
	Alcaldía De Medellín	 Alcaldía de Medellín
	Secretaría De Educación Municipal	
	Institución Educativa El Diamante	
	FORMATO DE TALLERES	

Área: Ética y valores	Grado: 4(1,2,3)	Periodo: 3
Responsable (s): Silvia Gladys Arias Gallo – silvia.arias@ieeldiamante.edo.co Lilia Inés Mena Pineda – lilia.mena@ieeldiamante.edu.co		
Ámbitos conceptuales:- <ul style="list-style-type: none"> - Mis habilidades, destrezas, intereses y gustos. - Las bases de mi proyecto de vida personal - Sentido de pertenencia – proyecto de valores (recoger evidencias) - Mi formación como ser social en búsqueda del bien común - Las características, valores y habilidades que me identifican como ser único 		
Competencias generales: <ul style="list-style-type: none"> - Autonomía e iniciativa personal - Pensamiento moral y ético - Ser social y ciudadano 		
Competencias específicas del periodo: <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer y valorar la vida de todo ser vivo como principio fundamental para la creación de personas autónomas y libres. 		
Indicadores de logros del periodo: <ul style="list-style-type: none"> - Diferencia lo distinto que son las personas y comprende que esas diferencias son oportunidades para construir nuevos conocimientos y relaciones en la vida cotidiana. - Incluye en el proyecto de vida las características, los valores y las habilidades que le indiquen como ser único. - Reflexiona en torno a sus habilidades, destrezas, intereses, gustos y expectativas para identificar las bases de su proyecto de vida personal. 		

ACTIVIDAD 1:

a- Leer

LA FÁBRICA DE SUEÑOS CUENTO SOBRE LA AUTONOMIA (plan lector)

En un país muy lejano, en el mismo principio y fin del mundo hay una fábrica muy especial. La fábrica de los sueños. En la fábrica de los sueños trabajan con mucha ilusión los duendes que conocen los sueños de las personas.

Durante el día los duendes se esconden cerquita de la gente, de los niños y niñas, de los abuelos y abuelas, de los papás y de las mamás. Estando tan cerca de ellos, pueden conocer bien a las personas y saber que sueños son los que les gustan a cada uno.

Al atardecer los duendes regresan a la fábrica y ponen en funcionamiento las máquinas de crear sueños, introducen entonces en cada una de las máquinas las instrucciones precisas para cada persona, los datos que han recogido durante el día estando cerca de ellos.



Cuando llega la noche los sueños salen de las máquinas y viajan cada uno dentro de una gran burbuja que vuela por cielo de la noche entre las estrellas, hasta llegar a las casas de personas. Una vez allí, las burbujas entran por las ventanas, las puertas, cualquier rincón por el que puedan introducirse. Y finalmente las burbujas se explotan dejando libres los sueños para que entren en la cabeza de las personas que están durmiendo y estas puedan tener dulces sueños y un descanso reparador.

Pero ocurre que en esta fábrica de sueños todos los duendes son muy buenos, pero hay algunos duendes un poco traviosos.

Estos duendes revoltosos un día cuando tenían que estar cerquita de las personas, no prestaron la atención suficiente por que preferían estar jugando entre ellos. Y al llegar a la fábrica al atardecer no sabían que instrucciones tenían que dar a sus máquinas de sueños para crear los sueños de las esas personas.

Así que, como no sabían que instrucciones dar a las máquinas, decidieron gastar una broma e inventárselas. De esta forma se les ocurrió crear sueños con monstruos, con oscuridad, con grandes garras, etc. Esta idea les pareció muy divertida. Estos sueños comenzaron su viaje dentro de las burbujas hasta llegar a las personas a las que tenían que llegar.

Al día siguiente los duendes comenzaron de nuevo su labor de estar cerquita de las personas, para conocerlas y poder crear sus sueños proporcionándoles así un descanso reparador. Los duendes revoltosos se sorprendieron al ver a sus personas con mala cara, cansadas, enojadas e irritables. ¿Qué les pasa hoy a sus personas? ¿Porqué no estaban contentas y descansadas?.

	Alcaldía De Medellín	 Alcaldía de Medellín
	Secretaría De Educación Municipal	
	Institución Educativa El Diamante	
	FORMATO DE TALLERES	

Al pasar todo el día con ellas, pudieron saber que estas personas habían dormido mal porque habían tenido pesadillas, habían soñado con monstruos, con la oscuridad, con grandes garras etc. Estas pesadillas habían provocado que se despertaran en la noche y que no descansaran.

Los duendes traviosos se dieron cuenta de que su broma no era tan divertida, ya que había hecho que sus personas no descansaran. Se dieron cuenta también de que tenían que hacer bien su labor de estar cerquita de las personas y prestar atención, para poder hacer bien los sueños.

Durante todo el día estuvieron prestando atención a sus personas sin distraerse ni un momento. Al atardecer, en la fábrica de sueños se esforzaron más que nunca para crear los sueños de sus personas. Y a partir de aquel día sus personas tuvieron siempre lindos y dulces sueños y un descanso reparador.

Y ocurre que de vez en cuando hay algunos duendes revoltosos que se distraen y gastan bromas, haciendo que las personas tengan pesadillas

FIN

1- La misión de los duendes era:

- | | |
|---|----------------------------|
| a- Averiguar cuáles eran los sueños de las personas | c- Asustar a las personas |
| b- Esconderse de las personas | d- Trabajar en una fabrica |

2- Los duendes revoltosos cometieron un error en su trabajo:

- | | |
|---|-------------------------|
| a- Estuvieron de fiesta | c- No fueron a trabajar |
| b- No prestaron atención a los sueños de las personas | d- Se quedaron dormidos |

3- Los sueños llegan a las personas a través de:

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| a- Los sueños | c- Los duendes los llevan |
| b- Burbujas que entran en la casa | d- Los compran en la fábrica |

b- LA AUTONOMIA (leer, observar los ejemplos) escribo que actividades realizo en casa

- El niño autónomo es aquel que es capaz de realizar por si mismo aquellas tareas y actividades propias de su edad y de su entorno social cultural.
- Fomentar la autonomía desde los primeros años de vida es la base del aprendizaje. Hace que los niños se muestren más **seguros** de sí mismo y de las capacidades a la vez que aprenden **asumir riesgos** y a valorar sus posibilidades de éxito.
- El niño que no es **autónomo** o sea **dependiente** es de poca iniciativa, suele presentar problemas de aprendizaje y de relación con los demás.
- Hacer las tareas a los niños, tenderles la cama, recogerles el desorden, decidir por ellos, lavarles los interiores, doblar ropa, organizar su cuarto y puesto de estudio son acciones que impiden ser niños autónomos.





c- (COMPRESIÓN LECTORA)

- 4- El desarrollo de actividades como barrer, ordenar el cuarto, lavar los interiores son parte de la:
- a- Autoestima
 - b- Autocontrol
 - c- Autonomía
 - d- Autodesarrollo
- 5- En casa mis papas todo me lo hacen, porque aun yo soy un niño, por lo tanto mis papas harán de mí en un futuro una persona:
- a- Normal
 - b- Dependiente
 - c- Independiente
 - d- Relajado e inútil
- 6- Para ser en un futuro persona con autonomía debo:
- a- Esperar que me hagan todo
 - b- No hacer nada
 - c- No ser dependiente
 - d- Hacer las cosas yo mismo
 - e- La c y la d
- 7- Las siguientes son actividades que te ayudan a ser autónomo excepto:
- a- Lavo mi ropa interior
 - b- Hago solo mis tareas
 - c- Busco ayuda de las personas
 - d- Organizo mi habitación
- 8- Cuando realizo una acción debo analizar las consecuencias buenas o no, porque:
- a- Puedo lastimar a los demás
 - b- Voy a quedar mal ante otros
 - c- No me sentiré bien conmigo mismo
 - d- Todas las anteriores
- 9- Son valores relacionados con la autonomía, excepto:
- a- Responsabilidad
 - b- Creatividad y dinamismo
 - c- Respeto
 - d- Cumplimiento total
- 10- Hacer bien las cosas hace parte de mí:
- a- Autonomía
 - b- Amabilidad
 - c- Mi carácter
 - d- Mi paciencia
- 11- Valores asociados a la autonomía: **Elabora una sopa de letras**
Independencia, libertad, autoestima, asertividad, responsabilidad, autocontrol, creatividad, paciencia, seguridad, amor, decisión, emprendimiento, determinación.
- 12- Selecciona con una X cuales electrodomésticos, aparatos tecnológicos o que oficios haces o manejas tu solo.

**APARATOS TECNOLOGICOS
O ELECTRODOMESTICOS**

TOMA DE DESIONES EN CASA

<input type="checkbox"/> Licuadora	<input type="checkbox"/> Hago solo mis tareas
<input type="checkbox"/> Estufa	<input type="checkbox"/> Me peino solo
<input type="checkbox"/> Lavadora	<input type="checkbox"/> Elijo mi ropa
<input type="checkbox"/> Celulares	<input type="checkbox"/> Expreso sin miedo lo que siento
<input type="checkbox"/> Computadores	<input type="checkbox"/> Decido hacer o no determinadas actividades pero responsablemente
<input type="checkbox"/> Teléfono	<input type="checkbox"/> Me sé la dirección domicilio y teléfono
<input type="checkbox"/> Cuchillos	<input type="checkbox"/> Se usar la línea 123 en caso de emergencia?
<input type="checkbox"/> Cubiertos	<input type="checkbox"/> Trato de darle solución yo solo a inconvenientes en la institución o el hogar
<input type="checkbox"/> Destornillador	<input type="checkbox"/> Se barrer y trapear correctamente
<input type="checkbox"/> Olla arrocera	<input type="checkbox"/> Preparo algo sencillo de comer, extender y lavar mi ropa
<input type="checkbox"/> Controles	
<input type="checkbox"/> Equipo de sonido y grabadora	

13-

Tu opinión cuenta:

_ Familia crees que la educación que le brindas a tu hijo en casa a punta a formar personas con autonomía? Explica porque

ACTIVIDAD 2

PROYECTO DE VALORES

TENER SENTIDO DE PERTENECENCIA ES:

- Valores como propio el lugar donde vivimos, estudiamos y nos recreamos, por lo tanto es nuestro deber cuidarlo, protegerlo y embellecerlo.
- Es saber que cuando abrazamos como familia buscamos el bien común y no el bien particular.
- Es establecer una comunicación interpersonal basada en el respeto, la delicadeza y la honestidad.

a- Reflexiona y responde

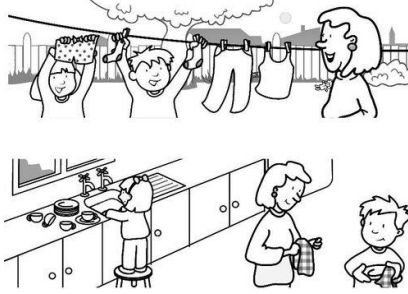
- 1- **¿A qué grupo social y cultural pertenezco?**
- 2- **¿Qué cosas considero yo, que me pertenecen?**
- 3- **¿Qué significa para mi pertenecía?**



4- ¿Cómo demuestro que tengo sentido de pertenencia con:



Con mi cuerpo



Con mi familia



Con el medio ambiente



Con nuestra salud



Con la institución (escuela)

ACTIVIDAD 3

PROYECTO DE VIDA

Con base en lo que conoces de ti mismo y las expectativas que tienes para el futuro: descríbete ubicando las respuestas de las siguientes preguntas dentro de la silueta de acuerdo al número. (Si no puedes imprimir la figura que te ofrecemos, has tu propia silueta)

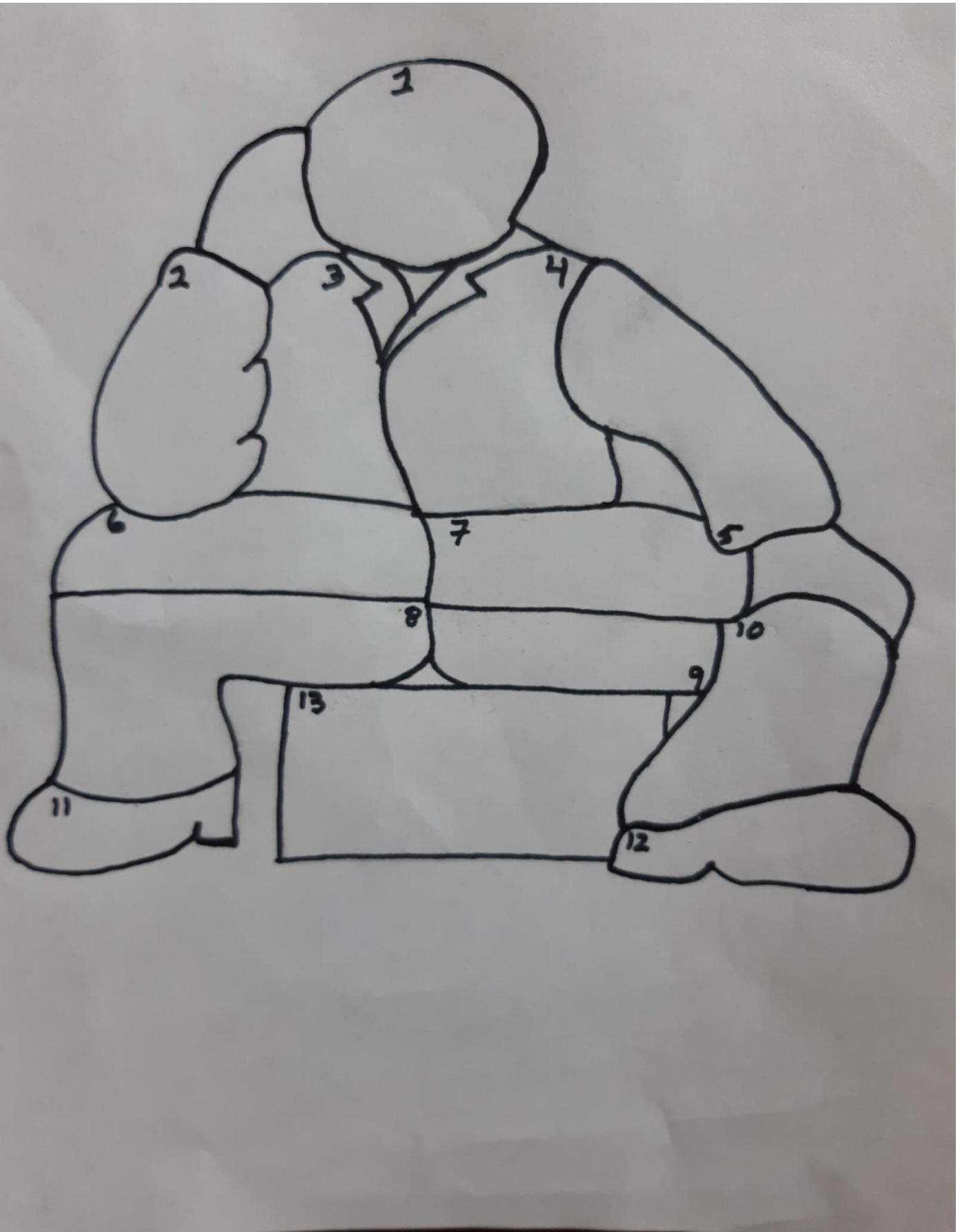
- 1- ¿Cómo soy físicamente?
- 2- Personas a las que más amo
- 3- Mis cualidades o valores
- 4- Mis defectos
- 5- Mis materias preferidas
- 6- Música que prefiero
- 7- Deporte favorito
- 8- Hobbies
- 9- Comida preferida
- 10- Proyecto a corto plazo
- 11- Mis habilidades o destrezas
- 12- Que aporte yo, en la situación que vivimos en la actualidad del país
- 13- Qué cosas negativas debo cambiar



Alcaldía De Medellín
Secretaría De Educación Municipal
Institución Educativa El Diamante
FORMATO DE TALLERES



Alcaldía de Medellín



NOTA: No es necesario copiar las lecturas en el cuaderno y enviarlas... solo envía la solución del taller.

- Si puedes pega y colorea los dibujos