

REGISTRO DE DINÁMICAS Y ACTIVIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA ESCUELA

NOMBRE	RÍO DE CHOCOLATE
FECHA	9/04/2012
TIEMPO	45-60 minutos
EDAD	3er CICLO DE E.P.
OBJETIVO / DISTINCIONES	PRINCIPAL: GANAR-GANAR, OTROS: NEGOCIACIÓN, EQUIPO, DESCUBRIMIENTO
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>A. El objetivo de esta actividad no es “Hacer” la actividad sino apoyar a los alumnos a que descubran una manera diferente de actuar, ten presente esto en todo momento así como el propósito del juego que es buscar soluciones ganar-ganar</p> <p>B. Sal al patio o a algún lugar donde ambos equipos puedan separarse una distancia de 10 metros.</p> <p>C. Divide el grupo en 2 equipos diferentes y sitúalos en ambos lados del patio separados por la distancia mencionada</p> <p>D. Explícales que entre ambos equipos hay un río de chocolate muy caliente por lo que si lo tocan sus pies se convertirán en chocolate también...</p> <p>E. Explícales que la única manera de cruzar es pisando sobre las piedras que les vas a repartir. Reparte las cartulinas de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 10 alumnos x 2 equipos: 6 cartulinas a cada equipo 2. 15 alumnos x 2 equipos: 8 cartulinas a cada equipo 3. 20 alumnos x 2 equipos: 12 cartulinas a cada equipo <p>F. Di las instrucciones, las reglas y repite el objetivo de manera literal en voz alta hasta tres veces:</p> <p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tendréis otros 3 minutos para elaborar un plan. 2. Después de eso podéis elegir un representante durante 2 minutos y los dos representantes podrán hablar y negociar durante 1 minuto. <p>OBJETIVO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “El objetivo del juego es ganar, la manera de ganar es que todos lleguen sanos y salvos a la orilla contraria” <p>REGLAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una vez que el juego haya comenzado NADIE podrá hablar. <p>G. Una vez el juego esté explicado y entendido comienza con las fases previas (Elección de representante, estrategia y negociación)</p>

	<p>H. Una vez ambos equipos estén situados di: “El juego comienza... ¡Ahora!” y permíteles jugar durante alrededor de 3-5 minutos.</p> <p>I. Grita “Tiempo” al terminar y permíteles durante 3 minutos se reúnan como equipo y que discutan qué está funcionando y que no. Dale otro minuto a ambos representantes para negociar.</p> <p>J. Una vez ambos equipos estén situados di: “El juego continúa... ¡Ahora!” y permíteles jugar de nuevo durante alrededor de 3-5 minutos.</p> <p>K. Toma notas durante el juego para poder hacer una reflexión con ellos posteriormente, estas preguntas pueden apoyarte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Consiguieron el objetivo? 2. ¿Cuál era el objetivo del juego? (lee de nuevo el objetivo del juego y comprueba qué entendieron, qué se dijo y qué no; llévalos a mirar cuál es su concepto de ganar (¿ganar-ganar o ganar-perder?) 3. ¿Qué podían haber hecho diferente? 4. ¿Hay sólo ganador si también hay un perdedor? 5. ¿En qué sitios os situaciones buscan ellos su propio interés y se olvidan del interés del otro? (padres, compañeros, hermanos, profesores, vecinos, amigos...) Apóyalos a encontrar soluciones concretas a ejemplos concretos que los alumnos compartan <p>L. Si quieres, dales la oportunidad de jugar de nuevo... ¿fue mejor esta vez?...</p>
MATERIALES NECESARIOS	Entre 12 y 24 cartulinas de 30x30 cm. aprox.
TAREAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige una persona (tu padre, madre, hermano, compañero, etc.) a la que quieras pedirle algo (puedes usar los que han salido en el compartir de clase. 2. Habla con él/ella y negocia una solución en que él/ella también gane 3. Escribe cuál ha sido el resultado y qué ha funcionado mejor que en ocasiones anteriores
EVALUACIÓN, COMENTARIOS	