

METODOLOGÍA SOCIOEDUCATIVA EDUCARTE PARA LA SANA CONVIVENCIA

Estudiantes Gestores.

Programa Comunicación Social – Periodismo. Comunicación y Educación.
Programa Psicología. Campos I .

Docentes Líderes.

Ana Lorena Malluk Marengo. Flor Delgado Sánchez.



Presentación

En el marco de la proyección social institucional y del proceso de fortalecimiento de la investigación interdisciplinaria en la Escuela de Ciencias Sociales y Humanas, los Programas de Comunicación Social – Periodismo y Psicología realizaron durante el período 201420 la Metodología Socioeducativa *Educarte para la sana convivencia* en la Institución Educativa José María Córdoba, Sede Camilo Lamadrid (jornada de la tarde) de la ciudad de Montería.



Gestores de la Metodología

Programa	Docente líder	Curso	Estudiantes
Comunicación Social - Periodismo	Ana Lorena Malluk Marengo	Opcional Comunicación y Educación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dailin Acosta ▪ Blanca Avilez ▪ Jaimy Burgos ▪ Carlos D´Luyz ▪ Bertha Medrano ▪ Sharon Medrano ▪ María Cecilia Moreno ▪ María Fernanda Negrete ▪ Alexandra Ruiz ▪ Yesica Seña ▪ Oscar Hernández
Psicología	Flor Vicencia Delgado Sánchez	Campos de Aplicación I Psicología Educativa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Danesa bravo ▪ Kateryne franco ▪ Ana Franco ▪ Silvana Lindeman ▪ Ana Martínez ramos ▪ Sandy Ojeda ▪ Marie José Perez ▪ María José Rendon ▪ María Elena Sanchez ▪ Nany Valdelamar ▪ Deider Velázquez

Antecedentes

La convivencia escolar ha sido objeto de innumerables investigaciones que van desde diagnósticos para identificar los factores que influyen, conocer las realidades desde la perspectiva de los miembros de la comunidad educativa, entre otros, hasta la gestión de programas o acciones de intervención que se realizan con el fin de mejorar la convivencia. Indudablemente estos estudios se inician con las indagaciones que hace Dan Olweaus (1983), quien se interesó en estudiar los aspectos o factores relacionados con este problemática en Noruega. De igual manera, este fenómeno ha sido abordado en diversos países como Estados Unidos, Suecia y Reino Unido en sus inicios, seguidos por Francia, Italia y España, donde la importancia social del acoso escolar ha ido en aumento (García, Pérez Giménez & Nebot, 2010).

La Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Montería, a través de la Facultad de Psicología se ha interesado en estudiar la convivencia escolar. En este sentido, luego de algunas investigaciones en el año 2013 inicia la construcción de una propuesta metodológica que busca prevenir e intervenir las situaciones que afectan negativamente la sana convivencia.



Así, se diseñaron cuatro módulos dirigidos a estudiantes, docentes, padres de familia y comunidad Circundante y se realizó el lanzamiento de la iniciativa en las Instituciones Educativas Camilo Torres sede Paz del Norte e Inem Sede Nuevo Bosque. Durante el primer semestre de 2014 se organizan los módulos y se empieza a ejecutar los talleres dirigidos a niños, niñas y docentes de las instituciones anteriormente enunciadas.

Posteriormente, en el segundo semestre de 2014, por iniciativa de un grupo de docentes, surge una propuesta interdisciplinaria, que se constituye además, en un lineamiento de proyección social, un programa de intervención, una metodología socioeducativa y una propuesta que le aporta al fortalecimiento de la investigación interdisciplinaria en la Escuela de Ciencias Sociales y Humanas.

Es así como los Programas de Comunicación Social – Periodismo y Psicología realizaron durante el período 2014-20 la Metodología Socioeducativa *Educarte para la sana convivencia*, dirigida a estudiantes y docentes de la Institución Educativa José María Córdoba, Sede Camilo Lamadrid (jornada de la tarde) de la ciudad de Montería.



Justificación

En la actualidad la escuela enfrenta situaciones de violencia, y aunque para intervenir esta situación se han realizado muchas estrategias que giran alrededor de contrarrestarla, es importante que se empiecen a crear acciones pedagógicas tendientes a potencializar los recursos positivos que tiene cada persona, enseñando a vivir en comunidad, a ser felices, reconociendo sus derechos y los de los demás; haciendo de la escuela un lugar donde los niños, niñas, adolescentes, quieran estar; donde docentes y padres de familia les guste ir y una comunidad circundante que se convierta en una red de apoyo para la escuela,.

Así, se busca que la escuela se conciba y se convierta en un lugar que refleje felicidad y bienestar, conformada por personas con diversas formas de pensar, actuar y relacionarse y que en su proceso de contacto se presentan interacciones positivas y negativas que van dejando huellas en el individuo. De esta manera, las acciones que se realicen para abarcar lo anterior deben estar dirigidas al desarrollo de las habilidades sociales y emocionales y a su entrenamiento favoreciendo con esto las relaciones interpersonales convirtiéndose en un factor protector contra la violencia escolar.

Por esta razón, el diseño de la metodología EducARTE para la sana convivencia, basada en el entrenamiento de las habilidades sociales, le permite al educando desarrollar comportamientos prosociales facilitando las relaciones pacíficas y respetuosas con sí mismo y con los otros.



Beneficiarios

Público de interés	Beneficiados
Niños	80 estudiantes de segundo, tercero, cuarto y quinto de primaria, con edades entre los 8 y 12 años
Docentes	1 Coordinador de Convivencia 2 Docentes de grado quinto

El grupo de 80 niños y niñas beneficiado por la metodología se caracterizo por:

- Presentar dificultades en la relaciones interpersonales.
- Evidenciar en el espacio escolar comportamientos asociados a discusiones, peleas, malos tratos, insultos, golpes, entre otros,
- Reiterativos llamados de atención debido a problemas de disciplina.
- Reporte de casos de violencia escolar en la Coordinación de Convivencia.



Objetivos

- Diseñar una metodología socioeducativa que promueva el desarrollo de habilidades sociales para la sana convivencia entre los estudiantes de la Institución José María Córdoba, Sede Educativa Camilo Lamadrid (jornada tarde) del barrio Canta Claro de la ciudad de Montería – Colombia.
 - Implementar la metodología socioeducativa *Educarte para la sana convivencia* entre la comunidad académica de la Institución Educativa José María Córdoba, Sede Educativa Camilo Lamadrid (jornada tarde) del barrio Canta Claro de la ciudad de Montería – Colombia, como programa piloto para ser replicado en otras instituciones educativas oficiales de la región.
-



Módulos y Sesiones

La estrategia se plantea a partir de los módulos y sesiones diseñados previamente por las docentes del Programa de Psicología Carmen Rosa Otero y Flor Delgado. Sin embargo, para el caso de Educarte se definieron sólo 2 módulos y 8 sesiones.

Módulos: 1. Entrenamiento de emociones.
 2. Habilidades comunicativas (interpersonales y grupales).

Sesiones: 1. Lanzamiento.
 2. Las emociones I.
 3. Las emociones II.
 4. Convivencia escolar.
 5. Autoafirmaciones y Autorefuero.
 6. Habilidades conversacionales.
 7. Habilidades comunicativas.
 8. Ruta de acción frente al bullying.



Estrategia Socioeducativa

Módulo	Sesión	Finalidad	Acciones Comunicativas	Acciones Psicológicas
Entrenamiento de emociones	1. Lanzamiento	Presentar y socializar ante la comunidad educativa la metodología socioeducativa “Educarte para la sana convivencia”	<ul style="list-style-type: none"> Musical “Educarte llegó a tu escuela” - Presentación de los personajes del proyecto: Asertina, Amador, Tortuga, Tortuguita, Gran Gruñón, Gran Asustador y Gras Tristán. Juego “Arma y descubre el rompecabezas de la sana convivencia” 	Conversatorio “ Conversando sobre la sana convivencia”
	2.Las emociones I	Socializar qué son y cómo funcionan las emociones de rabia, miedo y tristeza.	<ul style="list-style-type: none"> Show de títeres humanos “El mundo de las emociones”. 	Taller “Dialogando con las emociones”
	3.Las emociones II	Identificar las formas de vencer las emociones de rabia, miedo y tristeza.	<ul style="list-style-type: none"> Puesta en escena “Vence las emociones negativas con las piedritas mágicas”. Juego “Las piedritas mágicas” 	Taller “Manejando al gran gruñón, al gran asustador y al gran tristón”
	4. Convivencia escolar	Reconocer las características del acoso y comprender la importancia de la sana convivencia en la escuela.	<ul style="list-style-type: none"> Puesta en escena “Congelado de emociones. Juego “La ruleta de las emociones” 	Estudio de casos “Caminando hacia la sana convivencia”
	5.Auto afirmaciones y Autoreforzo	Propiciar la modificación de pensamientos negativos a través de las autoafirmaciones y auto reforzo.	<ul style="list-style-type: none"> Concurso “Explosión de la felicidad” 	Taller “Yo puedo, Yo hago”

Estrategia Socioeducativa

Módulo	Sesión	Finalidad	Acciones Comunicativas	Acciones Psicológicas
Habilidades comunicativas (interpersonales y grupales)	6. Habilidades Conversacionales	Propiciar el uso de habilidades conversacionales entre los integrantes de la escuela para abordar las emociones de la rabia, miedo y tristeza.	Puesta en escena “Ponte en los zapatos de...”	Taller “El mundo de las gracias y los por favor”
	7. Habilidades comunicativas	Promover la comunicación asertiva entre los integrantes de la escuela para la solución de conflictos.	Puesta en escena y juego “Construyendo puentes de paz”	Taller “Me comunico con Asertina”
	8. Ruta de acción frente al bullying	Abordar el fenómeno del bullying y la ruta de acción para prevenirlo y tratarlo.	Juego “Descubre la ruta de acción frente al bullying en el tren de las emociones”	Juego “Paseando por la ruta de la sana convivencia”

Descripción de las Sesiones

SESIÓN I. LANZAMIENTO

La fase de sensibilización, a cargo de los estudiantes de Comunicación Social – Periodismo, inicia con el musical “Educarte llegó a tu escuela”, que presenta la temática a trabajar durante todo el proyecto y cada uno de sus personajes que intervienen en este: Asertina (personifica la emoción de la asertividad), Amador (personifica el niño grosero), Tortuga (personifica el adulto), Tortuguita (personifica el niño preocupado por no tener amigos), Gran Gruñón (personifica la emoción de la rabia), Gran Asustador (personifica la emoción de la miedo) y Gran Tristón (personifica la emoción de la tristeza). Haciendo uso de la música, los personajes cantan y a bailan una canción creada por los estudiantes de Comunicación que promueve la importancia de la sana convivencia en la escuela.

La fase de desarrollo, a cargo de los estudiantes de Psicología se realizará un conversatorio haciendo preguntas sobre lo visto en el musical como por ejemplo: ¿Con quién de los personajes se identificaron y porque?, ¿Cómo creen que se sienten los niños y niñas que se comportan igual que amador? En el conversatorio se le hablará a los niños y niñas acerca de la sana convivencia y su importancia.

Una vez finalizado el musical y el conversatorio, los estudiantes de Comunicación – Periodismo proceden con la fase de evaluación. A través del juego “Arma y descubre el rompecabezas de la sana convivencia”, se organizan a los niños asistentes en 7 grupos para armar 7 rompecabezas y descubrir así los 7 personajes de la historia (Asertina, Amador, Tortuga, Tortuguita, Gran Gruñón, Gran Asustador y Gran Tristón). En la parte de atrás de cada rompecabezas se encuentra una frase alusiva al rol de los personajes en el proyecto que los niños deben explicar a la comunidad educativa, además del mensaje comprendido.



SESIÓN 2. LAS EMOCIONES I

En la fase de sensibilización, a cargo de los estudiantes de Comunicación Social – Periodismo se lleva a cabo el show de títeres humanos “El mundo de las emociones” a cargo de Asertina, el Gran Gruñón, el Gran Asustador y el Gran Tristón. Cada personaje expresa en la puesta en escena la emoción que lo representa, en qué consiste, cómo funciona, las razones por las que surgen las emociones negativas y las habilidades sociales que le gustaría desarrollar y compartir con las demás personas para promover la sana convivencia.

La fase de desarrollo, a cargo de los estudiantes de Psicología, presentan la agenda de trabajo, dan la bienvenida, identifican las emociones que se abordaron en la sensibilización. Seguidamente se les anuncian las frases para que ellos reconozcan que emoción representan; se hace énfasis en las emociones: Ira, Miedo y Tristeza los cuales serán conocidos por los niños como: El gran Gruñón (ira), El gran Asustador (Miedo) y Gran Tristón (Tristeza).



Descripción de las sesiones

SESIÓN 2. LAS EMOCIONES I

Se habla de cada personaje y la emoción que representa, se les preguntas por situaciones donde se han sentido como ellos y finalmente se les pide que los dibujen como se los imaginan y luego cada se hace una exposición de los dibujos.

Una vez finalizado el show de títeres y taller, los estudiantes de Comunicación – Periodismo proceden con la fase de evaluación. De esta manera, los títeres humanos enseñan algunas recomendaciones para contralar las emociones de rabia, miedo y tristeza. Finalmente, Asertina invita a la comunidad educativa a expresar algunas recomendaciones para fortalecer la sana convivencia en la escuela.



Descripción de las sesiones

SESIÓN 3. LAS EMOCIONES II

La fase de sensibilización, a cargo de los estudiantes de Comunicación Social – Periodismo, consiste en la puesta en escena “Vence las emociones negativas con las piedritas mágicas”, en la que se presenta una discusión entre el Gran Gruñón, el Gran Asustador y el Gran Tristón que es interrumpida por Asertiva, que propone un método efectivo para controlar y manejar las emociones. Asertina con una canasta llena de piedritas mágicas ayuda al Gran Gruñón, al Gran Asustador y al Gran Tristón a liberarse de sus emociones negativas; ella le explica la forma de usar la piedra para controlarlas (deberán estar presentes los personajes de tortuga y tortuguita).

Posteriormente proceden con el juego “Las piedritas mágicas”, donde regresa Asertina para repartir entre los asistentes diferentes piedritas. Así, se propone un ejercicio conjunto entre Asertina, el Gran Gruñón, el Gran Asustador, el Gran Tristón y la comunidad educativa para liberarse de las emociones negativas haciendo uso de las piedritas mágicas.



Descripción de las sesiones

SESIÓN 3. LAS EMOCIONES II

La fase de desarrollo y evaluación a cargo de los estudiantes de Psicología, se realizan las siguientes acciones:

- Presentación de la Agenda de trabajo.
- Leer el cuento La Pequeña Tortuga.
- Luego de leer se realizan las siguientes preguntas: ¿Quiénes son los personajes?, ¿Por qué se metía en líos la tortuguita?, ¿Quién ayudó a la Tortuguita?, ¿Dónde aparece el gran Gruñón en la historia?, ¿Qué hizo la Tortuguita para vencer al Gran Gruñón? y ¿Cuál era el mágico secreto de la Tortuguita?
- Después de contar la historia, toda la clase tiene que responder a la Tortuga imitando la actuación del facilitador, el cual narrará varias situaciones.
- Se les explica lo que son pensamientos disfuncionales y cómo nos afectan en lo que sentimos y hacemos.
- Se les entrega una hoja para registrar los pensamientos disfuncionales. El facilitador al final retoma el diálogo del gran asustador para debatir las distorsiones detectadas.



Descripción de las sesiones

SESIÓN 4. CONVIVENCIA ESCOLAR

La fase de sensibilización, a cargo de los estudiantes de Comunicación Social – Periodismo, inicia con 3 puestas en escena de situaciones habituales de maltrato que ocurren en el salón de clases, en la que emergen 3 emociones negativas: rabia, tristeza y miedo. Inicialmente, se desarrolla el primer dramatizado alusivo a la emoción de la rabia, al ver Asertina la situación dice ¡Congelado de emociones! y de inmediato todo se detiene. Desde ese momento, la comunidad educativa y Asertina son los encargados de buscarle solución al problema para minimizar el efecto de la rabia; si la solución es correcta, el dramatizado continua con consejos para lograr la sana convivencia. Una vez superada la situación, se procede de igual forma con las dos emociones restantes.

En la fase de desarrollo, a cargo de los estudiantes de Psicología, se realiza la presentación de la agenda y se toman como referencia las escenas presentadas en la sensibilización para resolver algunas situaciones, como por ejemplo: ¿De quién estaba acompañado el personaje de la historia? ¿Qué piensa el personaje de la Historia?



Descripción de las sesiones

SESIÓN 4. CONVIVENCIA ESCOLAR

¿Cómo se siente el personaje de la historia?, ¿Qué harías tú para vencer al Gran Asustador/ Gran Tristón/ Gran Gruñón? Finalmente se hace énfasis en la importancia de la sana convivencia, sus características y cómo los niños y niñas pueden contribuir a su fortalecimiento.

Una vez finalizado la puesta en escena y el estudio de caso, los estudiantes de Comunicación – Periodismo proceden con la fase de evaluación. En este sentido, el juego “La ruleta de las emociones” es una actividad lúdica que representa una ruleta que contiene emociones positivas como el amor, el afecto, la alegría, etc., y otras negativas como la rabia, la tristeza y el miedo. Los niños girarán la ruleta, deberán explicar la emoción que salga y descubrir la forma más adecuada para fomentarla si es positiva y vencerla si es negativa.



SESIÓN 5. AUTOAFIRMACIONES Y AUTOREFUERZO

La fase de sensibilización, a cargo de los estudiantes de Comunicación Social – Periodismo, inicia con una puesta en escena que recrea el diálogo entre Asertina y Amador, este último un niño muy travieso y grosero que se le dificulta establecer relaciones interpersonales. Amador, triste por no ser aceptado en la escuela le pide a Asertina ayuda; ella le regala un globo para que escriba en él todas las emociones positivas que siente hacia un compañero. Amador hace lo que la niña le dice y posteriormente entrega el globo; de inmediato el globo explota cargado de las emociones positivas que siente hacia las demás personas, porque ahora sí es capaz de expresar lo que siente y piensa.

La fase de desarrollo, a cargo de los estudiantes de Psicología, se llevan a cabo las siguientes acciones:

- Presentación de Agenda de trabajo
- Explicación de autoafirmaciones y como no dejar actuar a los pensamientos negativos.



SESIÓN 5. AUTOAFIRMACIONES Y AUTOREFUERZO

- Lista de las cosas que te gustan de ti mismo
- Se trabajara con el Escudo de afirmaciones

Una vez finalizada la puesta en escena y el taller, los estudiantes de Comunicación – Periodismo proceden con la fase de evaluación. En el concurso “Explosión de la felicidad”, Asertina y Amador regalaran globos de muchos colores a los asistentes para que experimenten la misma explosión de felicidad que experimentó Amador cuando le expresó a sus compañeros todas sus emociones positivas. Los globos se entregan a los estudiantes del colegio con dulces y papeles donde escriben emociones positivas que sienten hacia un compañero; éstos se inflan con los mensajes adentro y deben ser regalados al compañero que escogieron previamente, expresándole todo su afecto, amor y demás emociones que contiene el papel.



SESIÓN 6. HABILIDADES CONVERSACIONALES

En la fase de sensibilización, a cargo de los estudiantes de Comunicación Social – Periodismo, se desarrolla el juego “Ponte en los zapatos de...”. La actividad lúdica propone que los niños se hagan en forma de círculo y en el medio se ubica una botella. Durante la explicación de las reglas del juego aparecen los personajes “Por favor “ y “Gracias”, que pondrán a girar la botella para escoger dos jugadores. Dentro de las pruebas están: armar figuras con plastilina, romper bombas, armar rompecabezas, tararear, dibujar, hacer mímicas e intercambiar zapatos y hacer recorrido por el lugar. Antes de empezar los jugadores deben usar la palabra mágica “Por favor” y al terminar la prueba dirán “Gracias”. Sólo así superan la prueba.

Finalmente las parejas seleccionadas le expresan al resto del grupo como se sintieron trabajando con el otro, cuáles fueron las fortalezas y debilidades de cada uno, que es trabajar en equipo, cómo lograron ponerse en el lugar del otro para terminar la prueba y la importancia del uso de las palabras “Por favor” y “Gracias”.



SESIÓN 6. HABILIDADES CONVERSACIONALES

La fase de desarrollo, a cargo de los estudiantes de Psicología, realizarán las siguientes acciones:

- Presentación de Agenda de trabajo.
- Se narra el cuento “El país de las gracias y el por favor” (con títeres). Terminada la lectura se les pide que realicen un dibujo de los personajes y luego exponen lo que más les llamo la atención y por qué?
- Dinámica Codazo va y Codazo viene para trabajar los tipos de comportamiento social (Asertivo, Pasivo y Agresivo).



SESIÓN 7. HABILIDADES COMUNICATIVAS

La fase de sensibilización, a cargo de los estudiantes de Comunicación Social – Periodismo, inicia con la puesta en escena “Construyendo puentes de paz”, en la que se representa paso a paso las diferentes etapas que se requieren para construir un puente que sirve para comunicar a las diferentes personas que viven en un lugar. De esta manera, se muestra la importancia de valores como la asertividad, trabajo en equipo, dedicación, amor, respeto, unión, paz, entre otros, para alcanzar los objetivos colectivos y promover la sana convivencia entre todas las personas. (deberán estar presentes los personajes de tortuga y tortuguita).

Una vez finalizada la puesta en escena, se procede con el concurso “Construyendo puentes de paz” en el que se ubica por todo el salón palabras alusivas a las emociones negativas y positivas que pueden influir en la destrucción o construcción del puente respectivamente. Los asistentes deben explicar cómo vencer las emociones negativas para que estas no influyan en la destrucción del puente y pegar en el puente las emociones positivas que aportan a su efectiva construcción.



SESIÓN 7. HABILIDADES COMUNICATIVAS

La fase de desarrollo y evaluación a cargo de los estudiantes de Psicología, llevará a cabo las siguientes actividades:

- Presentación de la Agenda
- Cuento No. 2 de la Tortuga Pequeña.
- Dinámica de la tortuga cúbica para generar una actitud facilitadora en los niños a la hora de enfrentarse con problemas individuales e interpersonales Conocimiento sobre los conflictos y distinguir la forma adecuada de resolverlos Transferir y prácticas en la vida diaria
- Retroalimentación: qué es un problema, ¿cuantos tipos son de problemas?, cuales tenía la protagonista Qué podemos aprender de la tortuga, reflexiona cual es la forma de enfrentar problemas o dificultades.
- Entrenamiento en la técnica de relajación.



SESIÓN 8. RUTA DE ACCIÓN FRENTE AL BULLYING

En la fase de sensibilización y desarrollo está a cargo de los estudiantes de Psicología, que realizarán las siguientes actividades:

- Presentación de la agenda de trabajo.
- Aplicación del cuestionario cuanto sabes de matoneo y la socialización de las respuestas.
- Técnica el Semáforo.
- Qué debo hacer ante el matoneo.



Descripción de las sesiones

SESIÓN 8. RUTA DE ACCIÓN FRENTE AL BULLYING

Finalmente, la fase de evaluación es responsabilidad de los estudiantes de Comunicación Social – Periodismo. Esta plantea la realización del juego “Descubre la ruta de acción frente al bullying en el tren de las emociones”, en el que se forma un trencito humano liderado por los estudiantes de la UPB y del colegio, que recorre diferentes estaciones en la que los pasajeros se encuentran con los personajes del Gran Gruñón, Gran Asustador, Gran Tristón y Asertina.

Cada personaje está ubicado frente a un semáforo que representa los diferentes colores de las emociones: el rojo es la ira y el miedo (representado por los personajes Gran Gruñón y Gran Asustador); el amarillo es la tristeza (representado por el Gran Tristón) y el verde es la alegría (representado por Asertina).

Durante el recorrido, los estudiantes deben detenerse o continuar según los colores del semáforo y superar una carrera de obstáculos en compañía de los personajes del proyecto para descubrir las diferentes habilidades sociales que promueven la sana convivencia.



Resultados alcanzados

- Diseño e implementación de una metodología socioeducativa .
- Implementación de la metodología EducARTE como programa piloto para ser replicado en otras instituciones educativas oficiales.
- Fortalecimiento de la investigación interdisciplinaria en la Escuela de Ciencias Sociales y Humanas por el trabajo realizado entre los Programas de Comunicación Social – Periodismo y Psicología, Desarrollo de
- Desarrollo de iniciativa de proyección social, en el marco de la proyección institucional.
- Diálogo de saberes entre los cursos Comunicación y Educación (Programa de Comunicación Social – Periodismo) y Psicología Educativa (Programa de Psicología).
- Diseño e implementación de 2 Módulos, 8 Sesiones y 8 Actividades de Psicología y 10 medios de comunicación para promover el desarrollo de habilidades sociales para la sana convivencia entre los estudiantes de segundo, tercero, cuarto y quinto grado de primaria de la Institución Educativa Camilo Lamadrid del barrio Canta Claro de la ciudad de Montería – Colombia.



Resultados alcanzados

- Beneficiarios: 80 estudiantes de segundo, tercero, cuarto y quinto de primaria, con edades entre los 8 y 12 años ; 1 Coordinador de Convivencia y 2 Docentes de grado quinto.
 - 11 estudiantes de Comunicación Social – Periodismo capacitados en gestión de proyectos de intervención social en instituciones educativas y certificados como Gestores Sociales. 11 estudiantes de Psicología capacitados en proyectos de intervención social en instituciones educativas y desarrollo de competencias profesionales del psicólogo en el rol en la educación.
 - 8 actividades de Psicología diseñados y desarrollados como fundamento de la metodología. 10 medios alternativos de comunicación diseñados y desarrollados como apoyo al desarrollo de la metodología.
 - Entrenamiento a los 80 niños y niñas en el desarrollo de habilidades sociales que le permitan mejorar sus relaciones interpersonales.
 - Los docentes manifestaron que en aula de clases los niños y niñas reflexionaban sobre su comportamiento a partir de los conocimientos adquiridos en los talleres.
-



Requerimientos materiales

15 Paquetes de globos grandes colores surtidos
70 soportes (palito y circulo) para poner globos
1 paquete de bombas pequeñas
5 Paquetes de Serpentinatas
1 metro de tela de lona
10 pliegos de icopor grande de 1 milímetro
10 pliegos de icopor grande de 1.5 milímetro
10 pliegos de icopor grande de 2 milímetros
15 pliegos de fomi colores surtidos
10 láminas de cartón paja
40 vinilos grandes de cada color (6 Verde, 2 piel, 2 negros, 4 rojo, 4 café, 6 amarillo, 6 azul, 3 naranjas, 2 fuccia, 2 plateados, 2 azul aguamarina o bajito, 1 morado).
6 pinceles grandes
4 pinceles medaianos
4 pinceles pequeños
8 marcadores gruesos (2 negros, 2 rojo, 2 azul, 1 verde, 1 morado)

20 Tubos de escarcha colores surtidos
1 tubo de escarcha plateado
1 Canasta pequeña
3 Bolsas de aleluya
4 cajas de plastilinas grandes.
1 paquete de 1/8 de cartulina blanca
4 Rollos de lana grande de diferente color
1 paquete de paletas de colores
4 paquetes de 1/8 cartulinas de colores fluorescentes
8 tarros de silicona mediano
3 tarros de colbón grande
Tres resmas tamaño oficio
1 caja de marcadores gruesos colores surtidos
20 cartulinas grandes colores surtidos
9 cajas de lápices negro
10 cajas de colores
20 pliego de papel
1 tarro Colbón grande



Gestores de la Metodología



Gestores de la Metodología



Gestores de la Metodología



Gestores de la Metodología



Gestores de la Metodología



Gestores de la Metodología



Gestores de la Metodología

