CENTRO DE ORIENTACIÓN
LOYOLA GUMILLA

ENSEÑANDO A LOS HIJOS A CONVIVIR

CURSO III
Sesión 1:
APRENDER A PENSAR ANTES DE ACTUAR

FACILITADORA: ADRIANA SALAZAR

ELEMENTOS PARA UNA CONVIVENCIA

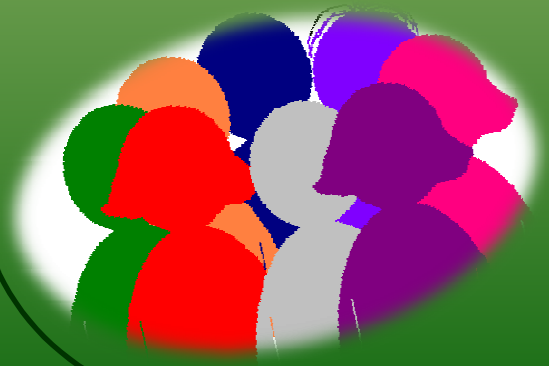
Aprender a pensar antes de actuar

Los 5 tipos de pensamientos

Desarrollar habilidades sociales

COMPETENCIA SOCIAL PARA LA CONVIVENCIA

Desarrollar el razonamiento moral y educar en valores



Educar lo emocional

TIPOS DE PENSAMIENTO

- PENSAMIENTO CAUSAL
- PENSAMIENTO ALTERNATIVO
- PENSAMIENTO CONSECUENCIAL
- PENSAMIENTO DE PERSPECTIVA
- PENSAMIENTO MEDIO-FIN

ACTIVIDAD 1: Pensar en las consecuencias: V.I.D

V.I.D: V (VENTAJAS) I (INCONVENIENTES) D (DESVENTAJAS).
15 MINUTOS MÁXIMO

- **REALIZAR EL EJERCICIO DE VALORAR LAS POSIBLES CONSECUENCIAS DE ALGO QUE SE PROPONE (ver lista de casos y seleccionar un solo tema). VACIAR LAS APRECIACIONES INDIVIDUALES EN LA TABLA QUE SE LES ENTREGA (2 MINUTOS EN FORMA INDIVIDUAL).**

- **DISCUTIR A NIVEL GRUPAL EN (3) MINUTOS LO QUE COLOCARON EN LA TABLA (V.I.D) DEL TEMA SELECCIONADO (seleccionar solo un tema).**

- **COMPARTIR A TRÁVES DE UN PORTAVOZ LO QUE PRODUJERON, SIN REPETIR IDEAS YA EXPUESTAS POR OTROS.**

ACTIVIDAD 2: Practicando pensamiento consecuencial ¿QUÉ PASARÍA SI……?

- **PONDREMOS EN PRÁCTICA UN JUEGO DE IMAGINACIÓN PARA PRACTICAR PENSAMIENTO CONSECUENCIAL, DE MANERA TAL QUE PUEDA SEGUIR PRACTICANDO CON LOS HIJOS EN EL HOGAR.**

- **LEEREMOS UNA PREGUNTA Y ALGUIEN CONTESTA SIN EXPLICAR LA POSIBLE CONSECUENCIA QUE SE LE OCURRA.**

- **EXPONER LO QUE PERCIBIMOS DE LA EXPERIENCIA**

TIEMPO MAXIMO: 10 MINUTOS.

Criterios para elaborar reglas y normas

- QUE SEAN CLARAS Y PRECISAS

- QUE SEAN CONCRETAS

- QUE SE APLIQUEN SIEMPRE CON COHERENCIA

- QUE SEAN JUSTAS, DE ACUERDO A LA EDAD Y CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO O JOVEN.

- QUE SEAN FLEXIBLES EN LA MEDIDA EN QUE VAN CRECIENDO

- QUE CONTEMPLEN LA EXCEPCIÓN CUANDO ESA EXCEPCIÓN SEA JUSTA (Y QUE NO SE CONVIERTA EN LA REGLA).

- QUE TENGA UNA CONSECUENCIA NEGATIVA (CASTIGO O SANCIÓN) PREVISTA EN CASO DE INCUMPLIMIENTO .

ACTIVIDAD 3: Reglas y Normas ----Pensamiento Medio-Fin

- **CREAR REGLAS Y NORMAS SEGÚN EL TEMA ADJUDICADO, LO QUE HARÁN GRUPALMENTE EN CINCO MINUTOS MAXIMO.**

- **UN PORTAVOZ RELATARÁ LOS RESULTADOS DEL CONSENSO GRUPAL EN LAS NORMAS ELABORADAS. AL OTROS GRUPO Y RECOGERÁ SUS APORTES AL TEMA .**

- **EL PORTAVOZ, EXPONDRÁ SUS RESULTADOS RESPECTO AL TEMA QUE LE CORRESPONDIÓ.**

TIEMPO TOTAL : 15 MINUTOS MAXIMO.

REFLEXIONES

¿QUÉ NOS HA APORTADO EL V.ID , EL JUEGO “QUÉ PASARÍA SI…” Y EL INVENTAR REGLAS – NORMAS?

¿QUÉ USO CONCRETO LE VEO AL V.I.D Y EL INVENTAR NORMAS ?

QUÉ OTRAS PERSONAS DE LA FAMILIA PODRÍAN BENEFICIARSE DE CONOCER Y UTILIZAR ESTAS HERRAMIENTAS A LA HORA DE EDUCAR?