



ACTIVIDAD

Las emociones en juego

Autoría:

Guadalupe Sánchez Talaván y David Asencio Rodrigo.

DESMONTA
tu lado
HATER
Activa el modo friendly



Descripción

Esta actividad consiste en el entrenamiento de habilidades sociales a través del uso de los juegos de mesa, como elemento facilitador y motivador.

Objetivos

- Conocerse a sí mismo/a reflexionando sobre las propias conductas.
- Realizar un cambio de actitudes y valores.
- Aumentar su autoestima.
- Fomentar la empatía y el autocontrol reconociendo emociones propias y ajenas.
- Desarrollar habilidades de comunicación y estrategias de resolución pacífica de conflictos.

Recursos

- Juegos editados sugeridos: Dixit e Ikonikus.

Tiempo de actividad

- 30 minutos.

Edad recomendada

- A partir de los 12 años, según los juegos que se utilicen.

Desarrollo

Usando el juego Dixit:



El jugador/a que inicia el juego elige una carta de su manojo de 6 cartas y dirá una frase inspiradora. Esta frase deberá estar relacionada con el fomento de la tolerancia y la prevención del discurso de odio. El resto de jugadores/as elegirán una carta de su manojo que les inspire la misma frase que el jugador/a central. Las cartas estarán boca abajo.





Posteriormente se levantarán y el resto de jugadores/as votará teniendo que averiguar cuál cree que es la carta del jugador/a central.

Ganará más puntos quién acierte la carta o cuya carta sea más votada.

Usando el juego Ikonikus:



Se reparten 4 cartas a cada jugador/a excepto al jugador/a central.

El jugador/a central dirá una pregunta del tipo:

¿Cómo me sentiría si...?, ¿Qué pasaría si...? ¿Cómo me sentí cuando...?

Se busca plantear preguntas que estén relacionadas con la prevención de la discriminación y el discurso de odio.

Ejemplo: ¿Cómo me sentiría si me rechazaran en un trabajo por el color de mi piel?

- Una vez lanzada la pregunta, el resto de los participantes eligen la carta de su manojo que más pueda responder de manera simbólica a la pregunta.
- El jugador/a central elegirá la carta que más le guste y explicará por qué.
- El jugador/a que poseía dicha carta se llevará un punto.

Evaluación

La evaluación de la actividad se realizará al final de la sesión con el alumnado.

Se realizan preguntas sobre: si les ha gustado el juego, si han reflexionado acerca de las preguntas que se han planteado y si han descubierto cosas que no sabían de los otros compañeros/as.

Se pueden plantear otras cuestiones siempre buscando que puedan expresar con libertad ideas y aprendizajes.

