PLANEACION PEDAGOGICA MODALIDAD ATRAPASUEÑOS					
COMPONENTE	Fortalecimiento de habilidades, vocaciones y talentos para la construcción de sentidos de vida.		EJE MOVILIZADORES	Comunicación y Narrativas	
TEMATICA	Lectura del contexto	ESTRATECIA DE ATENCIÒN O ACCION TRANSVERSAL	Encuentro entre Pares	NÚMERO DEL ENCUENTRO	4
NOMBRE DEL ENCUENTRO	Habilidades, vocaciones y talentos	CURSO DE VIDA	6 a 13 años	DURACION DE LA ACTIVIDAD	2 horas
RESPONSABLE DE LA ACTIVIDAD	Gestor de Experiencias en dupla con Psicólogo				
INTENSIONALIDAD DE LA EXPERIENCIAS PEDAGOGICA: Fortalecer el autoconocimiento, la exploración personal e identificación de gustos y fortalezas que preparen el camino para el futuro.					
Materiales	Vinilos de colores, Marcadores Lápices negros y de colores hojas blancas borradores, papel Graff ., lana de colores, tijeras y pegante.				
ESTRUCTURA	DESARROLLO				
MOMENTO INICIAL	1. En este momento el Gestor de Experiencias y Psicólogo dan la bienvenida a los participantes. Autentico e irrepetible El gestor de experiencias abre el encuentro con la bienvenida a los/as participantes y socializando el tema y objetivo de la sesión. El/Gestor/a le entrega a cada uno/a de los/as participantes una hoja de papel con un óvalo grande dibujado, a medida que cada niña y niño tienen el esquema se van a instando a observar la huella digital de uno de sus dedos e ir dibujando trazos que simulan las líneas de las huellas dactilares dentro del ovalo; seguidamente se pide que con lana del color de su preferencia marque las líneas de su huella para darle más apariencia. El gestor de experiencias comenta con las niñas y niñas que las huellas dactilares se usan para identificar a las personas y de esta forma cada uno de ellos es diferente y cuenta con habilidades y talentos distintos. Una vez terminada la creación de la huella digital, el gestor de experiencia pide a las niñas y los niños crear un mural con las huellas digitales. Nota: Esta actividad se puede modificar o adaptar de acuerdo a sus conocimientos de la población.				

MOMENTO CREATIVO	Construyendo una comunidad 1. Él/ la psicosocial previamente con ayuda del gestor de experiencia traerán fichas de colores enunciadas con habilidades y fortalezas además del esquema de un árbol plasmado en un pliego de papel craff pegado en una pared y se dispondrá una mesa con temperas o vinilos de distintos colores del que debemos crear una comunidad. Todos/as juntos/as identificaran las habilidades y fortalezas que tienen e irán formando la comunidad en el árbol. por ejemplo: Rojo/ veloz- verde/ inteligente- azul/ buen deportista. Para esto hacemos una lluvia de habilidades y por cada vez que las niñas y los niños se identifiquen con una habilidad o fortaleza va plantando su huella digital con el color que le corresponda cada habilidad o fortaleza. 2. la realización de esta actividad crea de una forma muy visible lo que simboliza la conciencia de grupo en cuanto a la importancia que tiene las niñas y los niños en su comunidad y como las habilidades y fortalezas de cada uno de ellos es importante y aporta y construye en la sociedad de forma única**.** El árbol se convierte en un elemento integrador, en algo que une o reúne todas las hojas, todas las huellas. Es importante hacer ver las/los participantes que sin el árbol que los representa a ellos, no existirían las hojas, que representan las habilidades y destrezas que tienen, que el árbol es esencial para que las hojas existan. Nota: Es importante que se disponga de al menos 10 fichas de habilidades y fortalezas con distintos colores para lograr que las niñas y los niños creen una gran comunidad de colores dentro del árbol y se logre la intencionalidad de la experiencia pedagógica.
MOMENTO DE RETROALIMEN TACION	Este momento está orientado para realizar la retroalimentación de los temas abordados, con el fin de lograr la apropiación y comprensión de la modalidad Atrapasueños, para esto se motiva a los participantes para que realicen la siguiente actividad: Carta de despedida La actividad termina cuando las niñas y los niños el/la Psicosocial invita a las/ los participantes a tomar un papel y lápiz. Les indica que cada uno identifique tres emociones que no les gustan tanto. Luego les pide escribir una carta pidiendo a esas emociones se vayan de ellas/ellos ya que afecta el desarrollo de las habilidades, capacidades y talentos de cada uno de ellos .

MOMENTO DE APROPIACION Y COMPROMISO	Como parte del compromiso las niñas y los niños competirán en familia una reflexión sobre la importancia de ser única/o y conocer sus habilidades y destrezas.
PRODUCTO DE LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA	Creación de un mural de huellas y un árbol que representando a las niñas y los niños y como las habilidades y talentos nos integran y nos conforman.