



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS
TALLER N.º 12
BIENESTAR ESTUDIANTIL
PROYECTO DE VIDA - ANSAR 2020
Septiembre de 2020

PROYECTO DE VIDA



Quédate en casa

ORIENTACIONES PARA CONTINUAR FORTALECIENDO TU PROYECTO DE VIDA.

Habilidad General: TOMA RESPONSABLE DE DECISIONES

Habilidad Específica: HONESTIDAD

GRADOS: 6°,7°,8°.

EXCUSAS PIRATAS

(Cuestionar las excusas para no responsabilizarse por herir a otros.)

Vicente, inocente?

Vicente quiere comprarse una gaseosa, pero el único billete que tiene es uno falso que le dieron en la calle y que ya le rechazaron en otras partes. Va a la tienda de la esquina y compra una gaseosa con el billete falso. Camino a casa, se encuentra con Antonio y le cuenta lo que acaba de hacer. Antonio le dice "¡Oye! ¡Cómo así! ¿Acabas de engañar a don Octavio con un billete falso?". La pregunta de Antonio hace sentir culpable a Vicente porque es posible que después ese billete no le sirva para nada al tendero. A Vicente no le gusta sentirse culpable, entonces le dice a su amigo: "Pero, igual, eso todo el mundo lo hace... Además, don Octavio es un tacaño y no me quiso fiar... Se merece que yo le haya dado ese billete". Después de su respuesta, Vicente queda tranquilo: su culpa ha desaparecido y puede seguir tomando su gaseosa muy tranquilamente.

Responde las siguientes preguntas, marcando con una "X" la respuesta correcta:

1. ¿Qué hizo que Vicente se sintiera culpable luego de la pregunta de Antonio?
 - a. Pensar que perjudicó a don Octavio
 - b. Haber actuado de forma incorrecta
 - c. Pensar que actuó como una mala persona
 - d. Cualquiera de las anteriores
 - e. Ninguna de las anteriores



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS
TALLER N°. 12
BIENESTAR ESTUDIANTIL
PROYECTO DE VIDA - ANSAR 2020
Septiembre de 2020

PROYECTO DE VIDA



2. ¿Qué hizo que Vicente dejara de sentir culpa por lo que había hecho?

- a. Pensar que don Octavio se lo merecía
- b. Buscar pensamientos que lo hicieran sentir mejor
- c. Pensar que todo el mundo hace cosas así
- d. Todas las anteriores
- e. Ninguna de las anteriores

Ciro

- Lee el siguiente texto y luego subraya las excusas piratas que encuentres en la historia de Ciro:

Ciro y su familia van de paseo. Su padre maneja a una velocidad normal pero, en un descuido, se pasa la luz roja del semáforo. Un policía de tránsito los detiene. El papá de Ciro le pasa un billete al policía y este se aleja sin mayor problema. El papá de Ciro se siente orgulloso de haber evitado una multa mayor y, además, se dice: “No hice nada malo; hay cosas peores como manejar borracho”. **El policía, por su parte, piensa que los políticos no han hecho nada para subirle el sueldo y que gana un sueldo de “hambre”**. Además, cree que todos sus demás compañeros también lo hacen y que esto no le hace daño a nadie.

- A continuación, escribe los argumentos a favor y en contra de la excusa pirata del policía

| Argumentos a favor de la excusa pirata del policía | Argumentos en contra de la excusa pirata del policía |
|--|--|
| | |



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS
TALLER N° 12
BIENESTAR ESTUDIANTIL
PROYECTO DE VIDA - ANSAR 2020
Agosto de 2020

PROYECTO DE VIDA



Quédate en casa

| | |
|--------------------------------|---|
| HÁBITO: 4 | PENSAR EN GANAR – GANAR |
| PREGUNTA | ¡Todos tenemos las mismas oportunidades! |
| OBJETIVO DE APRENDIZAJE | Identificar las habilidades que cada estudiante tiene dentro del aula y reconocer las de mis compañeros y compañeras. |
| TIPO DE ACTIVIDAD | Individual |
| FUENTE | Los 7 hábitos de los adolescentes altamente efectivos. Sean Covey.1998 |
| TIEMPO DE LA ACTIVIDAD | 1 hora y 30 minutos |
| CONCEPTOS, DEFINICIONES | Victoria compartida Trabajo en equipo Diversidad Relaciones sanas Complemento Habilidades |



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS
TALLER N°. 12
BIENESTAR ESTUDIANTIL
PROYECTO DE VIDA - ANSAR 2020
Agosto de 2020

PROYECTO DE VIDA



INTRODUCCIÓN

¿QUE DEBEMOS SABER?



negociación.

Pensar Ganar-Ganar es el cuarto hábito, que nos habla más sobre la relación que tenemos con las personas que nos rodean, pretende que dentro de cualquier relación pensemos en lo que obtendrá la otra persona tanto como nosotros al realizar una acción, especialmente si se trata de algún favor o



Ganar- Ganar significa que todos ganan porque los acuerdos o soluciones son mutuamente beneficiosos y satisfactorios. Todas las partes se sienten bien con la decisión y se sienten comprometidos con el plan de acción.

Por definición, la **negociación "ganar-ganar"** es aquella en que no se dejó de lado ningún valor, se analizaron todas las opciones creativas, se colocaron todos los recursos disponibles en beneficio mutuo y nadie hizo concesiones innecesarias para llegar al resultado deseado por ambos.

Una persona con la actitud Ganar-Ganar posee tres rasgos de carácter: **integridad, madurez y Mentalidad de Abundancia**. La gente madura expresa sus ideas y sentimientos con determinación y con consideración por las ideas y sentimientos de los demás. La gente con Mentalidad de Abundancia cree firmemente que hay mucho para todos.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS
TALLER N.º 12
BIENESTAR ESTUDIANTIL
PROYECTO DE VIDA - ANSAR 2020
Agosto de 2020

PROYECTO DE VIDA



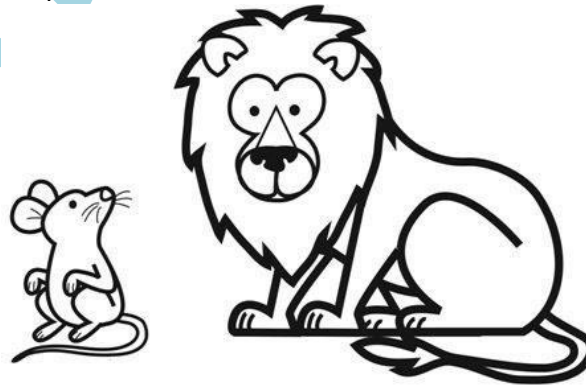
Fábula del león y el ratón para niños. Fábulas infantiles con valores

Copia y mira en el siguiente enlace la historia: https://www.youtube.com/watch?v=kws9_Wm8DMU

A través de esta historia podemos conversar en familia sobre la importancia de reconocer los valores y capacidades de cada uno, y la forma como esa relación es GANAR-GANAR, pues ambos se ayudaron.

ACTIVIDAD

1. Realiza un listado de las habilidades que tenía el ratón y las del león de la historia, transcribe esa lista corta de habilidades en tu cuaderno debajo de la siguiente imagen para colorear.



2. Recuerda que así como el león y el ratón tenían cada uno habilidades



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS
TALLER N° 12
BIENESTAR ESTUDIANTIL
PROYECTO DE VIDA - ANSAR 2020
Agosto de 2020

PROYECTO DE VIDA



diferentes, en la familia también cada uno tiene habilidades particulares, se nombraran algunas como ejemplo: el más ordenado, la persona que llega más temprano, el más amable, el más silencioso...otras.

- ✓ _____
- _____
- ✓ _____
- _____
- ✓ _____
- _____
- ✓ _____
- _____
- ✓ _____
- _____
- _____

3. Responde a lo siguiente:

Mi nombre

es: _____

Así soy:

Soy el niño(a) más:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS
TALLER N° 12
BIENESTAR ESTUDIANTIL
PROYECTO DE VIDA - ANSAR 2020
Agosto de 2020

PROYECTO DE VIDA



| |
|-------|
| _____ |
| _____ |
| _____ |

Lider en MI