



CARTILLA DE ACTIVIDADES PROPUESTA PSICOPEDAGÓGICA

DIMENSIÓN COMPORTAMENTAL

OBJETIVOS:

- Propiciar la asimilación de las dinámicas grupales y sus normas establecidas, como punto de referencia para el ajuste armónico del sujeto y su entorno con base en el reconocimiento y respeto a la individualidad, la singularidad y la diferencia.
- Fortalecer la autorregulación de sujetos capaz de resistir las influencias negativas.
- Facilitar la posibilidad de ponerse en el lugar de los otros y comprender cuales el comportamiento adecuado para cada situación.



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 1

DIMENSIÓN	COMPORTAMENTAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Autocontención y adaptabilidad lenta
ESTRATEGIAS	Juego de palabras: sinónimos, adivinanzas.
INDICADOR DE LOGRO	El niño emite un sonido onomatopéyico respectivo a la palabra mencionada, Ej. carro- P..Pi...Pi Rum...Rum... Adivinar el animal emitiendo sonidos Enuncia palabra que signifique lo mismo (sinónimos)
COMPETENCIA	Autocontrol, habilidad cognitiva.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD 1 DIMENSIÓN COMPORTAMENTAL

PREDISPOSICIÓN

El profesor habla sin pausas a mayor velocidad de lo normal. Expresa retahílas, jerigonzas, etc. Pregunta luego a los niños que dije, permite expresiones individuales. Confrontación entre lo entendido por todos . Se dicen trabalenguas para preguntar nuevamente que se dice. Ej. :La gallina pinta La pájara peca.

MOMENTO LÚDICO

El profesor plantea juego de palabras, primero juego de sinónimos .Mencionando palabras para que los niños den otra de igual significado. Juego de adivinanzas aquí la respuesta correcta se expresa con un sonido respectivo al animal. Ej.: Tiene cola, cuatro patas y cachos...respuesta muuu...

MOMENTO PRÁCTICO

Se organizan por grupos los niño/as unos planean la adivinanza el otro grupo se pone de acuerdo comisionando un representante para contestar cada adivinanzas, que serán sobre objetos o herramientas. Ej.: zerrucho...Shu, shuu
Casa Toc –toc -toc.

APLICACIÓN

Se hace referencia a la importancia de guardar prudencia en la comunicación oral y de las manifestaciones físicas, imagina si algien te saluda y te asustas, como responder adecuadamente con otros ejemplos.

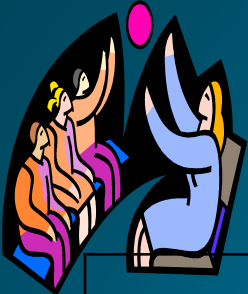


ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 2

DIMENSIÓN	COMPORTAMENTAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Autocontrol, formación de sentimientos hacia los demás, los animales y la naturaleza,
ESTRATEGIAS	Juego sensoperceptivo, relajación física, asociación mental emotiva, juego físico expresivo
INDICADOR DE LOGRO	El niño/a expresa verbalmente lo que mas le gusta de la actividad, desarrolla ejercicios sin excederse o agredir a los otros; permanece relajado por mas de 10 minutos
COMPETENCIA	Expresiva

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD 2 DIMENSIÓN COMPORTAMENTAL

PREDISPOSICIÓN
<p>En fila a distancia superior al brazo extendido cada uno trata de hacerse escuchar del compañero del frente. Puede hacer o decir lo que quiera sin moverse del lugar. Reflexión: como utilizar la comunicación ambale para hacerse entender?</p>
MOMENTO LÚDICO
<p>Dinámica: comunicación rota: Acostados sobre el suelo hombro contra hombro como un gran tapete, el primero de un extremo pasa por sobre los demás rodando como un rollo sin lastimar, luego quien queda en la orilla sucesivamente hasta el último, luego pasa como una lombriz deslizándose sobre el pecho de los otros. Relajación: cada uno en el lugar que quiera, escuchan música suave, sonidos de la naturaleza asociando con imágenes mentales de lugares agradables</p>
MOMENTO PRÁCTICO
<p>Por tríos uno escucha la música y le expresa a los otros lo que piensa o siente pero sin palabras, con movimientos físicos, sonidos onomatopéyicos, rítmicos etc lo mas cerca posible, se rotan entre los tres. Primero parados y luego sentados. Los dos que presencian no deben intervenir, protestar ni contestar, solo observar y respetar</p>
APLICACIÓN
<p>Se forman grupos de 4 o 5 niños un niño propone que un segundo niño cuente una sensación de disgusto con otro del grupo, debe contarles que paso y como lo resolvieron. Cambiar de rol</p>



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 3

DIMENSIÓN	Comportamental
ÁREAS TEMÁTICAS	Sentimientos hacia los demás, empatía
ESTRATEGIAS	Actividad pedagógica integrada: Juego en parejas , integración grupal, actividad sensorceptiva
INDICADOR DE LOGRO	Reconocen a los demás como otros seres iguales a ellos; demuestra respeto .manifiesta libremente agrado o desagrado sobre otros de manera respetuosa y afectiva
COMPETENCIA	Relaciones interpersonales y convivencia

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD 3 DIMENSIÓN COMPORTAMENTAL

PREDISPOSICIÓN

Se comenta de la particularidad de los animales que viven en grupos solidarios como las abejas, hormigas etc.
Reflexiones de cómo los humanos viven juntos pero no son tan solidarios

MOMENTO LÚDICO

Se acuestan uno a uno colocando la cabeza sobre el pecho de otro amigo o amiga, en silencio todos procura por escuchar el corazón de otro, formando una gran cadena humana donde el último sirve de almohada al primero que se acostó formando un círculo, se hacen masajes suaves como caricias en la cabeza y en la cara del otro

MOMENTO PRÁCTICO

Sobre cojines en tríos se acomodan donde quieran dentro del salón, bajo las mesas, en los rincones etc, comentan lo acerca de la actividad y se plantea que lean cuentos referidos al tema respeto y cooperatividad

APLICACIÓN

Se unen dos grupos de tres niños y se comentan los cuentos, las enseñanzas tanto de lo leído como de lo experimentado. Comentario sobre las ventajas de trabajar en equipo y se menciona trabajos como en fabricas, almacenes, construcciones, trabajo con la comunidad y la importancia por el respeto y la aceptación para la convivencia



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 4

DIMENSIÓN	Comportamental
ÁREAS TEMATICAS	Comunicación. Adaptabilidad. Autocontención
ESTRATEGIAS	Juegos físico-expresivos. Actividad sensorial. Expresión plástica color. Tarea familiar
INDICADOR DE LOGRO	Todos los niños participan en las actividades. Realiza trabajo plástico estético a cualquier nivel utilizando partes de su cuerpo como aplicador.
COMPETENCIA	Relación interpersonal. Capacidad expresiva

MOMENTOS DE APRENDIZAJE COMPORTAMENTAL 4

PREDISPOSICIÓN

Juego con agua y jeringas. Tiro al blanco con lanzamiento a distancia. Lluvia provocada. Guerra de agua. Cada niño cuenta con dos jeringas, se cuelgan globos inflados con un poco de agua dentro que sirven como blanco. Dos grupos uno frente a otro lanzan agua al aire como lluvia provocada contra el otro grupo.

Guerra de agua entre los dos equipos. No se pueden acercar marcando líneas frente a cada grupo como límite.

MOMENTO LÚDICO

Sin zapatos caminar por todos lados dentro y fuera del salón sobre arena, tierra, pasto, etc. En el salón por grupos de tres en papel de formato pliego deben expresarse con vinilo untando partes del cuerpo como las plantas de pies para huellas, rodillas, codos, mano, otros. Dibujar un paisaje donde el ser humano esté en primer plano.

MOMENTO PRÁCTICO

De cada grupo se escoge el niño más retraído, sin mencionar la razón de la elección al grupo, para que ubique el trabajo en el lugar donde quiera dentro del salón y expondrá qué hicieron, con qué. Por qué. En lo posible no se admiten preguntas de otros niños, para que exponga libremente teniendo en cuenta los tres aspectos mencionados

APLICACIÓN

Se comenta sobre la naturaleza de toda la actividad, preguntando como se sintieron, que les gustó mas, que mejorarían y por qué.

Se orienta para realizar una tarea en familia realizando un collage en dos partes dentro de un mismo formato, la mitad sin color artificial con objetos al natural, expresando cómo se ve el niño en familia, y la otra mitad con detalles, color, expresando como se quisiera sentir, o ver en su casa. Socialización de la tarea.



Estrategias comportamental 5 Impulsividad

DIMENSIÓN	Comportamental
ÁREAS TEMÁTICAS	Autocontrol emocional, comunicación, relato de vivencias
ESTRATEGIAS	Recreación imaginaria de imágenes mentales Comprensión lectora
INDICADOR DE LOGRO	concluye positivamente el mensaje implícito en la lectura maneja estados demás niños adecuados en diferentes actividades Es hábil relatando situaciones vivenciadas anteriormente

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN

Proyección de cuento en diapositivas, los niños observan la secuencia de imágenes y van expresando oralmente lo que sucede y arman el cuento

MOMENTO LÚDICO

Presentación de cuadros mudos: cada niño elige la imagen de una diapositiva y la representa sin emitir ningún tipo de sonido. Los de más niños del grupo deben adivinar de cual escena del cuento se trata

MOMENTO PRÁCTICO

El grupo asume una posición cómoda, sin zapato y sobre tapete y cojines, con los ojos cerrados escuchan una lectura que realiza el docente y recrea en su mente cada imagen que van escuchando relata la lectura, el tema debe ser la importancia de tomar las propias decisiones en cualquier situación

APLICACIÓN

En grupo conversar con la orientación del docente y reflexionar sobre la lectura concluyendo para que sirve en el grupo que cada niño tome sus propias decisiones; el docente ejemplifica con situaciones imaginarias para que cada niño tome su decisión al respecto.



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 6
CONDUCTA A INTERVENIR: Baja tolerancia a la frustración

DIMENSIÓN	COMPORTAMENTAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Expresión de sentimientos.
ESTRATEGIAS	Liberación de las emociones por medio del arte.
INDICADOR DE LOGRO	Manifiesta su estado de ánimo por medio de la música y su representación gráfica.
COMPETENCIA	Comunicativa, socializadora y expresiva

**MOMENTOS DE
APRENDIZAJE**

PREDISPOSICIÓN

Iniciamos la actividad con un canto de bienvenida y saludo. BUENOS DIAS AMIGUITOS COMO ESTAN... Posteriormente se establece un dialogo entre la docente y los niños y niñas, así:

1. ¿Qué actividades realizaron durante la semana?
2. ¿Qué lugares han visitado y en compañía de quién fueron a ese lugar?
3. ¿Cómo se han sentido?

MOMENTO LÚDICO

JUEGO: LA LLEVA DE COLORES

La lleva como juego tradicional, tiene la variación de, quien tiene la lleva nombra un color de los objetos que estén alrededor.



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 6

CONDUCTA A INTERVENIR: Baja tolerancia a la frustración

MOMENTO PRÁCTICO

Actividad No. 1: **YO PINTO ASÍ** Número de jugadores: Todo el grupo- clase.

Desarrollo del juego:

Cada uno estará sentado en su sitio en el hallará una cartulina de cada uno de los tres colores.

Prepararemos a los niños y niñas dialogando con ellos. Les diremos que hay música alegre o melodías tristes, y que así expresan los que hacen la música lo que sienten...

“Ahora pueden coger los colores y pintar, después de pensar un poco: cómo pintas cuando estas triste (en cartulina amarilla); cómo pintas cuando estas contento (cartulina rosa) y cómo pintas cuando estas muy enfadado (cartulina blanca)”. Son libres en la elección de la forma y del color que usen).

iremos colocando los dibujos en el mural: los de las cartulinas rosas, las amarillas y las cartulinas blancas.

Nos sentaremos en semicírculo de manera que veamos los dibujos o pinturas, empezaremos por tristes y nos iremos comunicando que hemos hecho, porque usamos estos tonos o formas, qué representan, etc....

Haremos lo propio con las cartulinas que expresan enfado y concluiremos con los dibujos de alegría.

Orientación didáctica:

Es preciso motivarlos y explicarles bien que pueden expresar lo que sienten experimentando formas y colores.

No debemos dar más valor al dibujo o representación que a su manera de manifestarse y potenciar al máximo la comunicación que quieran libremente hacernos. Es importante que se logre una confianza y una satisfacción por parte de todos.

Evitar cualquier valoración negativa por nuestra parte. Este ejercicio debe permitir un buen desahogo y descarga emotiva, especialmente para los más retraídos y agresivos.

APLICACIÓN

Realización de exposición del constructo de todos, como producto de la actividad realizada.



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 7

CONDUCTA A INTERVENIR: No cumplimiento de normas e intolerancia

DIMENSIÓN	COMPORTAMENTAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Cumplimiento de normas.
ESTRATEGIAS	Elaboración de las pautas de convivencia en la institución y en el hogar.
INDICADOR DE LOGRO	Reconoce la importancia del cumplimiento de normas para una sana convivencia.
COMPETENCIA	Comunicativa y socializadora

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
Recordemos las normas del salón.
MOMENTO LÚDICO
En el salón de clase: Se propone un juego libre, pero teniendo en cuenta que debe ser por grupos. El profesor resaltaré el liderazgo de algunos estudiantes y las normas que entre ellos se plantean antes y durante del juego.
MOMENTO PRÁCTICO
Actividad No. 2 EL PAÍS SIN PUNTA (Gianni Rodari) Desarrollo del cuento: "Lectura del cuento , empezando el mediado , lo va pasando por el grupo para que continúen la lectura: Se harán pausas para preguntar las acciones importantes.
APLICACIÓN
Teniendo en cuenta la actividad práctica escribir en el cuaderno la importancia que ellos consideran tienen las normas. Y que decoren con un dibujo.



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 8

CONDUCTA A INTERVENIR: Incumplimiento de normas , intolerancia y frustración.

DIMENSIÓN	COMPORTAMENTAL 8
ÁREAS TEMÁTICAS	Control de impulsos Seguimiento de instrucciones.
ESTRATEGIAS	Mejorar la baja tolerancia a la frustración a través de actividades de atención y concentración.
INDICADOR DE LOGRO	Sigue instrucciones en juegos de atención y concentración y mejora el control de impulsos.
COMPETENCIA	Comunicativa y cognitiva

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 8

PREDISPOSICIÓN

Respondo oralmente los siguientes interrogantes.

1. Se coloca la torre sobre una mesa y todos la observan sin mencionar nada.

¿Qué pienso al ver la torre Zaque?

MOMENTO LÚDICO

Se pueden trabajar ejercicios de refuerzo sobre forma, posiciones de los objetos, ya que para armar las fichas de la torre se ubican 3 fichas en forma vertical y encima se colocan 3 horizontales hasta agotar las fichas



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 8
CONDUCTA A INTERVENIR: Incumplimiento
de normas , intolerancia y frustración.

MOMENTO PRÁCTICO

Actividad No. 3 LA TORRE ZAQUE

INSTRUCCIONES.

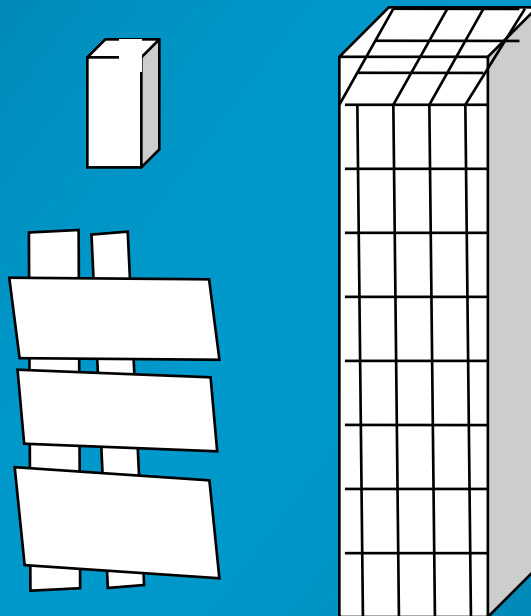
Sale un estudiante al frete, tira el dado y luego, de acuerdo al número que le sale retira ese mismo número de fichas de la torre, de diferentes partes sin dejar derrumbar la torre, para que esta se vuelva cada vez más débil.

En el salón, cada estudiante puede crear su propia torre con trozos de madera y colorearlos a su gusto.

TORRE ZAQUE

ANEXO:

DADO – FICHAS



APLICACIÓN

Con palos de helados elaborar una torre Zaque y practicar con los amigos o familiares.



**ESTRUCTURA DE ESTRATEGIA PARA
ACTIVIDADES
ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 9**

DIMENSIÓN	COMPORTAMENTAL 9
ÁREAS TEMÁTICAS	Manejo de las emociones Baja tolerancia a la frustración
ESTRATEGIAS	Retomar la resiliencia como un mecanismo de superación personal.
INDICADOR DE LOGRO	Evalúa a través de la presentación de una historia real la capacidad de superación de los personajes, asociándolo a su propia vida.
COMPETENCIA	Socializadora y expresiva

**MOMENTOS DE APRENDIZAJE
ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 9**

PREDISPOSICIÓN

Juguemos a imitar sonidos de animales.
La docente sugiere los animales que se pueden imitar.
Los niños y niñas, proponen imitar los animales que conocen quieren conocer.

MOMENTO LÚDICO

Juego el cazador.

Se divide el grupo en cuatro subgrupos en cada esquina del patio donde se hallan las águilas, y otros tres grupos de animales. En el centro un cazador que da la orden de cambiar de sitio con el fin de el poder salir a cazar. El animal cazado se convierte en cazador.

CONTINUA ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 9

APLICACIÓN

En casa:rellenar con semilla el croquis del águila y exhibirlo en el tablero
Mis creaciones.
Elaboración de una carta en la cual se abordan dificultades presentadas en su vida, posteriormente se quema desechando así dichas adversidades.



ESTRUCTURA DE ESTRATEGIA PARA ACTIVIDADES ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 9

MOMENTO PRÁCTICO

Actividad No. 4 **CON CORAZON DE AGUILA**

INSTRUCCIONES

El facilitador dividirá el grupo en subgrupos. A cada subgrupo le asigna un animal y da tiempo para que ensayen el sonido que éste animal emite. Empezara luego de contar un cuento en el que intervienen los animales que han seleccionado y asignado. Cada vez que sea nombrado alguno de ellos, emitirán el sonido correspondiente. Hará lo posible para contar en forma tan rápida que tengan que emitir los sonidos rápidamente. Aunque la historia puede ser contada en un principio por un facilitador, también puede ser narrado por los participantes o por el grupo que se equivoque, integrándose el facilitador en uno de los grupos. Se termina leyendo y comentando el texto: El Aguilucho. Se sacan conclusiones y comparten aprendizajes

SUGERENCIAS PARA EL FACILITADOR

- Respetar el turno de los grupos y mantener un orden

•EL AGUILUCHO

Érase una vez un hombre que mientras caminaba por el bosque, encontró un aguilucho: se lo llevo a su casa y lo puso en el corral.

- Al cabo de algún tiempo, el animalito aprendí a comer de la misma comida de los pollos y a conducirse como ellos...Un día, un naturalista que pasaba por allí, le pregunto al propietario por que razón un águila, el mayor de todas la aves, tenia que permanecer encerrada en un corral con los pollos...El hombre contesto: Como le he dado la misma comida que a los pollos, y ha compartido la misma vida estos, nunca ha aprendido a volar, se comporta como los pollos y ya no parece un águila...

El naturalista respondió: Después de discutir un poco mas, los dos hombres convivieron en averiguar si era posible que el águila volara después de tanto tiempo de no hacerlo.

El naturalista hizo la prueba, tomo en sus manos suavemente y le dijo: **¡TU PERTENECES AL CIELO, NO A LA TIERRA, ABRE**



ESTRUCTURA DE ESTRATEGIA PARA ACTIVIDADES ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 9

LAS ALAS Y VUELA ! Pero el águila estaba confusa, no sabía quien era ella ni quien se lo decía y al mirar nuevamente a los pollos comiendo, salto y se reunió con ellos. Sin desanimarse, al día siguiente, el naturalista llevo al águila al tejado de la casa y lo animó diciendo: **¡ERES UN AGUILA, ABRE TUS ALAS Y VUELA...!**

Pero el águila tenia miedo se su “yo” y del mundo desconocido y en un instante se volvió a escapar hacia el corral de los pollos. Al tercer día el naturalista se despertó temprano; saco el águila dentro del corral y con ella entre sus brazos, emprendió el camino hacia la montaña. Una vez en la altura, alzo al rey de las aves y en tono sereno y decidido le dijo: **ERES UN AGUILA, PERTENECES TANTO AL CIELO COMO A LA TIERRA; AHORA, ABRE TUS ALAS Y VUELA, PARA ESTO HAS NACIDO.** El águila miro alrededor, no vio el corral...mira hacia arriba y hacia abajo...se sentó nuevamente insegura, temerosa y continuo sin volar. Entonces el naturalista la levanto directamente hacia el sol, la puso frente a esa luz condecete e irresistible...entonces el águila empezó a temblar...sacudió sus alas y continuo mirando el sol. De repente, dio un giro triunfante, voló y se perdió en el cielo.

Anthony de Mello

APLICACIÓN

En casa: rellenar con semilla el croquis del águila y exhibirlo en el tablero

Mis creaciones.

Elaboración de una carta en la cual se abordan dificultades presentadas en su vida, posteriormente se quema desechando así dichas adversidades.



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 10

DIMENSIÓN	<i>COMPORTAMENTAL</i>
ÁREAS TEMÁTICAS	Control de impulsos
ESTRATEGIAS	Introspección y autoreflexión.
INDICADOR DE LOGRO	Manifiesto emociones y sentimientos reprimidos.
COMPETENCIA	Expresiva y socializadora

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

PREDISPOSICIÓN
<p>Contestar en el cuaderno los siguientes interrogantes: ¿Cuáles son mis actitudes frente a situaciones en las que no puedo obtener o realizar lo que esperaba? ¿De qué manera asumo los cambio inesperados en mi vivir diario? ¿Los asumo con resignación, con tristeza, con optimismo? ¿Acepto y doy la debida importancia a las personas que representan para mí, la autoridad? ¿Qué entiendo por normas?</p>
MOMENTO LÚDICO
<p>JUEGO DE ROLES Con mis compañeros de grupo, preparamos una representación sobre los roles que se deben asumir en una familia, en un salón de clase, en una lugar de trabajo o empresa. Cada grupo escoge la representación de roles que considere más le guste. Cuentan con un tiempo prudente para prepararlo y luego representarlo ante sus compañeros.</p>



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 10

MOMENTO PRÁCTICO

EL PINO DE LA SABIDURÍA

Los participantes deben escribir una lista de derechos y obligaciones, de acuerdo a su condición de estudiantes. INSTRUCCIONES: Se divide el grupo en dos.

El grupo uno debe escribir una lista de los derechos que piensan que tienen como estudiantes.

Al grupo dos, se le pide que escriba una lista sobre las obligaciones que consideran que tienen como estudiantes. Al terminar un representante de cada grupo fijará con alfileres o cinta adhesiva, y del lado izquierdo todos los derechos que se hayan sugerido. Luego del lado derecho, todas las obligaciones que corresponden, según el material confeccionado.

Si quedan derechos y obligaciones incompletos, la tarea se completa oralmente, y se asigna a una persona de cada grupo para que vaya confeccionando el material que falta, a fin de completar el pino de la sabiduría.

APLICACIÓN

Me reúno con mi familia y comparto la actividad que desarrollé con mis compañeros en el salón de clase. Propongo a mis padres construir con los integrantes de la familia EL PINO DE LA SABIDURÍA FAMILIAR. Compartir al final de la actividad familiar la manera como se sintieron elaborando los derechos y obligaciones que cada uno tiene como integrantes de una familia. Concluir.



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 11

DIMENSIÓN	<i>COMPORTAMENTAL</i>
ÁREAS TEMÁTICAS	Autocontención. Comunicación interpersonal. Relato de vivencias. El respeto.
ESTRATEGIAS	Conversación dirigida. Trabajo estético, historieta. Juego de representación. Exposición de trabajos.
INDICADOR DE LOGRO	Realiza historieta familiar. Imita gestual o corporal a otra persona. Participa en la conversación.
COMPETENCIA	Comunicativa. Socializadora. Expresiva.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 11

PREDISPOSICIÓN
<p>El docente entra a realizar reflexiones frente al las diferentes tipos de relación en la familia preguntando a los estudiantes: cómo percibes el ambiente familiar que hay en casa; cómo creen que sus acciones ayudan a crear ese ambiente; creen que hay cosas por cambiar o por mejorar; qué puedes aportarle a tu familia para que existan esos cambios. Trabajarán individualmente en una secuencia tipo historieta.</p>
MOMENTO LÚDICO
<p>Se jugará a las representaciones. Cada estudiante representara a un familiar de otro compañero-a. Los demás deben adivinar. Se darán pista mínimas antes de empezar.</p>
MOMENTO PRÁCTICO
<p>Se expondrá las historietas en forma de periódico mural. Se observaran en silencio .Luego sentados en círculo se hablará sobre la percepción de las historias familiares y su parecido con las de los demás.</p>
APLICACIÓN
<p>Se dejara tarea para realizar en casa un cuento con los personajes mas importantes o significativos. de la historia familiar.</p>



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 12

DIMENSIÓN	COMPORTAMENTAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Autocontención comportamental. Reconocimiento de autoridad. Respeto. Establecimiento de normas sociales.
ESTRATEGIAS	Relajación. Baile. Integración grupal Charla dirigida.
INDICADOR DE LOGRO	Permanece en silencio por tiempo establecido. Lleva el ritmo. Controla movimientos por instrucción. Se asocia libremente. Relaciona situaciones personales al grupo.
COMPETENCIA	Expresiva. Socializadora.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 12

PREDISPOSICIÓN
Actividad de relajación. Cada estudiante se ubicará como más le guste en el espacio, sin zapatos acostados, etc. La única condición es no comunicarse con palabras. Mínimo diez minutos. Incorporar música .Otros cinco minutos. Luego asociación libre por tríos. Cinco minutos.
MOMENTO LÚDICO
Llevando el ritmo. En la misma posición anterior. Deben en grupo tratar de llevar el ritmo de la música (variado).Luego de pie. Posteriormente bailaran en trío. Se realizará cortes abruptos pronunciando la palabra estatua. Luego continuara sucesivamente. Ampliando los tiempos de movimiento y estatuas.
MOMENTO PRÁCTICO
Reflexión sobre las diversas maneras de tratar las personas, de acuerdo al rol que desempeñan en la sociedad. Como saludo a mi papá. Al sacerdote. Al profesor, a la profesora
APLICACIÓN
Comentarios de situaciones donde se ha equivocado las maneras de tratar a las personas. Proponer y pedir que los estudiantes recuerden y cuenten.



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 13

DIMENSIÓN	COMPORTAMENTAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Reconocimiento de normas sociales. Respeto. Toma de decisiones.
ESTRATEGIAS	Juego de roles. Mesa redonda. Trabajo escrito grupal.
INDICADOR DE LOGRO	Representa rol. Se expresa verbalmente con argumentos. Trabaja en equipo. Escribe en grupo una misma idea.
COMPETENCIA	Socializadora. Expresiva

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 13

PREDISPOSICIÓN

Actividad, juego de roles.

El docente asigna dentro del grupo los diferentes roles que allí se manejan, en donde los alumnos que se han caracterizado por comportamientos específicos, interrupciones en clase, desempeñarán el rol de docente. Habrá otros alumnos que personifiquen los que interrumpen en clase.

El profesor dará la pauta de que se de inicio a una clase de ciencias sociales.

MOMENTO LÚDICO

El docente dará la señal, pasado determinado tiempo de suspender la actividad.

se hará una plenaria en la que cada uno expresara sus sentimientos y emociones manejadas en el transcurso de la actividad.

El docente hará hincapié en el respeto, comunicación oportuna y asertiva según el momento.

Para finalizar el grupo hará un mensaje reflexivo.

MOMENTO PRÁCTICO

El docente propondrá un trabajo por subgrupos en el cual, analizarán y reflexionarán acerca de las

situaciones vividas en el grupo, que impiden el avance y el éxito del mismo, a nivel comportamental, vivencial y aprovechamiento. Hara una historia escrita donde se evidencie el estado del grupo frente a lo realizado.

El docente tomara nota de los aspectos comunes.

APLICACIÓN

Lluvia de ideas.

El docente recibirá propuestas por el grupo para fortalecer aquellos aspectos que impiden el desarrollo exitoso igualmente su avance.

De igual forma construirán con apoyo del docente actividades que recreen el proceso de enseñanza aprendizaje y permitan la canalización de las energías del grupo.



**ACTIVIDAD
COMPORTAMENTAL 14**

DIMENSIÓN	<i>COMPORTAMENTAL</i>
ÁREAS TEMÁTICAS	Autocontención emocional. Reconocimiento estado emocional Reconocimiento de normas sociales.
ESTRATEGIAS	Conversación dirigida. Socio drama Trabajo en grupo..
INDICADOR DE LOGRO	Evito la agresión física y verbal en mi interacción con los demás. Promueve el buen trato .
COMPETENCIA	Competencia integradora

**MOMENTOS DE APRENDIZAJE
ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 14**

PREDISPOSICIÓN
El docente debe plantear las siguientes preguntas al grupo para ubicarlos en la temática. Qué sientes cuando te dan una orden. Qué haces cuando te enfadas. Sabes del poder que tienen tus palabras. Conversación dirigida.
MOMENTO LÚDICO
Se propone inventar un socio drama que comprenda situaciones específicas de la cotidianidad como por ejemplo: la familia recibe el boletín de notas con muy bajo rendimiento académico. Como castigo se restringe el uso del video juego. Estas situaciones generan tensión. Los estudiantes se asocian libremente y preparan el tema.
MOMENTO PRÁCTICO
Se presenta el socio drama y se pide exagerar en un primer momento las reacciones de los participantes y luego revertir la situación. Se reflexiona con los grupos sobre las formas de cómo las personas expresan sus sentimientos y las palabras que usan.
APLICACIÓN
En casa y en familia se debe comentar las actividades realizadas en cuanto a emociones y sensaciones. Es importante recalcar la importancia de las palabras y las consecuencias que traen ellas en el que hacer de los sujetos. Como medida de evaluación se debe plantear la entrega de trabajo escrito sobre lo discutido en casa.



ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 15

DIMENSIÓN	COMPORTAMENTAL
ÁREAS TEMÁTICAS	Vida en comunidad. Comunicación relato de vivencias. Toma de decisiones
ESTRATEGIAS	Trabajo grupal Entrevista. Trabajo en huerta. Mesas redondas.
INDICADOR DE LOGRO	solidario (a) con compañeros (as) de clase. Trabaja activamente en rubro de metas comunes, Identifica problemas prioritarios de su comunidad.
COMPETENCIA	Comunicativas. Expresivas. Socializadoras
EDAD	9 – 12 años

MOMENTOS DE APRENDIZAJE ACTIVIDAD COMPORTAMENTAL 15

PREDISPOSICIÓN

El docente decide dividir al grupo en tres, donde cada uno de ellos debe trabajar una investigación sobre los problemas mas sentidos de su comunidad. Recogerán información de su barrio anotan en un cuaderno, preguntas al tendero, vigilante, otros.

MOMENTO LÚDICO

Teniendo en cuenta las diferentes problemáticas presentadas de la actividad anterior se define escoger dos problemáticas a desarrollar: la alimentación y el trabajo solidario. Mesas de trabajo por sectores de vivienda distantes.

MOMENTO PRÁCTICO

Se propone construir una huerta, para tal efecto se distribuyen ciertos compromisos por subgrupos: materia prima, materiales para la siembra, recolectar el dinero y vendedores. El proyecto solo surtirá efecto en la medida en que cada uno cumpla con sus deberes y compromisos.

APLICACIÓN

El docente debe crear un espacio donde los estudiantes participen en proyectos colectivos orientados al bien común y a la solidaridad.