

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO	CONTENIDOS	ACTIVIDAD	MATERIAL
<p>-Potenciar la empatía.</p> <p>-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Conocer características personales de los compañeros de la clase.</p> <p>-Crear nuevos acercamientos entre los miembros del grupo.</p> <p>-Crear un clima de confianza.</p>	<p>-Conocimiento mutuo.</p> <p>-Valoración positiva.</p> <p>-Iniciaciones sociales.</p> <p>-Valoración positiva.</p>	<p><b>-¿Qué sabes de...?:</b></p> <p>Los niños se sentarán en círculo. Uno a uno deberán buscar entre los compañeros de la clase a alguien que reúna la característica que se pida de forma verbal. Los niños podrán preguntarse entre sí para recabar información mutua.</p> <p>INSTRUCCIONES VERBALES.</p> <p>Toca, abraza, da la mano (...), a un niño de la clase que...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-toque un instrumento musical.</li> <li>-juegue al fútbol.</li> <li>-le guste trabajar con el ordenador.</li> <li>-haya nacido en el mismo mes que tú.</li> <li>-hable un idioma que no se estudia en clase.</li> <li>-su comida favorita sea la misma que la tuya.</li> <li>-le guste dibujar y pintar.</li> <li>-le guste bailar.</li> <li>-vea los mismos dibujos animados que tú.</li> <li>-viva cerca de ti.</li> <li>-tenga el mismo número de hermanos que tú.</li> <li>-tenga un animal doméstico.</li> <li>-su madre se llame igual que la tuya.</li> <li>-tenga algún amigo fuera de España.</li> <li>-tenga familia fuera de Zaragoza.</li> <li>-vaya a la ludoteca.</li> <li>-tenga los ojos del mismo color que tú.</li> </ul>	<p>----</p>

<p>-Potenciar la empatía. -Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Desarrollar el conocimiento mutuo. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales.</p>	<p>-Reforzamiento a otros. -Iniciaciones sociales.</p>	<p><b>-El barco:</b> Un barco de gran tamaño y con muchas ventanas de camarotes está situado en un lugar visible de la clase. Se toma una de las fotos y se coloca en la ventana de uno de los camarotes. Se pide a un alumno que diga 2 cosas que sabe acerca del compañero, respetando la siguiente regla: sólo pueden decirse aspectos positivos que no pertenezcan al ámbito escolar. Si el alumno señalado acierta las 2 cosas correctas a juicio del interesado, pasa a dirigir el ejercicio tomando otra foto y preguntando a otro compañero. En el caso de no acertar se completan las cinco cosas entre todo la clase.</p>	<p>-Un barco dibujado en cartulina. -Nombres en cartulina de todos los niños.</p>
<p>-Potenciar la empatía. -Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Desarrollar el conocimiento mutuo. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales.</p>	<p>-Conocimiento de los demás. -Iniciaciones sociales.</p>	<p><b>-El mercado:</b> Los niños se colocarán sentados en círculo. En un recipiente, se introducirán pequeñas fichas de colores con distintas características personales (cualidades, aficiones, gustos...). Se sacará una tarjeta y se leerá lo que pone, los alumnos tendrán que adivinar de quién se trata.</p>	<p>-Tarjetas de colores con características escritas.</p>
<p>-Potenciar la empatía. -Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Desarrollar el conocimiento mutuo. -Expresar emociones . -Favorecer el inicio de nuevas relaciones.</p>	<p>-Valoración positiva de los demás. -Iniciaciones sociales.</p>	<p><b>-Siluetas de alabanzas:</b> Cada niño tiene un trozo de papel de embalar algo más largo que su propia altura. Trabajando por parejas, que se establecerán de manera aleatoria, trazan sus siluetas completas con rotuladores. Pueden decorar las siluetas de acuerdo con la realidad o fantásticamente. Después escribirán dos alabanzas</p>	<p>-Papel de embalar, rotuladores.</p>

			<p>en la silueta del compañero. Los niños que no dominen todavía la lengua escrita tendrán apoyo de un adulto.</p> <p>Las siluetas se expondrán a la vista de todos.</p>	
<p>-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Mejorar las capacidades de comunicación interpersonal.</p> <p>-Favorecer el inicio de nuevas relaciones.</p> <p>-Desarrollar habilidades para expresar sentimientos hacia los demás.</p>	<p>-Valoración positiva de los demás.</p> <p>-Iniciaciones sociales.</p>	<p><b>-“Valentinas” (Cartas de amor todo el año):</b></p> <p>En un “buzón” los niños tendrán que depositar mensajes bonitos que quieran decir a un compañero, a la maestra...</p> <p>Tenemos que dejar muy claro que sólo se pueden echar escritos con aspectos positivos de los demás. Los niños que no sepan escribir podrán realizar dibujos indicando a quien se lo dedican. Los educadores también podrán participar dejando alabanzas a los alumnos. Todos los lunes abriremos el buzón y leeremos las “valentinas”.</p>	<p>-Buzón, material escolar.</p>
<p>-Potenciar la empatía.</p> <p>-Desarrollar habilidades</p>	<p>-Expresar emociones compartidas con los demás.</p> <p>-Reconocer el significado emocional de algunas situaciones en las que se encuentran otras personas.</p> <p>-Ser capaz de reconocer el punto de vista de los demás.</p> <p>-Favorecer el inicio de nuevas</p>	<p>-Conocimiento mutuo.</p> <p>-Iniciaciones sociales.</p> <p>-Reforzamiento a otros.</p>	<p><b>-Libro de sentimientos de la clase (el libro feliz):</b></p> <p>Este libro consiste en una colección de lo que los alumnos de la clase escribirán o dibujarán sobre una emoción.</p> <p>Algunos niños podrán escribir lo que sienten cuando son felices y luego ilustrar con dibujos. Los que todavía no tienen adquirido la escritura podrán dibujar y luego dictar sus emociones al profesor para que las escriba.</p> <p>Todas las páginas se guardan para hacer un “libro”. Como recompensa encuadernaremos el libro de los niños y lo expondremos en clase.</p> <p><b>-El amigo invisible.</b></p>	<p>-Folios y material escolar.</p>

<p>sociales e interpersonales.</p>	<p>relaciones. -Mejorar las capacidades de comunicación interpersonal. -Desarrollar habilidades para expresar sentimientos sobre otros.</p>		<p>Todos los alumnos pondrán su nombre en un papel y se meterán los papeles en una cesta. Cada niño cogerá una tarjeta y tendrá que hacer un dibujo a su amigo invisible sobre las características que le gustan de él o ella. Por último se regalará el dibujo sin que el amigo invisible se entere.</p>	<p>-Folios y material escolar.</p>
<p>-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Favorecer el inicio de nuevas relaciones. -Desarrollar el conocimiento mutuo.</p>	<p>-Conocimiento mutuo. -Iniciaciones sociales.</p>	<p><u>-Te conozco por la voz/ te conozco por la letra...</u> Toda la clase con los ojos cerrados, el alumno que sea tocado por el profesor dirá: "¿sabéis mi nombre?". Los demás compañeros tienen que identificarle por la voz. Se puede realizar el mismo juego pero identificando otros elementos: la letra, el pie, el dibujo, la mano, la risa...</p>	<p>-----</p>
<p>-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Mejorar las capacidades de comunicación interpersonal. -Desarrollar habilidades para expresar sentimientos sobre otros.</p>	<p>-Iniciaciones sociales. -Unión con otros.</p>	<p><u>-Mi grupo de clase.</u> Todos los niños realizarán un dibujo donde estén todos los compañeros. Se acompañará el dibujo con una frase representativa del grupo.</p>	<p>-Folios y material escolar.</p>
<p>-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Desarrollar habilidades para expresar los sentimientos, deseos, autoafirmaciones propias.</p>	<p>-Valoración positiva de uno mismo.</p>	<p><u>-El libro de "yo soy maravilloso".</u> El libro consiste en varias hojas dirigidas a la autoafirmación de la propia persona: mi cumpleaños, el día más feliz de mi vida, fui valiente cuando..., me gusto porque...</p>	<p>-Folios y material escolar.</p>
<p>-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Desarrollar habilidades para expresar los sentimientos, deseos, autoafirmaciones</p>	<p>-Valoración positiva de uno mismo. -Conocimiento de las</p>	<p><u>-El dibujo de mi vida.</u> Contar, a grandes rasgos, la historia de nuestra vida mediante un comic: nuestro nacimiento, recuerdos de cuando éramos</p>	<p>-Folios y material escolar.</p>

-Potenciar la empatía.	propias. -Expresar emociones compartidas con los demás.	emociones propias y ajenas.	pequeños, primer día de escuela, momentos más alegres de nuestra vida, momentos más difíciles, acontecimientos más especiales.  Cada viñeta debe recoger a todas las personas presentes en el acontecimiento y transmitir cómo se encontraba el alumno y cuáles eran sus sentimientos.  Finalmente, se comparte el resultado con el grupo.	
-Potenciar la empatía. -Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Desarrollar conocimiento mutuo. -Ser capaz de reconocer el punto de vista de los demás. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales. -Mejorar capacidades de comunicación interpersonal.	-Conocimiento mutuo. -Iniciaciones sociales. -Cooperar y compartir experiencias.	<u>-Libro de casa.</u> El libro de casa es una libreta en la que cada semana un familiar escribe aquello que considera conveniente dar a conocer (inquietudes, experiencias, cuentos, poesías, recetas de cocina,...). Se va pasando de mano en mano cada semana y se lee en la asamblea de clase.	-Cuaderno.
-Potenciar la empatía. -Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Desarrollar conocimiento mutuo. -Ser capaz de reconocer el punto de vista de los demás. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales. -Mejorar capacidades de comunicación interpersonal.	-Conocimiento mutuo. -Iniciaciones sociales. -Cooperar y compartir experiencias.	<u>-Cajón desastre.</u> Es un diario de clase colectivo en el que los niños pueden expresar cualquier tema: día de la mujer, día de la comunidad, Navidad, Carnaval, mi foto preferida, educación sexual, hábitos de estudio, noticias, composiciones escritas...	-----
-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales. -Mejorar capacidades de comunicación interpersonal.	-Iniciaciones sociales. -Cooperar y compartir experiencias.	<u>-El baúl de clase.</u> El educador explica a los alumnos que van a construir un baúl de la clase, un baúl que durará mucho tiempo; cuando alguien lo	-Caja. -Elementos de la clase.

	comunicación interpersonal.	-Unirse como grupo.	encuentre, al cabo de cien años, deberá poder llegar a saber cómo era el grupo. Por este motivo deben prestar mucha atención a lo que colocan dentro del baúl, con la finalidad de no desorientar ni dar pistas falsas a su futuro descubridor. Para construir el baúl, cada miembro del grupo debe depositar un máximo de dos cosas que considere muy representativas de aspectos positivos de la clase: fotos, mascotas, dibujos, poesías, libros, deseos, proyectos... El último día cada alumno explicará por qué ha elegido esos objetos. En una cartulina grande pueden anotarse todos aquellos aspectos positivos del grupo que los alumnos han señalado.	
-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal. -Desarrollar habilidades para expresar los sentimientos, deseos, demandas propias y entender los de los demás.	-Cooperación. -Unirse como grupo.	- <u>El aprendizaje cooperativo.</u> Las estrategias de aprendizaje cooperativo son métodos organizados y altamente estructurados, deben tener tres características para su éxito: objetivos de grupo (recompensas para el equipo), responsabilidad individual (la única manera en la cual un grupo puede tener éxito es asegurarse de que cada uno de los miembros del mismo ha aprendido) y oportunidades iguales para lograr el éxito (progresión individual en función del desempeño anterior).  Las clases típicas en el aprendizaje cooperativo tienen unos pasos: presentación del contenido por parte del maestro; discusión de los estudiantes y práctica de la habilidad en grupos; evaluación del dominio individual; y reconocimiento para	-Material académico.

			<p>el equipo.</p> <p>Los equipos de aprendizaje deben ser heterogéneos (los miembros deben tener diferente rendimiento académico, que existan diversidad de género y etnia). Permanecerán juntos durante las semanas necesarias para terminar el proyecto.</p> <p>Existen diversas estrategias de aprendizaje cooperativo: Divisiones para el aprovechamiento en los equipos de estudiantes, Torneos de juegos entre equipos, Rompecabezas II, Investigación grupal,...</p>	
<p>-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.</p>	<p>-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal.</p> <p>-Desarrollar habilidades para expresar los sentimientos, deseos, demandas propias y entender los de los demás.</p>	<p>-Cooperación.</p> <p>-Unirse como grupo.</p>	<p><u>-Aprender a trabajar en pequeño grupo.</u></p> <p>Se divide la clase en grupos de 7 u 8 miembros y se presentan las instrucciones: "Vais a realizar un trabajo en el que se va a poner de relieve vuestra rapidez para la solución de problemas..." Se continúa explicando en qué consiste el problema que deben resolver. A los 30 minutos se da por terminado el trabajo, si los grupos han terminado el trabajo.</p> <p>Se entrega a cada miembro del grupo un ejemplar del cuestionario de evaluación y se les pide que lo cumplimenten.</p> <p>Posteriormente se pide a cada grupo que explique el procedimiento que ha empleado para resolverlo y se va anotando en la pizarra. Por último se comentan los cuestionarios.</p> <p>¿Hemos participado todos en el trabajo?.</p> <p>¿Alguien se ha quedado sin intervenir? ¿Quién?.</p> <p>¿Qué hemos hecho para organizarnos?.</p>	<p>-Un ejemplar para cada uno del problema de lógica.</p> <p>-Ejemplar del cuestionario autoevaluación para cada uno.</p>

			<p>¿Qué pasos hemos seguido para hacer el trabajo?                  ¿Qué medios hemos empleado para ir más deprisa?                  ¿Qué ayudó a realizar el trabajo en forma rápida?                  ¿Qué dificultó hacer el trabajo de forma rápida?</p>	
-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal.	-Cooperación. -Unirse como grupo.	- <u>Cuento de una palabra:</u> En círculo. Cada persona debe decir una palabra para desarrollar un cuento.	-----
-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal.	-Cooperación. -Unirse como grupo.	- <u>Contar y escuchar a trozos:</u> Los niños se sientan en círculo. El maestro empieza un cuento, pero para en un momento dramático. La próxima persona tiene que seguir, pero también parará para que una tercera persona continúe.	-----
-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales.	-Cooperación. -Unirse como grupo. -Iniciaciones sociales.	- <u>Abrazos musicales:</u> Los niños y niñas dan vueltas por la habitación al ritmo de la música, cuando se detiene la música todos se deben abrazar con un compañero. Luego empieza otra vez la música. Deben abrazarse cada vez a una persona diferente.	-Radiocasete o cualquier instrumento musical.
-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales.	-Cooperación. -Unirse como grupo. -Iniciaciones sociales.	- <u>Esto es un abrazo, ¿un qué?.</u> Los niños se sientan en círculo. A dice a B, que está a su derecha: "Esto es un abrazo" y le da un abrazo. B contesta "¿Un qué?" y A repite "un abrazo". Luego B realiza el mismo procedimiento con C, y C con D... hasta que se llegue al final del círculo.  Se puede diversificar el juego con "una caricia", "un apretón de manos"...	-----

-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales.	-Cooperación. -Unirse como grupo. -Iniciaciones sociales. -Pedir ayuda.	- <u>Pasar el disco.</u> Se forma un círculo, con todos de rodillas mirando hacia el interior del mimo. Se pone en la espalda (en la cabeza, en el hombro...) de una persona un objeto en forma de disco. El objetivo es pasar el disco de espalda a espalda sin usar las manos. Si se cae, se vuelve a poner encima de la última persona que lo tenía.	-Un objeto en forma de disco.
-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales.	-Cooperación. -Unirse como grupo. -Iniciaciones sociales. -Pedir ayuda.	- <u>Maraña humana.</u> Dos personas salen de la habitación. Los demás forman un círculo cogidos de las manos y se enrolla, pasando por encima, debajo y en medio unos de otros. Los dos que están fuera entran e intentan desenredarlos.	-----
-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales.	-Cooperación. -Unirse como grupo. -Iniciaciones sociales.	- <u>Fila de cumpleaños sin hablar.</u> El educador sólo dará estas instrucciones: "Sin hablar, haced una fila según el día y mes de vuestros cumpleaños. Tenemos que hacer una fila desde enero hasta diciembre". Los participantes tienen que buscar la forma de comunicarse sin palabras y buscar dónde debe empezar y terminar la fila.	-----
-Desarrollar habilidades sociales e interpersonales.	-Mejorar capacidades de comunicación interpersonal. -Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales.	-Cooperación. -Unirse como grupo. -Iniciaciones sociales. -Pedir ayuda.	- <u>Alfabeto.</u> Cada persona representa una letra del alfabeto y tiene que juntarse para formar palabras.	-----
-Reducirla violencia.	-Desarrollar procedimientos pacíficos de resolución de conflictos.	-Identificación del problema. -Búsqueda de	- <u>Taller de cuentacuentos:</u> <u>Cuento: El perro Bonachón.</u> <i>Érase una vez un perrillo precioso de color canela, se llamaba bonachón, y tenía las orejas muy largas, pero muy largas. Cuando</i>	-El cuento. -Unas ilustraciones

		<p><b>soluciones.</b></p> <p><b>-Elegir solución más adecuada.</b></p> <p><b>-Probar la solución.</b></p>	<p><i>andaba, las arrastraba por el suelo; si bebía agua metía antes las orejas que la lengua y al correr parecía que dos alas salían de su cabeza para echar a volar.</i></p> <p><i>Bonachón, era el perro más juguetón del lugar, le encantaba jugar con los demás animales. Pero le ocurría algo terrible: cuando comenzaba a jugar sacaba sus garras y arañaba y hería, incluso tiraba bocados de verdad. La verdad es que el no sabía que hacía daño, pero los demás animales empezaron a enfadarse y le dejaron solo.</i></p> <p><b>(Identificar entre todos el problema: ¿qué le pasará al perrito?).</b></p> <p><i>Como nadie quería jugar con él, se fue al campo, se escondió entre los matorrales y decidió que si nadie le quería se convertiría en un perro rabioso que asustaría a todo el mundo. Desde luego nadie se atrevía a pisar el campo, pues todos le temían. Aquella situación no podía durar mucho más tiempo, ya que no tenían qué comer.</i></p> <p><b>(Buscar posibles soluciones: ¿qué creéis que podrían hacer los animales para solucionar el problema?).</b></p> <p><i>Los animales se reunieron y decidieron mandar a Col para que hablara con él. ¿Qué quién era Col?. Pues era el único animal a quien el perro no podía morder: Col era un caracol.</i></p> <p><i>El caracol llegó muy lentamente a la casa de Bonachón y lo llamó: ¡Bonachón, Bonachón!. Bonachón salió disparado y el caracol al verlo se escondió en su caparazón. Él sacó sus garras y le dio muchas vueltas a aquella cosa que parecía una piedra. Cuando se cansó vio cómo una cabecilla pequeña asomaba por debajo y le decía:</i></p> <p><i>-Quiero hablar contigo.</i></p> <p><i>-Vaya una piedra que habla, qué rara.</i></p> <p><i>-Soy el caracol Col, me han enviado los animales del bosque para decirte que te tienen un miedo terrible.</i></p> <p><i>-Pero si yo sólo quiero jugar con ellos.</i></p> <p><i>-En cambio ellos no quieren jugar contigo porque les haces mucho daño, siempre salen heridos de eso que tú llamas juego.</i></p> <p><i>-Pero, ¿cómo les hago daño?.</i></p> <p><i>-Eso que tú llamas juego es sólo violencia.</i></p> <p><i>-¿Y qué es eso?.</i></p>	<p>que representen el cuento.</p>
--	--	---	---	-----------------------------------

			<p>-Pegar patadas, arañar, tirar bocados, pelear, insultar... Eso es violencia.</p> <p>-Entonces, ¿qué es jugar?.</p> <p>-Jugar es disfrutar.</p> <p><b>(Probar la solución: ¿dará resultado la solución de Col?).</b>  <i>Bonachón pensó mucho sobre lo que le había dicho el caracol y comprendió porque nadie quería jugar con él, y como era muy listo cambió su forma de jugar. Desde aquel día Bonachón volvió a ser amigo de todos los animales y fue mucho más feliz que estando todo el día solo y enfadado.</i></p>	
-Reducirla violencia.	-Desarrollar procedimientos pacíficos de resolución de conflictos.	-Análisis de la situación conflictiva.	<p><b>-Rincón de los conflictos.</b></p> <p>Es un momento escolar organizado para que alumnos y profesores puedan hablar de conflictos que han surgido a lo largo de la jornada escolar, con el fin de mejorar la convivencia.</p> <p>La organización del rincón supone:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Destinar una pequeña parte del tiempo semanal.</li> <li>-Disponer el espacio de la clase de manera que favorezca el diálogo y ayude a fortalecer con este simbolismo la actitud de cooperación entre todos sus miembros.</li> <li>-Dialogar para entenderse mejor: determinar el problema, por qué ha surgido, cual ha sido la consecuencia, cómo se podía haber solucionado mejor...</li> </ul> <p>El maestro debe actuar como mediador y facilitador del proceso.</p>	-----
-Reducirla violencia.	-Desarrollar procedimientos pacíficos de resolución de conflictos.	-Identificación del problema. -Búsqueda de	<p><b>-Marionetas conflictivas.</b></p> <p>Una manera de usar las marionetas consiste en representar un conflicto de "verdad". Por ejemplo, el profesor empieza una</p>	-Marionetas.

		<p><b>soluciones.</b></p> <p><b>-Elegir solución más adecuada.</b></p> <p><b>-Probar la solución.</b></p>	<p>discusión entre dos marionetas-guantes que lleva:</p> <p>"Tú cogiste mi libro"</p> <p>"¿Qué dices?. El libro es mío".</p> <p>La parodia se sigue desarrollando hasta el punto en que hay que tomar una decisión. La marioneta pregunta a los espectadores: "¿Qué debo hacer?", y estos tienen que pensar las posibles soluciones.</p> <p>Se representarán las soluciones pensadas por los niños y el profesor preguntará: "¿Creéis que esto funciona?". De esta manera se evaluarán cada una de las alternativas.</p>	
--	--	---	--	--

