

 ACTIVIDADES DE preescolar			
1	Después del puente 15 de sept- puente de muertos	1. REPORTE A CADA ALUMNO EL BOTÓN DEL VALOR "VALENTÍA". Pide a tus alumnos que hagan un dibujo de cómo son valientes y explicar que cuando eres valiente evitas que entre el miedo, pues el miedo es como un imán que atrae lo que tememos. Pedir que rujan como leones, pregunta: ¿los leones son valientes? ¿Por qué? Colocar el letrero con el valor y la frase en el salón para fomentar el valor nuevo. Realicen el dibujo individual correspondiente y colocar en tendadero creativo. (Además deben tener un listón clavado -TENDEDERO CREATIVO- con pinzas de ropa para colocar ahí los trabajos individuales de cada sesión).	VALENTÍA
2		2. LECTURA DEL CUENTO 1. Pide a tus alumnos que repitan después de ti las INSTRUCCIONES para la escuela que vienen en el libro en voz alta en ESPAÑOL y en INGLÉS. Pide que realicen un dibujo con una bolsa de papel estraza un dibujo de león y al terminarlo metan su mano en la bolsa como si fuera un <i>puppet</i> . Una vez completada pide a tus alumnos que se pongan de pie y repita ¡VALENTÍA! Realicen y coloquen en el tendadero creativo las bolsas de papel estraza con el dibujo de león de cada uno. (REPARTIR EL BOTÓN)	VALENTÍA
3		3. PODER DE LAS PALABRAS. Pide a tus alumnos que traigan dos plantas (una con una estampa que diga FEO y la otra BONITO) las ponen en cada extremo del salón y CADA día, le van a decir FEA a la planta con etiqueta FEA y BONITA a la que tiene etiqueta BONITA. La idea es que, al pasar el tiempo, se den cuenta de la diferencia entre las dos plantas y noten la importancia de decirse cosas bonitas a ellos mismos y a los demás. Dibuja: ¿Cómo te sientes cuando alguien te dice cosas bonitas o feas? Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo te sientes bien. (REPARTIR EL BOTÓN)	VALENTÍA
4		4. AUTOCUIDADO. Pedir que se hagan 4 equipos dividos equitativamente, para que cada equipo presente una cosa que hacen bien los leones y qué hacen mal o que asusta a los demás y lo represente al resto del grupo para que adivinen qué es (ej: cazar, rugir, mandar, cuidar a otros, etc.). Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo te sientes bien. (REPARTIR EL BOTÓN)	VALENTÍA
5		5. RETROALIMENTACIÓN: La importancia de la valentía es lo que te ayuda a decir que NO cuando algo no te gusta. Para hacerlo es necesario evitar gritar y enojarte, ya que lo puedes decir con respeto. No necesitas pegar o gritar para que los demás te respeten. A nadie le gusta que los molesten. Cuando todos cuidan de sí mismos y exigen respeto el ambiente del salón se vuelve positivo y se evitan los PLEITOS. Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo defenderte sin gritar. ENTREGA A CADA ALUMNO SU BOTÓN DEL MES PARA LLEVAR A CASA.	VALENTÍA
1	Después del puente de muertos- navidad	1. REPORTE A CADA ALUMNO EL BOTÓN DEL VALOR "AGRADECIDO" Pide a tus alumnos que realicen un dibujo de lo que significa decir GRACIAS, que es: “Dedicar un momento a reflexionar sobre la suerte que tienes cuando te ocurren cosas buenas, sin importar si es algo pequeño o muy importante”. ¿Crees que es importante dar las gracias? CANTAR por favor y gracias son palabras de poder - BARNEY. Colocar el letrero con el valor y la frase en el salón para fomentar el valor nuevo. Realicen el dibujo individual de dar gracias y colocar en TENDEDERO CREATIVO.	AGRADECIDO
2		2. LECTURA DEL CUENTO 2. Pide a tus alumnos que repitan después de ti las frases del cuento de las láminas 1-10 EN ESPAÑOL en voz alta. Pide que realicen un dibujo sobre el miedo que sintieron el primer día de clases y ¿por qué? ¿Qué agradeces a tus papás de ir a la escuela? Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo te sientes bien. (REPARTIR EL BOTÓN)	AGRADECIDO
3		3. ELEMENTOS DE SER AGRADECIDO. En equipos de 4, hagan un juego de agradecimiento donde cada uno debe dar las gracias al otro en otro idioma: GRACIAS (español), THANK YOU (inglés), ARIGATO (japonés), MERCI (francés), DANKE (alemán), KIITOS (finés), YUMM BO’ OTIK (maya), SHUKRAN (árabe), GAMSA (coreano). Al dar las gracias en idiomas, pongan las manos unidas palma con palma e inclinen un poco la cabeza. Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo te sientes bien. (REPARTIR EL BOTÓN)	AGRADECIDO
4		4. REPRESENTACIÓN DE AGRADECIDO. Pide a tus alumnos que dibujen el animal que más les da ternura y el que menos les da miedo y reflexionen ¿por qué? Abre el diálogo sobre por qué cada animal es así. Ejemplo: el perro le gusta proteger, el gato le gusta que lo acaricien, el caballo le gusta llevarte a cuestras, el pájaro le gusta ser libre, etc. Muestren al grupo sus dibujos y agradezcan a esos animales su ternura. Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo te sientes bien. (REPARTIR EL BOTÓN)	AGRADECIDO
5		5. RETROALIMENTACIÓN: El ser agradecido siempre te abre puertas. Por ello, dar las gracias cuando tienes un enojo o algo, hace que se te pase más rápido. Cuando agradeces todo te sale mejor. Al agradecer, la gente te quiere dar más. Cuando agradeces cada vez te sientes mejor. Haz un dibujo para papá y mamá y diles gracias con una imagen. ENTREGA A CADA ALUMNO SU BOTÓN DEL MES PARA LLEVAR A CASA.	AGRADECIDO
1	Enero 8 - 14 de Febrero	1. REPORTE A CADA ALUMNO EL BOTÓN DEL VALOR "PACIENCIA" Pide a tus alumnos que realicen un dibujo de lo que significa la paciencia, que es la habilidad de mantenerse tranquilo frente a la decepción, la angustia o el miedo. Colocar el letrero con el valor y la frase en el salón para fomentar el valor nuevo. Realicen el dibujo individual de ser pacientes y colocar en TENDEDERO CREATIVO.	PACIENCIA
2		2. LECTURA DEL CUENTO 3. Pide a tus alumnos que repitan después de ti las frases del cuento de las láminas 10-24 EN ESPAÑOL en voz alta. Pide que realicen con dibujo sobre la paciencia que tuvo Rino para curar su hipo y por qué todo tiene solución. ¿Cómo solucionó Rino su hipo? ¿Por qué las hienas quería que Rino perdiera la paciencia? Compartan sus dibujos. Realicen un dibujo de solucionar y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo te sientes bien. (REPARTIR EL BOTÓN)	PACIENCIA
3		3. EXPRESARNOS Y COMPRENDER. Pide a tus alumnos que, en pares hablen sobre la maestra Cruz y por qué es sabia, explica que la sabiduría es el conjunto de conocimientos que se consiguen al estudiar como un doctor, un abogado... también es "la capacidad de las personas para actuar con cuidado y prudencia, ej: no dejar los lápices sin guardar porque se rompe la punta, o evitar salir corriendo y empujar a otros, porque se pueden lastimar. Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo cuidas tus lápices. (REPARTIR EL BOTÓN)	PACIENCIA
4		4. EMPATÍA Y APRENDER A ESCUCHAR AL OTRO. En equipos de 3 alumnos y por 1 minutos, pide que uno le hable al otro sin que este le preste atención y el tercero solo se quede viendo. Preguntar al que estaba hablando sin ser escuchado: ¿que le habría gustado que hiciera el compañero que ha ignorado y el que vió todo y no dijo algo? Reflexionar sobre la importancia de escuchar. Mencionar que la paciencia tiene límite y no debemos ignorar cuando alguien se porta mal ¿qué hubieras hecho tú en esta situación? Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo escuchas con atención. (REPARTIR EL BOTÓN)	PACIENCIA
5		5. RETROALIMENTACIÓN: La paciencia nos ayuda a terminar tareas, a ser buen amigo al escuchar o jugar con alguien que quiere ser tu amigo; en casa ayudando a mamá o papá como ayudar a poner la ropa en el bote o recoger los juguetes de tu hermano pequeño sin que lo pidan. La paciencia ayuda mucho a vivir en armonía. Haz un dibujo para tus papás sobre cómo ayudas con paciencia en casa. Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo ayudas en casa. ENTREGA A CADA ALUMNO SU BOTÓN DEL MES PARA LLEVAR A CASA.	PACIENCIA
1	14 Febrero- Semana Santa	1. REPORTE A CADA ALUMNO EL BOTÓN DEL VALOR “OBEDIENCIA” y explica que la obediencia es: "Seguir instrucciones para hacer bien tu trabajo y dar su lugar a otros y no usar sus cosas sin permiso". Colocar el letrero con el valor y la frase en el salón para fomentar el valor nuevo. Realicen el dibujo individual de ser obedientes y colocar en TENDEDERO CREATIVO.	OBEDIENCIA
2		2. LECTURA DEL CUENTO 4. Pide a tus alumnos que repitan después de ti las frases del cuento de las láminas 1-10 EN INGLÉS en voz alta. Pide que realicen con dibujo con la palabra STOP, como hace el león para ayudar a Rino. Hagan el ejercicio con posición de cuerpo abierto: STOP! Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo decir STOP. (REPARTIR EL BOTÓN)	OBEDIENCIA
3		3. PENSAR ANTES DE ACTUAR/SER CONSCIENTE DE TUS CONSECUENCIAS. Pedir a tus alumnos que arruguen una hoja de su cuaderno. Ahora pide que la desdoble y reflexionen si ha quedado igual, así deben saber que toda acción tiene una consecuencia buena/mala. Realicen y coloquen en el tendadero creativo la hoja arrugada. (REPARTIR EL BOTÓN)	OBEDIENCIA
4		4. PENSAMIENTO ESTRATÉGICO. Pide a tus alumnos que marchen mientras que los demás siguen la fila. Demuestra cómo el orden ayuda a que todo podamos convivir en paz y amor. Pide que paren y ahora HAGAN DESORDEN y pregunta: ¿cómo se sienten con el desorden? Ahora, pide que vuelvan a marchar en orden. Repite tres veces el ejercicio hasta que se den cuenta de lo importante que es obedecer para estar en armonía. Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo obedecer ayuda. (REPARTIR EL BOTÓN)	OBEDIENCIA
5		5. RETROALIMENTACIÓN: La obediencia es la máxima importancia al convivir juntos en un salón. Todos tenemos familias, gustos y formas de pensar distintas, pero lo importante es obedecer y seguir instrucciones para aprender. Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de seguir instrucciones. ENTREGA A CADA ALUMNO SU BOTÓN DEL MES PARA LLEVAR A CASA.	OBEDIENCIA
1	Semana Santa - Fin de Clases	1. REPORTE A CADA ALUMNO EL BOTÓN DEL VALOR "FELICIDAD". Pide a tus alumnos que realicen un dibujo de lo que significa la felicidad para ellos; pueden hacer una carita sonriente. En pares pide que sonrían a los demás. Colocar el letrero con el valor y la frase en el salón para fomentar el valor nuevo. Realicen el dibujo individual de ser felices y colocar en TENDEDERO CREATIVO.	FELICIDAD
2		2. LECTURA DEL CUENTO 5. Pide a tus alumnos que repitan después de ti las frases del cuento de las láminas 10-24 EN INGLÉS en voz alta. Pide que hagan el dibujo en el cuento CÓMO TE GUSTARÍA QUE FUERA EL AMBIENTE EN TU ESCUELA. Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo es tu escuela. (REPARTIR EL BOTÓN)	FELICIDAD
3		3. AUTOESTIMA Y CONFIANZA EN UNO MISMO. Cada niño tendrá que pasar a decir algo que les guste de ellos mismos. Los demás darán un aplauso para reconocer eso y ser FELICES en hacer sentir bien a su compañero. DIBUJA A TUS COMPAÑEROS Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo obedecer ayuda. (REPARTIR EL BOTÓN)	FELICIDAD
4		4. LENGUAJE CORPORAL/APRENDER A EXPRESARTE SIN SER AGRESIVO. Pide a tus alumnos que digan algo encorvados y con voz muy baja y pregunta al compañero si logró entender. Ahora pide que lo hagan derechos y con voz firme. Noten las diferencias, pues cuando eres responsable Y MUESTRAS FELICIDAD, no te encoges y te haces pequeño, mantienes tu postura calmada y firme sin mostrar debilidad al expresar tus ideas. Realicen y coloquen en el tendadero creativo el dibujo de cómo hablar con firmeza. (REPARTIR EL BOTÓN)	FELICIDAD
5		5. RETROALIMENTACIÓN: Una persona con FELICIDAD cuida sus cosas y las de los demás; es bueno con otros porque es responsable de sus actos, que deben estar encaminados a convivir con respeto y generosidad para crear un salón bonito. Reparte a cada alumno todos sus dibujos a lo largo del año y hagan un folder del programa socioemocional. ENTREGA A CADA ALUMNO SU BOTÓN DEL MES PARA LLEVAR A CASA.	FELICIDAD

SEPTIEMBRE

valor 1

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

OCTUBRE

valor 1

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVIEMBRE

valor 1/2

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

DICIEMBRE

valor 2

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

ENERO

valor 3

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

valor 3/4

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MARZO

valor 4/5

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

ABRIL

valor 5

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO

valor 5

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JUNIO

periodo de vacaciones

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

JULIO

periodo de vacaciones

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AGOSTO

periodo de vacaciones

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Instrucciones generales:

- 1.Asegura que cada alumno cuente con su LIBRO de trabajo para todo el año.
- 2.ELIGE un día a la semana para realizar la actividad del calendario correspondiente.
- 3.Coloca un LISTÓN clavado desde lo alto en algún espacio para que con pinzas de ropa puedan ir colgando cada semana los trabajos individuales de la clase. TENDEDERO CREATIVO.
- 4.Realiza un LETRERO en grande con la palabra del valor a trabajar en las 5 semanas y que tus alumnos lo firmen o pongan su manita/huella con pintura, crear una frase fácil de recordar.
- 5.Comienza el día ASIGNADO PARA ACTIVIDAD entregando el botón y repitiendo el valor a trabajar.
- 6.Al finalizar la sesión los alumnos ENTREGARÁN el botón. Una vez concluidas las 5 sesiones del valor se entregará el botón para llevar a casa.
- 7.Cada semana un alumno se llevará a casa el PELUCHE del programa y lo devolverá el lunes siguiente (puede ser por número de lista o cualquier forma que se elija).
- 8.Cada semana se GUARDAN las evidencias de la clase anterior en el sobre asignado para cada alumno.

TENDEDERO CREATIVO



FICHA DE INFORMACIÓN

Botones y libros utilizados por Grado Escolar



Kinder 2

“Rino a la escuela no quiere ir” Rino es un personaje que es distinto a los demás, y enseña a los niños que: “todos somos diferentes pero sentimos igual” y nos lleva a comprender cómo decir basta y ayuda a la integración en las escuelas en nivel preescolar.

