

Elige
selecciona una historia
y decide su destino
**CREANDO UNA HISTORIA
DE SOLUCIONES**

Brújula Quinto de Primaria Brúixola



**EXCMO. AYUNTAMIENTO DE ALICANTE
CONCEJALÍA DE EDUCACIÓN**

INTRODUCCIÓN

Las personas somos seres sociables por naturaleza y pasamos la mayor parte de nuestras vidas relacionándonos. Desde el nacimiento, a través de las atenciones de nuestros cuidadores, aprendemos a solventar nuestras necesidades. Al mismo tiempo, percibimos emociones placenteras o desagradables cuando somos atendidos. Se inicia así un camino largo de aprendizajes de comunicación que no terminará nunca.

Como ya han definido diferentes expertos a lo largo de los años, entendemos la comunicación como el acto por el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitir una información.

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que la persona va aprendiendo desde la infancia bien por observación o bien por aprendizaje directo en la interacción con otras personas. Estas habilidades sociales permiten desarrollar relaciones positivas y sanas con los demás y sin duda, cuanto mejor repertorio de habilidades sociales tengan nuestros jóvenes, más éxito podrán tener en sus diferentes áreas personales, disfrutando a su vez de relaciones sociales de mayor calidad.

A través de las siguientes actividades se plantean diferentes escenarios donde los alumnos y las alumnas podrán practicar y entrenar habilidades sociales asociadas a su edad. De esta manera, se les ayuda a aumentar o mejorar su propio repertorio conductual que les permitirá desenvolverse en el mundo de lo social con mayores garantías de éxito.

OBJETIVOS

- Fomentar un entorno de reflexión en el grupo / aula dirigido a adquirir, conocer y desarrollar habilidades sociales asociadas a su edad.
- Fomentar el debate y la reflexión.

MATERIALES

- Tarjetas (Anexo 2).

Por favor, danos tu opinión del juego

EVALUACIÓN
Si juegas desde un
colegio en la ciudad
de Alicante

EVALUACIÓN
Si juegas
desde otra
localidad

Gracias

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se formarán pequeños grupos de 4 o 5 personas que permitan la comunicación entre todos sus miembros.

La sesión está estructurada en 4 fases:

1. ¿Recuerdas?

Se invita al alumnado a reflexionar acerca del trabajo llevado a cabo en el juego "Elige". En esta parte de la sesión el profesorado planteará diferentes preguntas que motivarán al alumnado a la reflexión y la participación. Para ello es importante crear un clima de confianza y respeto entre todos los grupos.

¿Qué creéis que se ha trabajado con el juego "Elige"?
¿Qué habilidades hemos trabajado? ¿Podríais definir alguna?

Para ayudar a los grupos a contestar las preguntas, el profesorado contará con las habilidades y sus definiciones (ver anexo 1). De esta manera, guiará al grupo para que puedan ir diciendo todas las competencias / técnicas que se han trabajado con el juego y motivándolos para que den sus propias definiciones.

2. Cada oveja con su pareja

Se repartirán de manera aleatoria entre los grupos tarjetas donde estarán transcritas las habilidades que se han estado trabajando en el juego y las definiciones de las mismas (ver anexo 2) intentando que en un mismo grupo no coincida el nombre de la habilidad con la definición. El profesorado realizará 2 o 3 juegos de tarjetas, en función del número de grupos creados, y podrá imprimirlas, para entregarlas físicamente, o decirlas a los grupos de palabra. Cada grupo ha de tener al menos dos habilidades. El alumnado deberá moverse por el aula para hasta encontrar las partes que completan sus tarjetas. Una vez todo el grupo haya completado las parejas, se expondrán en voz alta.

3. Crea tu propia historia

Cada equipo deberá crear una historia donde exponer un conflicto que será resuelto poniendo en práctica soluciones utilizando las habilidades de las tarjetas que les han correspondido en la fase anterior. En el supuesto de que algún grupo exponga una historia donde queden omitidas las habilidades, se podrá aprovechar la oportunidad para debatir al respecto y ofrecer alternativas.

4. ¿Te atreves a contarla?

Una vez los grupos tengan sus historias elaboradas, saldrán a exponerlas y se les motivará a que puedan ponerlas en práctica. Es recomendable poder reflexionar alrededor de las competencias trabajadas y de las historias planteadas.

ANEXO 1

Listado de habilidades y técnicas trabajadas en el juego "Elige":

- Empatía es la capacidad de ponerse en el lugar de demás, de aceptarle y respetarle.
- Asertividad es la habilidad que permite comunicarnos defendiendo los propios derechos, expresar las opiniones personales y realizar sugerencias de forma honesta, sin caer en la agresividad o la pasividad, respetando a los/las demás y las propias necesidades.
- Resolución de conflictos es una técnica que permite analizar las situaciones conflictivas, poniendo el énfasis en la expresión de diferentes alternativas, donde las personas tienen la posibilidad de escoger la que mejor se adecúe a su realidad.
- Cooperación es la capacidad permite trabajar entre personas o grupos con un fin compartido y determinado.
- Respeto se puede entender como como un valor o como una forma de comunicación, donde se expresa consideración hacia alguien o algo y se le reconoce.
- Elogio es una forma de expresión donde se reconoce o valora los méritos o cualidades de alguien o algo. A través del elogio o el reconocimiento, las personas recibimos retroalimentación de nuestras acciones o de nosotros/as mismos/as, ayudando a construir nuestra propia identidad.

ANEXO 2

Habilidades

EMPATÍA

ASERTIVIDAD

RESOLUCIÓN CONFLICTOS

COOPERACIÓN

RESPECTO

ELOGIO

Definiciones

**SABER CONECTAR
CON L@S DEMÁS**

**DECIR LO QUE PIENSAS
SIN OFENDER**

**BUSCAR SOLUCIONES
A LOS PROBLEMAS**

TRABAJAR EN EQUIPO

**VALORAR A ALGUIEN O
ALGUNA COSA**

**DECIR LAS COSAS BUENAS
DE TI O DE L@S DEMÁS**