

Queridos docentes:

Las preguntas que aparecen en el desplegable de las últimas páginas de nuestro manual –Cada casilla, un reto– están pensadas para que jueguen pocas personas, una familia, un grupo reducido de amigos de confianza, un educador con un alumno... Por eso algunos ítems **NO SON ADECUADOS PARA EL JUEGO EN EL AULA**. Esta es la adaptación que os ofrecemos para que pueda jugar el grupo de clase al completo.



EL JUEGO

Descripción:

Juego de mesa ideado por Mamá Osa para conseguir comunicarse mejor con Osami.

Objetivos:

El juego está pensado para que los jugadores compartan experiencias, pensamientos, emociones, alegrías, preocupaciones... Si se juega en el aula, todos los alumnos participan de una forma activa. Se trata de expresarse de una forma divertida y distendida. El Juego de DimeDigo favorece la comunicación.

Materiales necesarios para jugar:

✓ Un dado de seis caras.

✓ Fichas: Cada equipo necesita una ficha para jugar.

(El dado y las fichas se pueden descargar gratuitamente de la web www.tierrademu.com en Descargables / el juego de DimeDigo / Especial docentes / Adaptación del juego al Aula)

✓ Tablero del juego de DimeDigo: Se encuentra en la contracubierta del manual. Pero también se puede descargar en la web para imprimirlo en grande y plastificarlo.

Descripción del tablero:

El tablero consta de 63 casillas. Algunas de ellas son especiales:

- Osami, se encuentra en las casillas 5, 9, 14, 18, 22, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59.
- El Silencio, se encuentra en las casillas 16 y 38.
- El Indiscreto, se encuentra en las casillas 7, 15, 28, 39 y 48.
- El zorro Fito, se encuentra en la casilla 62.

Al final de este documento se encuentran las preguntas y retos asociados a cada casilla.

Reglas del juego:

El grupo de clase se divide en **5 equipos**. Se disponen las fichas en la casilla de salida y, por turnos, se tira el dado. Cada equipo debe realizar una prueba, que consiste en contestar una pregunta, expresar una emoción, seguir una frase, recuperar un recuerdo... según indique el número de la casilla. Si el equipo hace lo que se le pide, podrá seguir jugando cuando llegue nuevamente su turno. Si los jugadores prefieren no hacerlo, podrán decir: “pasamos”. El único pero, es que en ese caso deberán permanecer una ronda sin tirar. A la hora de dar una respuesta, cada equipo podrá llegar a un acuerdo y dar una única respuesta, o los miembros de éste podrán contestar individualmente. Cuando toque expresar una emoción, el resto de equipos deben intentar adivinar de cuál se trata.

✓ Si se cae en la casilla de “**Osami**”, se adelanta hasta la siguiente “Osami” y se vuelve a tirar. “De Osami a Osami, nos vuelve a tocar”.

✓ Si se cae en la casilla de “**El Silencio**”, no se puede contar nada y el equipo se queda una ronda sin tirar.

✓ Si se cae en la casilla de “**El Indiscreto**”, se tiene el privilegio de preguntar lo que se quiera al equipo que se quiera. Si el equipo al que se le pregunta dice “pasamos” y no contesta, se queda una ronda sin tirar.

✓ Si se cae en la casilla de “**El zorro Fito**”, hay que retroceder hasta la casilla 37 para buscar sus galletas.

¡Gana el primero que llegue a la meta!

1. **SALIDA**
2. Pregunta: ¿Qué creéis que ha sido lo mejor del día de hoy en clase?
3. Expresión: El equipo representa sin palabras la emoción del miedo.

4. Seguir la frase: Algo que suele molestar a bastantes niños de clase es...
5. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
6. Recuerdo: Aquella vez que lo pasasteis tan bien todos juntos en clase.
7. El INDISCRETO: Preguntad lo que queráis al equipo que queráis.
8. Pregunta: ¿Qué creéis que ha sido lo peor del día de hoy en clase?
9. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
10. Seguir la frase: Algo que preocupa a bastantes niños de clase es...
11. Expresión: El equipo representa sin palabras la emoción de la tristeza.
12. Recuerdo: Aquella vez que el profesor se sintió decepcionado con nosotros...
13. Pregunta: ¿Creéis que alguien de clase lo está pasando mal por algún motivo?
14. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
15. El INDISCRETO: Preguntad lo que queráis al equipo que queráis.
16. Silencio: Shhhh... No podéis contar nada, os quedáis un turno sin tirar.
17. Pregunta: ¿Qué es lo que más os preocupa de este curso académico?
18. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
19. Expresión: El equipo representa sin palabras la emoción de la sorpresa.
20. Seguir la frase: Algo que nos asusta relacionado con la clase o el cole es...
21. Recuerdo: Cuando éramos más pequeños lo que más nos gustaba del cole era...
22. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
23. Pregunta: Si tuvierais una varita mágica, ¿cambiaríais algo del colegio?
24. Pregunta: ¿A qué habéis jugado en el recreo? ¿Alguien se ha quedado solo?
25. Seguir la frase: Lo que más nos gusta del colegio hoy por hoy es...
26. Expresión: El equipo representa sin palabras la emoción de los celos.
27. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
28. El INDISCRETO: Preguntad lo que queráis al equipo que queráis.
29. Pregunta: ¿Qué es lo que más os entusiasma de este curso?
30. Pregunta: Si fueseis el profesor, ¿qué mejoraríais de la clase?
31. Expresión: El equipo representa sin palabras la emoción de la alegría.
32. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
33. Recuerdo: Aquella vez que nos llevamos todos un gran disgusto fue...
34. Pregunta: ¿Conocéis alguna injusticia que se esté dando en clase?
35. Seguir la frase: Mañana nos gustaría...
36. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
37. Expresión: El equipo representa sin palabras la emoción del enfado.
38. Silencio: Shhhh... No puedes contar nada, te quedas un turno sin tirar.
39. EL INDISCRETO: Pregunta lo que quieras a quien quieras.
40. Pregunta: ¿Hay algo que el profesor debería saber y que no sabe aún?
41. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
42. Pregunta: ¿Qué os ha hecho reír hoy?
43. Seguir la frase: El día del curso que más nos gusta es...
44. Pregunta: ¿Podríais ayudar a alguien de clase para que se sienta mejor?
45. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
46. Expresión: El equipo representa sin palabras la emoción del amor.
47. Pregunta: ¿Os gusta venir a clase? ¿Por qué?
48. EL INDISCRETO: Preguntad lo que queráis al equipo que queráis.
49. Expresión: El equipo representa sin palabras la emoción de la vergüenza.
50. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
51. Pregunta: ¿Qué es lo que menos os gusta del colegio? ¿Por qué?
52. Recuerdo: Aquella vez en la que nos reímos todos a carcajadas fue cuando...
53. Pregunta: ¿Hay alguna cosa del colegio que os pone tristes?
54. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
55. Seguir la frase: Si tuviésemos que escoger ser otra persona de la clase, seríamos...
56. Pregunta: ¿Cuál es el día de la semana que más os gusta? ¿Por qué?
57. Recuerdo: Una de las situaciones más extrañas vividas en clase fue cuando...
58. Pregunta: ¿Cuál es el momento del día en clase que menos os gusta?
59. **De Osami a Osami, nos vuelve a tocar.**
60. Expresión: El equipo representa sin palabras la emoción de la envidia.
61. Pregunta: ¿Habéis querido ayudar a alguien y por miedo no lo habéis hecho?
62. El zorro Fito olvidó sus galletas. Retroceded a la casilla 37 para traérselas.
63. **META.**

Así soy yo, así son los demás

DESCRIPCIÓN

Objetivos:

- Mejorar el auto-conocimiento, la auto-conciencia y la auto-observación.
- Mejorar el conocimiento de los compañeros.
- Fomentar una alta autoestima.
- Favorecer la empatía.

Materiales:

- ✓ Nuestro manual: El Juego de DimeDigo.
- ✓ Un espejo.



Materiales de descarga gratuita en nuestra web:

- ✓ Ilustración para proyectar: **Juego en el bosque** (correspondiente a la pág. 45 del manual).
- ✓ Tarjetas imprimibles: **Los hermanos gorriones** (correspondiente a la pág. 46 del manual).
- ✓ Ficha: **Así soy, así son los demás.**

Número de participantes:

Alumno y alumnas del aula (± 20).

DESARROLLO

1 LA HISTORIA DE NIPÍO



- a) Proyectar la imagen **Juego en el bosque**.
- b) Dejar un tiempo para que los alumnos la observen.
- c) El docente pregunta:
—*¿Qué creéis que está sucediendo en esta escena?*
- d) Algunos alumnos intervienen y cuentan en voz alta qué les suscita la imagen.
- e) Lectura en voz alta de la historia de Nipío (parte en cursiva de la página 44).
- f) Reflexionar sobre la historia guiados por el docente.

2 EL ESPEJO

- a) El docente coloca un espejo delante de los alumnos de la clase, y pregunta:
—*¿Sabéis qué es esto? ¿Para qué sirve?*
- b) El docente pide que salgan tres voluntarios. Uno a uno se reflejan en el espejo y contestan a las siguientes preguntas.

—*¿Cómo eres? ¿Qué ves en el espejo?*

(Generalmente los niños se describen físicamente sin mencionar aspectos de su personalidad.)

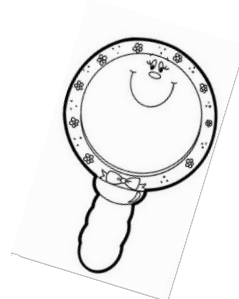
- c) El docente lee el apartado “Mirarse al espejo” de la página 45 del manual.
- d) A continuación el docente les vuelve a pedir a los alumnos voluntarios que se reflejen uno a uno en el espejo.

—*Mírate bien. Dinos algo acerca de tu forma de ser.*

(Es probable que los alumnos tengan más dificultades en decir cómo es su forma de ser que cómo es su aspecto físico).

- e) En este punto el docente introduce la siguiente actividad:

—*A veces nos cuesta saber cómo somos. Por eso vamos a hacer un ejercicio que nos ayudará a conocernos mejor a nosotros mismos y a los compañeros. En concreto hablaremos de nuestra forma de expresarnos y de relacionarnos con los demás.*



3 LOS HERMANOS GORRIONES

- a)** El docente muestra las diferentes tarjetas de los hermanos gorriones.
—*Estos son los hermanos gorriones, todos ellos muy diferentes entre sí.*
- b)** El docente lee las características de cada uno de los gorriones (pág. 46-47), mientras muestra la tarjeta correspondiente.
- c)** El docente escribe en la pizarra el nombre de los seis gorriones con una palabra clave al lado de cada uno, que recuerde a los alumnos quién es quién.
- d)** Se divide la clase en grupos de 6 personas aproximadamente.
- e)** Se reparten seis tarjetas diferentes a cada grupo (eso significa que el docente habrá tenido que imprimir varias veces las tarjetas, según el número de grupos que se hayan formado).
- f)** Cada grupo pone las seis tarjetas encima de la mesa.
- g)** Cada miembro de cada grupo debe rellenar de forma individual la ficha: “Así soy, así son los demás”.
- h)** Una vez realizadas las fichas individualmente, los miembros de cada equipo compararán lo que han escrito. Se valorarán coincidencias y diferencias. Y sacarán conclusiones.
- i)** Finalmente cada grupo expondrá sus conclusiones y se hablará de ello en el grupo clase.

*** Orientaciones para el docente o moderador:** Con este ejercicio se pretende que cada alumno sea consciente de su forma de ser y de actuar, y también de las de sus compañeros. En ningún caso se busca juzgar una forma de ser o valorar los diferentes perfiles como mejores o peores. Si a caso, el docente indicará las ventajas e inconvenientes de los extremos. Como por ejemplo:

—*Si hablamos mucho y no dejamos hablar a los demás, nos perdemos muchas cosas interesantes.*

—*Si no decimos lo que de verdad pensamos y deseamos, no podemos conseguir lo que queremos y defender nuestros derechos.*





beneficios de compartir el peso de las preocupaciones.
vaciar la mochila de piedras.

DESCRIPCIÓN

Objetivos:

- Favorecer la expresión de sentimientos.
- Facilitar la verbalización de preocupaciones.
- Facilitar la introspección.
- Favorecer la empatía.
- Resolver conflictos y problemas.

Materiales:

✓ Nuestro manual: El Juego de DimeDigo.

✓ Cartulinas de colores.

✓ Lápices, gomas, pinturas, tijeras...

Materiales de descarga gratuita en nuestra web:

✓ Ilustración para proyectar: **La mochila de Fito** (correspondiente a la pág. 24 del manual).



Número de participantes:

Alumno y alumnas del aula (± 20).

DESARROLLO

1 LA HISTORIA DE FITO

- a) Proyectar la imagen **La mochila de Fito**.
- b) Dejar un tiempo para que los alumnos la observen.
- c) El docente pregunta:
—¿Qué creéis que está sucediendo en esta escena?
- d) Algunos alumnos intervienen y cuentan en voz alta qué les suscita la imagen.
- e) Lectura en voz alta de la historia de Fito (parte en cursiva de la página 24)
- f) Reflexionar sobre la historia guiados por el docente.
(Aquí el docente todavía no explica qué quiere decir exactamente la tortuga Uka y qué representan las piedras que recoge Fito en el camino).



2 LAS PIEDRAS QUE LLEVAMOS EN LA MOCHILA.

El docente pregunta:

—¿Qué hay en vuestras mochilas? ¿Están llenas? ¿Están vacías? ¿Pesano mucho?

Los alumnos pueden mirar en sus mochilas, sostenerlas y contestar a esas preguntas.

El docente pregunta ahora:

—¿Estáis seguros de que no hay nada más dentro?

Los alumnos contestan. Quizás algunos ya han comprendido la relación metafórica entre las piedras y las preocupaciones.

El docente lee el apartado “Las historias nos hacen pensar” de la página 25 del manual. A continuación se reflexiona sobre el contenido de este apartado guiados por el docente.

3 RECETA PARA VACIAR LA MOCHILA DE PIEDRAS.

Para esta actividad vamos a seguir la receta de la página 25 del manual, pero adaptándola a preocupaciones relacionadas con el aula.

Guiados por el docente se buscarán aquellos conflictos, preocupaciones, problemas o situaciones que produzcan cierta tensión en el marco del aula tanto a nivel individual como grupal.

Por ejemplo:

—*Un compañero es un poco mandón y la mayoría hace siempre lo que él dice aunque no les apetezca.*

—*Últimamente se ha puesto de moda en clase hacer tachones en los trabajos de los compañeros.*

—*A la hora de salir al recreo siempre hay tensión en la cola. Empujones, algunos se cuelan, algún grito...*

A continuación se siguen las pautas de los apartados 2, 3 y 4 de la actividad descrita en el manual en la página 25.

El docente mete todas las piedras en una mochila y dice:

“¡Cómo pesan todas estas preocupaciones! Pero si hablamos de ellas, juntos podemos entenderlas y buscar una solución. Cuando hayamos compartido el peso y encontrado alguna solución, estas piedras se harán más pequeñas, pesarán menos incluso alguno quizás desaparezca.”

Por último se intentará buscar soluciones a las diferentes situaciones que se han expuesto.



Expresión a través del arte. Un mural de Emociones.

DESCRIPCIÓN

Objetivos:

- Favorecer la expresión de sentimientos.
- Descubrir otras formas de expresarse.
- Favorecer la introspección.
- Desarrollar la creatividad.
- Favorecer la empatía.

Materiales:

- ✓ Nuestro manual: El Juego de DimeDigo.
- ✓ Ordenador para reproducir enlaces de música de youtube.
- ✓ Papel continuo.
- ✓ Folios blancos.
- ✓ Lápices, gomas, pinturas, tijeras...



Materiales de descarga gratuita en nuestra web:

- ✓ Ilustración para proyectar: **El dibujo de Enzo** (correspondiente a la pág. 32 del manual).
- ✓ Selección de música (en este mismo documento).

Número de participantes:

Alumno y alumnas del aula (± 20).

DESARROLLO

1 LA HISTORIA DE ENZO

- a) Proyectar la imagen **El dibujo de Enzo**.
(correspondiente a la página 32)
- b) Dejar un tiempo para que los alumnos la observen.
- c) El docente pregunta:
—¿Qué creéis que está sucediendo en esta escena?
- d) Algunos alumnos intervienen y cuentan en voz alta qué les suscita la imagen.
- e) Lectura en voz alta de la historia de Enzo (parte en cursiva de la página 32).
- f) Reflexionar sobre la historia guiados por el docente.



2 FORMAS DE EXPRESARSE

El docente pregunta:

—¿Dé que formas creéis que podéis expresar vuestros sentimientos?

Es probable que los alumnos contesten “con las palabras” y “con los gestos”. Según como se haya desarrollado el ejercicio 1, también es probable que digan “con la pintura”.

El docente lee el apartado de “Las historias nos hacen pensar” de la página 33 y a continuación escribe en la pizarra:

- * El dibujo
- * La pintura
- * La escultura
- * La música
- * El cine
- * El teatro
- * El baile
- * ...



A continuación el docente pregunta:

—¿Cuál es vuestra forma favorita de expresaros?

Los alumnos van compartiendo las diferentes formas en que se expresan. También pueden aportar alguna opción nueva que el docente anotará en la pizarra.

Para finalizar salen voluntarios para explicar o escenificar cómo expresan sentimientos mediante alguna de las formas anotadas anteriormente.

3 LA MÚSICA

Hemos seleccionado estos enlaces de canciones de youtube. La primera se asocia a la alegría y la segunda a la tristeza.

Alegría

Happy - Pharrell Williams

https://www.youtube.com/watch?time_continue=47&v=y6Sxv-sUYtM

Tristeza

Banda sonora de la Lista de Schindler

<https://www.youtube.com/watch?v=HQJU1YPydsK>



a) Se reproduce en el aula primero la canción de la alegría.

Se les pide a los alumnos que bailen según el ritmo de la canción.

A continuación el docente pregunta:

—¿Cómo os ha hecho sentir esta canción? ¿Con qué emoción la relacionáis?

b) En segundo lugar se reproduce en el aula la música de la tristeza.

Se les pide a los alumnos que bailen según el ritmo de la canción.

A continuación el docente pregunta:

—¿Cómo os ha hecho sentir esta canción? ¿Con qué emoción la relacionáis?

c) El docente pregunta:

—¿Notáis la diferencia entre la primera y la segunda canción?

La música es maravillosa para transmitir y expresar emociones.

4 UN MURAL DE EMOCIONES

Se dividen a los alumnos del aula en 4 grupos. A cada grupo le toca una emoción básica: alegría, tristeza, enfado y miedo.

Cada miembro del grupo dibuja en una hoja, la escena de una ocasión en que sintió la emoción que le ha tocado. Se les pide a los alumnos que tengan en cuenta los colores que van a utilizar para colorear según lo que quieren expresar. Por ejemplo colores vivos para la alegría, colores apagados para la tristeza, etc...



Una vez acabados, los dibujos se pegan en papel continuo agrupados por emociones. El papel continuo se cuelga en la pared para que queden visibles todos los trabajos. De forma voluntaria los alumnos y alumnas explican su dibujo. Qué sucedió en aquella ocasión y cómo se sintió. Tras la puesta en común el docente plantea varias cuestiones:

—¿Se pueden extraer similitudes entre los dibujos de cada emoción? ¿Cuáles?

—¿Qué habéis sentido al realizar esta actividad?

—¿Estáis contentos de hacer compartido vuestras experiencias?

...



EL JUEGO DE DIMEDIGO

Susanna Isern & Leire Salaberria

Asertividad y comunicación – Dime cómo dices

DESCRIPCIÓN

Objetivos:

- Mostrar la importancia de dar la opinión y pronunciarse.
- Enseñar la importancia de decir que no.
- Desarrollar habilidades sociales y de comunicación.
- Conocer los estilos de comunicación: pasivo, ofensivo y agresivo.
- Favorecer el autoconocimiento.
- Favorecer la empatía.

Materiales:

- ✓ Nuestro manual: El Juego de DimeDigo.
- ✓ Cartulinas de colores, lápiz, pinturas tijeras...



Materiales de descarga gratuita en nuestra web:

- ✓ Ilustración para proyectar: **Las galletas de Lito** (correspondiente a la pág. 75 del manual).

Número de participantes:

Alumno y alumnas del aula (± 20).

DESARROLLO



1 LA HISTORIA DE LITO

- a) Proyectar la imagen **Las galletas de Lito**.
(Correspondiente a la página 75 del manual)
- b) Dejar un tiempo para que los alumnos la observen.
- c) El docente pregunta:
—*¿Qué creéis que está sucediendo en esta escena?*
- d) Algunos alumnos intervienen y cuentan en voz alta qué les suscita la imagen.
- e) Lectura en voz alta de la historia de Lito (parte en cursiva de la página 74).
- f) Reflexionar sobre la historia guiados por el docente.

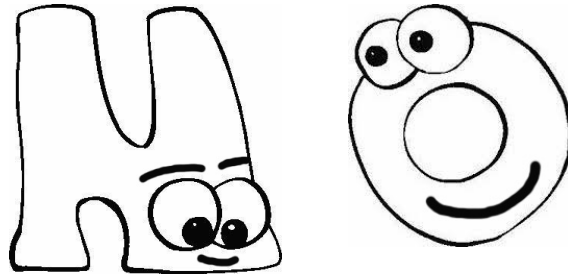
2 ¡NO, no y no!

- a) El docente escribe la palabra “NO” en la pizarra.
—*¿Qué pone aquí? ¿Creéis que es una palabra fácil de decir?*
Aunque no os lo parezca, a veces decir que no es complicado.
El docente lee el apartado del globo azul de la página 75: **¡No, no y no!**
- b) El docente les pregunta a los alumnos si alguna vez les ha sucedido algo parecido al ratoncito Lito. Si en ocasiones les cuesta negarse a hacer algo que realmente no les apetece. Se pueden poner algunos ejemplos:
—*Compartir el aperitivo de media mañana hasta quedarse sin nada, como le ha pasado al ratoncito Lito.*
—*Pagarla siempre en el escondite y no quejarse a pesar de creer que es injusto.*

Se escribe en la pizarra las diferentes situaciones que mencionan los alumnos.

c) El Juego de decir que no

Cada alumno dibujará en cartulina y recortará las letras N y O. Se trata de que las personalicen y las letras tengan un aire alegre y divertido.



A continuación los alumnos comenzarán un recorrido por el aula. Los niños se harán preguntas los unos a los otros. Se trata de un juego algo alocado, puesto que a cualquier pregunta se debe contestar que no (aunque sea ilógico), mostrando bien orgullosos las letras N y O.

Después se puede hacer un mural con los “noes” de cada alumno y dejarlo expuesto en clase unos días para recordar que, en ocasiones, es mejor decir que no.

3 LA TORTUGA, EL GATO Y EL LORO.

a) El docente lee la siguiente historia:

“En el bosque viven Tortuga, Gato y Loro. A veces aparece Zorro que suele molestar con sus comentarios poco afortunados. Ante las palabras de Zorro, cada uno se defiende como mejor sabe:

—Tortuga se esconde dentro de su caparazón, hasta que no se va Zorro no vuelve a salir.

—Gato saca las garras y le enseña los dientes. A veces Zorro y Gato se pelean muy fuerte y acaban los dos con alguna que otra herida.

—Loro no tiene garras ni dientes, tampoco caparazón. Pero sabe hablar. Mediante la palabra y diciendo las cosas muy bien dichas, logra mantener a Zorro a raya.”

b) El docente pregunta:

—¿Qué os parecen estos tres personajes?



—¿Os recuerdan a alguien de la clase?

c) El docente dice:

—*Todo esto se relaciona con una palabra. La ASERTIVIDAD. ¿Sabéis qué significa?*

Después de recoger las aportaciones de los alumnos, El docente lee la definición de asertividad de la página 76 (La asertividad, algo a tener en cuenta).

d) El docente dice:

—*Como veis, la asertividad es la forma más forma adecuada de comunicarse. Y se encuentra dentro de los estilos de comunicación que a grandes rasgos son tres.*

El docente lee los estilos de comunicación que aparecen en las páginas 76 y 77 del manual, a la vez que anota en la pizarra en nombre de los tres estilos.

f) El docente dice:

—*Respecto a los animales del bosque Tortuga, Gato y Loro; ¿a qué estilo de comunicación creéis que corresponde cada uno?*

A continuación, el docente va leyendo las siguientes respuestas y las va anotando en la pizarra en un recuadro similar al que hay a continuación:

No me da la gana / Me da igual / Prefiero tomar fresas / No importa / Me gusta más el color verde / Menuda fiesta más aburrida / Lo que vosotros prefiráis / Te ha quedado fatal / Quizás podríais mejorarlo un poco coloreando esta parte / El que sobre para mí / Qué asco de merienda / Preferiría no jugar a esto.

ESTILO PASIVO (Tortuga)	ESTILO ASERTIVO (Loro)	ESTILO OFENSIVO (Gato)

* También se pueden anotar los ejemplos que se generen durante la sesión.

El juego
de Dime Diga



Me pongo en tu lugar

DESCRIPCIÓN

Objetivos:

- Favorecer la empatía.
- Mejorar el conocimiento de los compañeros.
- Aumentar la autoestima.

Materiales:

✓ Nuestro manual: El Juego de DimeDigo.

Materiales de descarga gratuita en nuestra web:

✓ Ilustración para proyectar: **La visita de Oto a Simeón** (correspondiente a la pág. 69 del manual).

Número de participantes:

Alumno y alumnas del aula (± 20).



DESARROLLO

1 LA HISTORIA DEL CASTOR OTO

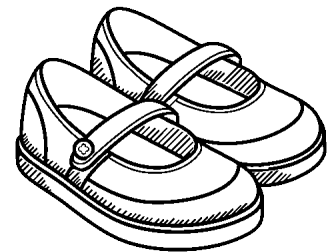
- a) Proyectar la imagen **La visita de Oto a Simeón**.
- b) Dejar un tiempo para que los alumnos la observen.
- c) El docente pregunta:
—¿Qué creéis que está sucediendo en esta escena?
- d) Algunos alumnos intervienen y cuentan en voz alta qué les suscita la imagen.
- e) Lectura en voz alta de la historia del Castor Oto (parte en cursiva de la página 68).
- f) Reflexionar sobre la historia guiados por el docente.
- g) Ahora que ya conocéis la historia, ¿qué creéis que está sucediendo en la imagen?



2 LA EMPATÍA

- a) El docente pregunta:

—¿Qué creéis que es la empatía?



A continuación explica o lee la definición de empatía de la página 72. Para reforzar la idea se pueden leer las palabras de Osami al Castor Oto.

- b) Para desarrollar una buena **EMPATÍA** es necesario prestar atención tanto a las palabras como a la comunicación no verbal de las personas que nos rodean. El docente propone a los alumnos que, por parejas, conversen entre ellos tratando de tener muy en cuenta las siguientes aspectos de su interlocutor:

- ✓ La postura.
- ✓ La mirada.
- ✓ El tono de voz.
- ✓ La expresión facial.
- ✓ Los gestos.
- ✓ La posición de los brazos y de las manos durante la conversación.

3 SER OTRA PERSONA

Después de haber conversado con un compañero, llega el momento de ponerse en su lugar. Esta actividad consiste en intercambiar los papeles con esa otra persona durante quince minutos. Para ello los alumnos pueden intercambiar la ropa, intentar hablar de la misma forma, imitar sus gestos y costumbres...

Después de realizar el ejercicio reflexionar sobre las siguientes cuestiones guiados por el docente:

- ✓ *¿Habéis conseguido poneros en la piel del otro?*
- ✓ *¿Cómo os habéis sentido?*
- ✓ *¿Qué es lo que más os ha gustado de “ser el otro”?*
- ✓ *¿Hay algo que no os haya hecho sentir bien de este intercambio de papeles?*
- ✓ *¿Creéis que podríais cambiar algo para que la otra persona se sintiera mejor?*



DimeDigo cada día

DESCRIPCIÓN

Objetivos:

- Repasar lo aprendido a lo largo del proyecto.
- Puesta en práctica en el día a día.
- Conocer el Juego del DimeDigo.

Materiales:

✓ Nuestro manual: El Juego de DimeDigo.

Materiales de descarga gratuita en nuestra web:

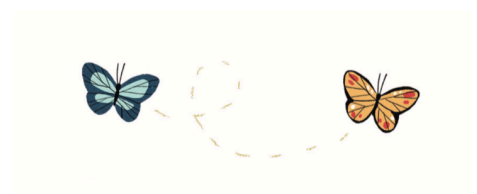
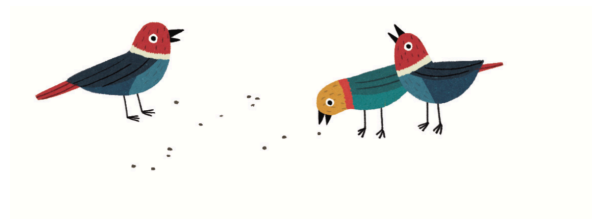
✓ Ilustración para proyectar **Jugando al juego de DimeDigo**: (correspondiente a la pág. 30 del manual).

✓ **Tablero del juego de DimeDigo** (correspondiente a la contraportada del manual).

✓ Adaptación del juego al aula.

Número de participantes:

Alumno y alumnas del aula (± 20).



DESARROLLO

1 UN REPASO

El docente hace un repaso sobre los temas trabajados a lo largo del proyecto. Este es un ejemplo sobre cómo lo puede enfocar.

A lo largo de las últimas semanas hemos aprendido muchas cosas con el objetivo de aprender a expresarnos y a comunicarnos mejor.

✓La **primera sesión** consistía en conocernos mejor, no solo a los compañeros sino también a nosotros mismos. ¿Creéis que lo hemos conseguido? ¿Ahora os miráis en el espejo y veis más allá del color de vuestros ojos y vuestro pelo? ¿Conocéis mejor a vuestros compañeros?

✓La **segunda sesión** consistía en vaciar la mochila de piedras con la ayuda de los demás. ¿Pensáis que hemos conseguido hacer algún problema más pequeño? ¿Habéis logrado compartir más vuestras preocupaciones con vuestros familiares y amigos?

✓La **tercera sesión** consistía en ver las diferentes formas de expresar sentimientos ¿Cuáles eran esas formas? ¿Habéis descubierto cuál es vuestra forma favorita para hacerlo? ¿Creéis que os resultará útil?

✓La **cuarta sesión** consistía en conocer y practicar la ASERTIVIDAD. ¿Recordáis qué significa? ¿Cuáles eran los otros estilos de comunicación? ¿Creéis que estáis practicando una comunicación más asertiva?

✓La **quinta sesión** consistía en conocer y practicar la EMPATÍA. ¿Recordáis qué significa? ¿Intentáis poneros más a menudo en el lugar de los demás?

2 HISTORIA: JUGANDO AL JUEGO DE DIME DIGO

- a) Proyectar la imagen **Jugando al juego de DimeDigo**.
- b) Dejar un tiempo para que los alumnos la observen.
- c) El docente pregunta:
—¿Qué creéis que está sucediendo en esta escena?
- d) Algunos alumnos intervienen y cuentan en voz alta qué les suscita la imagen.
- e) Lectura en voz alta de la historia “Jugando al Juego de DimeDigo” (página 30).
- f) Reflexionar sobre la historia guiados por el docente.
- g) Ahora que ya conocéis la historia, ¿qué creéis que está sucediendo en la imagen?



3 EL JUEGO DE DIME DIGO

El docente invita a sus alumnos a conocer y a jugar al **JUEGO DE DIME DIGO**.

“Para acabar con este proyecto vamos a jugar todos juntos al Juego que inventó Mamá Osa para entender qué le ocurría a su hija Osami. Para ello vamos a dividimos en equipos de 5...”

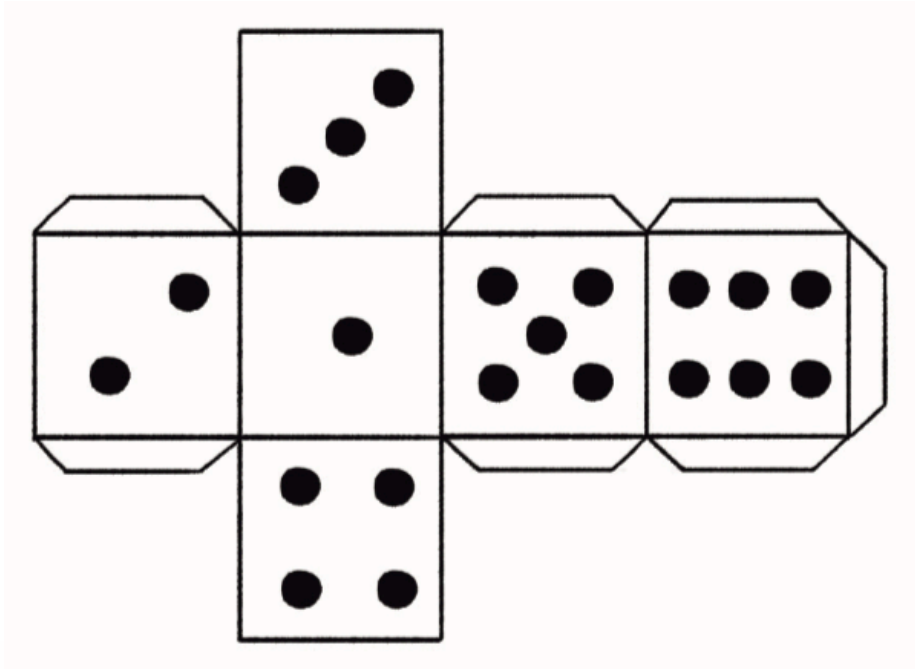


* Descargar la adaptación del juego al aula donde están las instrucciones para jugar. También se encuentra descargable el dado, las fichas y el tablero.

El juego de Dime Diga



DADO Y FICHAS RECORTABLES



El Juego de DimeDigo

Dime Digo



