



CLASES DE SOCIOEMOCIONALIDAD


FUNDACIÓN TRABUN

´PS. María José Rodríguez

FUNDACIÓN TRABUN



- Es una fundación educativa que busca
- potenciar el desarrollo valórico y socioemocional
- de estudiantes, docentes y líderes educativos
- mediante la implementación de diversos
- programas formativos

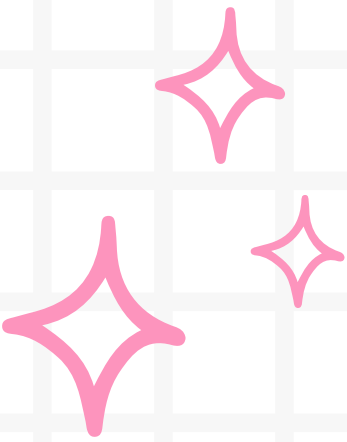


Las clases de socioemocionalidad son prácticas innovadoras de educación dado que aprenden a través de una metodología de aprendizaje lúdica temáticas muy relevantes que influyen directamente en su desempeño tanto personal como académico.

El aprender a través del juego tiene beneficios en la interacción interpersonal, la socialización, la comprensión social, la regulación emocional, vocabulario, fluidez verbal, memoria e incluso mejorar su coeficiente intelectual. Además, el juego es una herramienta de aprendizaje socioemocional que contribuye a resolver problemas cotidianos, a esperar turnos, a confiar en sí mismos, entre otros beneficios.

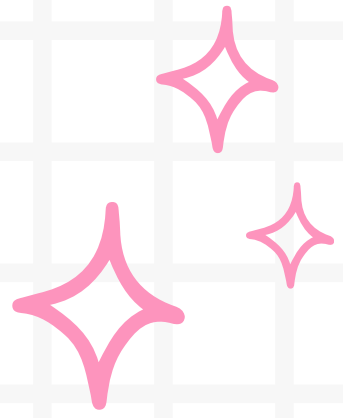
CLASE INNOVADORA

PRIMER CICLO



OBJETIVO GENERAL

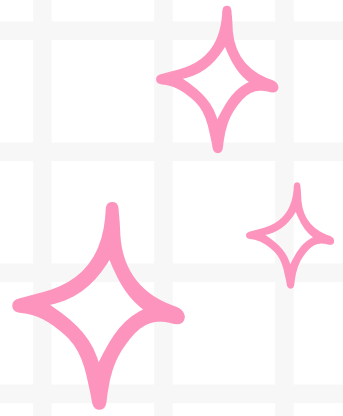
Comprender como comunicar asertivamente sus preferencias a los demás y respetar las preferencias de los otros.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identifican preferencias personales bajo el paradigma "eso me gusta/eso no me gusta"
- Proponen una alternativa a la conducta que no les gusta, bajo la premisa "prefiero".
- Reconocen como estrategias validas: decir " eso no me gusta, prefiero", pedir ayuda a un adulto y alejarse del lugar.

PINTA “ESO NO ME GUSTA”

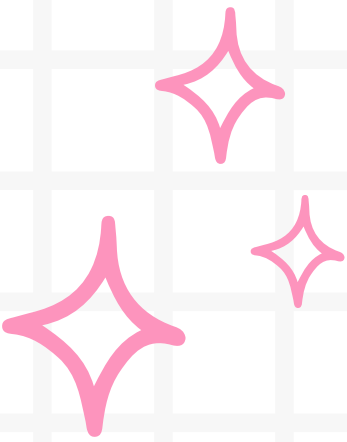


El objetivo del juego es practicar la consigna “eso no me gusta” por medio de decirla antes que sean pintados por quienes llevan la pinta y de respetarla por quienes pintan. Posterior al juego se reflexiona que cuando algo no nos guste, tenemos que usar nuestra gran voz y decir fuerte y claro: “eso no me gusta”, y recordar también que así como lo decimos y esperamos que los otros nos respeten, también nosotros debemos respetar a los demás y detenernos cuando estamos haciendo algo que no le gusta a otra persona.

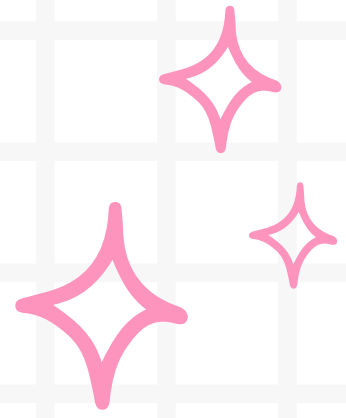


CLASE INNOVADORA

SEGUNDO CICLO



OBJETIVO GENERAL

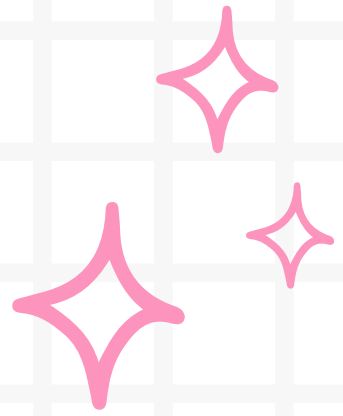


Comprender el rol del respeto al considerar distintos puntos de vista.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explican el rol del respeto cuando existen dos puntos de vista diferentes.
- Fomentar la comprensión y valoración del respeto en las relaciones interpersonales.

LIMBO



Un juego tradicional en el que deberán incluirse entre todos para ganar, cada estudiante debe ir pasando el limbo cumpliendo con la norma de tener la cabeza estirada hacia atrás y sin apoyo de manos. Si un estudiante de la fila se cae, deben volver a comenzar de cero. Durante el juego, pondrán especial atención en generar un ambiente de respeto, en el que todos los jugadores se sientan valorados y acogidos a través de las acciones y palabras que dicen sus compañeros.

