio, clímax y final. Se exploran diversas emociones, corporalidades y respiraciones de los personajes a través de las marionetas, comenzando con un training de exploración corporal y evolucionando hacia el entrenamiento específico del títere.</p>		
EXPERIENCIA INTELIGENCIA TEATRAL		
NIVEL	ASOCIACIÓN MALLA CURRICULAR	CÓDIGOS MALLA CURRICULAR
3° básico	<p>Lenguaje Caracterizar distintos personajes para desarrollar su lenguaje y autoestima, y aprender a trabajar en equipo.</p> <p>Tecnología Usar procesador de textos para crear, editar, dar formato, incorporar elementos de diseño y guardar un documento.</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: ú proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p> <p>CASEL - HABILIDADES PARA RELACIONARSE: Practicar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas. - TOMA DE DECISIONES RESPONSABLES: Identificar soluciones para problemas personales/sociales - Conciencia del otro: Empatía, comunicación asertiva, diálogo y participación.</p>	<p>LEN03 OA30</p> <p>TEC03 OA6</p> <p>OA7</p>
4° básico	<p>Lenguaje Caracterizar distintos personajes para desarrollar su lenguaje y autoestima, y aprender a trabajar en equipo.</p> <p>Tecnología Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas: ú desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC ú explorando y transformando productos existentes</p> <p>Orientación Participar en forma guiada en la comunidad escolar y en la organización del curso: ú proponiendo y aceptando iniciativas, y asumiendo responsabilidades respetando los derechos de los demás en la distribución de roles y responsabilidades</p>	<p>LE04 OA29</p> <p>TE04 OA1</p> <p>OA7</p>
5° básico	<p>Lenguaje Apreciar obras de teatro, películas o representaciones: ú discutiendo aspectos relevantes de la historia ú describiendo a los personajes según su manera de hablar y de comportarse</p> <p>Tecnología Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: ú desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas ú representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC</p> <p>Orientación Distinguir y describir emociones y reconocer y practicar formas apropiadas de expresarlas, considerando el posible impacto en sí mismo y en otros.</p>	<p>LE05 OA25</p> <p>TE05 OA1</p> <p>OA2</p>
6° básico	<p>Lenguaje Escribir creativamente narraciones (relatos de experiencias personales, noticias, cuentos, etc.) que incluyan descripciones y diálogo (si es pertinente) que desarrollen la trama, los personajes y el ambiente Apreciar obras de teatro, películas o representaciones: ú discutiendo aspectos relevantes de la historia ú describiendo cómo los actores cambian sus tonos de voz y su gestualidad para expresar diversas emociones</p> <p>Tecnología Usar software para organizar y comunicar los resultados de investigaciones e intercambiar ideas con diferentes propósitos, mediante: programas de presentación para mostrar imágenes, diagramas y textos.</p> <p>Orientación Practicar en forma autónoma y perseverante, hábitos y actitudes orientadas a favorecer el aprendizaje y a desarrollar sus intereses, tales como: ú establecer metas de aprendizaje ú estudiar con anticipación, organizando su tiempo ú trabajar en forma colaborativa</p>	<p>LE06 OA14 LE06 OA26</p> <p>TE06 OA5</p> <p>OA9</p>



www.fundacionmustakis.org