

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ponte en mi lugar

Sinopsis

Esta situación de aprendizaje pretende reforzar las actitudes positivas, tanto dentro como fuera del aula ordinaria; así como la adquisición de valores y hábitos de convivencia por medio del role playing para que el alumnado favorezca la empatía y resuelva los conflictos de forma positiva.

Datos técnicos

Autoría: Yésica Lima Luis

Centro educativo: TEOBALDO POWER

Tipo de Situación de Aprendizaje: Simulaciones

Estudio: 4º Educación Primaria (LOMCE)

Materias: Educación Emocional y para la Creatividad (EUM)

Identificación

Justificación: Esta situación de aprendizaje está relacionada con los temas o ejes de transversalidad educación para la convivencia, educación en valores y educación para la paz. También se puede incluir dentro del plan de convivencia del centro escolar, que a su vez se encuentra dentro del Proyecto Educativo del centro educativo.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Educación Emocional y para la Creatividad

Código	Descripción
PEUM04C04	<p>Regular la experiencia y la expresión emocional a través de la reflexividad, la tolerancia a la frustración y la superación de dificultades de modo que se desarrolle la autorregulación de la impulsividad emocional, del estrés, de la comunicación y de la creación de relaciones personales satisfactorias.</p> <p>Este criterio propone verificar la capacidad de autogestión emocional del alumnado y de establecimiento de relaciones respetuosas a través de la puesta en práctica de la escucha activa, atención plena, técnicas de respiración y relajación, técnicas artístico-expresivas (modelaje, role-playing, dramatización, etc.), el movimiento (gestos, posturas, etc.) y el juego para el desarrollo del bienestar personal y social, así como del establecimiento de relaciones interpersonales positivas. Asimismo, se comprobará la capacidad del alumnado de expresar con vocabulario propio del tema las emociones de forma ajustada, así como de regular su impulsividad utilizando técnicas adquiridas o creativas, la tolerancia a la frustración, practicando y aceptando el sí y el no, la perseverancia en el logro de objetivos con el trabajo continuo y constante, superando dificultades cotidianas (resiliencia) y generando emociones que le permitan una mejor calidad de vida.</p>
Competencias del criterio PEUM04C04	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ponte en mi lugar

Código	Descripción
PEUM04C05	<p>Actuar en diferentes contextos asumiendo la responsabilidad de la propia conducta y reparando, en caso necesario, los daños causados en la estima de las personas afectadas y en los objetos para el desarrollo de su capacidad de autorregulación emocional y de las relaciones interpersonales.</p> <p>Se pretende con este criterio constatar si el alumnado actúa y asume su responsabilidad de forma ajustada ante las demandas en contextos escolares (centro educativo, actividades complementarias...). También se comprobará si el alumnado muestra empatía y asertividad, utilizando las habilidades cognitivas (pensamiento causal, alternativo, consecuencial, perspectiva y medio-fin) de manera que es capaz de saber pensar, saber hacer, saber ser y saber convivir. Finalmente, se trata de verificar si emplea estrategias para la prevención y solución pacífica de conflictos (acompañamiento, negociación, mediación, conciliación...).</p>
Competencias del criterio PEUM04C05	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Simulación, Juego de roles

Fundamentos metodológicos: La metodología incluye el uso de estrategias de aprendizaje que faciliten principalmente la competencia comunicativa, aprender a aprender, las competencias sociales y cívicas y el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Las inteligencias múltiples se desarrollan de igual manera durante el proceso de aprendizaje, ya que cada alumno/a muestra su fortaleza en algunas de ellas en concreto y nos sirve de apoyo para fomentar un mayor y mejor proceso de enseñanza y aprendizaje. Siendo así más atractivo y motivador si cabe.

Se hará uso del aprendizaje cooperativo, la asunción de roles y el reparto de tareas.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Role play, ¿qué es?						
El profesorado pregunta al alumnado sobre el concepto de "Role play", qué es y para qué sirve. Se realiza una lluvia de ideas que se apunta en la pizarra. A continuación se revisan tales ideas y se descartan las que no son del todo acertadas. El alumnado realiza en pequeños grupos varios ejemplos simples de este tipo de actividad para familiarizarse con ella. Se resuelven las dudas existentes sobre el tema.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Role-Play simple - Coloquio	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	1	Pizarra	Aula	Se pueden añadir recursos digitales como videos explicativos y demás si así se estima oportuno para que profundicen en el concepto o sirvan de modelo previo.
[2]- En la piel de otra persona.						
El profesorado pone unos papeles escritos en una caja. El alumnado se coloca en pequeños grupos escogidos al azar y una persona voluntaria de cada grupo mete la mano en la caja. Cada papel lleva escrito el nombre de una pequeña dramatización que deben realizar casi espontáneamente. Cada grupo tendrá en torno a cinco minutos para repartir los roles de cada componente y pensar brevemente en cómo va a representar cada persona su papel.						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ponte en mi lugar

[2]- En la piel de otra persona.

Acto seguido, cada grupo representa la dramatización que le ha tocado, mientras el resto del alumnado observa con atención. Al finalizar cada una de las actuaciones se da tiempo para que el alumnado que lo desee pueda comentar los sentimientos que han experimentado mientras observaban como público, si proponen otras alternativas para resolver dichas situaciones de forma positiva, etc. y cómo se han sentido quienes representaron la pequeña "obra" y lo que quisieron reflejar con ella. A lo largo del coloquio, el profesorado guiará para comprobar a través de su dramatización y exposición si el alumnado muestra empatía y asertividad, utilizando las habilidades cognitivas (pensamiento causal, alternativo, consecuencial, perspectiva y medio-fin) de manera que es capaz de saber pensar, saber hacer, saber ser y saber convivir y si emplea estrategias para la prevención y solución pacífica de conflictos (acompañamiento, negociación, mediación, conciliación...).

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEUM04C05 - PEUM04C04	- Dramatización - Exposición oral	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	3	El material propio de cada representación.	Aula	Los tiempos entre representaciones pueden variar dependiendo del número de alumnos/as que componga cada grupo y la dramatización que les haya tocado representar. Tanto el número de personajes como la situación a representar son objeto de modificación en cualquier momento que se requiera, siendo esta una actividad abierta.

[3]- Dime lo que sientes.

Para finalizar el profesorado guiará una asamblea en gran grupo en la que cada alumno/a hablará sobre la experiencia que ha sido todo el proceso desarrollado, las dudas e impresiones que se tengan al respecto y propondrán otras actividades a efectuar y los aspectos a mejorar de esta situación de aprendizaje.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio	- Gran Grupo	1		Aula	El alumnado hablará por turnos respetando el orden a la hora de exponer sus opiniones.

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes:

Observaciones:

Propuestas: Las actividades se pueden adaptar a cualquier grupo o nivel simplificando o aumentando el nivel de complejidad de las mismas.