



PROPUESTA PSICOPEDAGÓGICA DIMENSIÓN SOCIAL

OBJETIVOS:

- ❖ Facilitar espacios para la integración, el compartir y asumir responsabilidades en grupos de iguales.
- ❖ Desarrollar la capacidad de mediar conflictos, de reflexionar y expresar opiniones personales en grupo con la apreciación que el debate contribuye al sano crecimiento de la personalidad.
- ❖ Contribuir en la adquisición de normas de cortesía que faciliten las relaciones armónicas y el desempeño adecuado de roles sociales que generen aceptación.
- ❖ Mejorar los procesos expresivos-comunicativos en las relaciones interpersonales para un desempeño satisfactorio de roles



ACTIVIDAD 1 DIMENSIÓN SOCIAL

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREA TEMÁTICA	El respeto, escuchar, reconocer, valorar, normas de cortesía. Formación de sentimientos hacia los demás.
ESTRATEGIAS	Trabajo en equipo; grupos de prueba y de observación. conversación dirigida. Trabajo con fichas
INDICADOR DE LOGRO	Reconoce las diferencias entre las formas de cortesía para saludar y despedirse.
COMPETENCIA	Relaciones interpersonales

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
Se presenta un relato que muestra la situación de un joven que exagera su expresión de saludo con el rector del colegio.(demasiado afectivo) Comentarios y preguntas del docente a los alumnos.
MOMENTO LÚDICO
Trabajo en equipos. Juego de roles. Se organizan tres grupos, entregando al azar ficha de color a cada participante azul amarilla, verde. Cada grupo debe sentarse en círculo, un participante debe pararse a saludar a otro como si este fuera un sacerdote ,otro a un amigo del alma, a la mamá, al profesor, etc. un grupo hará las veces de observador del trabajo de los otros dos.
MOMENTO PRÁCTICO
Puesta en común El educador recordará cada actuación. Pedirá al grupo observador que expliquen lo observado y lo anoten en la pizarra. Las formas de saludar son validas teniendo en cuenta a quien se dirigen y en que situación aplican.
APLICACIÓN
La reflexión se extiende a partir de la amplia gama de relaciones que tenemos con el mundo que nos rodea. Como se despiden de: el papá, la mamá el amigo, el medico. Se proyecta la situación: cómo será el mejor comportamiento en: bus escolar, el comedor, el patio.



ACTIVIDAD 2 DIMENSIÓN SOCIAL

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREA TEMÁTICA	Autoconcepto dentro del grupo, el respeto, escuchar, reconocer, valora. Formación de sentimientos hacia los demás.
ESTRATEGIAS	Conversación dirigida. Narración cuento inventado. Juego roles. Tarea casa.
INDICADOR DE LOGRO	Reconoce comportamientos sociales impropios en situaciones específicas. Desarrolla una tarea casera
COMPETENCIA	Relaciones interpersonales. Cooperatividad.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
Se hacen comentarios de atropellos en el trato a personas con discapacidad o estados de salud . Cuento inventado de un niño que se sube al bus y pisa a los demás, les monta objetos encima y no se excusa.
MOMENTO LÚDICO
Se plantea hacer el escenario de un bus con mobiliario del salón. Distribución de tares en grupo. Juego al bus, situaciones diarias diversas entre divertidas y de mala educación.
MOMENTO PRÁCTICO
Se analiza lo sucedido en todos los casos posibles de mal comportamiento. El profesor debate y trata de distorsionar lo sucedido para motivar a la corrección. Debate, el profesor trata de distorsionar lo sucedido. Para motivar a la corrección. Comentarios aclaratorios socialización
APLICACIÓN
Se recuenta todo lo sucedido. Se plantea como tarea desarrollar en casa con los demás miembros de la familia un cuento donde se cometen errores en el buen trato, traerlo escrito o dibujado.



ACTIVIDAD 3 DIMENSIÓN SOCIAL

DIMENSIÓN	social
ÁREA TEMÁTICA	Cooperatividad. respeto
ESTRATEGIAS	Conversación dirigida. Trabajo en equipos Expresión estética
INDICADOR DE LOGRO	Propone bases para el trabajo en equipo Respeto las reglas. Construye una escultura con material reciclado.
COMPETENCIA	Relaciones interpersonales. Cooperatividad.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
Se anuncia un juego pero no se socializan todas las reglas (cualquier juego), o se brindan opciones de juegos grupales. Unos deben recoger toda la basura otros deben tirar basura. Preguntar opciones de juegos.
MOMENTO LÚDICO
Se organizan dos grupos para desarrollar una tarea cada uno. Los juegos planteados: unos recogen basura los otros rasgan papel, luego se intercambian. Juego con pelotas de papel.
MOMENTO PRÁCTICO
Todos recogen el desorden. Se plantea armar grupos para trabajos en equipos solidarios. La construcción de una escultura con material reciclado. Los niños/as escogen el modelo, los materiales y la distribución del trabajo.
APLICACIÓN
Se exponen los trabajos, cada grupo le da un nombre según grado de dificultad. Expone las razones y comenta las diferencias con relación a la actividad inicial de predisposición y lúdico.



ESTRATEGIA ACTIVIDAD SOCIAL 4

DIMENSIÓN	social
ÁREAS TEMÁTICAS	Formación de sentimientos hacia los demás. Reconocimiento de emociones de los otros. Escuchar a los demás.
ESTRATEGIAS	Relación intergrupala. Asumir roles. Lectura de símbolos.
INDICADOR DE LOGRO	Identifica y manifiesta adecuadamente emociones en su relación con sus pares. Establece empatía con los otros. Es solidario e interactúa grupalmente.
COMPETENCIA	Habilidad comunicativa. Expresión de emociones.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
Se realiza lectura de cuento (el patito feo). Se representa exagerando las emociones. Los niños identifican y enuncian los sentimientos que reconocen.
MOMENTO LÚDICO
Maquillaje facial por parejas marcando expresiones concretas (triste, alegre, enojado) Al final los dos asumen rol de la máscara exagerando las expresiones.
MOMENTO PRÁCTICO
Se organizan en círculo de manera que se vean el rostro, se entrega tarjeta a cada uno con una actitud emocional para ser representada. Cada uno interioriza su rol sin dejar ver la ficha, luego salen a representar frente a los demás para que adivinen
APLICACIÓN
En conversación grupal se expresan las emociones que más recuerdan en las interacciones con sus amigos, Por qué. se han sentido ofendidos? Alguna vez has reflexionado sobre cómo se sienten los demás con tus opiniones?



ACTIVIDAD 5 DIMENSIÓN SOCIAL: baja resolución de conflictos

DIMENSIÓN	Social
ÁREAS TEMÁTICAS	Integración grupal
ESTRATEGIAS	Trabajo por subgrupos, motricidad fina, exploración de movimientos corporales
INDICADOR DE LOGRO	Establece relaciones armónicas con los compañeros. Expresa emocionalmente entusiasmo durante una actividad. Responde a actividades grupales de relajación.
COMPETENCIA	Relaciones interpersonales. Comunicación emocional

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
Lluvia de pimpones. En un recipiente grande se agrupan muchos pimpones, que se lanzan al aire a la cuenta de tres, el grupo debe estar dispuesto para recoger la mayor cantidad de pimpones en el menor tiempo posible mientras rebotan y los vuelven a guardar en el recipiente, se repite la acción mientras haya interés de los niños.
MOMENTO LÚDICO
Con pelotas de tamaño mediano, cada niño la toma en sus manos, la mira , la saluda y le coloca un nombre, la pasea por el espacio rebotándola suave contra el piso, el niño se ubica cómodamente en un lugar y coloca la pelota de almohada, le cuenta una historia a la pelota, la acarician y se despide verbalmente de ella con alguna expresión cariñosa, la guarda
MOMENTO PRÁCTICO
Se divide el grupo en dos equipos, con bastante cantidad de pelotas pequeñas, se divide el espacio en dos, el equipo de un lado lanza pelotas hacia el equipo del otro lado, luego los equipos cambian de territorio y de rol. Por último todos los niños lanzan al tiempo pelotas al equipo contrario (batalla de pelotas)
APLICACIÓN
En grupo, se socializa lo que sintió cada uno durante la actividad, qué fue lo que más les gustó y que no. Orientar sobre lo positivo y la importancia de saber jugar con los compañeros sin lastimarse y también imaginar como se hace para expresar lo que sentimos o queremos en otras situaciones.



ACTIVIDAD 6 DIMENSIÓN SOCIAL
CONDUCTA A INTERVENIR: poca
interacción

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Trabajo en equipo, asertividad Auto-conocimiento
ESTRATEGIAS	Juegos de salón. Trabajo por parejas, Dinámicas. Acróstico.
INDICADOR DE LOGRO	Mejora la comunicación a través del trabajo en equipo.
COMPETENCIA	Socializadora

MOMENTOS DE APRENDIZAJE
ACTIVIDAD 6 DIMENSIÓN SOCIAL

PREDISPOSICIÓN
INTERACCIÓN Realizar actividades de integración grupal. Busca un amigo-a para trabajar, planear una actividad para trabajar con los demás.
MOMENTO LÚDICO
DINÁMICA Se realizan actividades para detectar y reconocer habilidades o valores entre los estudiantes. Juegos de salón. Pobrecito don José, el señor que piso el tren, entre otras.
MOMENTO PRÁCTICO
CONOCIÉNDONOS Después de los juegos se analizará el comportamiento de cada uno en lo relacionado a cumplimiento de normas ,La actitud ética, y La solidaridad.
APLICACIÓN
Realizar un acróstico con la palabra AMISTAD, qué significado le dan a este valor. Socializarlo.



ACTIVIDAD 7 DIMENSIÓN SOCIAL
CONDUCTA A INTERVENIR: conductas de
 alineación comportamental

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Habilidades sociales – asertividad y comunicación
ESTRATEGIAS	Trabajo en equipo. Ronda. Exaltación de conductas.
INDICADOR DE LOGRO	se integra a través de actividades lúdicas actividades lúdicas.
COMPETENCIA	Integradora

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
Socializar en grupo acerca de la importancia de los valores de la solidaridad y cooperación.
MOMENTO LÚDICO
Realización de la ronda infantil “El puente está quebrado”.
MOMENTO PRÁCTICO
Realiza un dialogo tomando como referencia la expresión de valores que posee cada integrante del grupo con el fin de mejorar la interrelación, reforzando la autoestima.
APLICACIÓN
Utilizar instrumentos pedagógicos como cuadro de estímulos, estudiante de la semana,. Actividades de conjunto, periódico escolar, entre otros. Lo anterior con el propósito de evaluar en los estudiantes la puesta en practica de los valores.



ACTIVIDAD 8 DIMENSIÓN SOCIAL
CONDUCTA A INTERVENIR: Control de impulsos, tolerancia a la frustración, seguimiento de instrucciones.

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Trabajo en equipo, esquema corporal
ESTRATEGIAS	Competencias deportivas., Trabajo escrito.
INDICADOR DE LOGRO	Realiza ejercicios competitivos con el fin de mejorar la interacción con el medio.
COMPETENCIA	Cognitiva , socializadora

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN

Proponer a los estudiantes actividades en las que participe todo el grupo. Ejemplo:
Sostener la pluma en el aire soplándola.

MOMENTO LÚDICO

Realización de actividades competitivas con el propósito de mejorar o favorecer procesos como:
Control de impulsos, tolerancia a la frustración, seguimiento de instrucciones, cumplimiento de normas que favorece la interacción social.

MOMENTO PRÁCTICO

Con el cronómetro se mide el tiempo del estudiante en la realización de una tarea sugerida.

APLICACIÓN

Escribir un texto en el cual cuente la actividad realizada en el día



ACTIVIDAD 9 DIMENSIÓN SOCIAL
CONDUCTA A INTERVENIR: Dificultad para el trabajo en equipo

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Relaciones interpersonales. Solidaridad. Respeto
ESTRATEGIAS	Actividad senso-Perceptiva. Salida de campo. Trabajo estético. Lectura de cuento
INDICADOR DE LOGRO	Reconoce la importancia del trabajo en equipo. Realiza trabajo estético. Se integra con otras personas..
COMPETENCIA	Socializadora, cognitiva

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
Se planea una actividad en la cual cada estudiante llevara un detalle para compartir con su compañero ,se organizan por libre elección con otro estudiante en el lugar del salón que quieran, se entregarán los detalles para compartirlos.
MOMENTO LÚDICO
A partir de una lectura se lleva a los estudiantes a reflexionar sobre la humildad, la sencillez. Luego acostados, relajados y organizados cerca de su compañero escucharan una lectura.
MOMENTO PRÁCTICO
Salida a los alrededores de la institución para observar un hormiguero y así conocer su hábitat y su organización. Proponer situaciones de otros animales que tengan contacto con las hormigas.
APLICACIÓN
Se socializará la actividad de campo. Se realizara un collage con material recogido en la salida.



ACTIVIDAD 10 DIMENSIÓN SOCIAL
CONDUCTA A INTERVENIR: Dificultad para el trabajo en equipo

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Resolución de conflictos. Habilidades sociales
ESTRATEGIAS	Origami. Conversación grupal. Juego grupal
INDICADOR DE LOGRO	Expresa sus sentimientos y diferencias con sus compañeros sin herir las susceptibilidades. Participa en un juego grupal
COMPETENCIA	Integradora y expresiva

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
Se realiza una ronda de sinceridad en la cual los estudiantes expresan las inconformidades con los compañeros con el fin de conocer las situaciones problemáticas en el grupo.
MOMENTO LÚDICO
A través de la realización de un avión en origami los estudiantes escribirán mensajes positivos a sus compañeros con el fin de resaltar sus valores y cualidades. Se juega lanzando los aviones para recoger otros y leer los mensajes puede contestar escribiendo en el avión.
MOMENTO PRÁCTICO
Organizar a los estudiantes de acuerdo a un bajo nivel de empatía y a través de diferentes actividades de socialización conllevarlos a un nivel de mayor acercamiento.
APLICACIÓN
Compartir con los familiares los sentimientos que se generaron a través de las distintas actividades realizadas y socializar el trabajo



ACTIVIDAD SOCIAL 11

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Ética, actitudes y valores. El respeto. Formación de sentimientos hacia los demás, la naturaleza y las tradiciones.
ESTRATEGIAS	Meta reflexiva. Proyección video Narración de cuento en grupo. Juego expresivo por parejas.
INDICADOR DE LOGRO	Canaliza sus sentimientos de agresividad de manera constructiva. Respeto los demás y actúa para transformar las condiciones. Reconoce sentimientos, necesidades, intereses propios y del otro .
COMPETENCIA	Integradora..Expresiva

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD SOCIAL 11

PREDISPOSICIÓN
<p>Construcción de un cuento dirigido con la consecución de los siguientes pasos: El docente iniciará narrando una historia de jóvenes que manifiestan divergencias de opinión. Da la opción de continuar el desarrollo de la historia a sus alumnos, el docente intervendrá ocasionalmente con anotaciones que deiven brotes de agresión .Se dará una conclusión a esta actividad.</p>
MOMENTO LÚDICO
<p>Película “ pescador de ilusiones “ Realizando posteriormente interrogantes acerca de la temática de la película para propiciar una discusión</p>
MOMENTO PRÁCTICO
<p>Cada uno de los alumnos creara e interpretara gestos de una mascara, luego se unirá a otro para representar los gestos. Se juega a transmitir sentimientos solo con expresión facial. El compañera-o debe adivinar.</p>
APLICACIÓN
<p>Se sugiere realizar una actividad rutinaria de clase sin expresar palabras o sonido alguno por 20 minutos.</p>



ACTIVIDADES ACTIVIDAD SOCIAL 12

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Educación ética y valores. Habilidades sociales Cooperativismo
ESTRATEGIAS	Intervención interactiva. Juego de roles. Conversación dirigida. Trabajo estético personal. Escrito. Análisis literario.
INDICADOR DE LOGRO	Participa libremente y por iniciativa propia en las actividades.. Reconoce y acepta activamente la presencia del conflicto y actúa prepositivamente en el Propone normas y acuerdos para la vida en común
COMPETENCIA	Comunicativas. Expresivas. Cognitivas

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD SOCIAL 12

PREDISPOSICIÓN
<p>El docente hará preguntas verbales acerca de las motivaciones que tiene en la escuela y el por qué quiere estudiar.</p> <p>Indagará sobre lo que le gusta de la escuela y por qué?.</p> <p>Preguntar sobre como le gustaría qué fuera la institución</p> <p>Realiza un trabajo estético libre con cartulina y colores. También un escrito como un cuento, un trabalenguas, otros.</p>
MOMENTO LÚDICO
<p>Trabajo por subgrupos. Análisis y resignificación del manual de convivencia; cada uno de los grupos se le asignara el estudio y adaptación de un capítulo. Para la socialización del trabajo el grupo tendrá la oportunidad de seleccionar la técnica de presentación (socio drama, trova, tele noticiero, magazines)</p>
MOMENTO PRÁCTICO
<p>Juego de roles. En grupo se distribuirán los roles que cada personaje debe interpretar según el manual de convivencia ejecutando las funciones que corresponden respectivamente. Al final manifestaran cómo se sintieron en su desempeño.</p>
APLICACIÓN
<p>El docente propondrá la resolución de unas preguntas que muestren el grado de aceptación y contribución a la sana convivencia.</p>



ACTIVIDAD SOCIAL 13

DIMENSIÓN	SOCIAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Auto concepto dentro del grupo. Habilidades sociales. Convivencia
ESTRATEGIAS	Juego el Rey manda. Escrito personal. la matriz DOFA. Dibujo personal
INDICADOR DE LOGRO	Analiza críticamente el lenguaje que expresa prejuicios o que lastima la libertad, la dignidad y el buen nombre de las personas o grupos humanos, en los textos de estudio, prensa, noticieros. Debate posturas con base en principios éticos y universales, en relación con dilemas morales que enfrentan valores y derechos. .
COMPETENCIA	Socializadora. Comunicativa. Expresiva.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN

El docente utilizará la actividad “El Rey manda”, para conformar grupos. Asignar tareas a ejecutar. El docente a través de la observación identificara los líderes positivos y negativos.

MOMENTO LÚDICO

El docente propondrá un ejercicio práctico llamado limpieza de pantalla. La cual consiste en escribir en una hoja sin nombre los hechos sucedidos en la institución a nivel personal y grupal consignando en ello lo positivo, negativo, novedoso extraño y bueno. Seguidamente el profesor recogerá los escritos para su socialización identificando puntos de encuentro entre ellos.

MOMENTO PRÁCTICO

El docente propondrá la construcción grupal de la matriz DOFA en la que se ubicará el resultado del constructor lúdico (limpieza de pantalla) con música de fondo. Análisis de datos.

APLICACIÓN

El docente propondrá el ejercicio individual “Quién soy yo”, el cual grafica claramente a través de la silueta del hombre la identificación de valores, debilidades, potencialidades, fortalezas, miedos, gustos y expectativas que aportaran un profundo conocimiento individual y grupal; permitiendo optimizar el recurso humano. Se utilizará música de fondo.



**CARTILLA DE
ACTIVIDADES
ACTIVIDAD SOCIAL 14**

DIMENSIÓN	SOCIAL 14
ÁREAS TEMÁTICAS	Identidad. Educación Ética y valores. Relaciones interpersonales
ESTRATEGIAS	Interacción interpersonal. .Mesa redonda. Video.
INDICADOR DE LOGRO	Valora las relaciones de amistad y afecto. Establece relaciones equitativas con personas de diferente genero ,edad ,condición social política, social económica y cultural Disminuye conductas individualistas y egoístas
COMPETENCIA	Socializadora. Comunicativa.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
<p>El docente elaborara un cuestionario reflexivo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Qué Es Lo Que Más Le Gusta De La Escuela. 2. Cuál Es La Materia Favorita. 3. Cuál Es El Profesor Que Más Le Gusta Y Por Qué 4. Qué Es Lo Que Menos Le Gusta De La Escuela. 5. Cuál Es La Materia O Asignatura Que Menos Le Gusta. 6. Cuáles Son Sus Actividades A Realizar Cuando No Viene A Estudiar. <p>Por Qué Cree Que Es Importante La Escuela</p>
MOMENTO LÚDICO
<p>Sensibilizar al grupo con el video el vuelo de los gansos. Posteriormente inducir a un foro con preguntas dirigidas a la exaltación de la necesidad del trabajo en equipo como medio para la consecución de metas, solución de problemas y sana convivencia, como posibilidades de crecimiento y una forma de actuar solidariamente mas allá de los intereses personales y sentimentales</p>
MOMENTO PRÁCTICO
<p>El docente propondrá una mesa redonda en la cual los participantes podrán discutir abiertamente las impresiones causadas en el video foro anterior donde cada uno asumirá posturas argumentadas frente al trabajo en equipo.</p>
APLICACIÓN
<p>El docente solicitara al grupo un escrito consensuado sobre causa y consecuencias de las actitudes individualistas y egoístas en los diferentes contextos de igual forma darán diez razones en orden jerárquico sobre la importancia del trabajo solidario y en equipo.</p>



CARTILLA DE ACTIVIDADES ACTIVIDAD SOCIAL 15

DIMENSIÓN	SOCIAL 15
ÁREAS TEMÁTICAS	Identidad. Educación Ética y valores. Relaciones interpersonales
ESTRATEGIAS	Trabajo estético. Trabajo en parejas. Conversación dirigida. Relajación grupal.
INDICADOR DE LOGRO	Se integra con otra-o en pareja .Realiza trabajo estético libremente. Expone situaciones personales o familiares en grupo.
COMPETENCIA	Socializadora. Comunicativa. Expresiva

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD SOCIAL 15

PREDISPOSICIÓN
<p>Cada estudiante traerá fotografías familiares. Realizará una cartelera collage sobre importancia de la participación de su familia en cualquiera de los siguientes contextos, personal social, y educativo. Con estos elementos harán la respectiva decoración del salón de clase. Se organizará según la afinidad que se encuentre en los trabajos, ambientes de recreación, paseos, fotografías caseras, de mascotas, etc.</p>
MOMENTO LÚDICO
<p>Se comenta los resultados de la actividad anterior, que recuerdos se evocaron. Por parejas se permitirá la intervención en cada trabajo.</p>
MOMENTO PRÁCTICO
<p>Sentados en el piso utilizando música de fondo y velas encendidas el docente evocará toda la actividad, recordando los comentarios que se produjeron al inicio. Recordará situaciones sociales desafortunadas para muchos; de la misma manera que han superado las misma Posteriormente cada uno de los participantes expresaran los sentimientos y emociones generados a partir del trabajo realizado.</p>
APLICACIÓN
<p>Se analiza el ejercicio en general y se confronta con la realidad del centro educativo, de la localidad o de cualquier caso que los estudiantes propongan a modo personal sugiere realizar charla cada uno con su madre, y padre, preguntando sobre aspectos de la infancia temprana , de otros miembros de la familia, socializando resultados.</p>