

Programa de Actividades sobre habilidades sociales



A decorative border surrounds the page, featuring a repeating pattern of colorful school supplies including pencils, pens, markers, erasers, and triangular rulers in shades of blue, pink, purple, yellow, and green.

Introducción

Las Habilidades Sociales han sido tratadas por numerosos autores en diferentes escuelas.

En un entrenamiento en habilidades sociales facilitan el desarrollo de habilidades tan necesarias para un exitoso desempeño en la sociedad actual, donde las exigencias de hoy son superiores a las de ayer e inferiores a las de mañana. Por ello este trabajo pretende valorar elementos que actúan como determinantes del desarrollo exitoso o no de habilidades sociales (autoestima, asertividad, proceso de socialización).

A lo largo de la vida nos encontramos con personas que se muestran siempre tolerantes y no hieren a nadie a pesar de que acostumbran decir lo que piensan. Estas personas que directa o indirectamente son admiradas por todos, también por lo general resultan ser sensatas, convincentes y persuasivas sin presentar autoritarismo ni indiferencia ante las opiniones o emociones de los demás. Este tipo de personas que manejan muy bien las relaciones humanas, muchas veces han despertado la envidia de otras personas quienes muchas veces intentan imitarles.

Por lo general, las habilidades sociales que poseen estas personas son innatas y las aplican sin mayor esfuerzo alguno cotidianamente; también existen personas que al no tener estas habilidades de manera innata se proponen a aprenderlas y así poder comunicarse mejor. Todas las personas pueden cambiar satisfactoriamente sin alterar su personalidad. Partamos de que nuestra salud mental y equilibrio personal están muy relacionados con la forma en que vivimos las relaciones interpersonales. La convivencia, cómo nos sentimos con los demás, puede resultar reconfortante o convertirse en una pesadilla.

Si cultivamos y dominamos estas habilidades podremos conseguir satisfacciones en el ámbito de la familia, de las amistades y en las relaciones amorosas. E incluso nos ayudarán a la hora de conseguir un empleo, de relacionarnos con nuestros jefes y compañeros de trabajo y de convencer de nuestras posturas o planteamientos.

Índice

	Pg.
Módulo I	
Comunicación.....	01
Saber pedir.....	01
Dar las gracias.....	02
Pedir disculpas.	03
Módulo II	
Empatía.....	04
Escuchar y saber escuchar.....	04
Expresión de emociones	06
Altruismo.....	07
Expresando sentimientos	08
Agresividad.....	09
Módulo III	
Resolución de problemas.....	10
Tolerancia	10
Saber negociar.....	11
Toma de decisiones	12
Establecer metas.	13
Módulo IV	
Asertividad.....	15
Conducta agresiva	15
Conducta pasiva	16
Modulo V	
Comunicación no verbal.....	17
Expresión facial.....	17
La mirada.....	18
La sonrisa.....	19
La postura.....	20
La orientación.....	21
La distancia o contacto físico.....	22
Apariencia personal.....	23
Auto manipulación.....	24

COMUNICACIÓN

SESIÓN N° 1 (APRENDIENDO A COMUNICARNOS MEJOR)

SABER PEDIR

1. **OBJETIVO:** Lograr que el niño pueda expresarse de una manera adecuada, para esto requeriremos de elaborar una serie de estrategias y una vez usadas lograremos obtener el resultado esperado.
2. **MATERIALES:** Objetos diversos
3. **PARTICIPANTES:** 16 niños
4. **DURACION:** 25 minutos
5. **PROCEDIMIENTO:** Material palabras

Se procederá a formar grupos de 2, seguidamente se les pedirá a los estudiantes que cojan un objeto cualquiera que tengan a su alcance. Una vez obtenido el objeto por uno de los estudiantes se procederá a pedirle a dicho estudiante que le entregue el objeto que escogiera a su compañero de grupo. Y en dicha entrega tendrán hacer uso de su habla para poder entregarlo y a su vez recibirlo.





SESIÓN N° 2 (APRENDIENDO PALABRAS MAGICAS)

DAR LAS GRACIAS

1. **OBJETIVO:** lograr que los niños sepan decir "gracias", para ello haremos uso de una gama variada de estrategias las cuales nos permitirá poder conseguir que el estudiante pueda expresarse adecuadamente con el otro estudiante y esto se dará cuando este se exprese hacia otras personas que están en su entorno, y a su vez les brinden su ayuda.
2. **MATERIALES:** Cartillas con frases
3. **PARTICIPANTES:** 15 alumnos
4. **DURACIÓN:** 15 minutos
5. **PROCEDIMIENTO:**
 - Se procederá a formar grupos de 3 las cuales visualizaran los carteles y que estos contendrán frases referente al saber pedir y agradecer dicho material será manipulado por el docente
 - Una vez que el estudiante visualizo los carteles presentados por el docente, procederá a interpretarlo bajo su propia concepción y esta será orientada por el docente.
 - Para finalizar la estrategia el estudiante tendrá que dramatizar los carteles que visualizo.

SI ERES AGRADECIDO, SERÁ MÁS FÁCIL QUE CONSIGAS LO QUE NECESITAS DE OTRAS PERSONAS.

SI ERES AGRADECIDO, A LAS OTRAS PERSONAS LES GUSTARÁ AYUDARTE.



SESION N°3 (LA ALEGRÍA DE PERDONAR)

PEDIR DISCULPAS

1. **OBJETIVO:** Conseguir que el estudiante logre experimentar los sentimientos de los demás.
2. **MATERIALES:** Un diccionario (u otro libro voluminoso) para cada persona.
3. **PARTICIPANTES:** Todos los estudiantes
4. **DURACION:** 10 minutos.
5. **PROCEDIMIENTOS:**

Dale a cada persona un libro voluminoso, como por ejemplo, un diccionario. Pídeles que sostengan el libro a la altura de sus hombros con los brazos completamente extendidos. Cada persona debe sostener el libro todo lo que pueda. Cuando empiecen a bajar los brazos por el peso, pregunta:

¿Fue difícil sostener el peso levantado?

¿Cómo te sentiste cuando el libro empezó a parecer más y más pesado?

¿En qué se parece esto a la manera en que te sientes cuando has hecho algo indebido contra alguien más, pero no has pedido perdón por tus acciones?

¿Cómo te sentiste cuando pudiste bajar el libro?

¿En qué se parece esto a lo que sientes cuando te han perdonado por algo que le hiciste a alguien?



EMPATÍA

SESIÓN 4 (BUSCANDO EMPATÍA)

ESCUCHAR Y SABER ESCUCHAR

1. **OBJETIVO:** Desarrollar la empatía en los niños, para mejorar las relaciones sociales entre compañeros.
2. **MATERIALES:** Vestimenta para caracterizar a los personaje a imitar
3. **PARTICIPANTES:** 20 alumnos
4. **DURACION:** 15 minutos.
5. **PROCEDIMIENTOS:**

Pido dos voluntarias para que hagan teatralización de lo que yo leo. Una hace de ostra y otra de pez. Harán la mímica correspondiente según voy leyendo el cuento.
6. **ANEXO:**

Érase una vez una ostra y un pez. La ostra habitaba las aguas tranquilas de un fondo marino, y era tal la belleza, colorido y armonía de su aspecto que llamaba la atención de cuantos animales por allí pasaban.

Un día acertó a pasar por el lugar un pez que quedó encantado al instante. Se sintió sumamente atraído por la ostra y deseó conocerla al instante. Sintió un fuerte impulso de entrar en los más recónditos lugares de aquél animal misterioso. Y así, partió veloz y bruscamente hacía el corazón de la ostra, pero ésta se cerró, también bruscamente.

El pez, por más y más intentos que hacía para abrirlas con sus aletas y con su boca, aquellas más y más fuertemente se cerraban. Pensó entonces en alejarse, esperar a cuando la ostra estuviera abierta y, en un descuido de ésta, entrar veloz sin darle tiempo a que cerrara sus valvas.



Así lo hizo, pero de nuevo la ostra se cerró con brusquedad. La ostra era un animal extremadamente sensible y percibía cuántos mínimos cambios en el agua ocurrían, y así, cuando el pez iniciaba el movimiento de acercarse, ésta se percataba de ello y al instante cerraba sus valvas.

El pez, triste, se preguntaba ¿por qué la ostra le temía? ¿Cómo podría decirle que lo que deseaba era conocerla y no causarle daño alguno? ¿Cómo decirle que lo único que deseaba era contemplar aquella belleza y compartir las sensaciones que le causaban? El pez se quedó pensativo y estuvo durante mucho rato preguntándose qué podría hacer.

¡De pronto!, se le ocurrió una gran idea.-Pediré ayuda, se dijo. Sabía que existían por aquellas profundidades otros peces muy conocidos por su habilidad para abrir ostras, y hacia ellos pensó en dirigirse.

-Hola, dijo el pez. ¡Necesito vuestra ayuda! Siento grandes deseos de conocer una ostra gigante pero no puedo hacerlo.

Los peces continuaron en animada conversación buscando posibles soluciones.

Reflexión: ¿Qué os ha parecido? ¿Qué habéis aprendido? ¿Qué otra situación os recuerda esta historia? ¿Queréis representarla?





SESION N° 5 (APRENDIENDO A MIRAR)

EXPRESIÓN DE EMOCIONES.

1. **OBJETIVO:** Lograr que el estudiante pueda expresar sus sentimientos emociones a través de la mirada.
2. **MATERIALES:** Pandereta, guitarra.
3. **PARTICIPANTES:** 20 alumnos.
4. **DURACION:** 15 minutos.
5. **PROCEDIMIENTO:**
 - Mediante una canción trabajamos la expresión de la mirada
 - Se pide que todos los niños se pongan de pie y luego proceden a cantar y seguir las indicaciones de la persona que dirige la canción.

6. ANEXO:

Si Jesús te satisface da tus palmas
da tres palmas, da tres palmas.

Que mira al que está a tu lado
y muéstrale una sonrisita (bis)

Si Jesús te satisface....

Oh mira al que está a tu lado
Y dale a un abracito.

SESIÓN N° 6 (Ayudando a los demás)

ALTRUISMO

1. **OBJETIVO:** Lograr que el niño apoye a los compañeros que necesitan sin pedir nada a cambio.
2. **MATERIALES:** Vestimenta de acuerdo a la época o situación que se desee llevar a cabo la tematización.
3. **PARTICIPANTES:** 16 niños
4. **DURACION:** 25 minutos
5. **PROCEDIMIENTO:** Que los niños actúen la parábola del buen samaritano

6. ANEXOS:

Parábola el buen samaritano

«Bajaba un hombre por el camino de Jerusalén a Jericó y cayó en manos de unos bandidos, que lo despojaron hasta de sus ropas, lo golpearon y se marcharon dejándolo medio muerto.

Por casualidad bajaba por ese camino un sacerdote; lo vió, dio un rodeo y siguió.

Lo mismo hizo un levita que llegó a ese lugar: lo vio, dio un rodeo y pasó de largo.

Un samaritano también pasó por aquel camino y lo vio, pero éste se compadeció de él.

Se acercó, curó sus heridas con aceite y vino y se las vendó; después lo montó sobre el animal que traía, lo condujo a una posada y se encargó de cuidarlo.



Al día siguiente sacó dos monedas y se las dio al posadero diciéndole: «Cuídalo, y si gastas más, yo te lo pagaré a mi vuelta.»





SESIÓN N° 7 (APRENDIENDO A VALORAR)

EXPRESANDO SENTIMIENTOS.

1. **OBJETIVO:** Aprender a valorar positivamente a los demás y sentirse valorado por ellos.
 2. **MATERIALES:** Una o dos pelotas
 3. **PARTICIPANTES:** Todos los estudiante del salón
 4. **DURACION:** 25 minutos
 5. **PROCEDIMIENTO:**
 - Los niños se situarán en círculo, sentados o de pie.
 - Un niño o una niña botarán una pelota diciendo una cualidad positiva del compañero/a que tiene al lado y le pasará luego la pelota.
 - El juego se realizará hasta completar la ronda.
 - Se puede realizar una variante del juego que consistirá en decir una cualidad positiva de cualquier niño de la clase y lanzarle luego la pelota.
 - Otra opción es hacer este juego utilizando los pupitres de la clase. Un niño se levantará, dirá la cualidad positiva de otro y se sentará en el lugar de dicho compañero. Éste, entonces, se cambiará de sitio cuando elija a otro y le diga algo positivo. La dinámica acabará cuando ningún niño esté en su lugar habitual.
- 
- 



SESIÓN N° 8 (CONTROLANDO MIS CONDUCTAS)

AGRESIVIDAD

1. **OBJETIVO:** formar cohesión en el grupo a través del contacto físico
2. **MATERIALES:** Un silbato
3. **PARTICIPANTES:** Todos los estudiantes del salón
4. **DURACIÓN:** 25 minutos
5. **PROCEDIMIENTO:**

Los cazas abrasadores solo pueden tocar a los compañeros cuando no tienen pareja y deben tocarles en la espalda. Los alumnos se distribuyen libremente por el espacio y a la señal del expositor han de abrazarse por parejas. Cada vez que el expositor dice cambio de pareja han de abrazarse a otro compañero o compañera distinta del anterior para favorecer la relación entre todos. Para dinamizar el juego hay que designar dos voluntarios que llevan un objeto en la mano (cono flexible) que son los cazas abrasadores, es decir tienen que cazar, tocar a un compañero mientras este busca desesperadamente un abrazo, cuando está abrazado ya no se le puede cazar.



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

SESIÓN N° 9 (PRACTICANDO LA TOLERANCIA)

TOLERANCIA

1. **OBJETIVO:** Practicar la tolerancia en entre compañeros para fortalecer las relaciones interpersonales.

2. **MATERIALES:** Tarjetas

3. **PARTICIPANTES:** 20 niños

4. **DURACION:** 15 minutos

5. PROCEDIMIENTO:

Se les propone formar grupos de una manera bien difícil o casi imposible. En el lugar elegido para realizar la dinámica, colocaremos los siguientes carteles:

- Aquí no se pueden poner los altos.
- Aquí no se pueden poner los que tienen menos de 10 años.
- Aquí no se pueden poner los que tienen alguna ropa verde.
- Aquí no se pueden poner los que tienen zapatillas.
- Aquí no se pueden poner los que no van a misa.
- Aquí no se pueden poner los que sean gorditos.
- Aquí no se pueden poner los que tienen pelo corto.

En cada grupo sólo puede haber 3 personas. Sólo disponen de 5 minutos para distribuirse según los carteles. Nadie puede quedar sin grupo.

Pasado el tiempo dado para formar los grupos, dialogamos:

- ¿Se han podido formar los grupos?
- ¿Cómo nos hemos sentido?
- ¿Ha sido fácil?
- ¿Alguien ha quedado excluido?



SESIÓN N° 10 (ALGUIEN ESTÁ INTERESADO EN COMPRARTE)

SABER NEGOCIAR

1. **OBJETIVO:** Reflexionar sobre la autoestima y el valor propio.
2. **MATERIALES:** Cartillas y plumones
3. **PARTICIPANTES:** 10 personas aproximadamente.
4. **DURACION:** 15 minutos
5. **PROCEDIMIENTO:**

Los participantes escriben en una hoja su nombre, a continuación meten todos los nombres en una bolsa.

A continuación cada persona sacará un papel con el nombre de otra persona escrito en él. Nadie debe desvelar qué nombre hay escrito en su papel.

Sobre el papelito, redacta un anuncio siguiendo un modelo de anuncio de compra-venta, intentando vender a la persona que aparece en el papelito. Para ello tiene que poner todas las cualidades buenas que crea que tiene. El juego consiste en tratar de hacer el anuncio de compra-venta lo más emocionante posible, y intentar por todos los medios destacar las cosas buenas de la persona.

Después se vuelven a mezclar todos los papelitos, y se elige a un portavoz para que los lea en voz alta. El portavoz los irá sacando uno tras uno y leyéndolos. Tras leer el papel, se le entrega a la persona de la que habla el anuncio.

Una vez que cada uno tenga un papel en su mano, preguntaremos como nos hemos sentido tras la actividad.

SESIÓN N° 11 (APRENDIENDO A UNA BUENA TOMA DE DECISIONES)

TOMA DE DECISIONES

1. **OBJETIVO:** Reconocer que el niño mediante el juego pueda elegir o no al jugar.
2. **MATERIALES:** Un silbato
3. **PARTICIPANTES:** Todos los niños (en dos grupos)
4. **DURACION:** 25 minutos
5. **PROCEDIMIENTO:**
 - Formar en dos grupos.
 - Que el primer grupo elija a un niño de quien va ser el cocodrilo y los demás van hacer perseguidos por el cocodrilo.
 - Los niños fingirán que van a pasar por un pantano para que el cocodrilo no los atrape.
 - El niño que sea atrapado se convertirá también en cocodrilo.
 - El mismo procedimiento será para el segundo grupo.
 - Evaluaremos a los grupos que al tomar sus decisiones quien de los grupos izo más rápido con compañerismo.

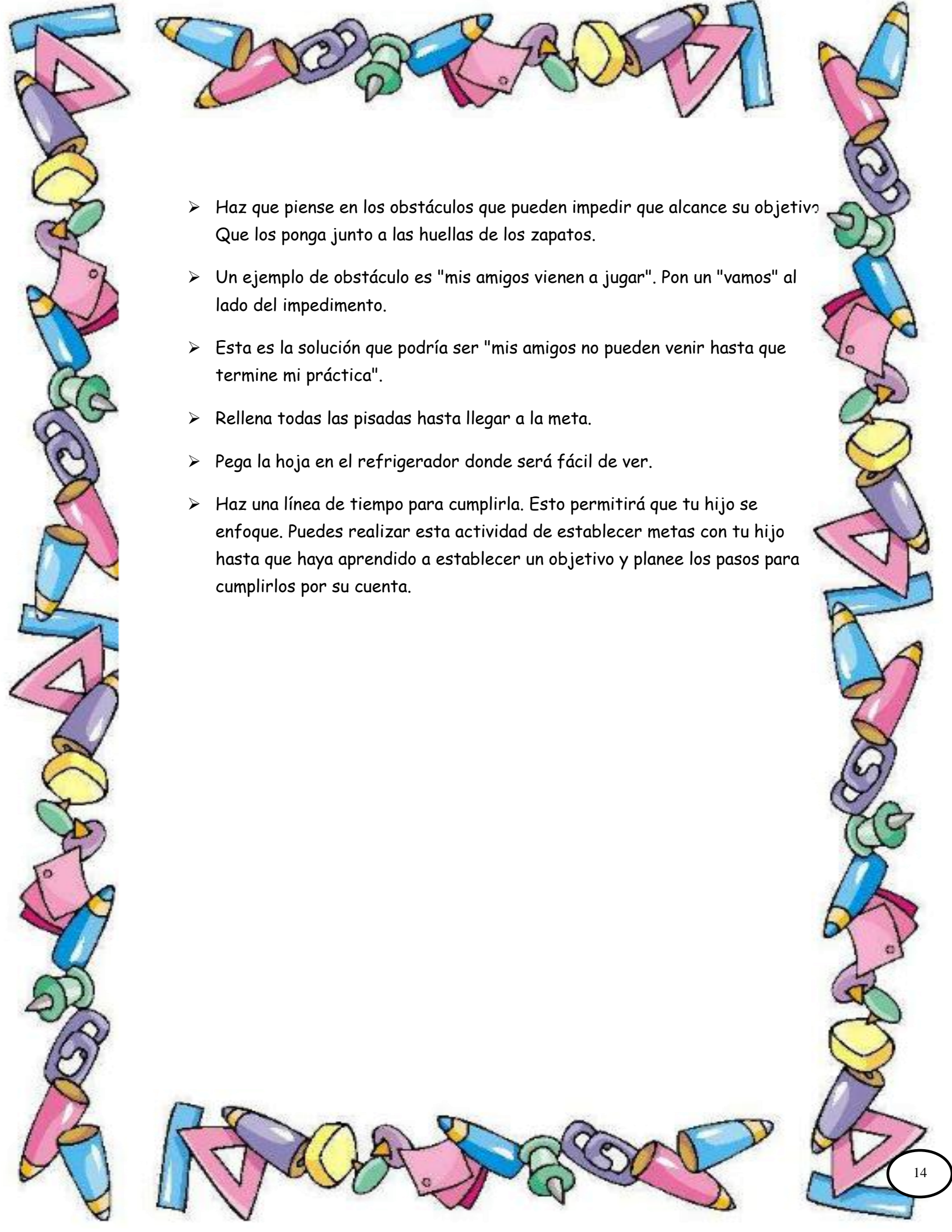




SESIÓN N° 12 (PONIENDONOS METAS)

ESTABLECER METAS

1. **OBJETIVO:** Fomentar en el niño para que ellos logren las metas que se propongan
2. **MATERIALES:** Cartillas y objetos variados.
3. **PARTICIPANTES:** Todos los niños
4. **DURACION:** 35 minutos
5. **PROCEDIMIENTO:**
 - En una hoja de forma visual de monitorear los objetivos.
 - Inicia con una meta alcanzable para que el niño desarrolle un sentido de éxito desde el inicio.
 - Haz que escriba su meta en la parte superior de una hoja de papel.
 - Resáltala con colores para que sea fácil de ver.
 - En la parte inferior del papel escribe "inicio".
 - Dibuja el contorno de un zapato varias veces desde "inicio" hasta la meta. Estos son los pasos que el niño deberá realizar para alcanzarla.
 - Rellena cada zapato con un paso específico y realizable.
 - Por ejemplo, la meta podría ser "quiero ser capaz de realizar 40 ejercicios de multiplicación en 2 minutos en la prueba semanal del viernes". Los pasos pueden incluir "practicar la tabla de multiplicar del 2 cada día durante 15 minutos hasta citarlo de manera exacta en 20 segundos".

- 
- Haz que piense en los obstáculos que pueden impedir que alcance su objetivo. Que los ponga junto a las huellas de los zapatos.
 - Un ejemplo de obstáculo es "mis amigos vienen a jugar". Pon un "vamos" al lado del impedimento.
 - Esta es la solución que podría ser "mis amigos no pueden venir hasta que termine mi práctica".
 - Rellena todas las pisadas hasta llegar a la meta.
 - Pega la hoja en el refrigerador donde será fácil de ver.
 - Haz una línea de tiempo para cumplirla. Esto permitirá que tu hijo se enfoque. Puedes realizar esta actividad de establecer metas con tu hijo hasta que haya aprendido a establecer un objetivo y planee los pasos para cumplirlos por su cuenta.



ASERTIVIDAD

SESIÓN 13 (CORRIGIENDO MI CONDUCTA)

CONDUCTA AGRESIVA

1. **OBJETIVO:** Fortalecer normas de convivencia y respeto.
2. **MATERIALES:** Tarjetas
3. **PARTICIPANTES:** 20 alumnos.
4. **DURACIÓN:** 20 minutos.
5. **PROCEDIMIENTOS:**

Todos los niños colocados en un círculo los cuales están enumerados, el profesor se pone de espalda y menciona un número , el niño que tiene el mismo pasa al frente y cojera una tarjeta y explicará o imitará lo que pregunta la misma sobre normas de conducta. Luego se le pide opinión a los demás niños si lo ejecutó bien.

Contenido de las tarjetas.

- Cuando usted llega al grupo de sus compañeros de aulas que hace.
- Si llega una visita al aula y usted está sentado, qué harías.
- Si vas en una guagua sentado y se pone al lado tuyo una embarazada que debes de hacer.
- Cuando la maestra está explicando y tu compañero de pupitre está hablando que tú haces.
- Si al director de la escuela va delante de ti y se le cae la agenda que tú haces.
- Si dos compañeritos de la escuela se están fajando que debes de hacer.



SESIÓN 14 (SIGUIENDO PASOS)

CONDUCTA PASIVA

1. **OBJETIVO:** establecer y formular reglas del juego, advertencias, instrucciones y órdenes que los estudiantes deberán cumplir.
2. **MATERIALES:** CD música de fondo
3. **PARTICIPANTES:** 20 alumnos.
4. **DURACIÓN:** 20 minutos.
5. **PROCEDIMIENTOS:** Simón manda.
 - Elegimos al alumno que guiará a sus compañeros que será conocido como "simón".
 - Se divide a los alumnos en dos grupos de 10.
 - Simón escogerá a un niño de cada grupo quien será el jefe.
 - Simón da instrucciones.
 - Solo cada jefe de grupo entregará lo que simón pida.
 - Se llegará a un puntaje de 15 puntos y el grupo ganador obtendrá un premio.

Ejemplo:

- Simón pide un pañuelo.
- Cada jefe irá a su grupo junto con sus compañeros buscarán el pañuelo.
- El grupo que tendrá primero lo que simón haya pedido le dará al jefe y le entregará a Simón y tendrá puntos a favor.

Así sucesivamente será el juego



COMUNICACIÓN NO VERBAL

SESIÓN 15 (EXPRESANDO MIS EMOCIONES)

EXPRESION FACIAL

1. **SESIÓN:** Las diferentes formas de expresarme
2. **OBJETIVO:** Lograr que el niño pueda expresar sus sentimientos, emociones y estos se den mediante movimientos faciales.
3. **MATERIALES:** Cd de música de fondo
4. **PARTICIPANTES:** 10 participantes
5. **DURACIÓN:** 10 minutos
6. **PROCEDIMIENTO:**
Se formara grupos de 2 personas, posteriormente se procederá a empezaran actuar mediante gestos. Ejemplo: Tristeza, alegría
7. **ANEXO:** En una hoja dibujen las expresiones que han visto
Fichas de los rostros





SESIÓN 16 (EXPRESANDO MIS EMOCIONES)

LA MIRADA

1. **SESIÓN:** Empezamos a conocernos con la mirada.
2. **OBJETIVO:** Descubrir los sentimientos de los estudiantes a través de la mirada.
3. **MATERIALES:** Guitarra, pandereta
4. **PARTICIPANTES:** 9 personas
5. **DURACIÓN:** 20 minutos
6. **PROCEDIMIENTO:** Mediante una canción trabajamos la expresión de la mirada se pide que todos los niños se pongan de pie y luego procederán a cantar y seguir las indicaciones de las personas que dirige la canción.
7. **ANEXO:**

Mediante una canción

Si Jesús te satisface da tres palmas

da tres palmas , tres palmas

Oh mira al que está a tu lado

y muéstrale una sonrisita

Si Jesús te satisface

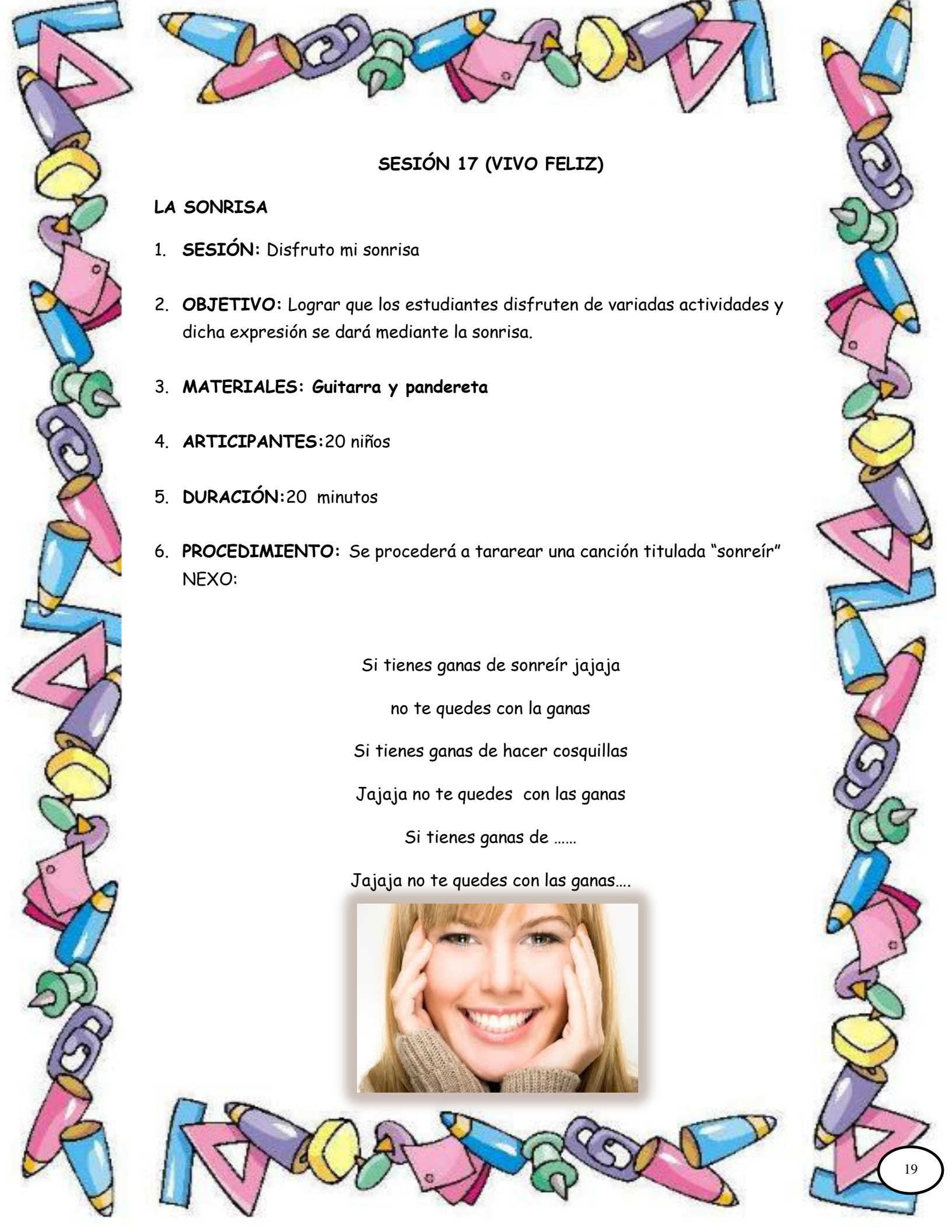
Oh mira al que está a tu lado

y hazle costillas

Si Jesús te satisface

Oh mira al que está a tu lado

y dale un abracito



SESIÓN 17 (VIVO FELIZ)

LA SONRISA

1. **SESIÓN:** Disfruto mi sonrisa
2. **OBJETIVO:** Lograr que los estudiantes disfruten de variadas actividades y dicha expresión se dará mediante la sonrisa.
3. **MATERIALES:** Guitarra y pandereta
4. **ARTICIPANTES:** 20 niños
5. **DURACIÓN:** 20 minutos
6. **PROCEDIMIENTO:** Se procederá a tararear una canción titulada "sonreír"
NEXO:

Si tienes ganas de sonreír jajaja
no te quedes con la ganas

Si tienes ganas de hacer cosquillas
Jajaja no te quedes con las ganas

Si tienes ganas de

Jajaja no te quedes con las ganas....





SESIÓN 18 (CORRIGIENDO MI POSTURA)

POSTURA CORPORAL

1. **SESIÓN:** Mi Postura
2. **OBJETIVO:** Conseguir que el estudiante desarrolle diversas posturas.
3. **MATERIALES:** Pelota y pandereta
4. **PARTICIPANTES:** Por parejas
5. **DURACIÓN:** 10 minutos
6. **PROCEDIMIENTO:**

Los niños se organizan por parejas y sostienen la pelota pequeña con sus frentes, con las manos en la espalda.

Siguiendo el ritmo del pandero o de la música, caminan por el espacio de juego procurando que no se les caiga .Se puede colocar una pelota un poco más grande en las barrigas, para que les sea más fácil





SESIÓN 19 (CORRIGIENDO MI POSTURA)

ORIENTACIÓN

1. **SESIÓN:** Busco mi orientación
2. **OBJETIVO:** Conseguir que el estudiante tenga una orientación adecuada, cuando realice una comunicación con otra persona.
3. **MATERIALES:** CD música de fondo.
4. **PARTICIPANTES :** 2 parejas
5. **DURACIÓN:** 10 minutos
6. **PROCEDIMIENTO**
Dos personas se acercan frente a frente, empiezan a hablar y contarse ocurrencias
7. **ANEXO**



SESIÓN 20 (UBICÁNDOME EN EL ESPACIO)

LA DISTANCIA

1. **SESIÓN:** Adopto mi distancia
2. **OBJETIVO:** Lograr que el estudiante pueda conocer las diferentes distancias que tiene su entorno académico.
3. **MATERIALES:** Cd de música
4. **PARTICIPANTES:** 20
5. **DURACIÓN:** 20 minutos
6. **PROCEDIMIENTO:**
Los niños empezaran hacer rondas donde se verán la distancia
7. **ANEXO:**

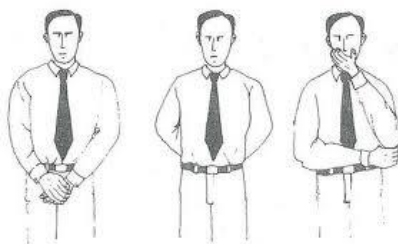
EL PICO PICO

En este juego se sientan los niños alrededor de una mesa, mientras que uno de los estudiantes del juego va pellizcando una por una de las manos de estos que se encuentran en la mesa mientras va narrando versos

Pico pico

Melorico

¿Quién te dio tan largo pico que fueras a picarle





SESIÓN 21 (CUIDANDO MI AUTOESTIMA)

LA APARIENCIA

1. **SESIÓN:** Sentirnos bien con nuestra apariencia
2. **OBJETIVO:** Comprender la importancia de la apariencia personal
3. **MATERIALES:** CD música de fondo
4. **PARTICIPANTES:** 30
5. **DURACIÓN:** 10 minutos
6. **PROCEDIMIENTO:**

La maestra indica a los participantes que se paren y vean a su compañero de costado hace una descripción y así mismo lo hará el compañero de al lado.

7. NEXO

Realizar una síntesis sobre todos los aspectos de apariencia personal





SESIÓN 22 (MEJORANDO MI SICOMOTRICIDAD)

AUTOMANIPULACIÓN

1. **SESIÓN:** Empleo auto manipulación
2. **OBJETIVO:** Mejorar la psicomotricidad del estudiante
8. **MATERIALES:** CD música de fondo
3. **PARTICIPANTES:** 20
4. **DURACIÓN:** 10 minutos
5. **PROCEDIMIENTO:**
La profesora da órdenes a los participantes como tocarse el pelo, la cara o el brazo o tocarse la nariz ganara el que más rápido lo hace



INTEGRANTES

- ARIAS ROMÁN MARITZA
- CASAS ZEVALLOS LEONOR
- MALDONADO ANA
- HUANCOLLO COAQUIRA MARCO ANTONIO
- SIVANA CHIPANA MARLENI