



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO

## GUÍA DE ESTRATEGIAS DE AFECTIVIDAD APRENDIENDO A CONVIVIR Y COMPARTIR, PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL



**AUTORA**

MONTOYA ZÚÑIGA NORMA LILIANA

**COAUTOR**

MAGISTER VICENTE PARREÑO H. PS.

Riobamba

2015

<b>TABLA DE CONTENIDOS</b>		<b>PAG.</b>
PORTADA		1
INDICE		2
PRESENTACIÓN		4
EJERCICIOS DE INTEGRACIÓN GRUPAL		9
Ejercicio N° 1	Cazar al ruidoso	10
Ejercicio N° 2	Dibujos en equipo	12
Ejercicio N° 3	El pitador	14
Ejercicio N° 4	Rescate del tesoro	16
Ejercicio N° 5	Una torre alta, firme y segura	19
Ejercicio N° 6	Relévame I	20
Ejercicio N° 7	Relévame II	22
Ejercicio N° 8	La caza de la culebra	24
Ejercicio N° 9	Cinchada en cruz	26
Ejercicio N° 10	Las banderas	28
EJERCICIOS DE AUTOESTIMA EN GRUPO		30
Ejercicio N° 1	Mi amigo secreto	31
Ejercicio N° 2	Dibujo a ciegas	34
Ejercicio N° 3	Fútbol loco	36
Ejercicio N° 4	Matamoscas	38
Ejercicio N° 5	Batalla de los globos	40
Ejercicio N° 6	Agarra las cintas	42
Ejercicio N° 7	Donde te duele	44
Ejercicio N° 8	Incendios	47
Ejercicio N° 9	Supermercado	49

Ejercicio N° 10	Menú de cualidades	51
<b>EJERCICIOS DE COMUNICACIÓN</b>		<b>55</b>
Ejercicio N° 1	Veo – Veo	58
Ejercicio N° 2	Mi escudo	60
Ejercicio N° 3	Los peluches	63
Ejercicio N° 4	Un recuerdo muy especial	66
Ejercicio N° 5	Somos buenos para muchas cosas	69
Ejercicio N° 6	Anécdotas, cuentos y chistes	72
Ejercicio N° 7	Reconozco y descubro mis gustos	75
Ejercicio N° 8	Aprendo a relacionarme con los demás	77
Ejercicio N° 9	Aprecio y valoro mis capacidades	79
Ejercicio N° 10	Palabras y gestos	81
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>		<b>83</b>

# **“GUÍA DE ESTRATEGIAS DE AFECTIVIDAD APRENDER A CONVIVIR Y COMPARTIR”.**

## **PRESENTACIÓN**

Se manifiesta permanentemente por parte de la sociedad ecuatoriana que nuestro Sistema Educativo se encuentra en crisis ya que no genera alternativas creativas para vincular la educación con el trabajo, tan necesarios en los momentos actuales, en donde el ser competitivos es el reto, tanto en lo personal, interpersonal y comunitario.

La apertura del mercado internacional nos obliga a que desarrollemos desde el Currículo Escolar una cultura de calidad hacia la excelencia en cada una de nuestras acciones, encaminadas a la producción para el servicio. Esto requiere de mucho esfuerzo. Hay que cambiar nuestra manera de pensar. Cambiar nuestros modelos o esquemas mentales por marcos conceptuales de desarrollo es un imperativo.

La reforma del Currículo implementada por el MEC es un paso gigantesco, a la cual hay que ponerla mucho empeño. Pero a ella hay que sumarla otro Eje de transversalidad: la inteligencia emocional.

La afectividad atiende no solamente factores del currículo de corte académico sino también el desarrollo intrapersonal e interpersonal, como parte motivacional del aprendizaje. Es que el mirar a la persona en su contexto interno y externo es lo que permite tanto a docentes y estudiantes interactuar con efectividad en su preparación para el mundo

real; aquel mundo que se recrea y crea permanentemente en las aulas sin muchas veces saber qué y para se lo hace.

Este interactuar debe ser consciente en nuestro autoconocimiento, en el manejo de emociones propias y ajenas, en el motivarse y motivar a los demás, en el saber reconocer emociones ajenas y en el poder relacionarse con los demás.

El presente trabajo plantea la posibilidad de utilizar a la inteligencia emocional como una alternativa de aprendizaje para potenciar a nuestros estudiantes desde la escuela, para interactuar inteligentemente con el manejo de sus emociones en su entorno social.

Si sabemos conocernos desde nuestro interior nos valoraremos como personas, podremos reaccionar con efectividad ante los nuevos retos que nos impone la globalización, nos adaptaremos a los cambios acelerados de la posmodernidad sin perder la perspectiva de lo que somos, a ser productivos pensando siempre en el servicio y no el lucro, en trabajar en equipo y no el grupo o individualmente y finalmente para construir una sociedad justa y equitativa con oportunidades para todos.

Por esta razón se plantea la Guía Didáctica que se encuentra estructurada por una fundamentación práctica que detalla las actividades importantes de estrategias de afectividad a la vez integra todo lo referente al trabajo

para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los estudiantes, además, se encontrará recomendaciones para el uso de la misma.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Desarrollar un ambiente de afectividad a través del empleo de estrategias que favorezcan a una convivencia de paz y de buen trato, para fortificar las relaciones interpersonales de los estudiantes.

### **Objetivos Específicos**

- Convalidar las actividades afectivas que permitan incentivar a docentes, padres de familia y estudiantes del centro educativo.
- Ofrecer una guía pedagógica con estrategias de afectividad para el desarrollo de la inteligencia interpersonal de todos quienes conforman la institución.
- Socializar la presente guía en la institución educativa con la finalidad de mejorar el trato entre educadores-educandos, Padres e hijos.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **Fundamentación Pedagógica.**

Los tiempos en que vivimos necesitan cada día más de la inteligencia, la capacidad de resolver difíciles ecuaciones matemáticas, ya no es suficiente, ahora se necesita ser y parecer emocionalmente inteligente.

El ser humano siempre se preocupa por su rendimiento, y por sentirse bien o mejor de lo que se siente y para ello es importante saber si la percepción que cada uno tiene de su familia mantiene relación con el estado de fluidez y la experiencia de bienestar subjetivo que ella produce.

Las familias son sistemas sociales, y, como ocurre en todo sistema, siguen reglas propias. Las reglas de cada familia nos dan la pauta para saber si es una familia funcional o disfuncional.

Será importante cómo se conforma la estructura mental del niño, sobre qué base estará cimentado su desarrollo, sobre engramas mentales de seguridad v/s inseguridad, confianza v/s desconfianza, aceptación v/s rechazo, etc. Elementos imprescindibles para un buen desarrollo psico-afectivo que conformarán la base para la estructuración de la futura personalidad del niño.

### **Fundamentación Psicológica.**

Los estudios realizados en esta línea parten de la base de que un alumno con alta Inteligencia Emocional es una persona más hábil en la percepción y comprensión de emociones ajenas y posee mejores habilidades de regulación.

En este sentido se puede decir que los alumnos con bajos niveles de IE presenten mayores niveles de impulsividad y peores habilidades interpersonales y sociales, lo que cual favorece el desarrollo de diversos comportamientos antisociales.

la psicología tiene como objetivo fundamental comprender el comportamiento del ser humano, la IE supone un nuevo elemento más a considerar, una pieza más del rompecabezas que nos permite explicar resultados vitales del individuo hasta ahora no predichos por las variables existentes. En este sentido el desarrollo de la IE parece una tarea necesaria y el contexto escolar se torna el lugar idóneo para fomentar estas habilidades que contribuirán de forma positiva al bienestar personal y social del alumno.



# TÉCNICAS DE INTEGRACIÓN GRUPAL

## ¿Qué son las técnicas de integración grupal?

A través de la aplicación de estas técnicas, se puede indicar que son oportunidades para recordar que nosotros somos los que reconstruimos el mundo cada día con nuestras acciones comunes y en forma grupal. La reconstrucción de nuestro mundo no destruido totalmente, es más exigente. Tenemos que reconstruir en base a una realidad concreta. No partimos de cero, lo que quizá sería más fácil.

## ¿Para qué sirven?

Favorecen la participación, la comunicación e integración entre niños. Las técnicas pueden variar depende el grupo de alumnos, la edad, los objetivos que se quieran lograr o la cantidad de integrantes.

Ayudan a que los niños logren adaptarse e integrarse de una forma segura y divertida

## ¿Cuál es el objetivo?

El objetivo principal es que cada uno sea respetado y valorado en su realidad única. Asimismo estas técnicas ayudan a identificar dificultades de integración, remover obstáculos para el mutuo aprecio, acelerar el proceso natural que sería demasiado lento, mover relaciones con tendencia a estancarse o solucionar relaciones que se vuelven difíciles, aprender a encontrarse con las demás personas en un nivel más profundo.

## EJERCICIO N° 1

### TEMA: CAZAR AL RUIDOSO

**OBJETIVOS:** Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

**MATERIALES:** Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

**TIEMPO:** 20 minutos.



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga".

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

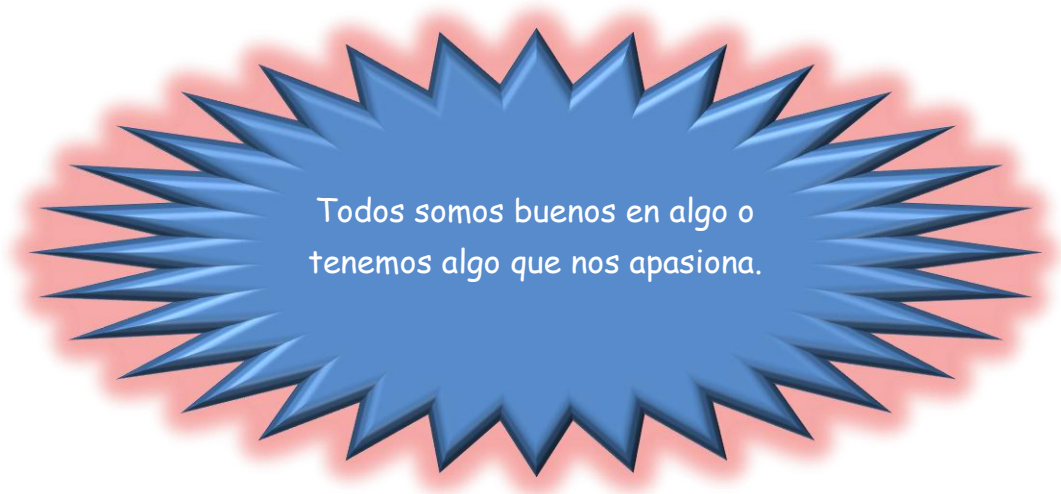
### DESARROLLO

- Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso".
- El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

## EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Siente seguridad en el grupo.			
Confía en sus compañeros			
Presenta seguridad			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO N° 2

### TEMA: DIBUJOS EN EQUIPO

**OBJETIVOS:** Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

**MATERIALES:** Un lápiz o fibrón por equipo, 5 o más pliegos de papel por equipo.

**TIEMPO:** 20 minutos.



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga".

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

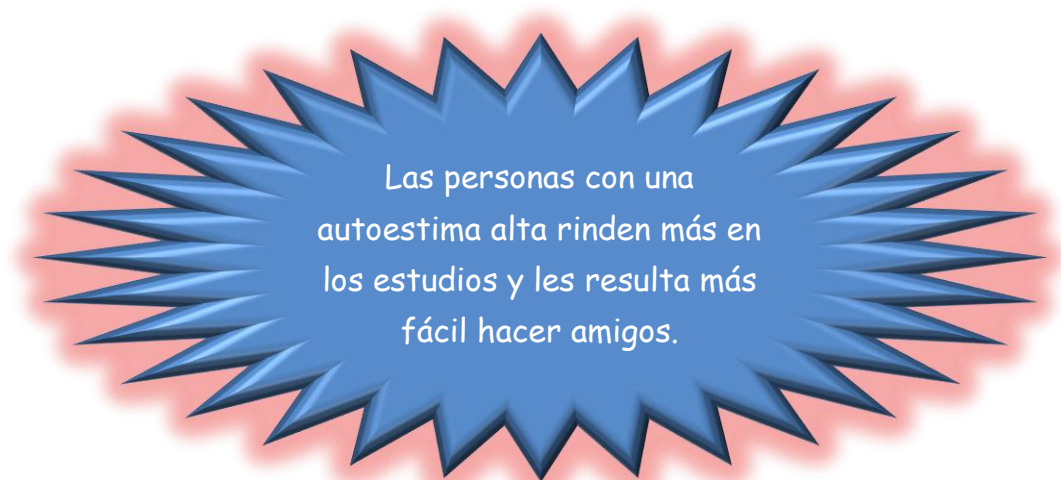
- ◆ Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo).
- ◆ Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un lápiz.
- ◆ Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande.

- ◆ El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos el **animador grita "ya"** y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos.
- ◆ El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Trabaja en equipo			
Se comunica con sus compañeros			
Demuestra liderazgo			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO N° 3

### TEMA: EL PITADOR

**OBJETIVOS:** Desarrollar las sensopercepciones para identificar personales con el tacto

**MATERIALES:** Un pito.

**TIEMPO:** 25 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga".

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

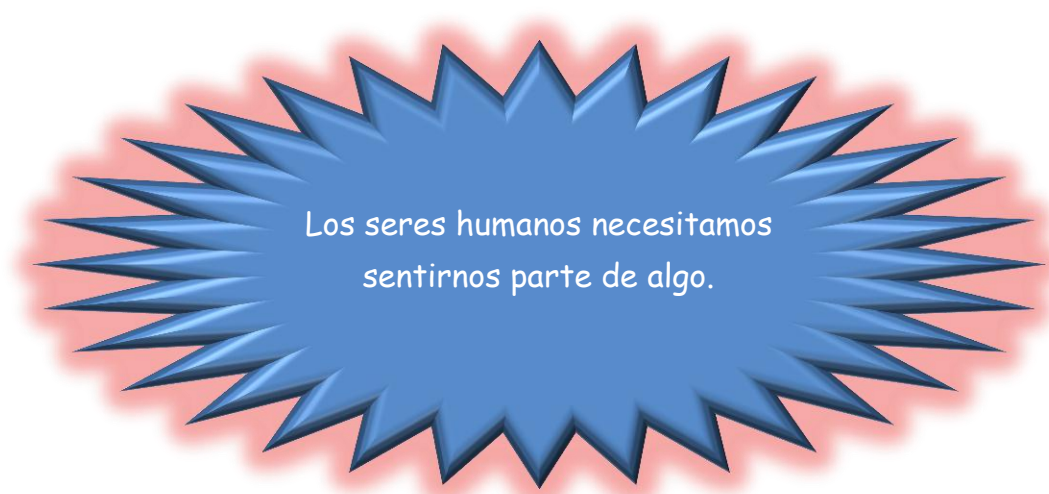
- ✚ Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura.
- ✚ Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

- ✚ Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado.
- ✚ Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Responde a estímulos auditivos			
Reacciona con rapidez			
Acepta sugerencias			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO N° 4

### TEMA: RESCATE DEL TESORO

**OBJETIVOS:** Fomentar el juego en equipos para mejorar las relaciones interpersonales.

**MATERIALES:** 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc.) que serán el tesoro.

**TIEMPO:** 25 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga".

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO

- Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón).
- Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida.

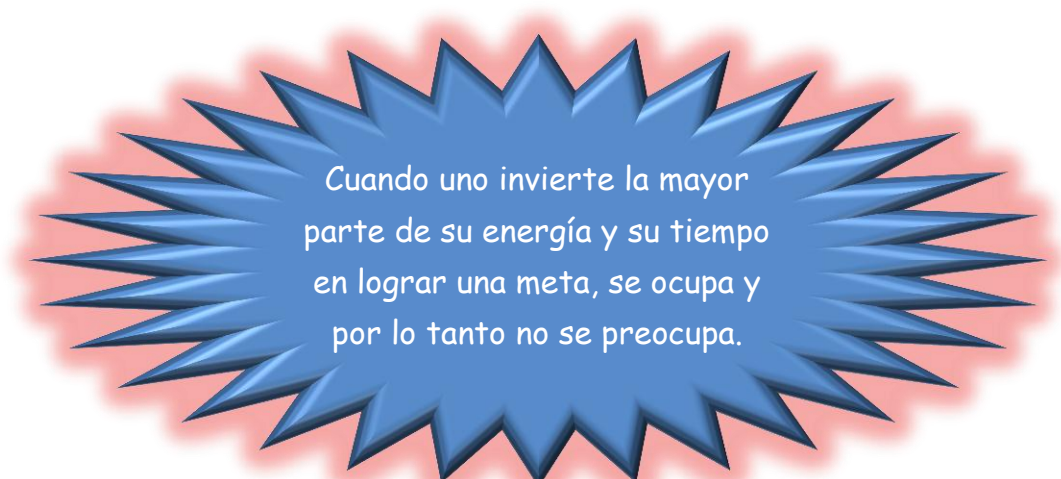


- Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida.
- Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes.
- Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir, Además debe existir un círculo de +o-2 mts. de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores.
- El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto. por ficha y 5 ptos por vida).

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Se integra al grupo			
Coordina sus movimientos			
Es solidario con sus compañeros			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO Nº 5

**TEMA:** UNA TORRE ALTA FIRME Y SEGURA.

**OBJETIVOS:** Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

**MATERIALES:** 1 pegamento en barra por equipo, 2-3 diarios completos que se puedan usar.

**TIEMPO:** 25 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga".

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

**DESARROLLO:**

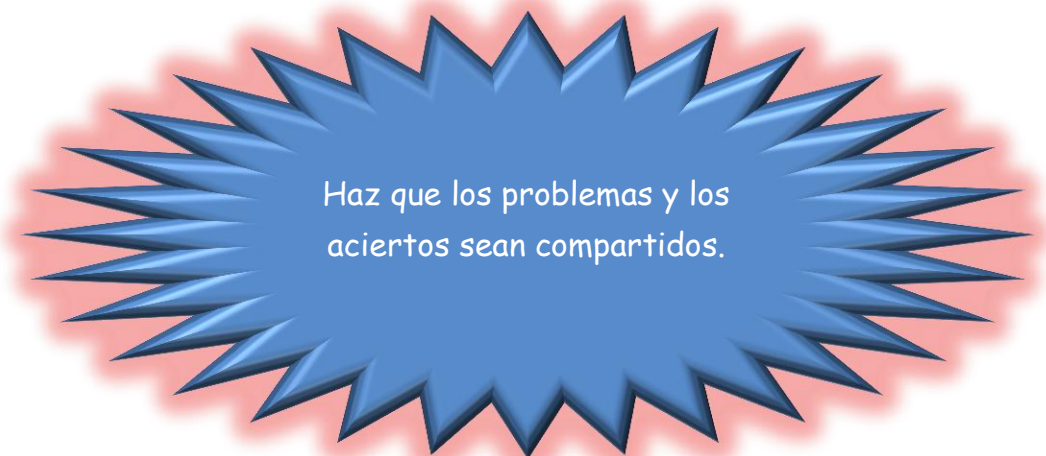
- ❖ El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa".

- ❖ No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +o- 30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas.
- ❖ Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Colabora en la realización de la actividad			
Demuestra solidaridad con los compañeros			
Dirige al grupo de compañeros			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO Nº 6

### TEMA: RELÉVAME I

**OBJETIVOS:** Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

**MATERIALES:** Botellas o cartones de leche, agua

**TIEMPO:** 30 minuto



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga".

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

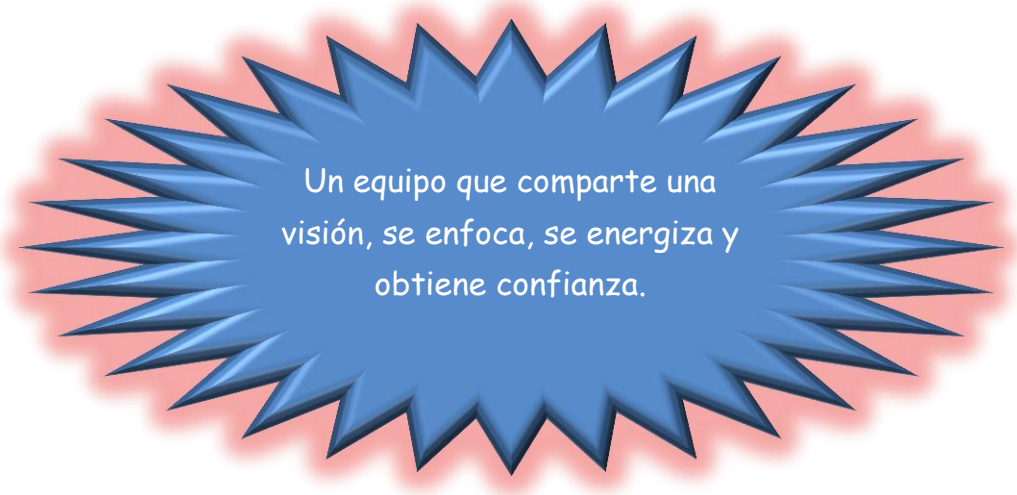
- ✚ Hay tantas botellas como grupos (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada).
- ✚ Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad.
- ✚ Cada botella distará de su equipo unos 10 metros.
- ✚ Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua o canilla para poderse ir a llenar la boca.
- ✚ Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua.

- ✚ Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo.
- ✚ En cuanto ha llegado a donde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo. Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Coordina con el grupo			
Participa activamente			
Fomenta la unión			

### Chispitas Metodológicas



Un equipo que comparte una visión, se enfoca, se energiza y obtiene confianza.

## EJERCICIO Nº 7

**TEMA:** RELÉVAME II

**OBJETIVOS:** Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

**MATERIALES:** botellas, vaso

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela " Joaquín Chiriboga"  
**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

- ➔ Cada equipo se pone formando una fila.
- ➔ Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un recipiente lleno de agua.
- ➔ Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas.
- ➔ Cuando empieza el juego, el primero llena en el recipiente un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al

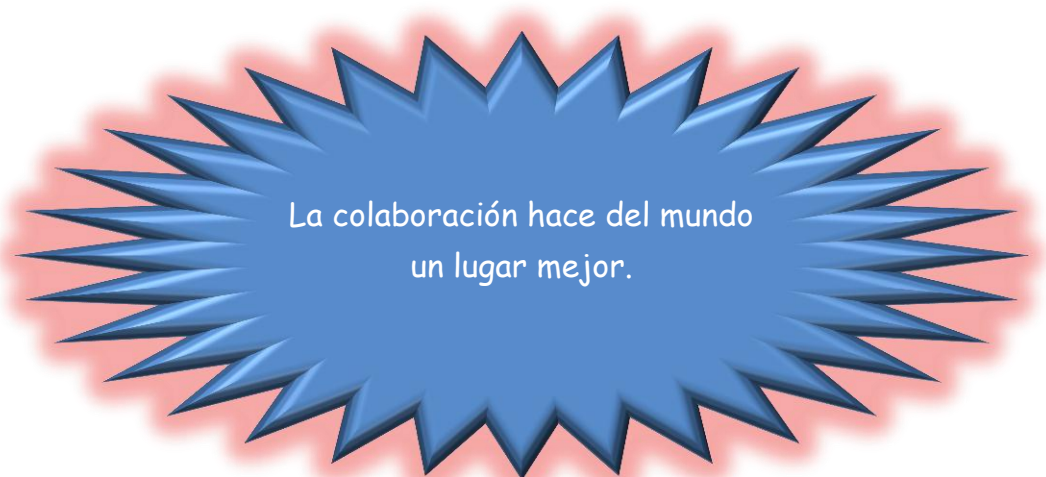
tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante.

- ➡ El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Coopera con el grupo			
Alienta al grupo			
Se siente complacido con la actividad			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO Nº 8

**TEMA:** LA CASA DE LA CULEBRA

**OBJETIVOS:** Fomentar la agilidad y la atención.

**MATERIALES:** cuerdas

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

- ✓ En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno.
- ✓ Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga.
- ✓ Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar.

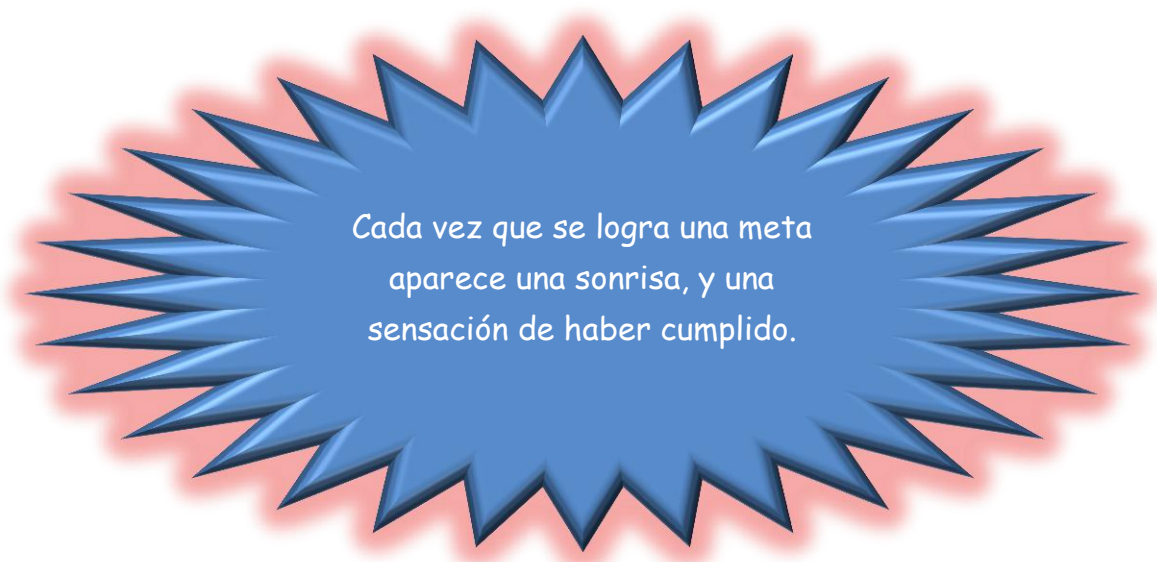


- ✓ Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Demuestra agilidad motriz			
Fomenta el espíritu de colaboración			
Se concentra en la actividad			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO Nº 9

**TEMA:** CINCHADA EN CRUZ

**OBJETIVOS:** Divertirse

**MATERIALES:** 2 cuerdas gruesas. 1 cuerda más fina para atar el ladrillo, 4 recipientes y 1 ladrillo que quepa en ellos.

**TIEMPO:** 25 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

**DESARROLLO:**

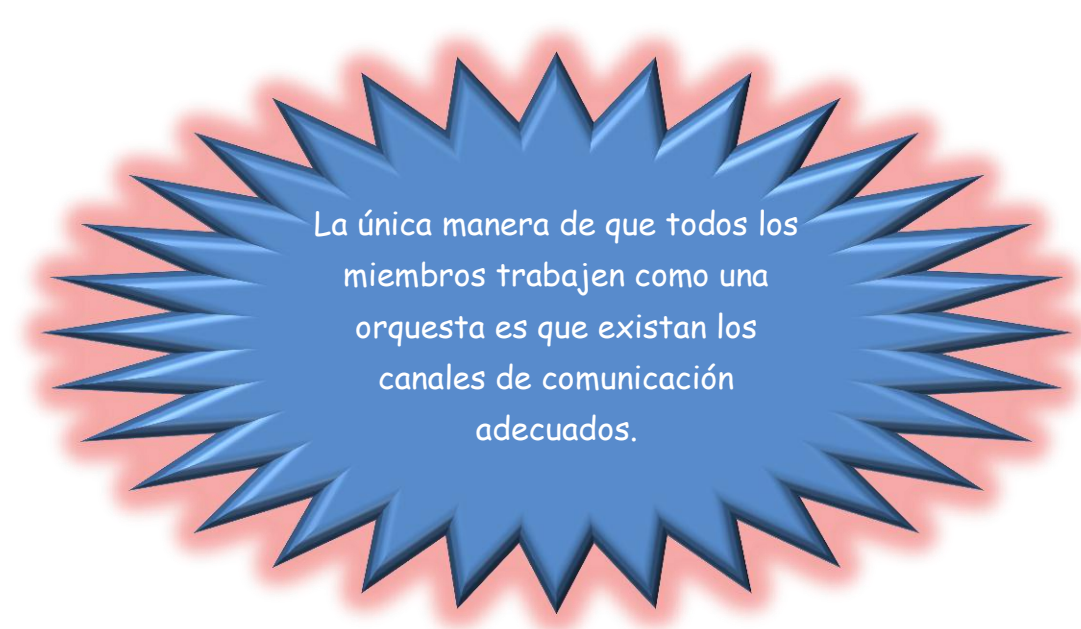
- Se atan las 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de X.
- Se ata el pedazo de cuerda fina en el centro de la X con el ladrillo en la punta.

- Se colocan 4 recipientes en X a los lados del centro.
- Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego.
- Gana el primero que logre colocar el ladrillo dentro de su recipiente.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Demuestra coordinación visual y motora			
Manifiesta seguridad en la actividad			
Realiza con entusiasmo la actividad			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO Nº 10

### TEMA: LAS BANDERAS

**OBJETIVOS:** Fomentar el juego en equipos

**MATERIALES:** Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

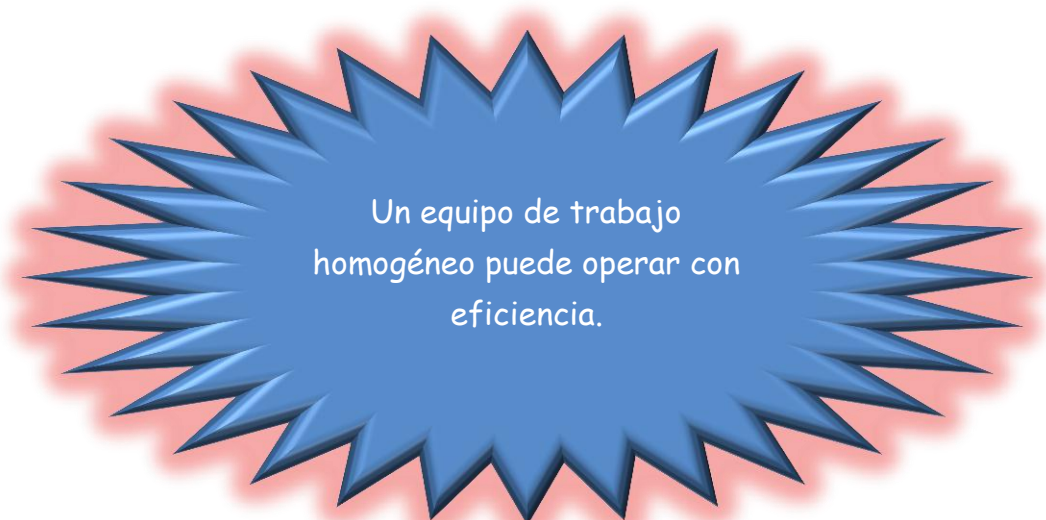
- ➡ Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos.
- ➡ Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo.

- ➡ El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera.
- ➡ A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Trabaja en grupo			
Coordina con el grupo			
Se siente satisfactorio con el grupo			

### Chispitas Metodológicas



# JUEGOS PARA ELEVAR LA AUTOESTIMA

## ¿Qué es la autoestima?

La autoestima es un tema que se aborda en toda acción escolar y que despierta cada día más interés en materia de educación por parte de madres y padres, se la define como la conciencia de una persona de su propio valor, el punto más alto de lo que somos y de nuestras responsabilidades, con determinados aspectos buenos y otros mejorables, y la sensación gratificante de querernos y aceptarnos como somos por nosotros mismos y hacia nuestras relaciones

## ¿Por qué es importante?

Es importante porque de su grado de autoestima dependerá su desarrollo en el aprendizaje, en las buenas relaciones, en las actividades, y por qué no decirlo, en la construcción de la felicidad. Cuando un niño adquiere una buena autoestima se siente competente, seguro, y valioso. Entiende que es importante aprender, y no se siente disminuido cuando necesita de ayuda. Será responsable, se comunicará con fluidez, y se relacionará con los demás de una forma adecuada.

## ¿Cómo se realiza?

- Tenga cuidado con lo que dice.
- Sea un ejemplo positivo.
- Identifique y dirija los sentimientos equivocados de sus hijos.
- Sea espontáneo y afectuoso con su hijo.
- Que sus reacciones sean positivas y acertadas.
- Ayude a su hijo a involucrarse en experiencias constructivas. .
- Analice la posibilidad de buscar ayuda profesional.

## EJERCICIO Nº 1

### TEMA: MI AMIGO SECRETO

**MATERIALES:** Papel y bolígrafo

### OBJETIVOS:

- Fortalecer el mayor conocimiento de sí mismo y de los demás
- Potenciar el auto concepto
- Mejorar la sociabilidad y la relación con los demás

**TIEMPO:** 25 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

Sentados en Corro (círculo), se da un papel a cada compañero en donde estos escribirán una clave y distintas características positivas de su compañero que está a su derecha.

Se escogen las papeletas y el educador las irá leyendo en voz alta para que todos los compañeros (excepto el que la escribió intenten adivinar de quien se trata.

El profesor dirá a continuación a quien se refería, para que todos muestren sus opiniones al respecto y podamos de esta manera conocer en mayor medida las impresiones de los diferentes compañeros sobre todos los compañeros integrantes del grupo.

### **IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD**

Esta es una actividad de gran riqueza en cuanto posibilita la reflexión sobre los diferentes compañeros (su modo de ser, actuar, de comportarse) y sobre todo, para conocerse mejor a uno mismo por que obtendrá una valoración realista de cómo le ven el resto de compañeros.

Hay que insistir en que las características que se señalen sean positivas para reforzar la auto estima y el auto concepto de cada uno.

### **CONSIGNAS INICIALES**

Motivaremos a los compañeros a través de propuestas de superación personal y de estimulación colectiva como: "a ver cuántos compañeros lográis acertar", "a ver si conseguís descubrir a tres compañeros"

### **VARIANTES**

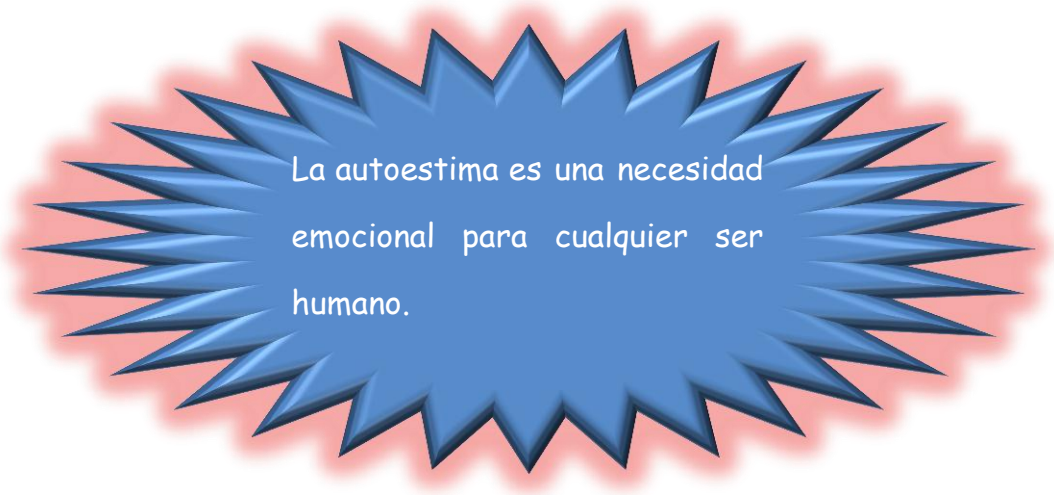
Una vez recogidos los papeles de cada uno de los compañeros, se vuelven a repartir aleatoriamente, de forma que cada compañero deberá leer y adivinar personalmente de quien se trata.



## EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Expresa sus ideas con facilidad			
Participa con entusiasmo			
Respeto a los demás			

### Chispitas Metodológicas



La autoestima es una necesidad emocional para cualquier ser humano.

## EJERCICIO Nº 2

### TEMA: DIBUJO A CIEGAS

#### OBJETIVOS:

- ♣ Observar la diferencia entre un dibujo realizado con los ojos vendados y otro sin, sin ser vendado sus ojos del niño participante.
- ♣ Mejorar su auto estima

#### PARTICIPANTES:

Dos grupos de 5 niños

#### TIEMPO:

30 minutos.

#### MATERIAL:

- Necesitamos lápiz y hojas de papel.
- Venda.

#### LUGAR:

Esta técnica la podemos realizar en el aula



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"  
**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

## DESARROLLO:

Se vendan los ojos a uno de los jugadores, se procede a entregarle una hoja a cada participante, en donde dibujara lo que sus compañeros participantes lo indiquen, por ejemplo (una casa, un barco, una escuela, etc.), el jugador intentara hacer lo mejor posible.

Los demás niños podrán darle pistas (izquierda, derecha, abajo, arriba, más grande, más pequeño); para facilitarle el trazado de las líneas.

Lo divertido de este juego es como quedan los dibujos sobre todo para el dibujante cuando se le retire la venda de los ojos.

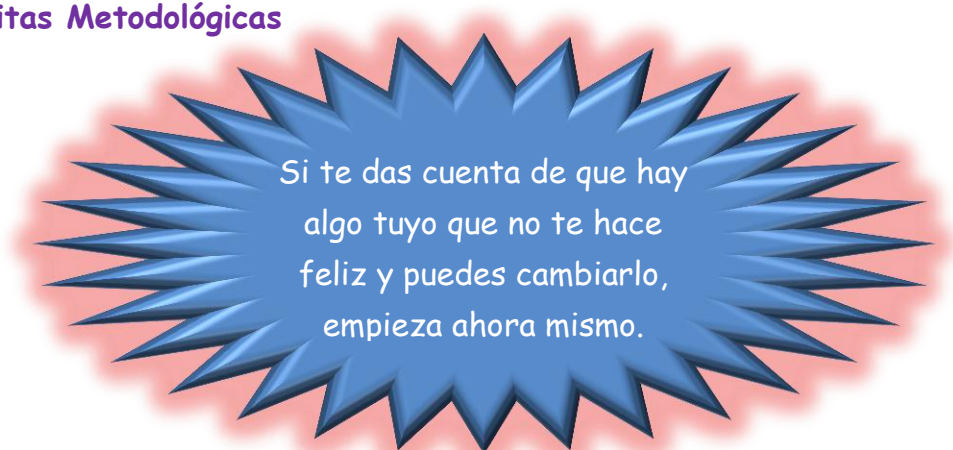
## OBSERVACIONES:

Se puede observar las habilidades de los niños que aunque el dibujo se realizó con los ojos vendados lo hizo bien, pero hay diferencias entre los dibujos que lo realizan sin ser vendados; es una actividad interesante para los educandos y de mucha diversión.

## EVALUACION:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Expresa sus ideas con facilidad			
Participa con entusiasmo			
Respeto a los demás			

## Chispitas Metodológicas



Si te das cuenta de que hay algo tuyo que no te hace feliz y puedes cambiarlo, empieza ahora mismo.

## EJERCICIO Nº 3

**TEMA:** FUTBOL LOCO

**OBJETIVOS:** Divertirse

**MATERIALES:** Pelota

**TIEMPO:** 25 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

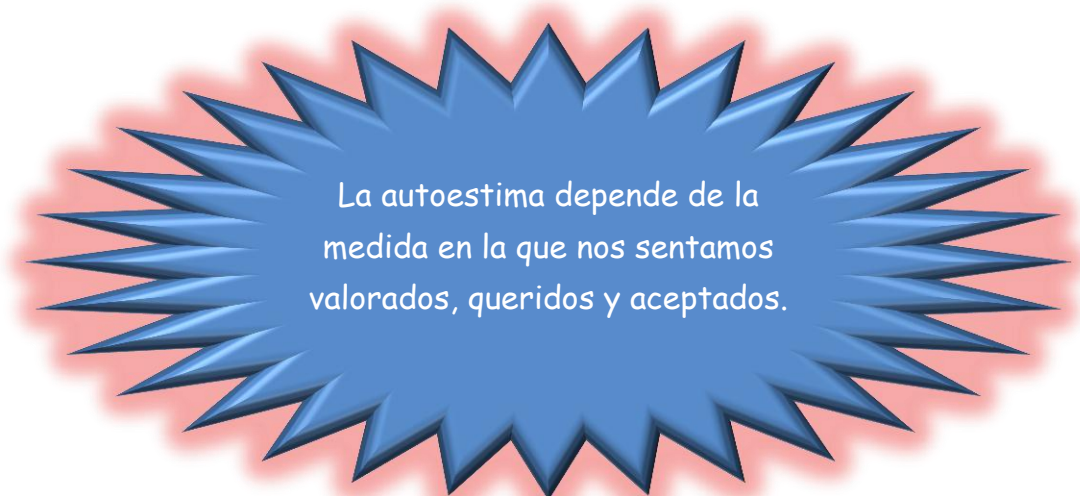
### DESARROLLO:

- Se divide al grupo en cuatro equipos.
- Se usa la cancha de fútbol habitual y las reglas del fútbol, con la variante de que se juegan dos partidos a la vez y con cuatro arcos (cruzados).
- Los jugadores solo pueden pegarle a la pelota que les corresponde a su partido. Luego los ganadores jugarán entre si y los perdedores igual conservando la misma dinámica.

## EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Coordina visualmente y con el grupo			
Coopera con el grupo			
Trabaja con entusiasmo en la actividad			

### Chispitas Metodológicas



La autoestima depende de la medida en la que nos sentimos valorados, queridos y aceptados.

## EJERCICIO N° 4

**Tema:** MATAMOSCAS

**OBJETIVOS:** Fomentar la cooperación, mediante la participación de todos los niños.

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"  
**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

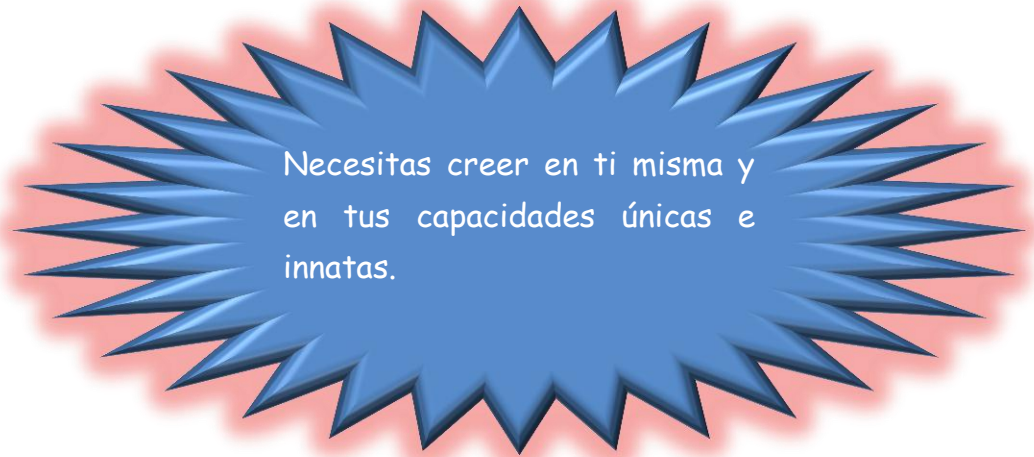
### DESARROLLO:

- ➡ Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado.
- ➡ El maestro nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

## EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Participa en los juegos grupales			
Controla sus emociones			
Coopera en realización del juego			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO N° 5

**Tema:** LA BATALLA DE LOS GLOBOS

**OBJETIVOS:** Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

**MATERIALES:** Un globo por participante.

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga".

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

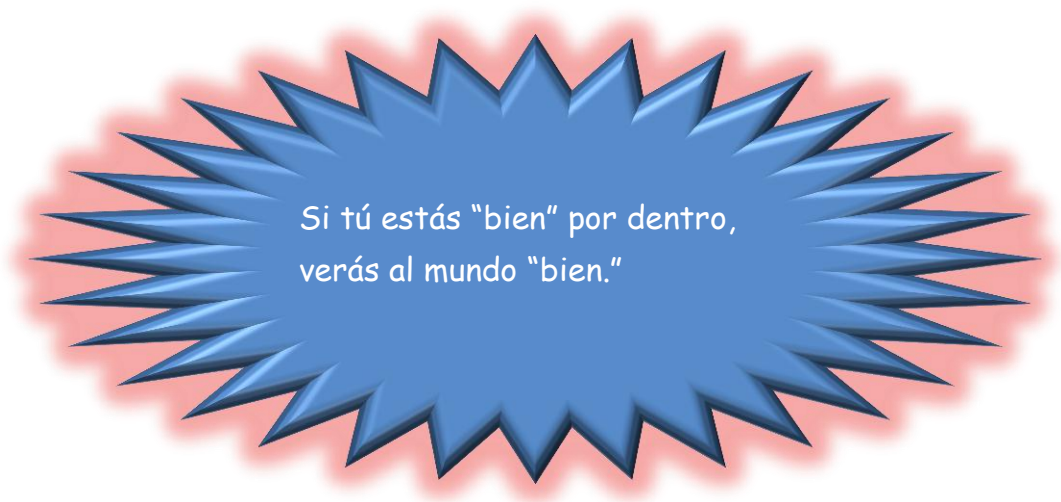
- \* Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm.
- \* El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo.
- \* Al participante que le revienta el globo queda eliminado.



## EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Responde a estímulos			
Controla sus emociones			
Presenta equilibrio			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO Nº 6

**TEMA:** AGARRAR LAS CINTAS

**OBJETIVOS:** Divertir y demostrar agilidad.

**MATERIALES:** Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

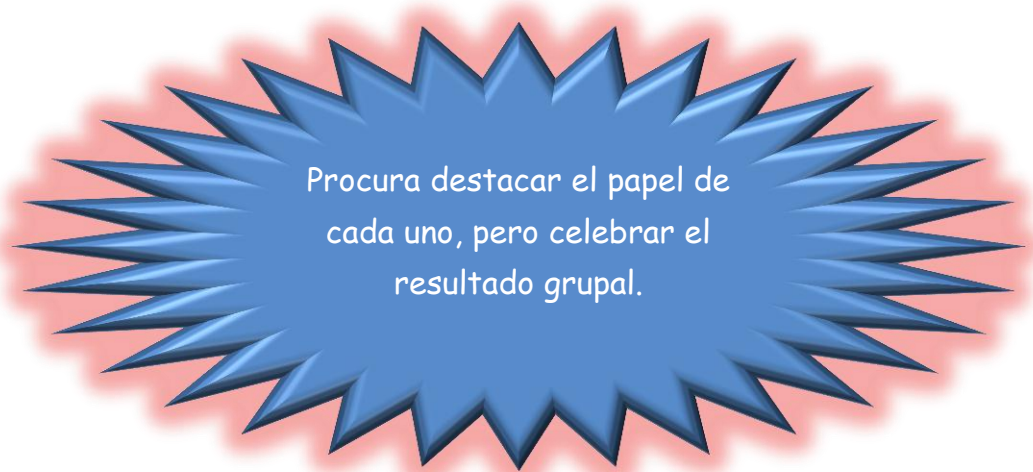
- \* Se forman tres equipos.
- \* Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón).
- \* El juego consiste en sacar las cintas a los demás. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia.

- \* El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado "el calabozo".
- \* El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Participa activamente con el grupo			
Demuestra agilidad			
Manifiesta actitud positiva con el grupo			

### Chispitas Metodológicas



Procura destacar el papel de cada uno, pero celebrar el resultado grupal.

## EJERCICIO N° 7

**Tema:** DONDE TE DUELE

### DESCRIPCION

Consiste en presentarse ante los demás señalando una parte del cuerpo.

### OBJETIVOS

- \* Fortalecer el conocimiento de los nombres de los demás
- \* Crear un clima de distinción y aceptación
- \* Posibilitar el conocimiento del esquema corporal
- \* Favorecer el mantenimiento de la atención y concentración.

### MATERIALES

Ninguno

**TIEMPO:** 25 minutos



**FUENTE:** Niños de la Escuela "Joaquín Chiriboga"  
**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

## **DESARROLLO:**

Dispuestos en corro y sentados en el suelo van a ir diciendo en orden el nombre del compañero situado su izquierda, tocando a este la zona corporal. Así el primero dirá "Me llamo Carlos y me duele aquí (tocándose el hombro)" el de su derecha dirá después "Se llama Carlos y le duele aquí (acariciando el hombro de Carlos), y yo me llamo Ignacio y me duele aquí (señalando otra zona corporal);y así sucesivamente hasta que todos se hayan presentado.

Posteriormente el educador o guía irá indicando de forma alterna, quien continua el juego (ahora no es preciso tocar al compañero, tan solo indicar la zona corporal en donde tiene dolencia), esto requiere un mayor grado de atención.

## **IMPLICACIONES EDUCATIVAS**

En este juego, al tiempo que se posibilita un conocimiento de los nombres de los demás se fomenta un sentimiento de aceptación y de ayuda; hecho que se transfiere a otras situaciones posteriores.

Es importante la disposición de los participantes, de manera que si favorecemos la colocación de estos separándolos por sexos, estamos potenciando una separación sexual que habitualmente no suele producirse por sí misma pudiendo ser motivo de dispersión del grupo. Es mejor disponerlos de tal forma que se favorezca la comunicación entre sexos, la socialización y aceptación de todos los componentes del grupo.

## CONSIGNAS INICIALES

Iniciaremos en la importancia de la ayuda a los demás, y la necesidad de prestar atención a las intervenciones de todos los compañeros. Así podemos decir: "A ver. Quién recuerda después a quién dolía la parte del cuerpo que yo indique", etc.

## VARIANTES

- \* Todos repiten lo que indica cada uno que le duele
- \* Representar corporalmente las acciones, diciendo tan sólo verbalmente sus propios nombres.

## EJERCICIO Nº 8

### TEMA: LOS INCENDIOS

#### DESCRIPCION:

Consiste en dar afecto a otro compañero mediante una situación de juego.

#### OBJETIVOS:

- Fomentar la confianza afectiva
- Favorecer un clima de seguridad y aceptación.
- Aumentar la amistad con los demás

**MATERIAL:** Pañuelos

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"  
**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

#### DESARROLLO:

Situados en parejas, uno será el "incendio" y el otro será el "bombero". Este último se situara detrás de su compañero, el cual estará tumbado en el suelo con los ojos tapados.

El "incendio" empezará a levantarse (encenderse) realizando diferentes movimientos corporales. Cuando esté de pie (encendido) deberá intervenir el "bombero", siendo el suave contacto de su cuerpo el que apague el fuego. Una vez apagado el "incendio", éste se puede volver a encender, siendo de nuevo las caricias del "bombero" las que consigan eliminar el fuego. A continuación se intercambiarán los roles.

### **IMPLICACIONES EDUCATIVAS**

Esta actividad es muy útil para favorecer la relación y confianza entre los compañeros del grupo, y para fomentar la amistad y aceptación mutuas.

Hecho que se verá incrementado si los "bomberos" se desplazan libremente por la sala y van apagando todos los "incendios" que se encuentren. Con la salvedad de no poder a pagar más de una vez el mismo "incendio", para favorecer la interacción.

### **CONSIGNAS INICIALES**

Motivamos a los miembros del grupo a dar muestras de afecto a sus compañeros con propuestas como: "a ver quién apaga mejor el incendio", "a ver quién representa mejor el fuego con su cuerpo", "a ver cuál es el más grande", etc. incendio"

### **VARIANTES**

En tríos, dos son los "bomberos" y uno el "incendio".



## EJERCICIO Nº 9

**Tema:** EL SUPERMERCADO

**OBJETIVOS:** Aumentar la atención en los participantes

**MATERIALES:** Tarjetas

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

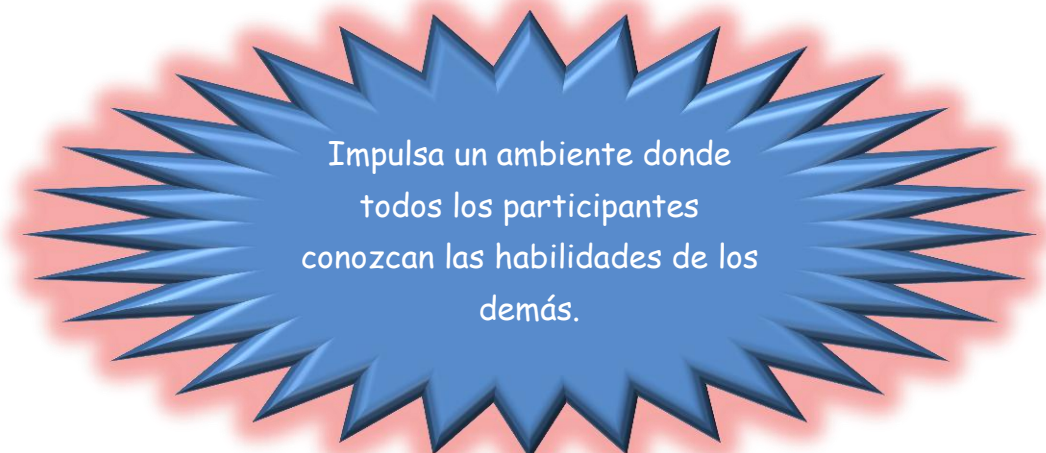
- ➔ Este juego se llama SUPERMERCADO (con todas sus variantes): se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así).

- ➡ El animador comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda.
- ➡ Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar.
- ➡ Este juego puede adaptarse con personajes bíblicos (y, por ejemplo, cuando se dice JESUS o BIBLIA todos cambian de lugar) o a cualquier otra situación.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Presta atención auditiva			
Demuestra agilidad visual y motora			
Coopera con entusiasmo en la actividad			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO N° 10

### TEMA: MENÚ DE CUALIDADES

#### OBJETIVOS:

- Que los alumnos mejoren la autoestima a través del desarrollo de una imagen positiva de sí mismos.
- Aumentar entre los alumnos un sentimiento de pertenencia a un grupo en el que son valorados.

**MATERIALES:** Cinco papeletas pequeñas en las que se pueda hacer constar:

#### PAPELETA N° 1

Yuna papeleta por grupo que conste de:

#### PAPELETA N° 2

**TIEMPO: 25 MINUTOS**



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

## **DESCRIPCIÓN:**

Partiendo de la expresión de sentimientos positivos hacia los otros, los alumnos comprueban que valorar las cualidades de sus compañeros mejora el ambiente y su relación con los demás.

Si en los grupos que establecen los niños se genera un ambiente positivo, es fácil que tomen iniciativas o se propongan actividades enriquecedoras. Decir a otros lo que vemos de bueno en ellos, contribuye a formar una imagen positiva de nosotros mismos en el grupo. Todos admitimos mejor una crítica si viene de alguien que sabemos que, al mismo tiempo, sabe reconocer lo que hacemos bien.

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

### **SECUENCIA 1**

Pregunte a los alumnos si alguna vez prepararon o vieron cómo se prepara una receta de cocina. ¿Qué pasos se siguen en la preparación?

- Selección de ingredientes,
- Se mezclan en determinadas cantidades,
- Se hierven los ingredientes por un tiempo determinado,
- Se deja reposar para que adquieran sabor,
- Se sirven fríos o calientes.

Establezca un paralelismo entre una receta de cocina y un grupo de personas de forma siguiente: un grupo está formado de varias personas al igual que una receta está formada de varios ingredientes. Los ingredientes son cada uno de los miembros del grupo. Por lo tanto:

¿Todos los miembros del grupo son importantes para elaborar la receta?

¿Todos aportan lo mismo?

## **SECUENCIA 2**

Pida que los alumnos se dividan en grupos de 5. Cada grupo debe elaborar la "receta" para formar el grupo cuyos ingredientes serán...las cualidades de cada uno de sus miembros.

Entregue a cada alumno 5 papeletas No. 1, es decir las papeletas para recoger los datos del otro compañero y dé las siguientes instrucciones: Cada alumno debe pensar cuáles son las cualidades positivas de los otros cuatro compañeros del grupo (su manera de ser, sus habilidades, sus virtudes). Después debe anotar esas cualidades de cada compañero en la papeleta No. 1. Recomiende que intenten LLENAR la papeleta y solamente CON CUALIDADES POSITIVAS.

## **SUGERENCIA 3**

En cada grupo se nombrará un secretario para moderar y recoger sobre la papeleta 2 las conclusiones del grupo. Para esto, entregue a los secretarios la papeleta número 2.

Indique a cada uno de los grupos que ahora deberán elaborar una receta del grupo y que los ingredientes son las cualidades que constan en la papeleta 1. Recomiende que los ingredientes -cualidades sean recogidas de los otros compañeros y no de uno mismo. El resultado final deberá ser una receta similar a las recetas de cocina. Para terminar esta parte pida que le pongan un nombre al plato (el nombre se pone al último de acuerdo a lo que sugiera la receta). Como ejemplo:

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Se comunica con fluidez			
Participa con entusiasmo			
Controla sus emociones			

### Chispitas Metodológicas



# JUEGOS DE COMUNICACIÓN

## ¿Qué es la comunicación?

La educación es comunicación, es diálogo, en la medida en que no es la transferencia del saber, sino un encuentro de sujetos interlocutores, que buscan la significación de los significados. Según él, la comunicación no es la transferencia o transmisión de conocimientos de un sujeto a otro, sino su coparticipación en el acto de comprender la significación de los significados.

## ¿Cómo se realiza?

- Es importante establecer una comunicación tanto para el docente como para el alumno, permitiendo al profesor conocer mejor al alumno y cumplir con los objetivos planteados.
- Establecer una comunicación orientada hacia el interlocutor (los alumnos)
- Establecer una interacción personal con los alumnos, siendo esta de suma importancia para la docencia.
- Establecer una interrelación con los alumnos respetando su personalidad e independencia, de tal manera que surja naturalmente su posición de líder en el proceso pedagógico.

- No limitar el proceso pedagógico a la función informativa, se debe buscar todas las posibilidades de comunicación que permiten un intercambio entre profesor y alumno.
- Observar a los alumnos, percibir la expresión de los ojos, los gestos, comportamiento, conducta, estado de ánimo.
- Desarrollar una actitud empática para con los alumnos.
- Conversar y escuchar a los alumnos. Es importante darse tiempo para escuchar las ideas de los alumnos así estén equivocados en su posición.
- Se debe tener en cuenta que existe diferencias entre los jóvenes y las características psicológicas entre ellos son distintas, puede existir mayor susceptibilidad, emocionalidad, etc. En algunos de ellos.
- Es importante tomar la iniciativa en la comunicación con los alumnos.
- Establecer una comunicación con respeto entre los alumnos, sin ofensas.
- Establecer la interacción entre los alumnos y generar la necesidad de respuesta en Superando la pasividad y el aislamiento de los estudiantes.
- Es importante establecer una comunicación tanto para el docente como para el alumno, permitiendo al profesor conocer mejor al alumno y cumplir con los objetivos planteados.



- Establecer una comunicación orientada hacia el interlocutor (los alumnos)
- Establecer una interacción personal con los alumnos, siendo esta de suma importancia para la docencia.
- Establecer una interrelación con los alumnos respetando su personalidad e independencia, de tal manera que surja naturalmente su posición de líder en el proceso pedagógico.
- No limitar el proceso pedagógico a la función informativa, se debe buscar todas las posibilidades de comunicación que permiten un intercambio entre profesor y alumno.
- Establecer la interacción entre los alumnos y generar la necesidad de respuesta en Superando la pasividad y el aislamiento de los estudiantes.

## EJERCICIO N° 1

**TEMA:** VEO -VEO

**OBJETIVOS:**

- Distinguir el sonido de las letras.
- Desarrollar la capacidad expresiva.

**PARTICIPANTES:**

El número de participantes es indeterminado. Esta actividad se puede realizar con todo tipo de grupos.

**MATERIAL:** Papel y lápiz.

**TIEMPO:** Aproximadamente 20 minutos

**LUGAR:** Podemos realizar en el aula



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

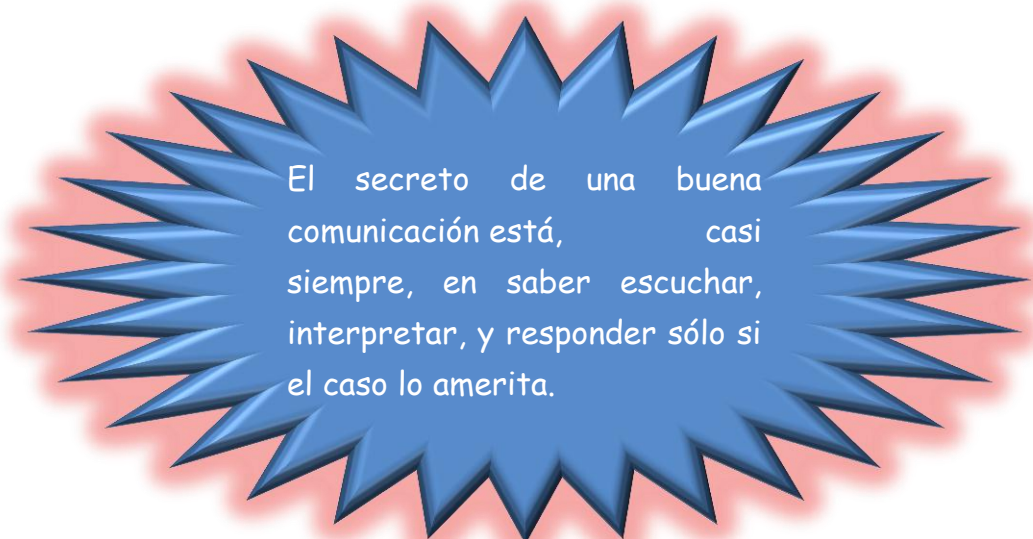
## DESARROLLO:

- Formar dos equipos de jugadores.
- Empieza un jugador de uno de los equipos, quien deberá pensar sobre un objeto que se encuentre en aula y empieza el juego diciendo.
- Veo-veo-veo.
- Un equipo pregunta (Que ves)
- Y el otro equipo responde una cosita, le vuelven a preguntar (con que letrita), le contestan con la letra..... y acaba con la letra.....
- Le dicen la letra con la que empieza el nombre del objeto elegido.
- Los demás van diciendo cosas con esa letra.....

## EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Sigue las instrucciones			
Sabe escuchar			
Tiene facilidad para el diálogo			

## Chispitas Metodológicas



El secreto de una buena comunicación está, casi siempre, en saber escuchar, interpretar, y responder sólo si el caso lo amerita.

## EJERCICIO Nº 2

### TEMA: MI ESCUDO

#### OBJETIVOS:

- Que los niños aprendan a identificar sus cualidades personales.
- Que sean capaces de expresar al grupo los aspectos positivos que nos hacen estar orgullosos de nosotros mismos.

#### MATERIALES:

Los necesarios para armar collage: revistas, periódicos, fotos, goma, tijeras, Papel bond o cartulina (dos por cada niño)

#### TIEMPO: 25 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

#### DESCRIPCIÓN:

A partir de la exploración de las cualidades y características positivas propias, los niños consiguen un mayor conocimiento de la identidad personal y desarrollan su autoestima.

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

### **SECUENCIA 1**

Inicie haciendo una rápida introducción en torno al tema de la autoestima, hable en términos generales de ¿Qué es la autoestima, cómo se manifiesta, cómo se forma y cómo se encuentra en cada uno de nosotros.

### **SECUENCIA 2**

Entregue a cada niño una hoja de papel y pida que sobre ella dibujen un escudo personal, en el que puedan representar los aspectos más positivos de su personalidad. Sugiera que el dibujo sea lo suficientemente grande como para poderlo dividir en 4 partes y escribir sobre cada una de ellas.

Pida que en el primer espacio anoten todo lo que consideran lo mejor de sí mismo. Por ejemplo: "LO MEJOR DE MÍ MISMO..." Y en el cuarto espacio "LOS DEMÁS DICEN QUE SOY..."

Dé tiempo suficiente para que los chicos puedan hacer varias anotaciones en cada espacio.

### **SECUENCIA 3**

Para ganar tiempo, divida al grupo general en pequeños grupos y permita que los niños compartan lo anotado; sin embargo, si tiene tiempo **suficiente**, haga que cada niño lea lo anotado frente al grupo en general, agradezca y pida aplausos después de cada intervención.

#### SECUENCIA 4

Sugiera que los niños pinten su escudo y luego lo sigan arreglando a través de un collage resaltando las características más importantes de cada espacio.

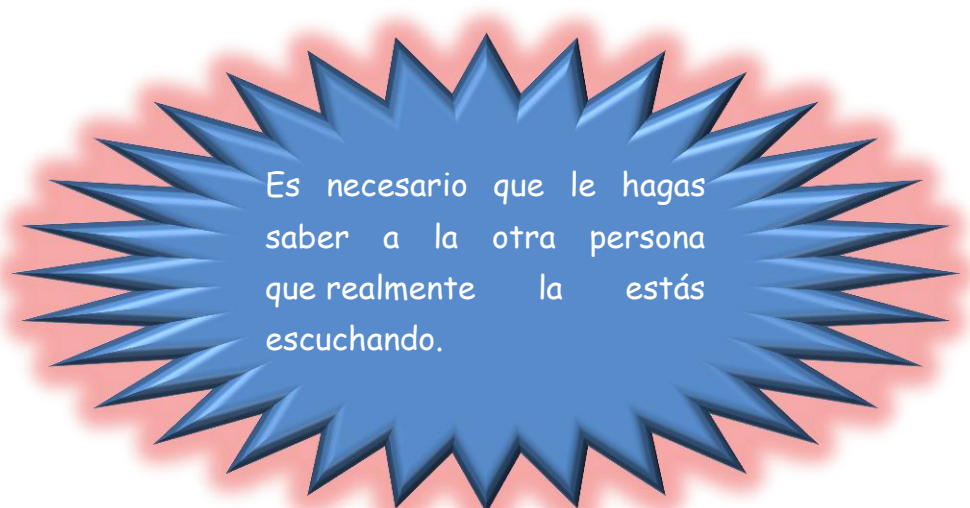
#### SECUENCIA 5

Una vez terminado el collage elija una pared del aula para armar una galería de arte y permita que todos los niños asistan y observen la exposición.

#### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Participa activamente			
Demuestra habilidad de comunicación			
Respeto a los demás			

#### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO N° 3

### TEMA: LOS PELUCHES

#### OBJETIVOS:

- Que los alumnos mejoren la autoestima a través del desarrollo de una imagen positiva de sí mismos.
- Aumentar entre los alumnos un sentimiento de pertenencia a un grupo en el que son valorados.

#### MATERIALES:

- ✓ Cinco papeletas pequeñas
- ✓ Maskin

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"  
**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

## **DESCRIPCIÓN:**

Se presenta esta actividad de trabajo en grupo en la que es necesario valorar las cualidades de los demás, centrándose en los aspectos más positivos de cada persona.

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

### **SECUENCIA 1**

Indicar a los niños que se sienten formando un círculo, usted siéntese entre ellos. Sugiera que los niños vayan pasando de uno en uno al centro y se sienten.

(Todos los niños tienen lápices y un número de tarjetas igual que el número de niños que participan).

(Para agilizar el tiempo, puede dividirse el grupo en dos o tres subgrupos.)

### **SUGERENCIA 2**

Decir a los niños que están haciendo el círculo que se concentren en el niño que está en el centro, pensando en cómo es, en los momentos bonitos que han pasado juntos, en las cosas que sabe hacer, etc. Pida que todos escriban en una tarjeta eso bonito que están pasando en ese momento de él y a continuación haga que se lo digan de uno en uno y siempre hablando en primera persona. Ejemplos: "Me gusta...", "Lo que admiro de ti", "Pase muy bien contigo cuando..."



### SUGERENCIA 3

Cada niño con un pedacito de maskin, se levanta y pega su tarjeta sobre su compañero que está en el centro.

(Estimule a que todos escriban sus tarjetas)

(Tenga el maskin recortado previamente)

### SUGERENCIA 4

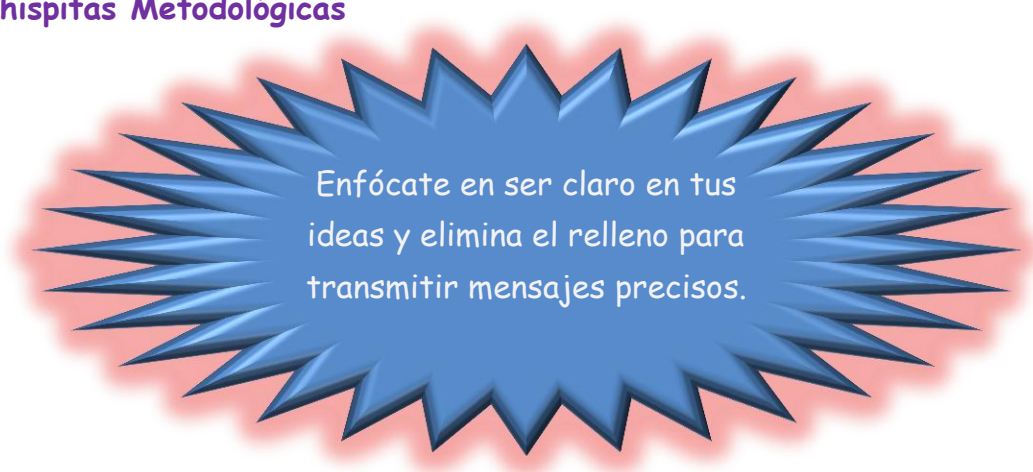
Ahora pasa otro niño y se hace lo mismo con él, luego pasa otro y así hasta terminar.

Pida un aplauso del grupo dirigido a ellos mismos.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Se expresa con facilidad			
Participa activamente			
Respeto a los demás			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO N° 4

**TEMA:** UN RECUERDO MUY ESPECIAL

**OBJETIVO:**

- Mejorar la capacidad de los alumnos para establecer relaciones positivas con otras personas.

**MATERIALES:**

- Papel
- Lápices
- Lápices de colores.

**TIEMPO:** 25 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

**DESCRIPCIÓN:**

A partir del recuerdo de situaciones agradables los niños evalúan sus relaciones con otras personas y principalmente sobre aquellos aspectos que favorecieron su autoestima.

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

### **SECUENCIA 1**

Pida a los niños que se sienten cómodamente en sus bancas, que cierren los ojos y se relajen durante unos segundos y que piensen en una oportunidad en que cada uno haya pasado muy bien...que recuerden con quién estaban...., qué fue lo que pasó...cómo se sentía entonces...dícales que se den tiempo para lograr la sensación de ese momento.

Pida a los niños hacer silencio mientras los otros terminan con la finalidad de permitir a los otros seguir recordando.

### **SECUENCIA 2**

Entregue a cada alumno una hoja de papel y pida que en la misma dibuje y pinte su recuerdo, de unos 15 minutos para esta actividad.

### **SECUENCIA 3**

Solicite a los niños que se junten en parejas para contarle su experiencia y mostrarle cómo la representó. (Si el grupo es impar, puede haber un grupo de tres)

### **SECUENCIA 4**

Luego pida a los niños que se ubiquen formando un círculo grande y proponga algunos temas de conversación.

- ¿Por qué estos recuerdos fueron buenos?

- ¿Qué podríamos hacer nosotros para tener buenos recuerdos juntos?
- Construya un compromiso planteando lo siguiente:

Imaginemos qué podemos hacer cada uno para que otras personas tengan un buen recuerdo de nosotros.

Ayude a destacar lo que hay de común en los buenos recuerdos. Por ejemplo:

- ✓ Estar con personas que uno quiere
- ✓ Recibir algo bueno de forma inesperada
- ✓ Sentirse importante para alguien
- ✓ Que se nos reconozca algo bien hecho
- ✓ Vencer algunas dificultades de importancia
- ✓ Que le pase algo bueno a la familia

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Demuestra una actitud entusiasta			
Se comunica con habilidad			
Respeto y coopera con el grupo			

### Chispitas Metodológicas

Usar el sentido del humor para romper el hielo, para reducir las barreras y ganar el afecto de los demás.

## EJERCICIO Nº 5

### TEMA: SOMOS BUENOS PARA MUCHAS COSAS

**OBJETIVOS:** Reforzar los sentimientos de dar y recibir, Promover el que los niños reconozcan todo aquello que les gusta y todo aquello para lo que son buenos.

### MATERIALES:

- Papel
- Colores, crayones, acuarelas o marcadores
- Cualquier material que sirva para dibujar y pintar
- Maskin
- Unos títeres (pueden ser con medias viejas)

**TIEMPO:** 30 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"  
**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESCRIPCIÓN:

Vamos a acercarnos un poco más para sentirnos un poco entre todos. Es bonito sentir que damos y también recibimos, este es un juego de dar y recibir a través de masajes.

Por otro lado, cuando uno conoce más a otra persona, se enriquece, el otro es un tesoro enorme por descubrir.

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

### **SECUENCIA 1**

Pida que los niños formen grupos de 3 o 4 personas. Uno de ellos se coloca en el centro y se agacha dejando caer los brazos y relajándose.

### **SECUENCIA 2**

Los otros niños que le rodean hacen un masaje suave con los dedos desde la cabeza hasta los pies como si fueran una ducha.

Se hacen tres pases de "champú" de movimientos amplios, con las palmas de las manos y tres pases de ducha solo con los dedos. Luego pasa otro niño y así sucesivamente, hasta que todos y todas hayamos pasado por la ducha (Usted maestro/a deberá pasar).

### **SECUENCIA 3**

Ahora el trabajo es por parejas. Explique que primero uno de los dos hará el rol de entrevistador o el otro de entrevistado. El entrevistador pregunta al entrevistado cuáles son las cinco cosas que más le gusta hacer y por qué. Anotará las respuestas. Luego anotará cuáles son las cinco cosas que hace mejor y por qué.

### **SECUENCIA 4**

Pida a los chicos que cambien los roles y siga exactamente las mismas indicaciones de la secuencia 2

## SECUENCIA 5

Ahora los niños presentarán a su pareja, pueden hacerlo como si fueran locutores o a través de títeres con dibujos o con poemas, c como un cuento. Como cada uno quiera.

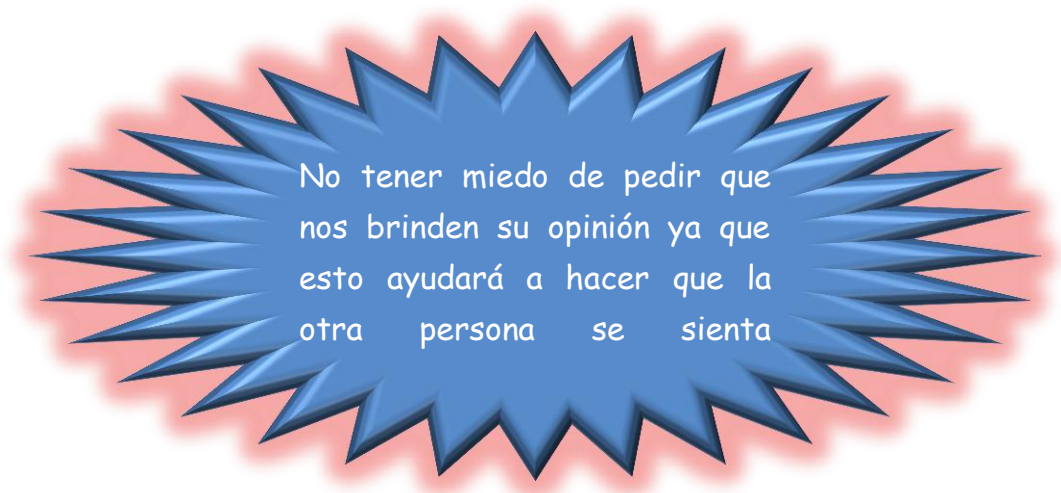
## SECUENCIA 6

Puede cerrar esta actividad organizando una obra de teatro en la que cada uno eligiera lo que más le gusta hacer y aquello para lo que es mejor, lo represente. Es decir que cada quien representa lo suyo.

## EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Coopera con el grupo			
Se expresa con facilidad			
Respeto a los integrantes del grupo			

## Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO Nº 6

### TEMA: ANÉCDOTAS, CUENTOS Y CHISTES

#### OBJETIVOS:

- Desarrollar el sentido del humor en el aula.
- Estimular la expresión y participación de los niños.
- Ejercitar respuestas participativas espontáneas y creativas.

#### MATERIALES:

- Papelotes, papel bond
- Lápices de colores
- Maskin

**TIEMPO:** 20 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"  
**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

#### DESARROLLO:



## **SECUENCIA 1**

Haga que los niños se reúnan por grupos de cinco, pídales que se acomoden en sus asientos muy relajadamente y que dejen libre la imaginación para recordar un momento personal o de la escuela en el que cada uno se haya reído mucho, puede ser una anécdota, o una historia o incluso un momento difícil de gran vergüenza que ahora les cause mucha gracia recordarlo.

## **SECUENCIA 2**

Los chicos comparten sus experiencias, luego la dibujan y pintan sobre la hoja de papel a manera de historieta en varios cuadros.

## **SECUENCIA 3**

Sugiera que cada grupo elija una de las historietas, la más graciosa y la represente a través de una dramatización. (Los niños se distribuyen los roles de acuerdo a los personajes de cada historieta)

Dé libertad para que las representaciones sean hechas de la manera más graciosa, facilite materiales para disfrazarse, pintarse, o adecuar el lugar. Ayuda mucho el que usted previamente delimite con cinta maskin el escenario en donde se hará la representación.

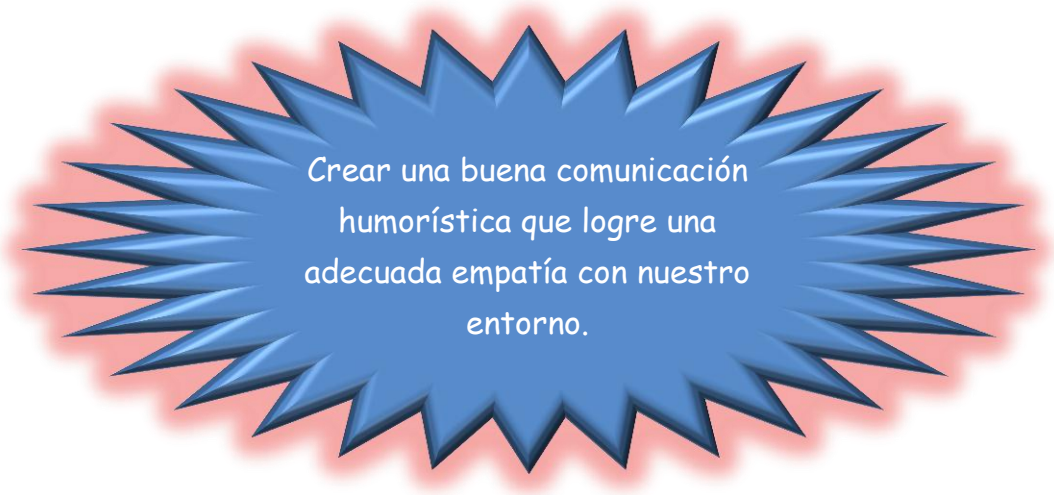
## **SECUENCIA 4**

A la voz de ¡...AAATENCIÓNN, LLUCESSS, CCCAMARAAA, ACCIÓN!! Se hacen las dramatizaciones una por una.

## EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Se siente satisfecho con la actividad			
Participa activamente con el grupo			
Demuestra la creatividad y espontaneidad			

### Chispitas Metodológicas



Crear una buena comunicación humorística que logre una adecuada empatía con nuestro entorno.

## EJERCICIO Nº 7

**TEMA:** RECONOZCO Y DESCUBRO MIS GUSTOS

**OBJETIVO:** Descubrir y describir los gustos de la propia persona.

**MATERIALES:** Estrellas de papel amarillo

**TIEMPO:** Aproximadamente 20 minutos.



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

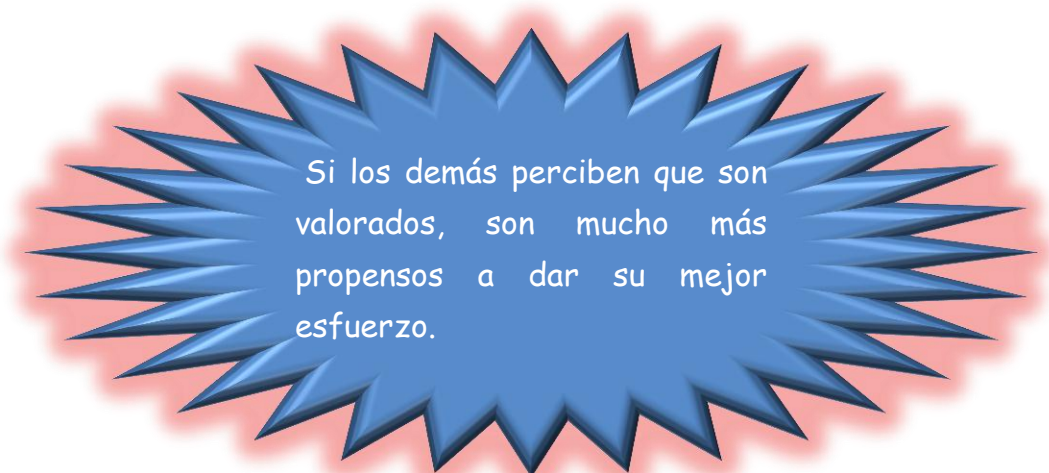
### ACTIVIDADES

Se entrega estrellas de papel amarillo a cada niño(a) y se les pide que escriban lo que les gusta hacer, o lo que disfrutan hacer, como: Mi nombre es... Me gusta... Me divierto cuando... Yo puedo... Estoy orgulloso(a) cuando... Soy muy bueno(a) haciendo... Me siento bien cuando... Me siento más seguro haciendo (o cuando).

## EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Realiza la actividad con facilidad			
Se expresa espontáneamente			
Respeto a los demás			

### Chispitas Metodológicas



Si los demás perciben que son valorados, son mucho más propensos a dar su mejor esfuerzo.

## EJERCICIO Nº 8

**TEMA:** APRENDO A RELACIONARME CON LOS DEMÁS

**OBJETIVO:** Reconocer y descubrir los gustos y/o características de sus amigos(as).

**MATERIALES:** Tarjetas

**TIEMPO:** Aproximadamente 25 minutos.



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

**DESARROLLO:**

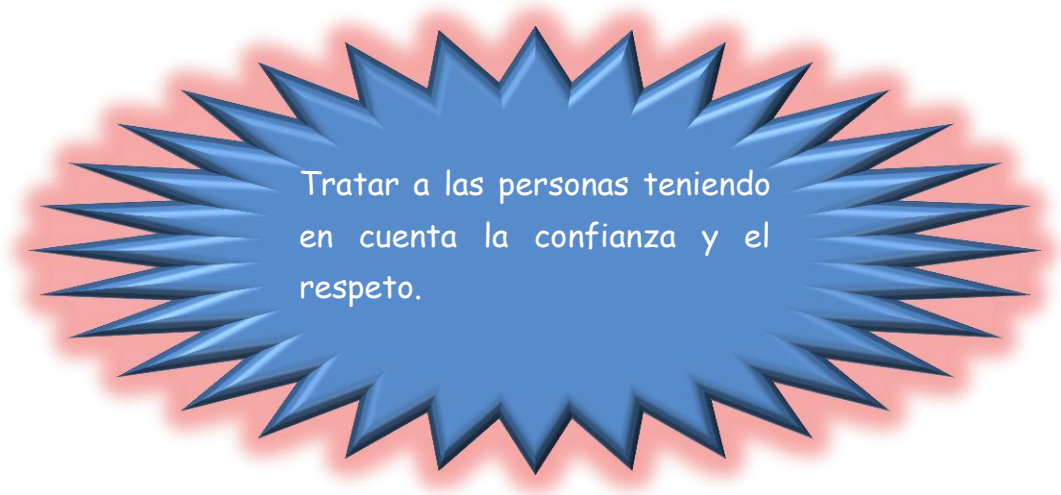
Se reparte a cada niño(a) las tarjetas de Amigo Bingo, luego de leer cada ítem que contiene la tarjeta de Amigo Bingo, y se informa que cuando se dé la señal (¡Ya!), cada niño(a) se moverá por el aula para rellenar su tarjeta

haciendo que un(a) amigo(a) diferente la firme o ponga su nombre en un cuadro, de acuerdo a su gusto y/o característica.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Participa con entusiasmo en la actividad			
Se comunica con facilidad con el grupo			
Respeto al grupo			

### Chispitas Metodológicas



## EJERCICIO Nº 9

**TEMA:** APRECIO Y VALORO MIS CAPACIDADES

**OBJETIVO:** Apreciar y valorar el talento de la propia persona.

**TIEMPO:** 30 minutos



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"

**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

### DESARROLLO:

Previamente se realiza un debate sobre el hecho de que todos tenemos talentos especiales, y se anima a los niños a que digan las diferentes cosas que pueden hacer bien. Luego se les pregunta si les gustaría tener el día de "Yo puedo hacer algo especial" en una fecha determinada (coordinada con los mismos niños) indica a los niños(as).

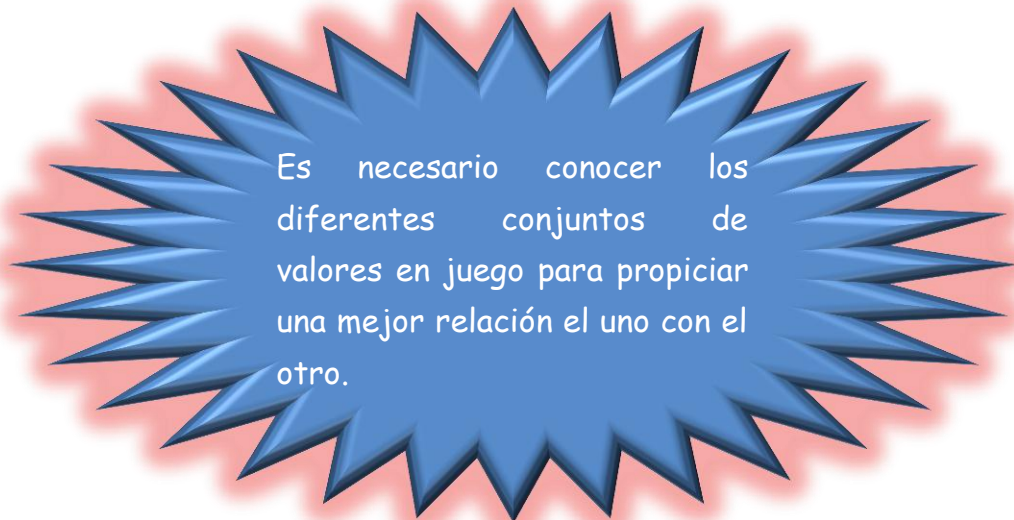
En la fecha acordada, cada niño(a) compartirá su talento especial con sus compañeros y aplaudirán luego de cada presentación (No conviene forzar a

que participen, sino animarles). Si es posible, grabar un video de los niños y entregárselo a cada uno(a) para que puedan compartirlo con sus familias.

### EVALUACIÓN:

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Expresa sus ideas con facilidad			
Participa con entusiasmo			
Respeto a los demás			

### Chispitas Metodológicas





## EJERCICIO Nº 10

### TEMA: PALABRAS Y GESTOS

#### OBJETIVOS:

- ✓ Valorar la capacidad de los niños de interpretación de palabras mediante gestos y los gestos interpretarlos con palabras

**MATERIAL:** Se necesita papel, lápiz.

**TIEMPO:** Aproximadamente 10 minutos.

**LUGAR:** Esta actividad se lo puede realizar Dentro y fuera del aula de clase.



**FUENTE:** Niños de la escuela "Joaquín Chiriboga"  
**ELABORADO POR:** Lcda. Norma Montoya.

## DESARROLLO:

- ➡ Se forman dos grupos
- ➡ Se elabora una lista de 10 palabras en un papel.
- ➡ Se elige a un integrante del grupo quien va hacer los gestos para explicarlo en palabras.
- ➡ Empieza el primer grupo
- ➡ Se le da al grupo que se lo ha seleccionado la lista de palabras en 10 minutos.
- ➡ Tiene que ir explicando con gestos cada una de las palabras
- ➡ Se dará 10 minutos para cada palabra.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Goleman, Daniel. (1996) Inteligencia Emocional. Vergara, Editor. Bs. Aires. Argentina.
- Gardner, Howard (1996) Inteligencias Múltiples. Vergara, Editor. Bs. Aires. Argentina.
- Martin, Doris Y Boeck Karin. (2001) Eq Qué Es La Inteligencia Emocional. Selección Edaf. 3ª Edición. Bs. Aires, Argentina. Pg. 22.
- Tobias Y Finder. (1997): Inteligencia Emocional En La Infancia,

## **WEBGRAFÍA**

<http://www.webconsultas.com/belleza-y-bienestar/salud-y-mente/tecnicas-para-elevar-la-autoestima-2661>

<https://sites.google.com/site/runachaykanan/algoritmos-1/actividades-propuestas-para-mejorar-la-autoestima-de-nuestros-niños>.

[http://bvs.sld.cu/revistas/rhab/articulos\\_rev2/articulo\\_dalila.htm](http://bvs.sld.cu/revistas/rhab/articulos_rev2/articulo_dalila.htm)