

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

INSTITUTO DE POSGRADO



**GUÍA DE ESTRATEGIAS
DIDÁCTICAS
“COMPRENDIENDO A LOS DEMÁS
SOMOS FELICES”**



AUTORA

Lic. Romero Cargua Irma

TUTOR:

Edgar Segundo Montoya Zuñiga. Ph.D.

RIOBAMBA – ECUADOR

2015



Edición: Primera
Año: 2014
Autor:
Lic. Irma Romero Cargua
Riobamba-Ecuador
Derechos Reservados del Autor
Teléfonos del Autor: 032
Móvil: 09

TEMA

“COMPRENDIENDO A LOS DEMÁS SOMOS FELICES”

PRESENTACIÓN

La Guía de Estrategias Didáctica de inteligencia interpersonal “COMPRENDIENDO A LOS DEMÁS SOMOS FELICES”, basada en la empatía, destrezas sociales y expresiones faciales, es un instrumento pedagógico que sirve como orientación técnica para el docente porque contiene información necesaria para el correcto uso y manejo de las actividades que contribuirán en los procesos de enseñanza aprendizaje y el desarrollo socio emocional del niño.

El objetivo fundamental es pretender ayudar y apoyar al trabajo docente porque los primeros años de educación son los pilares fundamentales en la formación afectiva y emocional del niño, la misma que pretende potenciar la inteligencia interpersonal porque se considera que esta áreas es una de las más importantes dentro del desarrollo integral del educando.

El tercer año de Educación Básica es el momento ideal y preciso para incentivar la importancia que posee la interrelación con las demás personas. Por un lado, informando al niño del comportamiento que se espera de él y las ventajas que obtendrá si lo pone en práctica: lo pasará mejor, estará contento, los demás le enseñarán cosas divertidas. La edad del niño y sus cualidades personales serán la base a la hora de establecer una relación.

El hombre por excelencia es un ser social por esta razón es necesario trabajar esta área, para que los alumnos desarrollen competencias y habilidades sociales, La función que tiene este aprendizaje es habituar al niño a comenzar un contacto social con una expresión espontánea positiva, que haga más probable la continuidad de la comunicación con él y con los demás.

Para la elaboración de este trabajo se utiliza al juego como una de las herramientas fundamentales para potenciar la comprensión a los demás y así desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños, porque solo a través de la lúdica se expresa con libertad, creatividad e imaginación sus emociones y sentimientos.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Contribuir al mejoramiento de la inteligencia interpersonal mediante la elaboración y aplicación de la “Guía de estrategias didácticas Comprendiendo a los demás somos felices”, para desarrollar la empatía, destrezas sociales y expresiones faciales en los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela "Fiscal Mixta Libertad", comunidad Cecel Grande parroquia Licto, cantón Riobamba, en el periodo lectivo 2012-2013

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Proponer la elaboración y aplicación de la Guía estrategias didácticas Comprendiendo a los demás somos felices para fortalecer la empatía de los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela "Fiscal Mixta Libertad”.

Orientar con la elaboración y aplicación de la Guía estrategias didácticas Comprendiendo a los demás somos felices para desarrollar las destrezas sociales de los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela "Fiscal Mixta Libertad”.

Fortalecer con elaboración y aplicación de la Guía estrategias didácticas Comprendiendo a los demás somos felices para incrementar las expresiones

faciales de los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela "Fiscal Mixta Libertad".

INTRODUCCIÓN

La inteligencia interpersonal es la relación que las personas poseen con el conglomerado humano, se sostiene que cuando se tiene esta inteligencia el niño puede convivir en armonía y tranquilidad porque se interrelaciona al comprender y entender a los demás se logra una interrelación positiva para expresar emociones y sentimientos.

La Guía didáctica de Estrategias Didácticas “Comprendiendo a los demás somos felices” para desarrollar la inteligencia interpersonal en los estudiantes del tercer Año es fácil de aplicar mediante la ejecución de juegos didácticos de apoyo que permitirán que el proceso educativo sea motivador, activo, practico y reflexivo.

El desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños es fundamental, porque como seres humanos pensantes e inteligentes en cada momento de la vida se mantiene una relación para sobrevivir porque es necesario indicar que se tiene contacto con otras personas de diferentes etnias, caracteres, es por eso que esta guía pretende ayudar a solucionar dificultades existentes entre los estudiantes.

La Guía de Estrategias Didácticas “Comprendiendo a los demás somos felices” para una mejor comprensión y aplicación se encuentra estructurada en tres unidades.

La primera unidad hace referencia a la empatía, con cinco juegos didácticos de apoyo los mismos que están orientados a que los niños sean capaces de entender a los demás.

La segunda unidad describe las destrezas sociales orientados por seis juegos didácticos de apoyo para saber relacionarse positivamente con los demás es decir mantener una interrelación dentro de su entorno para desenvolverse y resolver de manera adecuada los problemas de la vida cotidiana.

La tercera Unidad está compuesta por cinco juegos didácticos de apoyo para mejorar las expresiones faciales, donde se desarrolle la capacidad de discriminar las emociones a través de la expresión facial favorece la seguridad y eficacia de diferentes estados de ánimo.

JUSTIFICACIÓN

La educación y la formación de niños es de importancia muy significativa están en manos de todos, porque hoy en día necesitan el contingente de personas que guíen y orienten su normal desarrollo al potenciar todas sus capacidades sean estas cognitivas, afectivas, motrices, lenguaje y físicas,

Los resultados de la aplicación de la ficha de observación a los niños han demostrado que es necesario el diseño y elaboración de una guía didáctica “Comprendiendo a los demás somos felices”, para contribuir al desarrollo de la inteligencia interpersonal, razón por la cual se justifica la realización de este trabajo.

Es indispensable que los niños sean capaces de relacionarse positivamente a través de juegos didácticos que constituyen instrumentos fundamentales de apoyo para el desarrollo de la empatía, destrezas sociales y expresiones faciales que son parámetros donde el niño va a lograr mantener interrelación personal y social, para así poder relacionarse de manera abierta y activa dentro de la sociedad en la que se desenvuelve.

Se considera que la niñez es la etapa más importante y riesgosa a la vez de todo ser humano; esta investigación es importante; para la institución educativa porque se ha propuesto poner énfasis en el desarrollo de la inteligencia interpersonal, pero para lograr esto es necesario la contribución del maestro y la familia que juega un papel importante; ya que la educación va a la par hogar escuela.

ESTRUCTURA DE CONTENIDO DE LA GUÍA DIDÁCTICA

La elaboración y aplicación de una guía de estrategias didácticas “comprendiendo a los demás somos felices” para desarrollar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del tercer año de educación básica de la Escuela "Fiscal Mixta Libertad", parroquia Licto, cantón Riobamba, nos ayudará a una mejor comprensión entre alumnos y docentes participando activamente durante los talleres dando como resultado niños y niñas motivados con estas estrategias didácticas.

EMPATIA: JUEGO DIDÁCTICO

UNIDAD I

Así es mi amigo

Descubro el tesoro de los demás

El amigo imaginario

La magia del abrazo

La belleza de la vida

DESTREZAS SOCIALES: JUEGO DIDÁCTICO

UNIDAD II

Dibujando a los demás

Valorando a los demás

Conozco a mi amigo

Escribo frases escogidas

Todos aprendemos

Aprendamos a dar las gracias

EXPRESIONES FACIALES: JUEGO DIDÁCTICO

UNIDAD III

Brindando emociones

Plasmo estados de ánimo

Imitando caras

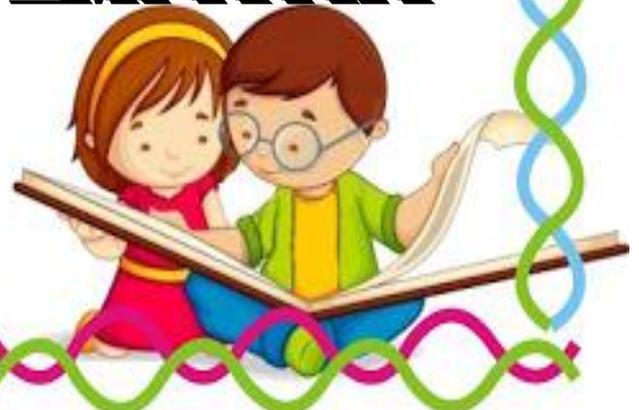
Descubro expresiones faciales

UNIDAD I



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA EMPATÍA



ESTRATEGIA N° 1

JUEGO DIDÁCTICO

TEMA: ASÍ ES MI AMIGO



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Describir al amigo mediante la presentación con preguntas y respuestas

OBJETIVOS

GENERAL

- Fomentar en los niños de la escuela actividades en parejas, mediante el juego así es mi amigo para potenciar el desarrollo de la empatía y lograr relacionarse positivamente demostrando felicidad al compartir con otras personas.

ESPECÍFICOS

- Desarrollar habilidades sociales e interpersonales para desenvolverse con confianza y seguridad.
- Promover mediante el juego la empatía para comprender y entender a las demás personas

ANTICIPACIÓN

Cantar con entusiasmo “Buenos días amigos como están”

Buenos días amigos como están
Muy bien
Este es un saludo de amistad
Qué bien
Haremos lo posible por ser buenos amigos
Buenos días como están

Autor: Marco Camacho

Pedir a los niños que formen dos círculos uno afuera y otro adentro,
Solicitar que los educandos se cojan de las manos
Girar en direcciones contrarias bailando al son de la música cuando esta pare girar frente a frente y conversan.
Contestar y responder preguntas y respuestas como: ¿Cuál es tu nombre y como te gusta que te llamen? ¿Qué es lo que más te gusta de la escuela? ¿Cuál es tu animal favorito?

CONSTRUCCIÓN

Presentar al amigo (viceversa)
Expresar sus respuestas de acuerdo al diálogo (viceversa)
Entregar una tarjeta.
Escribir un aspecto que le impacto de su amigo.
Colocar un árbol grande en un papelote
Ubicar dentro del gráfico la tarjeta
Destacar la importancia de conocer a los amigos

CONSOLIDACIÓN

Exponer y leer cada una de las tarjetas

RECURSOS

- Grabadora
- Cd
- Un árbol dibujado en papelote.
- Tarjetas
- Cinta adhesiva
- Marcadores

TIEMPO: 45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Describe a su amigo tomando en cuenta las preguntas planteadas

Mantiene una conversación amena

Formula preguntas claras

Contesta preguntas con espontaneidad

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Participa activamente			Escribe y personifica a su amigo			Expresa con claridad		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: Así es mi amigo es un juego de participación activa donde los niños mediante preguntas y respuestas van a describir a sus amigos luego de una interrelación oral de manera viceversa.

ESTRATEGIA N° 2

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: DESCUBRO EL TESORO DE LOS DEMÁS



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Describir habilidades, destrezas y cualidades de las demás personas.

OBJETIVOS

GENERAL

Fortalecer en los niños de la escuela la importancia de valorar a las personas mediante el juego descubro el tesoro de los demás para descubrir los aspectos positivos y describir lo maravilloso que poseen los seres humanos.

ESPECÍFICOS

Aprender a valorar a las personas que nos rodean para lograr interrelacionarse positivamente en su entorno familiar y escolar.

Valorar las actitudes y aptitudes de los seres humanos para aceptarles con sus defectos y cualidades.

ANTICIPACIÓN

Motivar con la canción

LA AMISTAD DE MIS AMIGOS

La amistad de mis amigos
Yo la quiero conserva
Como una flor regar
Todos los días con mis amigos
Al césped y a jugar
En el patio con respeto y amistad
De sonreír a un amigo es algo especial
Compartiendo los juguetes a la hora de jugar

Autor: Pepe Cruz

Responder preguntas y respuestas referentes a la canción

CONSTRUCCIÓN

- Entregar tarjetas de diferentes colores
- Solicitar que de acuerdo al color encuentren la otra mitad
- Conversar y descubrir los aspectos positivos de cada uno
- Escribir en las tarjetas aspectos descritos
- Colocar en la cajita mágica del éxito
- Leer en orden lo escrito dando las pautas de quien se trata.
- Adivinar de qué niño se está describiendo.

CONSOLIDACIÓN

- Seleccionar aspectos positivos y negativos y escribir en el pizarrón las características.
- Elogiar a todos los niños por sus bondades.

RECURSOS

Tarjetas de colores

Esferos

Cinta adhesiva

Caja mágica

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Reconoce cualidades positivas y negativas

Valora las cualidades de los demás

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Dialoga con sus compañeros			Diferencia cualidades			Lee las cualidades de su amigo		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: Descubro el tesoro de los demás es un juego que permite descubrir habilidades, destrezas y cualidades que se destacan las personas, tomando en cuenta que unos poseen el don de la comunicación, otros organizan maravillosamente, otros generan armonía donde van, otros saben liderar y de esta forma se puede apoyar la base de la vida y las interrelaciones.

ESTRATEGIA N.º 3

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: EL AMIGO IMAGINARIO



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Despertar la imaginación describiendo a los demás.

OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar en los niños habilidades sociales valorando los aspectos positivos a través del amigo invisible para expresar sentimientos sobre las demás personas poniéndose en el lugar del otro.

ESPECÍFICOS

Fomentar el aprecio y comprensión a los demás para fortalecer la empatía.

Mejorar las capacidades de comunicación interpersonal para descubrir e imaginar las características de un amigo.

ANTICIPACIÓN

Cantar con entusiasmo

HAY QUE SALUDAR

Hay que saludar, hay que saludar
A mi amigo imaginario hay que saludar
Porque el que saluda amigos tendrá
Hay que sonreír, hay que sonreír
Con mi amigo imaginario hay que sonreír
Porque el que sonrío vivirá feliz

Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Solicitar que los niños se coloquen en círculo
- Explicar el juego el beso del enanito la maestra explica que en sus manos posee un enanito imaginario, indicando que ese enanito cada vez y cuando se va ir dando las vueltas, la maestra pasa por cada uno de los niños y les pide un beso para el amigo que lleva en sus manos, los educandos tendrán en cuenta en donde le dieron el beso sabiendo que este enanito va dando las vueltas.
- Solicitar a los niños que a su amigo de alado le den el beso donde le dieron al enanito.
- Entregar una tarjeta.
- Dibujar un amigo invisible.
- Describir al reverso del dibujo las características que más le guste del amigo.

CONSOLIDACIÓN

- Describir el dibujo y al amigo invisible que el educando desee tener

RECURSOS

- Tarjetas de cartulina.
- Maqui.

- Colores
- Lápiz

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Vislumbro a mi amigo invisible

Fantaseo en mi mente mi mejor amigo

Descubro características de mi amigo imaginario

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Me divierto con mi amigo imaginario			Creo mi amigo imaginario			Expreso características		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: El amigo imaginario puede ocurrir al 50% de los niños cuando alcanzan los 3 años de edad y puede permanecer hasta que cumplen los 8 pero no significa por ninguna razón, que estos amigos invisibles tengan que estar presentes en sus vidas todo ese tiempo; lo normal es que se vayan y vuelvan de forma intermitente, que se sustituyan unos por otros o que desaparezcan de forma definitiva en unas cuantas semanas o meses.

La imaginación es la capacidad de crear mundos de fantasía tanto internos como externos donde el sujeto es generalmente el protagonista sin existir límites ni limitaciones de ninguna clase para el impulso de su libertad, se fundamentalmente en describir objetos, cosas, situaciones o afectos.

ESTRATEGIA N° 4

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: LA MAGIA DEL ABRAZO



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Percibir emociones y sentimientos a través del abrazo.

OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar en los niños interrelaciones y habilidades sociales a través del juego la magia del abrazo para potenciar emociones, sentimientos y expresiones de afectividad.

ESPECÍFICOS

- Favorecer el inicio de nuevas relaciones sociales para incentivar capacidades afectivas.
- Lograr la integración al grupo para relacionarse positivamente.

ANTICIPACIÓN

Cantar con alegría

CANCION: ABRAZO BAILARÍN

Yo soy un bailarín
Abrazo por aquí
Abrazo por acá
Un poco de salsa
Un poco de gusto
Con música y alegría
Te doy un abrazo
Y ahora me das tú

Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Escuchar una música suave
- Explicar a los niños que se dispersen por toda el aula de manera indistinta
- Caminar al ritmo de la música por el aula
- Explicar que al momento de que se pare la música deben abrazar a un compañero y conversar sobre lo que más le gusta de la escuela.
- Continuar con la música y buscar otro compañero para compartir.

CONSOLIDACIÓN

- Manifiestar sentimientos expresados en el juego

RECURSOS

Grabadora

CD

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Participo en la magia del abrazo

Escucho música y camino pensando en mi amigo que voy abrazar

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Bailo y comparto abrazos			Disfruto cuando abrazo			Expreso mi afecto		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: La magia del abrazo es un juego que posee un poder sanador aprender a abrazar y recibir abrazos de manera consciente es experimentar una maravillosa sensación de bienestar de manera espontánea, considerando que es el mejor regalo del mundo, porque es necesario que el ser humano mantenga contacto físico para el bienestar físico, psíquico y emocional.

ESTRATEGIA N.º 5

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: “LA BELLEZA DE LA VIDA”



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico “B”

DESTREZA: Disfrutar de la vida para vivir con felicidad.

OBJETIVOS

GENERAL

- Fomentar en los niños el valor de compartir mediante el juego la belleza de la vida para brindar sentimientos de respeto y valor a las otras personas.

ESPECÍFICOS

- Reconocer las cualidades importantes de la amistad y de mantener relaciones positivas.
- Fomentar en los niños el valor de compartir con los demás para vincularse positivamente en la sociedad.

ANTICIPACIÓN

- Recitar con énfasis

POESIA: LA BELLEZA DE LA VIDA

En mi corazón tengo
Muchas ganas de vivir
Junto con mi amigo
Yo los voy a disfrutar

Regalándoles felicidad
Para compartir juntos
Con mucha honestidad
La belleza de la vida

Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Formar grupos de trabajo de cinco niños.
- Comentar el contenido de la poesía
- Interpretar que es la belleza de la vida
- Formar frases con el tema
- Escribir y dibujar frases en un papelote

CONSOLIDACIÓN

- Exponer y compartir las frases creadas.

RECURSOS

Papelotes

Marcadores

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Participa activamente en el grupo de trabajo

Detalla la importancia de la vida

Define lo que significa la belleza de la vida

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Expresa sentimientos			Demuestra seguridad y confianza			Vivo la belleza de la vida		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: La belleza de la vida es disfrutar junto con otras personas de manera sana lo que Dios nos brindó y desenvolvemos satisfactoriamente es tarea de cada uno para hacer que la vida sea placentera y alegre, considerando que uno mismo es quien hace la vida difícil porque ponemos dificultades a las cosas que se pueden resolver, todo lo que se realice se debe hacer con el corazón para que cualquier actividad se consolide con facilidad y felicidad. La vida es vida y hay que saberlo vivir con belleza del amor y bienestar.

UNIDAD II



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

JUEGOS DIDÁCTICOS QUE AYUDAN A LAS DESTREZAS SOCIALES



ESTRATEGIA N.º 1

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: DIBUJANDO A MI AMIGO



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Dibujar y reconocer sus virtudes y defectos y aceptarlos como son.

OBJETIVOS

GENERAL

Fomentar en los niños la afectividad a través del juego dibujando a mi amigo, para desarrollar en los educandos la amistad y la comprensión a las demás personas.

ESPECÍFICOS

Dibujar con entusiasmo a su compañera para relacionarse positivamente.

Describir de acuerdo a lo que piensa y sienta de los demás.

Desarrollar la creatividad e imaginación para adornar la silueta.

ANTICIPACIÓN

Memorizar y cantar con entusiasmo

CANCIÓN: TENER UN AMIGO

Yo quisiera tener un amigo

Tralalala la

Yo quisiera tener un amigo

Y valorarlo todo el tiempo

Tralalala la

Yo quisiera tener un amigo

Conservarla y adorarla

Tralalala la

Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Solicitar a los niños que se coloquen en parejas.
- Entregar papelotes y marcadores.
- Explicar que vamos a dibujar la silueta de cada uno de los niños.
- Adornar de acuerdo a la creatividad.
- Escribir las cualidades positivas y de su amigo.
- Pegar en la pared del aula.

CONSOLIDACIÓN

- Exponer ante los demás describiendo el dibujo realizado.

RECURSOS

- Papelotes.
- Marcadores.

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Dibuja, expresa y describe, a su compañero con asientos y desaciertos

Actúa con seguridad y eficiencia

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Lee la imagen y narra a su compañero			Demuestra creatividad en su trabajo			Dibuja con detalles		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: Un amigo es una persona que sin ser miembro de la familia es la persona que está con uno en los triunfos y desaciertos, hace notar los errores con sutileza y vive junto los logros.

Los amigos son pocos son joyas preciosas que perduran toda la vida pese a la distancia siempre está al lado de uno sin pedir nada a cambio sin tener barrera que la pueda detener lo grandioso de la amistad.

ESTRATEGIA 2

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: VALORANDO A LOS DEMÁS



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Demostrar respeto y consideración a las demás personas.

OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar en los niños valores de respeto y consideración a través del juego valorando a los demás para expresar sentimientos hacia las personas.

ESPECÍFICOS

- Valorar las cualidades de los demás para expresarlos.
- Fomentar habilidades para descubrir en los demás las aptitudes y actitudes de manera efectiva.
- Escribir frases de respeto y consideración a los demás.

ACOMODACIÓN

RECITACIÓN: SALUDO AL AMIGO

Un patito nada y nada
A un amigo saludo
Buenos días lindo amigo
Y el amigo sonrió
Un sapito salta y salta
Al amigo piropeo
Buenos días gran amigo
Y el amigo sonrió



Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Colocar un buzón y tarjetas en un lugar visible y de fácil acceso para los niños.
- Informar a los niños el objetivo del juego.
- Entregar tarjetas
- Solicitar que todos escriban frases referentes a como demostrar el valor que tiene la otra persona.
- Colocar en el buzón
- Exponer todas las tarjetas escritas

CONSOLIDACIÓN

- Leer indistintamente las tarjetas
- Reflexionar sobre el significado de valorar a los demás

RECURSOS

Tarjetas de colores

Buzón

Lápiz

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Expresa sentimientos a los demás

Identifica características valorativas de los demás

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Puntualiza el valor a los demás			Valora las actitudes y aptitudes			Escribe frases		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: Es una actividad donde se demuestra a los demás cortesía y educación, escuchado su criterio y respetando su forma de ser y actuar, no se debe burlar, ni insultar, no molestar, no poner apodos, es decir hay que tratar a los demás como quieres que te traten. No se debe juzgues a la gente antes de conocerla.

ESTRATEGIA 3

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: CONOZCO A MI AMIGO



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Respetar y valorar las diferencias individuales de mi amigo.

OBJETIVOS

GENERAL

Fomentar la práctica de interrelación aplicando el juego conozco a mi amigo para valorarlo y respetarlo dentro del grupo.

ESPECÍFICOS

Descubrir a mi amigo por su voz, risa.

Valorar el verdadero significado de la amistad

ACOMODACIÓN

Cantar con entusiasmo

CANCIÓN EL BAILE DE MANZANA

Los niños se colocaran indistintamente y memorizan la letra de la canción y entre todos dramatizan las expresiones de la canción.

El baile de la manzana

Qué bonito es

Un amigo, otro amigo

Muchos amigos

El baile de la manzana

Qué bonito es

Un abrazo, otro abrazo

Muchos abrazos

Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Indicar a los niños el proceso del juego.
- Vendar los ojos a todos los niños.
- Colocar la mano en el hombro de un niño.
- Preguntar a sus compañeros el nombre de él.
- Identificar al niño por su voz.
- Realizar el juego utilizando otros elementos de identificación a los niños.
- Dibujar a un compañero
- Exponer en las paredes

CONSOLIDACIÓN

- Reconocer mediante el dibujo a sus compañeros.

RECURSOS

Hojas de trabajo

Colores

Lápiz

TIEMPO

45 Minutos

EVALUACIÓN

Demuestro sentimientos de amistad

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Saludo a mis compañeros			Abrazo a mis compañeros			Identifico a mi amigo		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: El juego conozco a mi amigo es una actividad que se debe tener en cuenta que el ser humano, vive en el mundo exterior como en el interior, es un instrumento, donde cada uno posee ciertas diferencia individuales es decir que cada persona es un mundo diferente.

Para una buena convivencia no basta conocerse a uno mismo hace falta conocer a los demás identificando sus gustos, preferencias personales saber escuchar, observar e interpretar lo que piensa y siente. Es necesario conocer las aptitudes y actitudes de cada ser humano

ESTRATEGIA 4

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: ESCRIBO FRASES ESCOGIDAS



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Demostrar afecto a las personas que se encuentran a nuestro alrededor.

OBJETIVOS

GENERAL

Fomentar el compañerismo mediante el juego escribo frases escogidas para relacionarse positivamente en el grupo.

ESPECÍFICOS

Mejorar las capacidades de efectividad

Desarrollar habilidades para expresar sentimientos sobre otros

ACOMODACIÓN

- Cantar con entusiasmo

CANCIÓN: AMIGUITOS A MARCHAR

Amiguitos a marchar
Vigerosos y al compas
Una vez aquí, otra vez acá
Y una vuelta me daré
Con mi cabeza digo si, si, si
Con mi dedo digo no, no, no
Una vez aquí, otra vez acá
Y una vuelta me daré
Con las manos tas, tas, tas
Con los pies paz, paz, paz
Una vez aquí, otra vez acá
Y una vuelta me daré
Este juego me gusto
Repetirlo quiero yo
Una vez aquí, otra vez acá
Y una vuelta me daré.

Autora: Irma Romero

CONTRUCCIÓN

- Entregar un formato a cada niño
- Explicar que dibujen a todo el grupo de niños
- Escribir una frase representativa para el grupo
- Exponer los trabajos

CONSOLIDACIÓN

- Leer las frases representativas
- Escoger las cinco mejores frases

RECURSOS

- Formatos
- Colores, lápiz, regla

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Demuestra afectividad y cariño hacia sus compañeros

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Manifiesta afectividad			Escriben frases de afecto			Escogen frases bonitas		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: El juego escribo frases escogidas consiste en aprovechar todos los momentos y oportunidades para demostrar afecto a las personas que se encuentran a nuestro alrededor a través de palabras y expresiones que permiten demostrar lazos de familiaridad y amistad haciendo de la relación eficiente.

Todos los días debemos dedicar un tiempo para demostrar a las demás personas el cariño, afecto, aprecio y el valor que posee los otros seres humanos en nuestra vida.

ESTRATEGIA 5

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: TODOS APRENDEMOS



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA. Participar activamente en trabajos en equipo.

OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar habilidades para expresar los sentimientos, deseos, aplicando el juego aprendemos todos para respetar las diferencias individuales.

ESPECÍFICOS

Incentivar el trabajo en equipo

Relacionarse positivamente con los demás.

ACOMODACIÓN

Cantar con entusiasmo

CAMCIÓN: AMIGUITOS APRENDER

Marchan, marcha, marcha amiguitos
Que venimos todos a aprender
Baila, baila, baila amiguitos
Que venimos todos a aprender
Salta, salta, salta amiguitos
Que venimos todos a aprender
Corre, corre, corre amiguitos
Que venimos todos a aprender
Aplauda, aplauda, aplauda amiguitos
Que venimos todos a aprender.

Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Realizar movimientos libres y relajantes por el aula.
- Solicitar que escuche la música y realice todo lo que la maestra indique.
- Solicitar que se agrupen de cinco personas
- Escribir en el pizarrón un listado de actividades
- Escoger una actividad del listado
- Realizar un collage
- Fomentar el trabajo en equipo

CONSOLIDACIÓN

Exponer los trabajos y explicar la coordinación del grupo

RECURSOS

Material académico.

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Participa y actúa activamente en el grupo de trabajo

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Demuestra colaboración			Manifiesta espontaneidad y creatividad en el trabajo grupal			Valora el trabajo realizado en grupo		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: El juego todos aprendemos es el trabajo en equipo en los aprendizajes o actividades específicas que se realizan entre los niños en el aula de clases. Para que el trabajo en equipo sea exitoso, se desarrolle de manera correcta y adecuada y en definitiva, se llegue a las metas y objetivos que se han propuesto los integrantes del equipo, debe existir una serie de actitudes por parte de las personas que participan de él.

ESTRATEGIA 6

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: “APRENDAMOS A DAR LAS GRACIAS”



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico “B”

DESTREZA: Demostrar la educación al dar la gracias.

OBJETIVOS

GENERAL

Fomentar en los niños valores éticos mediante el juego aprendamos a dar las gracias para desarrollar el don de la gratitud como la primera regla del corazón.

ESPECÍFICOS

Fomentar en los niños la gratitud como uno de los valores fundamentales del ser humano.

ACOMODACIÓN

Cantar con entusiasmo

CANCIÓN: EMPECEMOS EL DÍA

Empecemos el día
Diciendo gracias vida
Porque me siento vivo
Porque te tengo a ti

Empecemos el día
Diciendo gracias, gracias
Porque es un lindo día
Para darle gracias

Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Comentar sobre la canción
- Responder preguntas sobre la canción
- Formar grupos
- Escribir el significado de dar gracias en una tarjeta
- Reflexionar a quien se da las gracias
- Comentar las respuestas.
- Hacer un listado de cuando dar gracias

CONSOLIDACIÓN

- Comprometerse a dar las gracias

RECURSOS

Tarjetas

Cartel

Papelón

Marcadores

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Expresar las gracias por todas las acciones

Valorar la importancia de dar las gracias

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Soy grato con los demás			Manifiesto sentimientos de gratitud			Escribo frases De reconocimiento		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: Aprender a dar las gracias es un juego donde se pone en manifiesto la educación, cortesía, actitud y sentimiento, de las personas por una decisión consciente de dar las gracias por todo cuanto ocurre en tu vida.

Dar las gracias es una expresión de gratitud que debe reinar en todos los seres humanos valorándose primeramente a uno mismo tomando en cuenta como lo que uno hace y tiene en su vida, valorando tanto lo bueno, como lo no tan bueno, tanto lo material, como lo no material; valorando las relaciones, las emociones, la salud tomando en cuenta que esta palabra constituye en una decisión para actuar y vivir apreciando y valorando todo cuanto en la vida, convirtiéndose en una oportunidad para crecer, para comprender, para experimentar, para dar, para recibir, para sentir, para compartir, para crear y enriquecer con la profunda convicción de que vivir dando las gracias por todo.

UNIDAD III



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

JUEGOS DIDÁCTICOS QUE AYUDAN A LAS EXPRESIONES FACIALES



ESTRATEGIA 1

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: BRINDO EMOCIONES



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZAS: Demostrar emociones para satisfacer necesidades y deseos.

OBJETIVOS

GENERAL

- Fomentar seguridad y confianza mediante el juego brindo emociones para vincularse positivamente de acuerdo a la circunstancia.

ESPECÍFICOS

- Expresar emociones compartidas con los demás.
- Ser capaz de reconocer el punto de vista de los demás.

ACOMODACIÓN

- Cantar con emoción

CANCIÓN: BUENOS DÍAS AMIGUITOS

Buenos días amiguitos
Como están
Hoy estamos muy alegres jajaja
Expresando un saludo de amistad
Con risas y abrazos jajaja
Aquí estamos muy contentos jajaja

Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Comentar con los niños sobre la canción
- Expresar las emociones que se desarrollaron durante la canción
- Explicar a los niños la importancia de expresar emociones
- Escribir un acróstico a cualquier amigo
- Entregar el acróstico
- Solicitar al niño que indique como se siente con el acróstico
- Mencionar como le gustaría que le escriban el acróstico

CONSOLIDACIÓN

- Crear un acróstico personal
- Leer el acróstico

RECURSOS

- Formatos
- Colores
- Lápiz

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Expresa sus emociones y sentimientos de una manera espontánea.

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Demuestro empatía			Soy amigo			Me comunico con todos		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: El juego brinda emociones son sentimientos que forman parte de nuestra vida proporcionando la energía para resolver un problema y realizar una actividad nueva. En definitiva, actúan como resortes que nos impulsan a actuar para conseguir nuestros deseos y satisfacer nuestras necesidades.

Las emociones son innatas, mientras que otras pueden adquirirse. Unas se aprenden por experiencia directa, como el miedo o la ira, pero la mayoría de las veces se aprende por observación de las personas de nuestro entorno.

Clases de emociones

Las emociones se clasifican en positivas y negativas en función de su contribución al bienestar o al malestar.

Todas ellas cumplen funciones importantes para la supervivencia.

Miedo: Lo sentimos ante un peligro (real o imaginario). Permite evitar un peligro y actuar con precaución.

Sorpresa: Sentimos sobresalto o asombro ante un ruido fuerte o ante una situación inesperada. Es un sentimiento que nos ayuda a orientarnos ante una situación nueva.

Aversión: Sentimos disgusto o asco hacia aquello que tenemos delante. Nos produce rechazo y solemos alejarnos.

Ira: Se produce este sentimiento cuando las cosas no salen como queremos o nos sentimos amenazados por algo o alguien. Resulta de utilidad cuando impulsa a hacer algo para resolver un problema o cambiar una situación difícil.

Alegría: Se expresa cuando conseguimos algún deseo o vemos cumplida alguna ilusión. Proporciona una agradable sensación de bienestar, de seguridad y energía.

Tristeza: Surge ante la pérdida de algo importante o cuando nos han decepcionado. Nos motiva a pedir ayuda.

ESTRATEGIA 2

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: PLASMO ESTADOS DE ÁNIMO



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Manifiestar estados de ánimo mediante el dibujo.

OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar habilidades para expresar los sentimientos, mediante el juego plasmó estados de ánimo para desenvolverse positivamente en el entorno.

ESPECÍFICOS

Reconocer sus aciertos y desaciertos.

Identificar sus propias cualidades positivas y negativas

ACOMODACIÓN

- Cantar con gusto

CANCIÓN: SI TE SIENTES

Si te sientes muy contento da tres palmas
Da tres palmas otra vez
Y allí donde estas sentado saluda al que está a tu lado
Y dale una sonrisita una vez y otra vez
Si te sientes muy triste zapatea, zapatea otra vez
Y allí donde estas parado abraza al que está a tu lado
Una vez y otra más
Si te sientes muy bravo da un grito da grito otra vez
Y allí donde estas parado palmotea al que está a tu lado
Una vez y otra vez

Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Describir estados de ánimo manifestados en la canción
- Distribuir en grupos a los niños
- Entregar papelotes y dar indicaciones
- Fomentar el trabajo en equipo
- Solicitar que dibujen estados de ánimo con creatividad
- Exponer el trabajo
- Disertar lo expresado en el dibujo

ASIMILACIÓN

Dibujar estados de ánimo en la cartelera en los rostros



RECURSOS

Papelotes

Colores, lápiz, regla

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Reproduce, describe, extiende y construye estados de ánimo con atributos específicos

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Reconoce estados de ánimo			Identifica alegría y tristeza			Expresa estados de animo		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: El plasmar estado de ánimo es el humor o tono sentimental, agradable o desagradable, que acompaña a una idea o situación y se mantiene por algún tiempo. Es un estado, una forma de estar o permanecer, que expresa matices afectivos y cuya duración es prolongada, de horas o días. Cuando este tono se mantiene habitualmente o es el que predomina a lo largo del tiempo, hablamos de humor dominante o estado fundamental de ánimo.

El estado de ánimo es menos intenso, más duradero puede durar horas o días, y menos específico está dado por un determinado estímulo

Según algunos psicólogos como Robert Thayer, el estado de ánimo es una relación entre dos variables: energía y tensión¹. Según esta teoría, el estado de ánimo fluctuaría entre un estado energético (de más cansado a más activo) y un estado referido al grado de nerviosismo (entre más calmado o más tenso),

Ciertas alteraciones del estado de ánimo forman una clase de patologías denominadas trastornos del estado de ánimo. Los desórdenes del estado de ánimo se encuentran entre los trastornos más frecuentes. Las variaciones del estado de ánimo, patológicos en calidad y en intensidad, pueden ser desde la depresión profunda hasta la ilación maníaca, la distermia depresiva siendo mucho más frecuente que el estado anímico expansivo y eufórico de la manía.

ESTRATEGIA 3

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: IMITANDO CARAS



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZA: Expresar sentimientos agradables y desagradables.

OBJETIVOS

GENERAL

Fomentar en los niños aspectos positivos y negativos a través del juego imitando caras, patas manifestar las diferentes expresiones faciales.

ESPECÍFICOS

- Desarrollar habilidades para expresar los sentimientos, deseos, autoafirmaciones propias.
- Expresar emociones compartidas con los demás

ACOMODACIÓN

Presentar al grupo diferentes expresiones faciales

Repetir la estrofa con la variedad de expresiones
Imitar para repetir la estrofa

Te vendo ésta carita
Hacen llorar
Si hacen llorar
Te las compro
Te las vendo

Autora: Irma Romero

Todo esto lo dirán en expresiones tales como llorando, riendo, enojados, preocupados, burlándose.

CONSTRUCCIÓN

- Entregar a cada niño una tarjeta en la cual debe tener una emoción escrita en ella.
- Dibujar al reverso de la tarjeta la emoción escrita
- Exponer los dibujos realizados
- Describir estados de ánimo tristeza, alegría, enojo, llanto,

CONSOLIDACIÓN

- Imitar con su rostro estados de ánimo

RECURSOS

- Láminas de cartulina
- Colores, lápiz, regla

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Interpretar e imitar diferentes expresiones con la cara

EVALUACIÓN

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Manifiesto sentimientos			Soy feliz			Logro imitar		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: Imitar cara es un juego que contribuye para que los chicos expresen sus sentimientos hacia lo agradable y desagradable, y ellos son capaces en el mismo momento de reproducir diversidad de expresiones con su rostro, esta actividad permite repetir lo que ve en su entorno y estimula su inteligencia para aprender a desenvolverse en el mundo que le rodea.

ESTRATEGIA 4

JUEGO DIDÁCTICO:

TEMA: DESCUBRO EXPRESION FACIALES



FUENTE: Niños de Tercer Grado Básico "B"

DESTREZAS: Expresar expresiones faciales para descubrir lo que comunican los demás.

OBJETIVOS

GENERAL

Fomentar en los niños expresiones faciales través del juego para incentivar sentimientos e interpretarlos y relacionarlos en su diario vivir.

ESPECÍFICOS

Interpretar las expresiones faciales de las personas

Fomentar en los niños el sentimiento del amor .mediante las expresiones faciales

ACOMODACIÓN

Repetir la adivinanza

ADIVINANZA

Todos tenemos
Es redondita y suavecita
Tiene ojos nariz y boca
Con ella represento varias expresiones
Qué será?
(LA CARA)

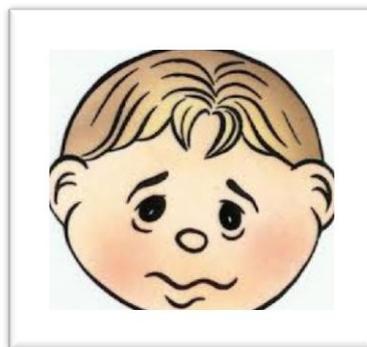


Autora: Irma Romero

CONSTRUCCIÓN

- Presentar tarjetas de estados de ánimo
- Conversar un cuento creado por la maestra utilizando los estados de ánimo

HISTORIA UN MOMENTO DE FELICIDAD Y TRIZTEZA A LA VEZ



En un pueblo lejano y pequeño Juanito un niño muy pobre paseaba por el parque luego de venir lustrando zapatos, que lamentablemente en ese día regresaba a su casa con tristeza porque no había ganado para la comida de sus hermanos, oh sorpresa al caminar a lo lejos miro que un billete que volaba por allí se puso muy contento al tenerlo el billete en sus manos, pensó enseguida que ya tenía para darles de comer a sus hermanos , pero se acercó un hombre que le miro que el niño se encontró el billete y le pidió que lo devolviera porque era de él, Juanito se puso muy bravo y le dijo que él se había encontrado, pero el hombre como era más grande le quito el billete, el niño se puso a llorar desconsoladamente.

- Organizar grupos de trabajo
- Entregar tarjetas
- Conversar a cerca de los diferentes expresiones faciales
- Crear cuentos con las expresiones faciales

CONSOLIDACIÓN

Expresar el cuento creado

RECURSOS

Juego

Tarjetas

Lápiz

TIEMPO

45 Minutos

LOGROS ALCANZADOS E INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN

Reconozco expresiones fáciles

EVALUACIÓN

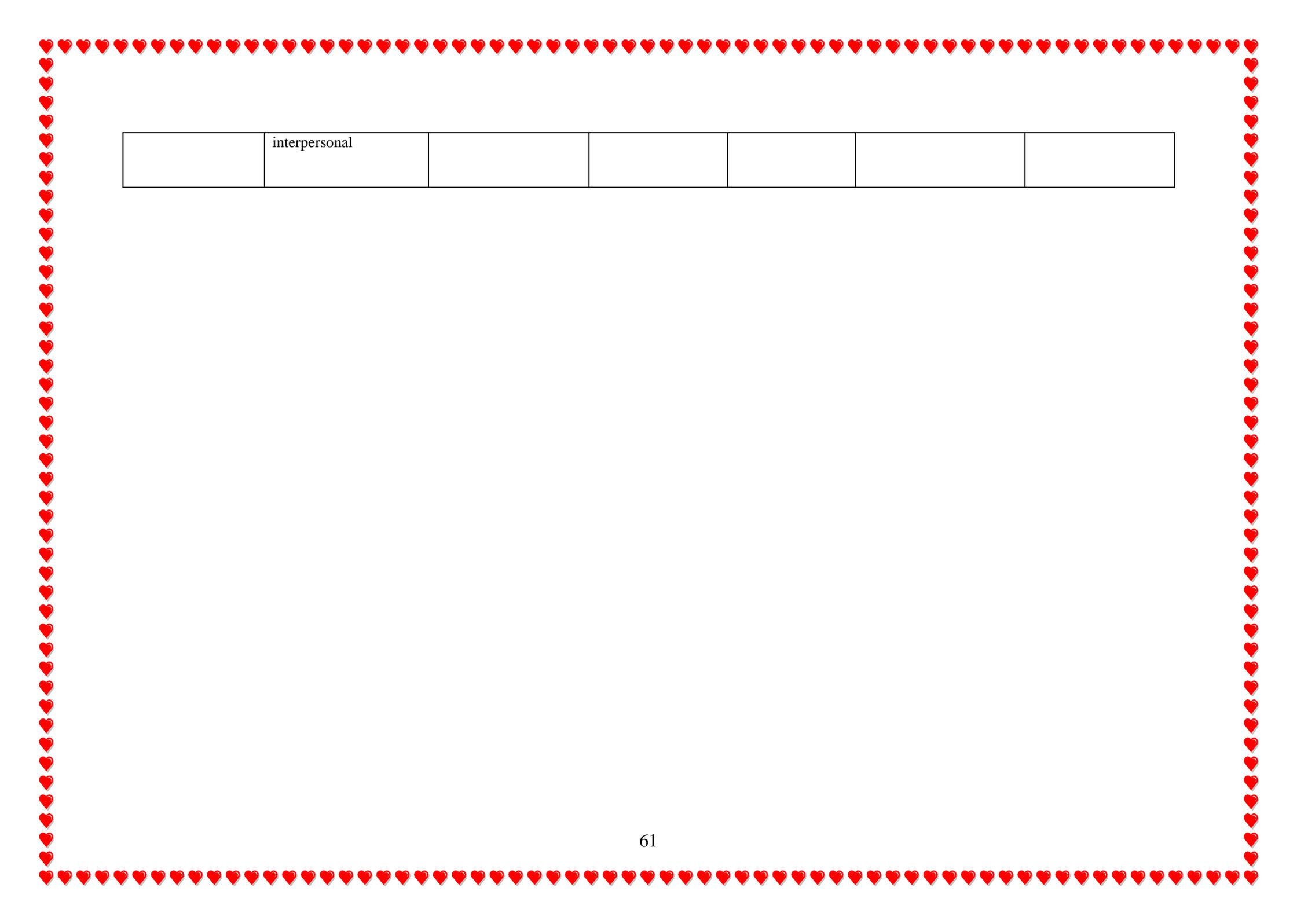
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN									
ESCALA DE VALORACIÓN	Crear cuentos			Describir imágenes			Relaciono expresiones		
	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO	NO ALCANZA	EN PROCESO	CONSOLIDADO

DESCRIPCIÓN: Expresiones faciales es, junto con la mirada, el medio más rico e importante para expresar emociones y estados de ánimo. A través del conocimiento y de la observación de las expresiones faciales, es decir, la cara en movimiento y no como un objeto estático, podemos conseguir una mejor comprensión de lo que nos comunican los demás.

3.1 OPERATIVIDAD

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
FASE 1 EJECUCIÓN	EJECUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS MEDIANTE LA EMPATÍA	Se aplicó el siguiente esquema ESTRATEGIA UNIDAD I Así es mi amigo Descubro el tesoro de los demás El amigo imaginario La magia del abrazo La belleza de la vida UNIDAD II Dibujando a los demás Valorando a los demás Conozco a mi amigo Escribo frases escogidas Todos aprendemos Aprendamos a dar las gracias UNIDAD III Brindando emociones Plasmo estados de animo Imitando caras Descubro expresiones faciales	Humanos: Investigador Materiales: Proyector Láminas Computadora	Marzo a Junio del 2012	Investigadora Maestros/as Directora	Elaboración y aplicación de una guía de estrategias didácticas “comprendiendo a los demás somos felices” para desarrollar la inteligencia interpersonal de los estudiantes del tercer año de educación básica de la Escuela "Fiscal Mixta Libertad", parroquia Licto, cantón Riobamba.

		ESTRUCTURA DE LAS ESTRATEGIAS <ul style="list-style-type: none"> - Tema - Destreza - Objetivos - Acomodación - Construcción - Consolidación - Recursos - Tiempo - Logros alcanzados e indicadores esenciales de evaluación - Evaluación - Descripción 				
FASE 2 SOCIALIZACIÓN	PRESENTACIÓN DE LAGUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICA “COMPRENDIENDO A LOS DEMÁS SOMOS FELICES”	Saludo de bienvenida Dinámica Exposición de la guía Análisis y Socialización de la guía	Humanos: Investigador Materiales: Proyector Láminas Computadora	Marzo a Junio del 2012	Investigadora Maestros/as Directora	Participación activa de los niños durante los talleres
FASE 3 EVALUACIÓN	Las estrategias de lectura Guía de Estrategias didácticas “comprendiendo a los demás somos felices” para desarrollar la inteligencia	Dar seguimiento a la aplicación de cada uno de las estrategias de lectura. Conclusión Culminación	Humanos: Investigadora Materiales: Proyector Láminas Computadora	Junio a julio del 2012	Investigadora Maestras Directora	Niños y niñas motivados con las estrategias



	interpersonal					
--	---------------	--	--	--	--	--

BIBLIOGRAFIA

Gardner. (1995). Las inteligencias múltiples.

Gardner H. (1998). Las inteligencias múltiples. Scranton, Estados Unidos.

GARDNER, H. (1995). Estructuras de la mente Inteligencias Múltiples. México: Progreso S.A .

GOLEMAN, D. (2007). Inteligencia Emocional . Argentina

Grinder, B. y. (2008). La relación personal . Buenos Aires.

Monjas, M. (1996). Las habilidades sociales. Sevilla: Eudema.

<http://definicion.mx/trabajo-en-equipo/#ixzz32YTd9WBd>MOTIVACIÓN

<http://www.juevesfilosofico.com/los-sentimientos-y-las-emociones/#sthash.tVf8kLFO.dpuf>

