SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

Público objetivo:	**Niñas y niños**	**Taller: socioemocional**	**Enojo**
Tema/ curso	**Eje**: Plan socioemocional	**Metodología:**	
Duración:	60 minutos	**Responsable:**	**Equipo**

Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la motivación por sus asignaturas y brindar estrategias que efectúen un cambio significativo

No.				
A		La profesional da la bienvenida al grupo, explicara de una manera muy clara	3 min.	R-humano -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
		Para Aizencang (2010), al compartir características con las distintas actividades cotidianas el juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y pasar de una acción preparatoria a una ejecución a lo largo de la vida. Los juegos son ejercicio, prácticas idóneas para el crecimiento. Mediante ellos adquirimos la capacidad de modificar, fortalecer o cambiar algunos de nuestros patrones genéticos.	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
B		Situación Que es el enojo Donde siente Reacción	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

		Vamos a jugar …SE hará un rueda con todos los niños donde escogerán a un niño que será el lobo enojón y jugaremos juguemos en el bosque mientras el lobo esta … en lobo mientras se arregla se enojara y saldrá a correntiar los niños y secretamente con anterioridad todos tendrán una frase que le darán ala lobo cuando los agarren una frase que dirá … tranquilo puedes respirar …otra frase dirá tus eres mas importante que ese malestar que se genera cuando estas molesto … otra dirá solo me puedes atrapar si me das una abrazo y así sucesivamente …	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
C.	***Retroalimentación/aprendizaje***	Los niños podrán expresar, que les gusto …que aprendieron…que se llevaran a la casa	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)
	Conclusiones	Tomaremos la foto general y se dejar de recuerdo de cada actividad	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

Público objetivo:	**Niñas y niños**	**Taller: socioemocional**	**Una historia emocionante**
Tema/ curso	**Eje**: Plan socioemocional	**Metodología:**	**Presencial**
Duración:	60 minutos	**Responsable:**	**Equipo infancia**

Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la motivación por sus asignaturas y brindar estrategias que efectúen un cambio significativo

No.	TEMAS A TRABAJAR	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	DURACION	RECURSOS
A	***Saludo/Sensibilización***	La profesional da la bienvenida al grupo, explicara de una manera muy clara **El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño (Piaget, 1946).**	3 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Introducción al tema /cuento historia	Una historia de vida real que recuerde (identificar la emoción	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
B	***Contextualización***	Que es una emoción, donde se siente, cuánto dura en tu cuerpo, que sensación siento,	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

	Interacción /juego	Vamos a jugar … Todos os niños se harán el un circulo se sentaran y empezaremos a jugar, ene l centro habrá un dado delas emociones (,tristeza alegría enojo miedo)con su color característico, posterior a esto con la se escogerá un niño por código con tingo -tingo- tangó etc , lanzara el dado y según la emoción que salga deberá contar un a historia ..eje en una ocasión cuando fui la tienda fue corriendo y se me colleron los huevos… la maestra preguntara que emociones se percibimos la historia , se le da la palabra a los niños , y se repite hasta que podamos contar varias historias reales de cada uno delos integrante del salón	15 min.	Un dado gigante, pequeño, mediano, con caras de las emociones, el espacio para realizar la actividad y recurso humano
C.	***Retroalimentación/aprendizaje***	Los niños podrán expresar, que les gusto …que aprendieron…que se llevaran a la casa	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)
	Conclusiones	Tomaremos la foto general y se dejar de recuerdo de cada actividad	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – tablet-celular

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

Público objetivo:	**Niñas y niños**	**Taller: socioemocional**	**A la rueda rueda**
Tema/ curso	**Eje**: Plan socioemocional	**Metodología:**	**Presencial**
Duración:	60 minutos	**Responsable:**	**Equipo de familia**
Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la motivación por sus asignaturas y brindar estrategias que efectúen un cambio significativo			

No.	TEMAS A TRABAJAR	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	DURACION	RECURSOS
A	***Saludo/Sensibilización***	La profesional da la bienvenida al grupo, explicara de una manera muy clara lo que se realizar este día	3 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Introducción al tema /cuento historia	el juego Es la base más importante para consolidar las relaciones con sus pares en toda la etapa infantil. Un juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante los lleva a actividades mentales complejas; por lo tanto, los niños pequeños casi siempre aprenden más en juegos colectivos que con lecciones o ejercicios (Kamii & DeVries, 1988).	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
B	***Contextualización***		15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

	Interacción /juego	Vamos a jugar …en el salón de clase en el l patio de recreo se harán dos círculos uno más grande que el otro, y los niños estarán uno frente al otro la maestra pondrá música a sonar y cuan pare la music todos parar , los del círculo de adentro tendrá que hacer un gesto que represente una emoción, (enojo, miedo, alegría, sorpresa) y los niños del círculo de afuera tendrán que descubrir cual es la emoción que está representando sus compañero, si acierta tendrá un punto si no el punto lo tendrá la otro compañero	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
C.	***Retroalimentación/aprendizaje***	Los niños podrán expresar, que les gusto …que aprendieron…que se llevaran a la casa	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)
	Conclusiones	Tomaremos la foto general y se dejar de recuerdo de cada actividad	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

Público objetivo:	**Niñas y niños**	**Taller: socioemocional**	**Detective de las emociones**
Tema/ curso	**Eje**: Plan socioemocional	**Metodología:**	Presencial
Duración:	60 minutos	**Responsable:**	**Equipo**
Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la motivación por sus asignaturas y brindar estrategias que efectúen un cambio significativo			

No.	TEMAS A TRABAJAR	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	DURACION	RECURSOS
A	***Saludo/Sensibilización***	La profesional da la bienvenida al grupo, explicara de una manera muy clara El juego es libre y voluntario, en el que nadie participa de manera obligatoria. Su esencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos. Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción donde aparece el pensamiento simbólico del niño (Piaget, 1946).	3 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Introducción al tema /cuento historia	Haremos una dinámica, la maleta llena de frutas	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
B	***Contextualización***	Regulo mi emoción ¿Respiro y regulo mi emoción, que siento? porque lo siento ¿cuánto tiempo lo siento?	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

	Interacción /juego	Vamos a jugar … En el salón de clase o patio, la maestra dejara varias imágenes , en la pared en piso, donde se refleje una situación de una familia una persona en fin … la clase se dividirá en 4 grupo cada grupo tendrá que buscar 3 imágenes, posterior a esto cada grupo analizara la imagen que escogieron y expresara que emoción están viviendo en ese momento y crearan una posible historia de lo que esta sucediendo en cada una delas imágenes, cada grupo pasara ala centro y expresaran lo que considero el grupo	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular) recortes de revistas o imágenes impresas
C.	***Retroalimentación/aprendizaje***	Los niños podrán expresar, que les gusto …que aprendieron…que se llevaran a la casa	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Conclusiones	Tomaremos la foto general y se dejar de recuerdo de cada actividad	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

Público objetivo:	**Niñas y niños**	**Taller: socioemocional**	**El monstruo de los colores**
Tema/ curso	**Eje**: Plan socioemocional	**Metodología:**	Presencial
Duración:	60 minutos	**Responsable:**	**Equipo**

Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la motivación por sus asignaturas y brindar estrategias que efectúen un cambio significativo

No.	TEMAS A TRABAJAR	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	DURACION	RECURSOS
A	***Saludo/Sensibilización***	La profesional da la bienvenida al grupo, explicara de una manera muy clara toda la acción que realiza el niño es juego, y gracias a él está en capacidad de adivinar y anticipar las conductas superiores. El juego se vuelve para los niños un mundo aparte que los desvincula de la realidad y los hace crear soñar vivir (Chauteau, 1973).	3 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Introducción al tema /cuento historia	Lectura del cuento el monstruo de las emociones …	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
B	***Contextualización***	Situación Que es el enojo Donde siente Reacción	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

	Interacción /juego	Hoy leeremos el cuento el monstruo de las emociones, para empezar, estaremos todos en una U y la maestra leerá el de manera expresiva y muy talentosas se **anexará el cuento**	15 min.	R-humanos -medios electrónicos el cuento el Monstruo de colores (computador – Tablet- Celular)
C.	***Retroalimentación/aprendizaje***	Los niños podrán expresar, que les gusto …que aprendieron…que se llevaran a la casa	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Conclusiones	Tomaremos la foto general y se dejar de recuerdo de cada actividad	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

Público objetivo:	**Niñas y niños**	**Taller: valores familiares**	**Primero mi familia**
Tema/ curso	**Eje**: Plan socioemocional	**Metodología:**	Presencial
Duración:	60 minutos	**Responsable:**	**Equipo**
Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la motivación por sus asignaturas y brindar estrategias que efectúen un cambio significativo			

No.	TEMAS A TRABAJAR	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	DURACION	RECURSOS
A	***Saludo/Sensibilización***	La profesional da la bienvenida al grupo, explicara de una manera muy clara	3 min.	R-humano -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Introducción al tema /cuento historia	Este juego permite expresar la individualidad que nos caracteriza, pero adaptándolo a un entorno donde todos podemos parecernos e imitar esas características que nos hacen seres individuales.	5 min.	R-humanos medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
B	***Contextualización***	¿Que son los valores? ¿Porque son importantes los valores en la vida de cada niño?	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

	Interacción /juego	Este juego permite la individualidad y la aceptación, no requiere de materiales adicionales, solo expresión, cada niño participante debe hacer una fila, uno detrás del otro, pueden participar tantos niños como quieran. El niño del final de la fila debe estar ubicado en el sentido contrario al resto, a este es que el organizador deberá de comunicarse de primero. El organizador debe hacer un movimiento con su cuerpo, un sonido o gesto que le permita comunicarse y que le permita expresarse como individuo. El niño al final de la fila debe imitar este sonido o gesto y añadir otro que lo caracterice a él, el juego se va desarrollando así sucesivamente hasta llegar al niño de la primera fila, este deberá expresar con su cuerpo o con sonidos, o una mezcla de ambos, todo lo que le transmitieron sus compañeros.	15 min.	R-humano -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
C.	***Retroalimentación/aprendizaje***	Los niños podrán expresar, que les gusto …que aprendieron…que se llevaran a la casa	5 min.	R-humano -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)
	Conclusiones	Tomaremos la foto general y se dejar de recuerdo de cada actividad	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)

Público objetivo:	**Niñas y niños**	**Taller: valores familiares**	**Primero mi familia**

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

Tema/ curso	**Eje**: Plan socioemocional	**Metodología:**	Presencial
Duración:	60 minutos	**Responsable:**	**Equipo**
Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la motivación por sus asignaturas y brindar estrategias que efectúen un cambio significativo			

No.	TEMAS A TRABAJAR	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	DURACION	RECURSOS
A	***Saludo/Sensibilización***	La profesional da la bienvenida al grupo, explicara de una manera muy clara	3 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Introducción al tema /cuento historia	Este juego permite expresar la individualidad que nos caracteriza, pero adaptándolo a un entorno donde todos podemos parecernos e imitar esas características que nos hacen seres individuales.	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
B	***Contextualización***	¿Qué es la familia ¿Qué significa mi familia en mi vida?	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

	Interacción /juego	Dijimos al principio que puedes utilizar juegos divertidos para mejorar el vocabulario de los estudiantes y niños. Bueno, el juego de vocabulario de la cadena de palabras es perfecto para eso. **Cómo jugar:** 1. Elige una categoría o tema relacionado con el tema que se está estudiando, como nombres de animales, países o palabras de vocabulario. 2. Divide la clase en equipos de 2 a 4 estudiantes cada uno. 3. El primer estudiante en el primer equipo dice una palabra relacionada con la categoría o tema. 4. El siguiente estudiante en el mismo equipo debe decir una palabra diferente que comience con la última letra de la palabra anterior. 5. Los equipos ganan puntos por cada palabra correcta, y el equipo con más puntos al final del juego gana. 6. Luego, el turno pasa al siguiente equipo. Este juego mejora la memoria, pero también te ayuda a utilizar nuevas palabras en una oración común.	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
C.	***Retroalimentación/aprendizaje***	Los niños podrán expresar, que les gusto …que aprendieron…que se llevaran a la casa	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)
	Conclusiones	Tomaremos la foto general y se dejar de recuerdo de cada actividad	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

Público objetivo:	**Niñas y niños**	**Taller: valores familiares**	**Amor- respeto -la verdad -responsabilidad - sinceridad -**
Tema/ curso	**Eje**: Plan socioemocional	**Metodología:**	Presencial
Duración:	60 minutos	**Responsable:**	**Equipo**

Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la motivación por sus asignaturas y brindar estrategias que efectúen un cambio significativo

No.	TEMAS A TRABAJAR	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	DURACION	RECURSOS
A	***Saludo/Sensibilización***	La profesional da la bienvenida al grupo, explicara de una manera muy clara	3 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Introducción al tema /cuento historia	Para Aizencang (2010), al compartir características con las distintas actividades cotidianas el juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y pasar de una acción preparatoria a una ejecución a lo largo de la vida. Los juegos son ejercicio, prácticas idóneas para el crecimiento. Mediante ellos adquirimos la capacidad de modificar, fortalecer o cambiar algunos de nuestros patrones genéticos.	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
B	***Contextualización***	¿Que son los valores? ¿Porque son importantes los valores en la vida de cada niño?	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

	Interacción /juego	En esta actividad se realizara c un concéntrese, lo puedes realizar en el tablero el computador o una pared, cada ficha tendrá un numero en la parte que se puede ver y a su vez habrá otra tendrá una imagen de valores por ejemplo amor estará 2 veces en lugares diferentes y con los numero se taparan otra seria la verdad, el niño que saque la imagen dirá que significado tiene esa palabra en su vida … a medida que van pasando los niños tiene una oportunidad de sacar dos numero has encontrar las parejas…	15 min.	R-humano Papeleria cartulina -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
C.	***Retroalimentación/aprendizaje***	Los niños podrán expresar, que les gusto …que aprendieron…que se llevaran a la casa	5 min.	R-humano -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)
	Conclusiones	Tomaremos la foto general y se dejar de recuerdo de cada actividad	5 min.	R-humano -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

Público objetivo:	**Niñas y niños**	**Taller: valores familiares**	**Amor- respeto -la verdad -responsabilidad - sinceridad -**
Tema/ curso	**Eje**: Plan socioemocional	**Metodología:**	Presencial
Duración:	60 minutos	**Responsable:**	**Equipo**
Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la motivación por sus asignaturas y brindar estrategias que efectúen un cambio significativo			

No.	TEMAS A TRABAJAR	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	DURACION	RECURSOS
A	***Saludo/Sensibilización***	La profesional da la bienvenida al grupo, explicara de una manera muy clara	3 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
	Introducción al tema /cuento historia	Para Aizencang (2010), al compartir características con las distintas actividades cotidianas el juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y pasar de una acción preparatoria a una ejecución a lo largo de la vida. Los juegos son ejercicio, prácticas idóneas para el crecimiento. Mediante ellos adquirimos la capacidad de modificar, fortalecer o cambiar algunos de nuestros patrones genéticos.	5 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
B	***Contextualización***	¿Que son los valores? ¿Porque son importantes los valores en la vida de cada niño?	15 min.	R-humanos -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

	Interacción /juego	En esta actividad se realizara c un concéntrese, lo puedes realizar en el tablero el computador o una pared, cada ficha tendrá un numero en la parte que se puede ver y a su vez habrá otra tendrá una imagen de valores por ejemplo amor estará 2 veces en lugares diferentes y con los numero se taparan otra seria la verdad, el niño que saque la imagen dirá que significado tiene esa palabra en su vida … a medida que van pasando los niños tiene una oportunidad de sacar dos numero has encontrar las parejas…	15 min.	R-humano Papeleria cartulina -medios electrónicos (computador – Tablet- Celular)
C.	***Retroalimentación/aprendizaje***	Los niños podrán expresar, que les gusto …que aprendieron…que se llevaran a la casa	5 min.	R-humano -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)
	Conclusiones	Tomaremos la foto general y se dejar de recuerdo de cada actividad	5 min.	R-humano -medios electrónicos (computador – tablet- Celular)

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON

SECRETARÍA DESARROLLO SOCIAL
FICHA TÉCNICA ABC

ELABORADO POR: ENID YANIRA RINCON