

GUÍA DE TRABAJO PARA DOCENTES

“JUNTOS RECORREREMOS ESTE CAMINO”



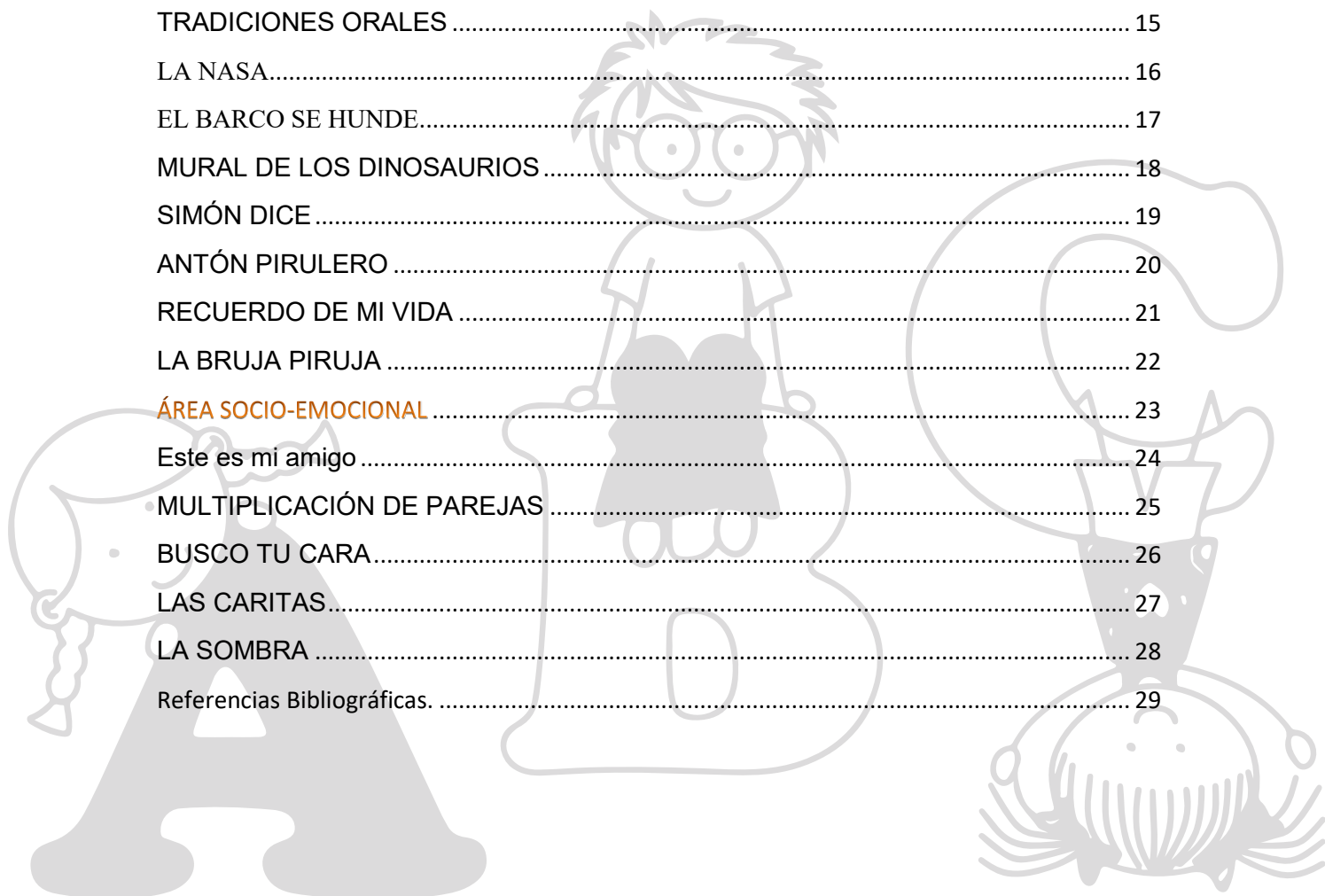
Fuente: <https://www.bloghoptoys.es/10-herramientas-para-facilitar-el-dia-dia-nino-con-dispraxia/>

Autora: Claudia Flores

Ed. Inicial Bilingüe

Contenido

¿PARÁ QUIEN VA DIRIGIDA ESTA GUÍA?	3
¿QUÉ SON LAS TÉCNICAS GRUPALES?	3
¿CÓMO SE LLEVA A CABO LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS TÉCNICAS GRUPALES EN EL AULA?	3
UTILIDAD DE LAS TÉCNICAS	4
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
APRENDIZAJE COOPERATIVO	4
CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO	5
ÁREA MOTRIZ	6
ZIGZAG	7
EL MUNDO	8
PISTA DE OBSTÁCULOS	9
ME GUSTAN MIS VECINOS	10
EL CORRAL	11
ÁREA COGNITIVA	12
CUENTOS MÁGICOS	13
LA MANO MÁGICA	14
TRADICIONES ORALES	15
LA NASA	16
EL BARCO SE HUNDE	17
MURAL DE LOS DINOSAURIOS	18
SIMÓN DICE	19
ANTÓN PIRULERO	20
RECUERDO DE MI VIDA	21
LA BRUJA PIRUJA	22
ÁREA SOCIO-EMOCIONAL	23
Este es mi amigo	24
• MULTIPLICACIÓN DE PAREJAS	25
• BUSCO TU CARA	26
LAS CARITAS	27
LA SOMBRA	28
Referencias Bibliográficas.	29



OBJETIVO DE LA GUÍA

Describir las técnicas grupales que ayudarán al desarrollo global de niños con Síndrome de Down entre 4 a 5 años que inmerso en aulas inclusivas.

¿PARÁ QUIEN VA DIRIGIDA ESTA GUÍA?

Esta guía va dirigida a las docentes de instituciones educativas privadas y públicas que en sus aulas escolares han incluido niños con Síndrome de Down, el trabajo con estos niños es complejo, pero con la utilización de técnicas grupales dentro del aprendizaje. La labor del docente permitirá dar respuesta a la diversidad del alumnado desde el enfoque inclusivo.

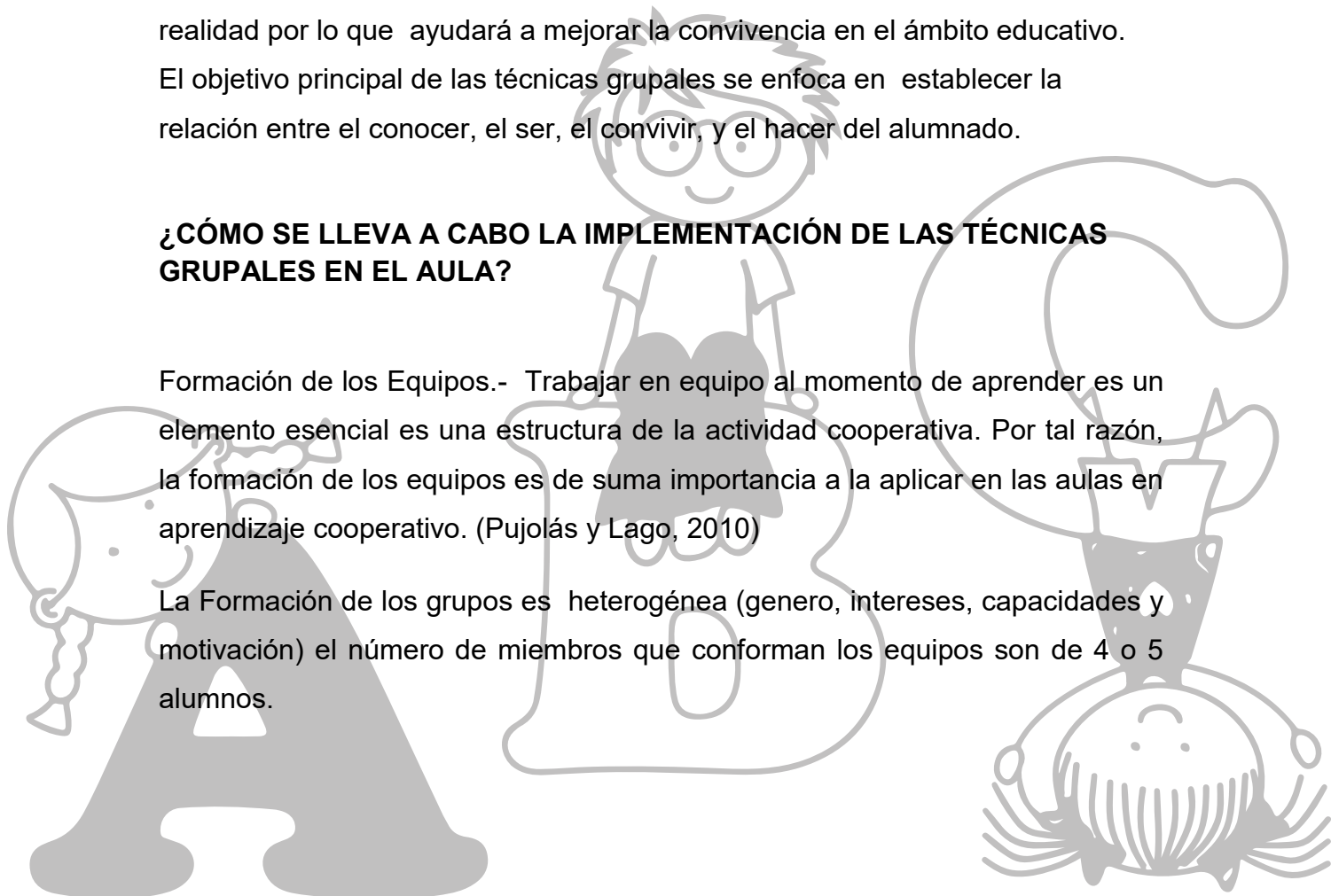
¿QUÉ SON LAS TÉCNICAS GRUPALES?

Las técnicas grupales Según Banz Liendo (2008) son estrategias que logran una constante interacción entre personas. Así, las técnicas grupales permiten adquirir destrezas a nivel social, emocional, cognitiva, e incluso física. Andrade (2004) menciona que es un proceso de formación que parte de la práctica de la realidad por lo que ayudará a mejorar la convivencia en el ámbito educativo. El objetivo principal de las técnicas grupales se enfoca en establecer la relación entre el conocer, el ser, el convivir, y el hacer del alumnado.

¿CÓMO SE LLEVA A CABO LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS TÉCNICAS GRUPALES EN EL AULA?

Formación de los Equipos.- Trabajar en equipo al momento de aprender es un elemento esencial es una estructura de la actividad cooperativa. Por tal razón, la formación de los equipos es de suma importancia a la aplicar en las aulas en aprendizaje cooperativo. (Pujolás y Lago, 2010)

La Formación de los grupos es heterogénea (genero, intereses, capacidades y motivación) el número de miembros que conforman los equipos son de 4 o 5 alumnos.



Para asegurar con este punto es necesario que el docente distribuya la clase en 3 filas, teniendo presente incompatibilidades dentro del aula y por ende teniendo presente a los alumnos con mayor riesgo de exclusión se les deberá ubicar en un grupo donde sean integrados y apoyados.

Los alumnos son repartidos en 3 columnas. En la columna de la izquierda una cuarta parte de la clase en donde están los niños empoderados, autónomos, motivados y capaces de ser una ayuda para los demás, en la fila de la derecha se ubica a los niños incluidos o que necesitan ayuda y en la fila de la mitad se les ubica a la mitad de la clases. Una vez distribuidos en cada fila al momento de formar los equipos, se necesita un alumno de la primera fila, dos del medio y una de la derecha.

UTILIDAD DE LAS TÉCNICAS

- ✓ Permite fortalecer los lazos de amistad y compañerismo mediante el intercambio de ideas, saberes y conocimiento.
- ✓ Posibilita el intercambio de conocimientos, significados y construcción de consensos, lo que mejora la relación interpersonal y construcción de conocimiento colectivo.
- ✓ Fortalece la cohesión del grupo porque las técnicas grupales son el medio para fundar relaciones humanas que con el tiempo de fortalecen y desarrolla actitudes de cooperación y colaboración.
- ✓ Permite que los participantes desarrollen la habilidad de solución de problemas de una manera creativa, es decir buscar diferentes alternativas resolver conflictos entre participantes.
- ✓ Fortalecimiento de las distintas formas de expresión como la corporal y artística

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

APRENDIZAJE COOPERATIVO

“Aprender es algo que los estudiantes hacen como una obligación, y no algo que les hace a ellos” (Johnson, Johnson, Holubec, 1999). El aprendizaje

requiere que los alumnos participen de una manera activa y directa, al igual que un alquimista, los alumnos deben ir escalando poco a poco las cimas del aprendizaje, este objetivo los estudiantes lo lograrán siendo parte de un grupo donde existe un valor fundamental como la cooperación.

CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Los miembros del grupo del grupo tengan la necesidad de trabajar juntos para realizar un trabajo y cumplir con el objetivo propuesto.

Responsabilidad individual y grupal.

Los miembros del grupo trabajan en conjunto para poder lograr que la tarea asignada sea todo un éxito.

Es importante reconocer que los miembros del grupo sepan tomar decisiones, buena relación interpersonal, comunicación constante, crear un ambiente de confianza.

A continuación, se detallarán las actividades propuestas para trabajar en las aulas escolares.



http://www.institutoyaans.org/wp-content/uploads/2016/12/Manitas_colores_instituto_yaans.jpeg



ÁREA MOTRIZ



<https://neuropediatra.org/2017/03/20/sindrome-de-down-ejercicio-fisico-y-deporte/>



Desarrollar habilidades motrices



OBJETIVO

PROCESO

RECURSOS

TIEMPO

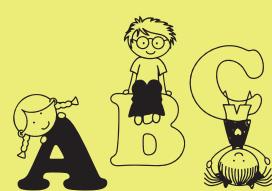
EVALUACIÓN

Formar grupos de 5 participantes
 Dar las instrucciones: están los grupos divididos a la derecha y a la izquierda, cuando se diga ZIG los grupos de la derecha bailarían sobre una colchoneta y cuando se diga ZAG los grupos de la izquierda saltarían la cuerda. Al decir ZIGZAG los dos grupos al mismo tiempo harán sus respectivas actividades y finalmente al decir ZIGZAG ZIGZAG los grupos se cambiarán de puestos.

- Colchonetas
- Grabadora
- Cd
- Cuerdas

30 minutos

Indicador de Evaluación:	Usa habilidades motoras básicas (correr, bailar y saltar)			Sigue instrucciones.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						





👤👤 Desarrollar las habilidades sensorio-motoras.



- 👤👤 Se ubican formando un círculo, ya sea de pie o sentados.
- 👤👤 Se explica que lanzarán una pelota a otro compañero diciendo uno de los siguientes elementos: aire, mar, tierra.
- 👤👤 El niño que recibe la pelota debe decir un animal que pertenezca al elemento indicado dentro de 5 segundos como máximo.
- 👤👤 En el momento que cualquiera de los participantes al lanzar la pelota diga "mundo" todos deben correr y hacer un trampolín.

👤👤 Colchoneta

👤👤 Pelota

👤👤 30 minutos

Indicador de Evaluación:	Usa habilidades motrices básicas (correr, saltar, caminar,)			Compara y relación el animal con su hábitat.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de Estudiantes						



OBJETIVO



PROCESO



RECURSOS



TIEMPO



EVALUACIÓN



👤👤 Reforzar habilidades motrices.



👤👤 De acuerdo al número de participantes formar entre 3 o 4 grupos de igual número de participantes.

👤👤 Cada grupo se le designará un espacio en el patio frente a cada una de las pistas de obstáculos.

👤👤 En la primera pista: Carrera de Sacos.

👤👤 En la segunda pista: cuchara y bola, se hace una pista de obstáculos con conos, en la meta están los cestos. Quien meta más pelotas en los cestos es el equipo ganador.

👤👤 Tercera Pista: Carrera de Cintas, los niños deberá amarrarse uno de los pies y correr hasta la meta.

👤👤 Cuando los grupos terminen cada pista, se tomará un tiempo de 15 minutos y se volverá a retomar la actividad intercambiando las pistas.

👤👤 Sacos

👤👤 Cintas.

👤👤 Bolas

👤👤 Cestas.

👤👤 Cucharas

👤👤 1 hora

Indicador de Evaluación:	Usa habilidades motrices básicas (correr, saltar, caminar en línea recta.)			Desarrolla tipos de movimientos (lentos, rápido, continuo, discontinuo.)		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						

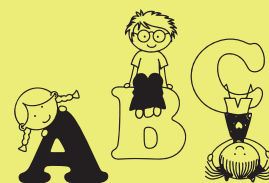
OBJETIVO

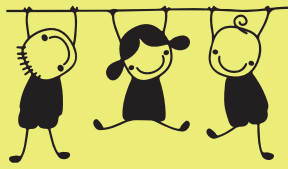
PROCESO

RECURSOS

TIEMPO

EVALUACIÓN





OBJETIVO

Mejorar progresivamente movimientos gruesos como marcha, salto y carrera.

PROCESO

- Ubicar los asientos formando un círculo.
- Debe indicar la docente que los alumnos deben escoger un animal: (jirafa, mono, elefante y pingüino) y cuando menciones uno de estos animales todos los que tienen deben cambiarse de puesto. Por ejemplo: yo giro la cabeza como un pingüino.
- Cuando se de la característica el docente ocupada un asiento de modo que un jugador se queda sin asiento.

RECURSOS

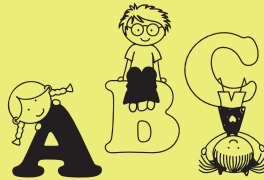
- Recurso opcional: Libro de Eric Carle "De los pies a la cabeza".
- Sillas.

TIEMPO

Tiempo que se tome la actividad.

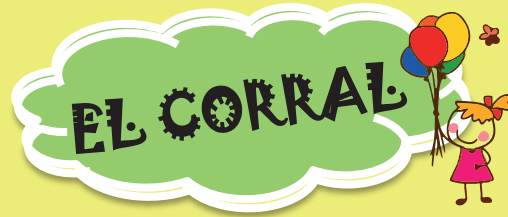
EVALUACIÓN

Indicador de Evaluación	Controla movimientos de su cuerpo			Sigue instrucciones y acepta retos.			
	Nómina de estudiantes	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra





Desarrollar habilidades de mover, desplazarse, explorar y conocer el mundo que los rodea a través de los movimientos.

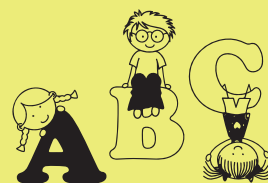


- Formar un círculo ya sea de pie o sentados.
- Escribir en papelitos nombres de diferentes animales o ejercicios como mover la cabeza, gatear, mantener equilibrio, etc., de acuerdo al número de grupos que quiere formar.
- Indicar que recorrerán el salón imitando cada acción que salga en un papel que se escoja al azar.
- Controlar que los participantes no hablen durante la actividad.

- Papel
- Marcadores gruesos.

El tiempo que dure la actividad.

Indicador de Evaluación:	Realiza los movimientos de manera coordinada.			Sigue órdenes e instrucciones.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						



OBJETIVO



PROCESO



RECURSOS



TIEMPO



EVALUACIÓN

ÁREA COGNITIVA



<https://www.republica.com/2017/08/29/yo-tambien-leo-una-app-para-ensenar-a-leer-a-los-ninos-con-sindrome-de-down/>



Presentar de una manera creativa el libro de preferencia.

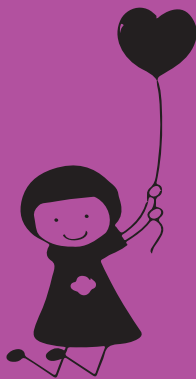


- Formar grupos de 2 o 3 personas.
- Cada grupo deberá elegir su libro favorito o película favorita.
- En una lámina los niños intentarán reflejar las características principales de su libro o película.
- Durante 20 o 30 minutos realizarán esta tarea.
- En la campaña publicitaria deberán indicar el nombre del libro o película y describirán brevemente su libro. ¿Por qué escogieron ese cuento o película?
- Se da paso a la feria de los libros (campaña publicitaria).
- Comentar sobre: Si les gustó o no la actividad.

- Hojas de papel bond
- Crayones
- Stickers.
- Objetos decorativos.

60 minutos o más.

Indicador de Evaluación:	Presentación atractiva y entretenida,			Recuerda elementos de la memoria de largo y corto plazo.			
	Nómina de Estudiantes	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra



OBJETIVO



PROCESO



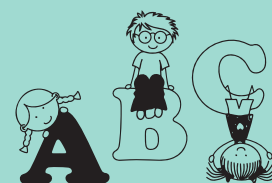
RECURSOS

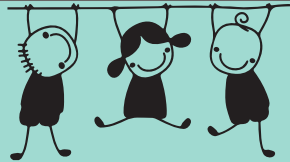


TIEMPO



EVALUACIÓN





OBJETIVO

👤👤 Lograr identificar y explicar brevemente los detalles físicos de su pareja.

PROCESO

- 👤👤 Entregar una hoja de papel a cada pareja.
- 👤👤 Dibujar el contorno de sus manos en las hojas entregadas.
- 👤👤 Pensar en sus características físicas que se pueden identificar a simple vista.
- 👤👤 Pegar cada característica en cada dedo. Hacer una señal para que luego identifiquen sus hojas.
- 👤👤 La docente empezará a leer cada hoja de la pareja y tratarán de identificar a quien pertenece.
- 👤👤 Finalmente comentar:
 - 👤👤 ¿Qué tan difícil estuvo identificar las características propias de sus compañeros?
 - 👤👤 ¿Qué tanto se conocen físicamente?

RECURSOS

- 👤👤 Hojas de papel bond.
- 👤👤 Imágenes (ojos de varios colores, cabello de distintas maneras,ect).
- 👤👤 Goma
- 👤👤 Crayones.

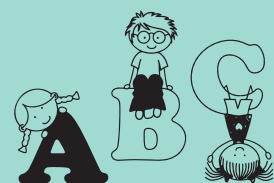
TIEMPO

👤👤 Según el número de participantes.

Andrade(2004)

EVALUACIÓN

Indicador de Evaluación:	Identifica características de sus compañeros.			Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos.			
	Nómina de estudiantes.	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra





👤👤 Desarrollar la expresión oral y memoria a largo plazo.

TRADICIONES ORALES

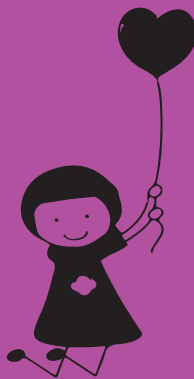
- 👤👤 Formar un círculo ya sea sentados o parados.
- 👤👤 Compartir todas aquellas creencias, leyendas y mitos que están presentes en el sentir colectivo y que se han transmitido en forma oral de generación en generación.

- 👤👤 Leyendas
- 👤👤 Mitos
- 👤👤 Creencias.

👤👤 De acuerdo al numero de participantes.

Indicador de Evaluación:	Expresa con claridad sus ideas			Trae a la presente información adquirida en el pasado.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes.						

Andrade (2004)



OBJETIVO



PROCESO



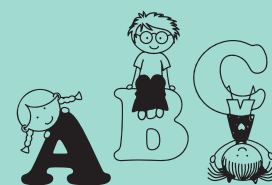
RECURSOS



TIEMPO



EVALUACIÓN





Mejorar la habilidad de entender y comprender que las decisiones grupales son mas efectivas que las individuales.



- La docente cuenta la siguiente historia. Todo el grupo, tenemos que viajar a la luna, debemos llegar a la base lunar, pero a 10 km de ella la nave se daña y tenemos que trasladarnos que buscar disitintas maneras de trasladarnos.
- Se forman grupos de 5 o 6 alumnos y con la ayuda de la docente se ira anotando las ideas que dan los participantes de cada grupo.
- Al final con todo el grupo y todas sus ideas tomaremos la decisión de escoger la opción más idonea para traslatarnos hasta la base.
- Una vez que se ha decidió como llegar hasta la nave. Clasificaremos las opciones entre lo más rápido y lo más lento.

Historia de la Nasa.

De 30 a 40 minutos.

Indicador de Evaluación:	Ofrece alternativa para resolver problemas cotidianos.			Participa activamente en la toma de decisiones grupales.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						

Andrade (2004)



OBJETIVO



PROCESO



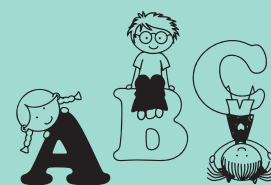
RECURSOS



TIEMPO



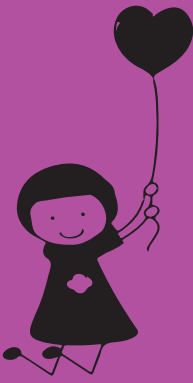
EVALUACIÓN





Fomentar el aprendizaje cooperativo
Reconocer el tamaño y el número.

OBJETIVO



PROCESO



- 👤👤 Formar un círculo con los participantes.
- 👤👤 Se van a imaginar que estamos en un barco y que al sufrir un accidente, este se hundirá; para salvarse deberán tomar unas lanchas, pero son de diferentes tamaños, en cada lancha deben alcanzar grupos de distintos números de niños
- 👤👤 Los niños giraran bailando y coreando la canción "en el mar la vida es mas sabora".
- 👤👤 Cuando la docente diga: el barco de hunde y las lanchas alcanzan para 6 personas o cualquier cantidad, todos formarán grupos con dicho número de participantes.

RECURSOS



👤👤 Alumnos.

👤👤 Canción del mar

TIEMPO

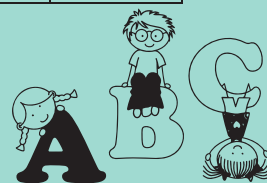


👤👤 Tiempo indefinido.


EVALUACIÓN










Indicador de Evaluación:	Entiende el significado de tamaño (grande-pequeño) y numeral (cantidad del número.)			Se observa un alto nivel de ayuda entre compañeros. .		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						












 Desarrollar el lenguaje y fomentar el aprendizaje cooperativo.

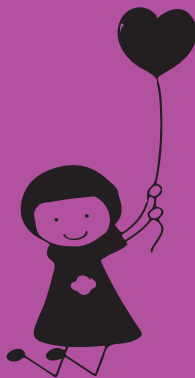
MURAL DE LOS DINOSAURIOS

-  Previa información de los dinosaurios.
-  Cada representante de los grupos con una hoja y un papel pensarán en cómo será el mural.
-  Los encargados de cada grupo, deberán repartir una cartulina a cada integrante del grupo con dos dinosaurios divididos.
-  Los participantes deberán des troquelar y formar los diferentes dinosaurios como ellos deseen.
-  Después de que los miembros de cada grupo tengan armados sus dinosaurios. Cada grupo se encargará de la construcción de una parte del mural.
-  Finalmente cuando el mural esté terminado será expuesto.
-  Cada participante tendrá que explicar ciertas características de cada uno de los dinosaurios. Por ejemplo: Mi dinosaurio vive en el agua y come algas.

-  Dinosaurios troquelados.
-  Césped.
-  Goma
-  Papel celofán.
-  Acuarelas.
-  Pinceles.

 1 a 2 días.

Indicador de Evaluación:	Menciona características relevantes de los dinosaurios.			Fomenta el aprendizaje cooperativo.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						



OBJETIVO



PROCESO



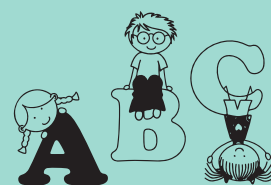
RECURSOS



TIEMPO



EVALUACIÓN





SIMÓN DICE

Seguir instrucciones e estimular el lenguaje.

Formar grupos de 3 o 4 personas.

Elegir un líder del grupo quién será "Simón" el líder es quién deberá señalar una orden. (correr como un caballo, imitar a mamá cuando está en el trabajo, imitar a un doctor. Etc.)

La orden será válida siempre y cuando sea precedida por Simón dice.....

Cuando un jugador ejecuta una orden que no fue introducida por esa oración o, por el contrario, cuando no lo hace en el momento que correspondía, queda eliminado. Gana el último en quedar en juego. En ese momento, se pueden cambiar los roles.

Recursos necesarios para interpretar los pedidos.

30 a 60 minutos.

Andújar (2015)

Indicador de Evaluación:	Entiende el concepto de orden			Sigue las reglas y mandatos.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						

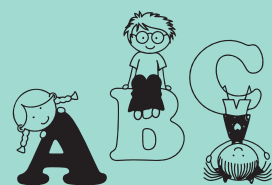
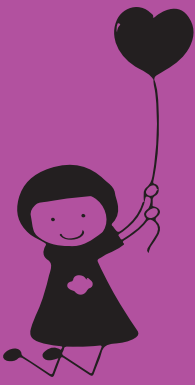
OBJETIVO

PROCESO

RECURSOS

TIEMPO

EVALUACIÓN





Seguir instrucciones e imitar cada orden.



Se colocará todos los jugadores en círculo y cada uno elige un oficio. Por ejemplo. el uno será costurero, barbero, cantante, etc.

Cada vez puede hacer uno de directos.

Todo el grupo empieza a cantar "Antón Pirulero, Antón Pirulero".

Cuando la persona diga atienda su juego cada cual tiene que reproducir mediante una mímica cada oficio.

El participante que no lo hace deberá pagar una prenda.

La canción continua como sigue "y el que no lo atienda, pagará una prenda". En este momento se deja de representar el oficio y se vuelve a comenzar la canción acompañada por las palmas.

Los Jugadores se van retirando del juego cuando han acumulado más de tres prendas.

Cuando todos han salido se procederá a imponer una penitencia para que todos los participantes recuperen sus prendas.

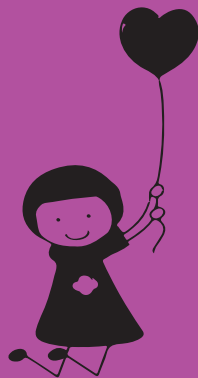
Alumnos

Canción del Antón Pirulero

Tiempo que duré la actividad.

Andújar (2015)

Indicador de Evaluación:	Entiende el concepto de orden			Imita cada oficio		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						



OBJETIVO



PROCESO



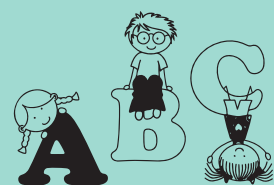
RECURSOS

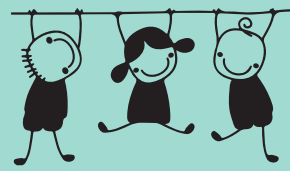


TIEMPO



EVALUACIÓN

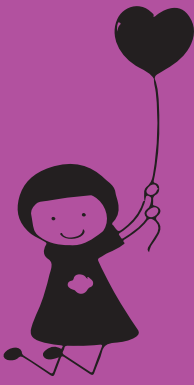




- 👤👤 Desarrollar la expresión oral.
- 👤👤 Traer al presente recuerdos del pasado.



OBJETIVO



PROCESO

- 👤👤 Formar grupo de 3 o 4 alumnos.
- 👤👤 Cada miembro de los grupos deberá contar una hecho del pasado significativo en la vida del niño. Por ejemplo, cuando tenía 6 años me fui por primera vez a Disney World con mis abuelos.
- 👤👤 Después de que todos hayan finalizado, un representante de cada grupo pasa a contar la historia o experiencia que más le gusto de sus compañeros.



RECURSOS

- 👤👤 Alumnos



TIEMPO

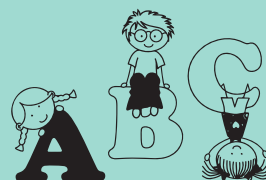
- 👤👤 Tiempo que dure la actividad.



EVALUACIÓN



Indicador de Evaluación:	Se comunica verbalmente con fluidez			Trae al presente hechos relevantes del pasado.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						



Imitar distintos animales.



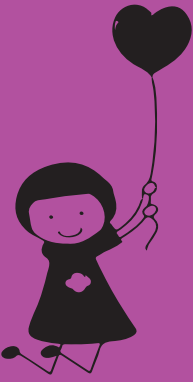
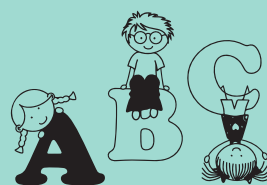
- Distribuir a toda y escoger 3 alumnos que serán la "Bruja Piruja".
- Los niños escogidos con una hoja de periódico enrollada, a modo de escoba, tratan de tocar a los participantes.
- Cuando la bruja logre topar a alguien, le dice el nombre de un animal, este deberá imitar hasta que termine el juego.

Hojas de papel periódico.

30 a 40 minutos.

Andújar (2015)

Indicador de Evaluación:	Imita cada animal propuesto			Agilidad en sus movimientos		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						



OBJETIVO



PROCESO



RECURSOS



TIEMPO



EVALUACIÓN

ÁREA

23

SOCIO-EMOCIONAL

**Si te ríes de un niño
diferente, él se reirá
contigo...**


**Porque
su inocencia
Sobrepasa tu
ignorancia.**







ser
ES **Feliz**
Gratis.

<https://plus.google.com/116117473891173080888/posts/BHpXc383uuo>



 Dar a conocer los datos más importantes de un compañero.

-  Formar parejas
-  Indicar ciertos datos que deben preguntarles a sus pareja (nombre de los padres, edad, nombre completo.etc.).
-  Durante 5 minutos la pareja deberá trabajar en esta investigación.
-  Cada pareja en frente de la clase ira contando los datos de su compañero.

 Alumnos.

 Depende del número d participantes.

OBJETIVO

PROCESO

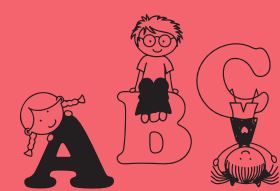
RECURSOS

TIEMPO

EVALUACIÓN



Indicador de Evaluación:	Responde a todas las preguntas			Buena relación con su compañero.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						





👤👤 Expresar sus sentimientos frente a diferentes situaciones afectivas.

MULTIPLICACIÓN DE PAREJAS



OBJETIVO



PROCESO



- 👤👤 Formar parejas.
- 👤👤 Cada pareja tendrá que dar una pequeña definición acerca de ¿Qué es un amigo?.
- 👤👤 Se asigna dos minutos por pareja para dicha conversación. Las personas que están modelando la actividad deberán acercarse a cada grupo y escuchar la definición.
- 👤👤 A cada grupo se unen dos parejas más y siguen respondiendo a esta pregunta. (4 minutos)
- 👤👤 Al final todos los participantes deberán expresar sus sentimientos hacia sus amigos. (Por ejemplo, yo a mi amigo le quiero porque me comparte sus juguetes.)

RECURSOS



👤👤 Alumnos

TIEMPO



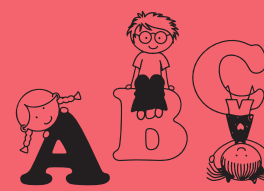
👤👤 30 a 40 minutos.

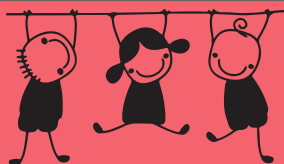
Andrade (2004)

EVALUACIÓN



Indicador de Evaluación:	Conoce el verdadero significado de un amigo			Expresa sus sentimientos hacia sus amigos.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						





👤👤 Reconocer al compañero.



OBJETIVO



PROCESO

👤👤 Los participantes se ponen en parejas y se examinan cuidadosamente la cara. A continuación uno de ellos se venda los ojos y tiene que descubrir al otro entre el resto del grupo a través del tacto.

👤👤 Pañuelos

RECURSOS

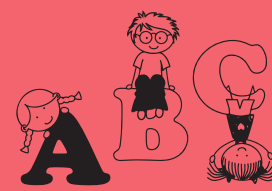
👤👤 De 30 a 40 minutos.

TIEMPO

Andújar (2015)

EVALUACIÓN

Indicador de Evaluación:	Reconoce a su compañero.			Sigue reglas.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						





👤👤 Conocer el estado de ánimo de los participantes.

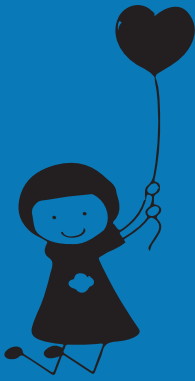
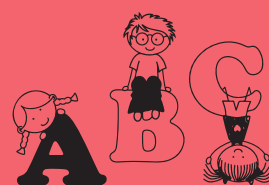
- 👤👤 En un papelote dividido en tres partes, dibujar en cada parte una cara que exprese emociones tales como: felicidad, enojo y tristeza.
- 👤👤 Ubicar en una parte en la que no puedan ver los estudiantes.
- 👤👤 Solicitar que cada uno pase al lugar donde están las hojas y harán una marca (X) en el dibujo con el cual se sienten identificados en ese instante.
- 👤👤 Los Participantes deberán comentar acerca de cómo se sintieron al ver la imagen.
- 👤👤 Poner los papelotes en un lugar donde puedan ver los alumnos y contar las marcas de cada una de las imágenes.
- 👤👤 Indicar el significado de cada una de las caritas y ejemplificar para que puedan entender de mejor manera.

- 👤👤 Papelotes.
- 👤👤 Marcadores gruesos.
- 👤👤 Imágenes de los estados de ánimo.

👤👤 40 minutos.

Andrade (2004)

Indicador de Evaluación:	Conoce cuales son los estados de ánimo.			Entiende órdenes.		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						



OBJETIVO



PROCESO



RECURSOS



TIEMPO



EVALUACIÓN



OBJETIVO

- 👤👤 Mejorar las relaciones interpersonales de los niños.
- 👤👤 Mejorar el control tónico.



28



PROCESO

- 👤👤 Se formaran parejas y deberán ponerse uno tras otro.
- 👤👤 El que está detrás persigue al otro intentando coger al otro.
- 👤👤 Si este se para repentinamente y levanta los brazos, el de atrás debe adoptar la misma posición sin tocar a su compañero.
- 👤👤 Las posiciones deberán ir variando.



RECURSOS

- 👤👤 Alumnos.



TIEMPO

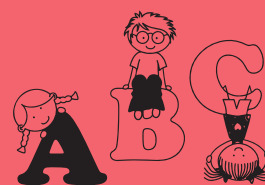
- 👤👤 De 30 a 40 minutos.

Andújar (2015).



EVALUACIÓN

Indicador de Evaluación:	Compatibilidad con sus compañeros.			Acción rápida de responder a la acción del otro. (Atención)		
	Lo Logra	En Proceso	No Logra	Lo Logra	En Proceso	No Logra
Nómina de estudiantes						



Referencias Bibliográficas.

Andrade, X. (2004). Técnicas y Procesos Grupales. *Técnicas de Relaciones Humanas y Dinámicas Grupales*. Quito-Ecuador: Ediciones Ecuador del Futuro.

Orientaciones Andujar. (2012). Dinámicas Grupales. Recuperado de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2015/01/DIN%C3%81MICAS-GRUPALES-EDUCACI%C3%93N-INFANTIL.pdf>.

