ACTIVIDAD 1

JUEGO DE ROL DE ESCENARIOS DE CAMBIO

HABILIDAD/ES CUBIERTAS: Adaptabilidad
TIEMPO APROXIMADO: 50-60 minutos
GRUPO DE EDAD: 8-12 años

BREVE INTRODUCCIÓN

La adaptabilidad es muy importante para afrontar los cambios y desafíos de la vida. Implica ser flexible, resiliente y capaz de adaptarse a nuevas situaciones o circunstancias. Los juegos de rol ofrecen a los estudiantes un entorno en el que analizar decisiones reflexionando sobre experiencias pasadas y evaluando posibles resultados futuros actuando como otra persona y, esencialmente, poniéndose en el lugar de otra persona. Es más probable que la información obtenida de esa exploración se comprenda y utilice que simplemente darles a los estudiantes información sobre las opciones y las consecuencias y pedirles que las acepten (Lewkowicz, 2007).

AUTOR DE LA HERRAMIENTA/EJERCICIO CON ENLACE DE REFERENCIA

Actividad basada en ideas extraídas del libro "Enseñar inteligencia emocional: estrategias y actividades para ayudar a los estudiantes a tomar decisiones efectivas" de Adina Bloom Lewkowicz (2007).

META

Ayudar a los estudiantes a practicar la identificación y el manejo de sus emociones en respuesta al cambio, desarrollar estrategias para desarrollar la adaptabilidad y aprender de las experiencias de los demás de una manera solidaria e interactiva.

Co-funded by the European Union

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Todos los miembros de la clase.

MATERIALES NECESARIOS

Hojas de papel
Una pizarra de aula
Se pueden utilizar muebles u objetos del aula según el juego de roles que los estudiantes consideren oportuno.

INSTRUCCIONES

1. El docente inicia una lluvia de ideas sobre una lista de situaciones de cambio comunes que los estudiantes pueden enfrentar en la escuela o en sus vidas personales. Estas situaciones pueden incluir cambios en la rutina, eventos inesperados, transiciones a nuevas clases o escuelas o cambios en las relaciones.
2. La clase se divide en grupos pequeños y a cada grupo se le asigna un escenario de cambio con el que trabajar. Se les da un tiempo para debatir y planificar una breve dramatización basada en el escenario asignado. Se les anima a pensar en las emociones y los desafíos asociados con el cambio y en cómo pueden demostrar adaptabilidad en su dramatización.
3. Cada grupo realiza su juego de roles para la clase.
4. Una vez que todos los grupos hayan realizado sus dramatizaciones, el docente dirige una sesión de reflexión para toda la clase. Anima a los estudiantes a compartir sus pensamientos, ideas y experiencias personales relacionadas con la adaptabilidad y la inteligencia emocional. Se debaten los temas o estrategias comunes que surgieron de las dramatizaciones.
5. La clase en su conjunto está elaborando una lista de estrategias para desarrollar la adaptabilidad y la inteligencia emocional. Estas pueden incluir técnicas como la atención plena, el diálogo interno positivo, las habilidades para resolver problemas, la búsqueda de apoyo de los demás y el mantenimiento de una mentalidad de crecimiento.

PREGUNTAS PARA EL DEBRIEFING

1. ¿Qué emociones experimentaron los personajes durante el escenario de cambio?
2. ¿Cómo demostraron los personajes adaptabilidad en respuesta al cambio?
3. ¿Qué estrategias utilizaron los personajes para afrontar sus emociones y adaptarse a la nueva situación?
4. ¿Qué podemos aprender de estos juegos de roles sobre la adaptabilidad y la inteligencia emocional?

OTRA INFORMACIÓN ÚTIL

1. El docente puede animar a los estudiantes a reflexionar sobre cómo pueden aplicar las estrategias discutidas durante la actividad a sus propias vidas y ayudarlos a establecer metas específicas para practicar la adaptabilidad y la inteligencia emocional en el futuro, tanto en la escuela como más allá.
2. Se debe brindar apoyo y estímulo constantes a los estudiantes mientras trabajan para desarrollar sus habilidades de adaptabilidad e inteligencia emocional. El maestro puede verificar periódicamente cómo están progresando hacia sus objetivos y ofrecer recursos o orientación adicionales según sea necesario.

ALTERNATIVAS O MODIFICACIONES SUGERIDAS (para estudiantes tímidos o más jóvenes)

- **Simplifique los escenarios: utilice ejemplos claros y fáciles de entender (por ejemplo, “comenzar un nuevo pasatiempo” o “un amigo que se muda”) para asegurarse de que todos los estudiantes comprendan.**
- **Trabajo en grupos pequeños: divida a los estudiantes en grupos más pequeños para realizar juegos de roles, lo que reduce la ansiedad por el desempeño.**
- **Apoyos visuales: Proporcione imágenes o guiones gráficos para ilustrar los escenarios y guiar a los estudiantes.**
- **Vocabulario previamente enseñado: Introduzca palabras claves sobre emociones de antemano para apoyar la expresión.**
- **Respuestas escritas o artísticas: Permita que los estudiantes dibujen o escriban cómo podría sentirse un personaje si el juego de roles les parece demasiado intimidante.**
- **Juego de títeres: use títeres o juguetes para representar situaciones, ofreciendo una forma menos intimidante para que los estudiantes exploren las emociones.**
- **Charadas de emociones: Pida a los estudiantes que adivinen las emociones que se están representando según el "escenario de cambio".**
- **Leer en voz alta y discutir: Lea una historia sobre el cambio y analice cómo los personajes manejan sus sentimientos.**
- **Círculo "¿Qué harías?": Plantee situaciones hipotéticas y permita que los estudiantes compartan verbalmente o con gestos cómo se sentirían o reaccionarían.**
- **Termómetro de emociones: los estudiantes califican cómo creen que podría sentirse un personaje en una escala, lo que genera un debate.**

This document was created under the Creative Commons license:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2023 SEED