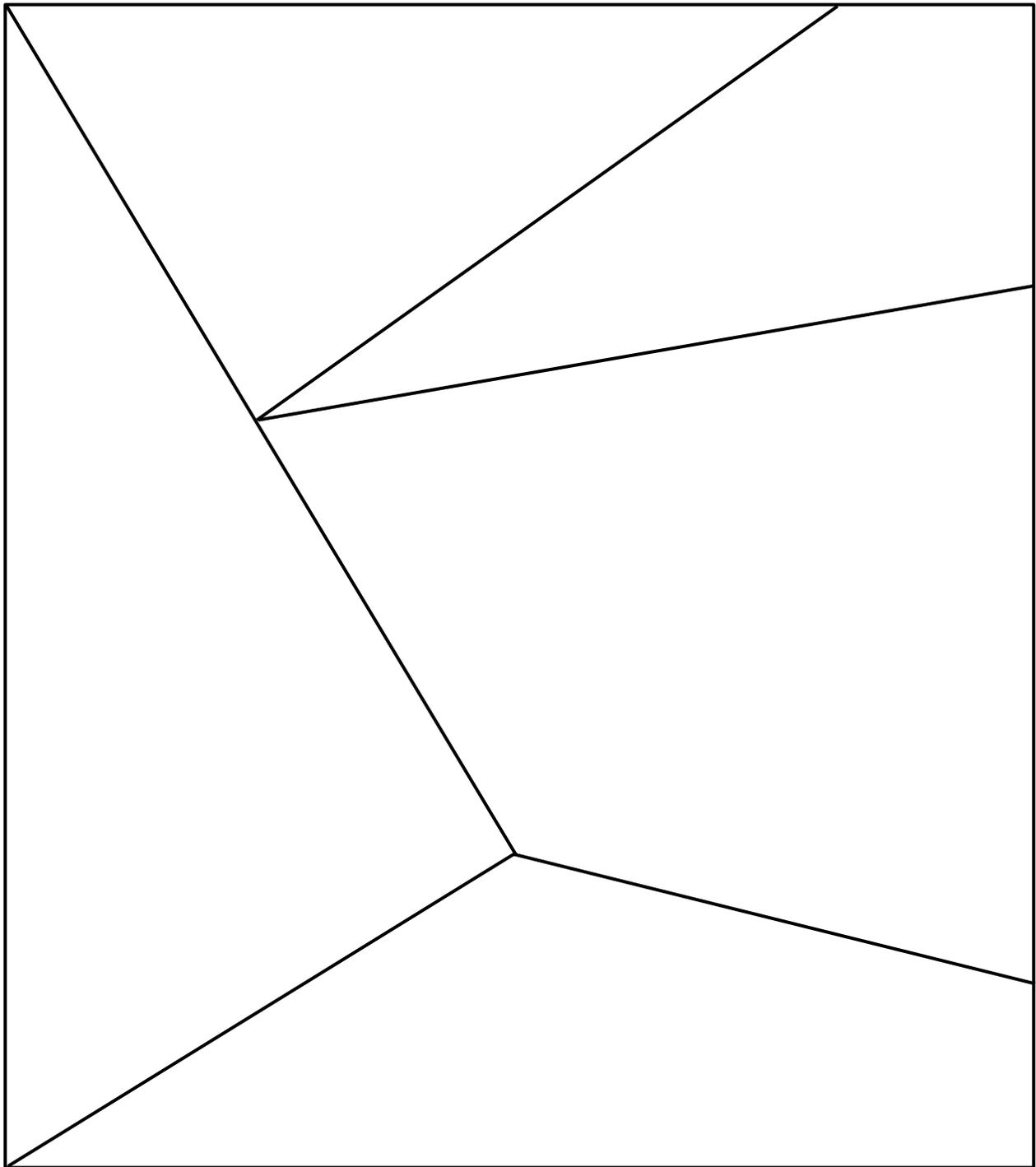


JUEGO DE ROMPECABEZAS CUADRADO



HOJA DE CRÍTICA

INSTRUCCIONES:

1. Escribe una descripción corta de la situación en cada casilla de “escenario”.
2. Describe los mensajes no verbales que cada actor envió durante su juego de roles.
3. Identifica si los mensajes no verbales de cada escenario fueron efectivos y por qué.

	Mensajes no verbales enviados	¿Efectivos o no efectivos? ¿Por qué?
Escenario 1:		
Escenario 2:		
Escenario 3:		
Escenario 4:		

SEÑALES DE ESCUCHA

SEÑALES VERBALES	SEÑALES NO VERBALES
<p>Introducción Analicemos Quiero hablar de La clase de hoy cubre En primer lugar</p> <p>Ideas principales Permíteme repetir Esto es muy importante Toma nota de Recuerda que</p> <p>Cambio de dirección Después Continuemos con Por otro lado Aunque</p> <p>Detalles importantes Para ejemplificar Por ejemplo Específicamente Los siguientes motivos</p> <p>Conclusión Finalmente El último punto En conclusión En definitiva</p>	<p>Hablar más fuerte Hablar con más empatía Movimiento Acercarse al interlocutor Poner los ojos en blanco Negar con el dedo</p>
Señales adicionales	
Verbales	No verbales

ESCUCHA CRÍTICA: COMUNICACIÓN ENGAÑOSA

Técnica	Explicación	Ejemplo	Pistas para la detección
Opinión disfrazada de hecho	Un <i>hecho</i> es algo que puede verificarse como verdadero o algo que realmente sucedió. Una <i>opinión</i> es el sentimiento o el juicio de una persona. Si un hablante no respalda la información que proporciona como un hecho, se trata de una opinión disfrazada de hecho.	Hecho: George Washington fue el primer presidente de los Estados Unidos. Opinión disfrazada de hecho: los historiadores coinciden en que George Washington fue el mejor presidente que ha tenido Estados Unidos.	Los hablantes deben respaldar las opiniones con hechos para que puedas aceptarlas como válidas. Haz preguntas para descubrir hechos. Comprueba las fuentes de referencia para verificar los hechos.
Connotación engañosa	La <i>denotación</i> de una palabra es su sentido literal. La <i>connotación</i> es el significado insinuado y las asociaciones que tiene la palabra. Las connotaciones pueden hacer que un oyente se sienta de cierto modo o piense de determinada manera.	Denotación neutral: nos sorprendió su determinación. Connotación desfavorable: nos sorprendió su terquedad.	Si un hablante utiliza la connotación de una palabra para distorsionar la verdad e influenciar al oyente, se trata de una comunicación imprecisa. Pregúntate si la connotación de alguna palabra se utiliza para distorsionar la verdad.
Eufemismos cuestionables	Un <i>eufemismo</i> es una palabra o frase que se utiliza para evitar hablar directamente de algo desagradable o inapropiado.	Eufemismo: nunca se encontraron los restos de los soldados. Palabra directa: nunca se encontraron los cadáveres de los soldados.	Los eufemismos se utilizan para suavizar la verdad. Pregúntate por qué un hablante escogió usar un eufemismo en lugar de un término más preciso.
Lenguaje pomposo	El <i>lenguaje pomposo</i> es un lenguaje que consiste en palabras académicas, técnicas o científicas y en frases excesivamente largas. La <i>jerga</i> , el vocabulario especializado de una profesión o de un pasatiempo, es un ejemplo de esto.	Lenguaje pomposo: no existe alternativa viable para el compromiso diligente con una tarea. Lenguaje conciso: no hay sustituto para el trabajo duro.	La jerga aparenta ser técnica. Es posible que presente ideas que podrías entender más fácilmente si se expresaran de forma más clara. Pregúntate por qué se utilizó el lenguaje pomposo

MI AMIGA ESTÁ FURIOSA CONMIGO

Mi amiga está furiosa conmigo por decir cosas sobre ella. Dije cosas cuando estuve con otros amigos, pero por alguna razón, ella cree que solo fui yo y ahora me ignora. ¡Me echan la culpa de algo que fue parte de una conversación en grupo! ¿Cómo lo arreglo?

C. T., 15, Hawái

Encuentra una forma de decirle a tu amiga cuánto lo sientes, aunque tengas que escribir una nota y pegarla en su casillero. Aunque no estabas solo, tienes que asumir la responsabilidad de lo que dijiste. No esperes que tus otros amigos confiesen sobre su participación en la conversación si no tuvieron problemas, pero pídeles ayuda para hacer que tu amiga acepte tus disculpas. La próxima vez que tengas ganas de unirte a la sesión de chismes sobre alguien que quieres, recuerda esta situación y no lo hagas.

Reimpreso con la autorización de la revista React.

CUÉNTAME ACERCA DE TI

CANDIDATO N.º 1:

ENTREVISTADOR: Cuéntame acerca de ti.

CANDIDATO: (Reclinado sobre la silla) Bueno, probablemente soy el mejor atleta de mi escuela. Soy más rápido que cualquiera y puedo levantar hasta 250 libras.

ENTREVISTADOR: Entonces, cargar y descargar cajas...

CANDIDATO: ¡Sería pan comido! Y acabo de comprar una bicicleta con 10 velocidades que podría usar para hacer entregas RÁPIDO. Realmente no creo que le importe a mi hermano mellizo, aunque la bicicleta es de los dos.

ENTREVISTADOR: ¿Ya has hecho este tipo de trabajo antes?

CANDIDATO: No, pero no es nada del otro mundo. Puedo hacerlo.

CANDIDATO N.º 2:

ENTREVISTADOR: Cuéntame acerca de ti.

CANDIDATO: Bueno, me acabo de mudar aquí hace un mes. Soy bastante buen estudiante. Mis clases no parecen muy difíciles, así que creo que puedo con un trabajo después de la escuela.

ENTREVISTADOR: Entonces, ¿el horario del trabajo no interferirá con tus horarios o con la tarea?

CANDIDATO: No. Se complementan bien este semestre.

ENTREVISTADOR: Sabes que el trabajo implica levantar cajas pesadas...

CANDIDATO: Sí, lo sé. ¡Soy más fuerte de lo que parezco! Cuando me mudé aquí, tuve que levantar cajas muy pesadas. No tuve problema.

ENTREVISTADOR: ¿Alguna vez has hecho algo similar a este tipo de trabajo?

CANDIDATO: No, pero soy muy organizado. Y he venido mucho a esta tienda, así que sé dónde están las cosas. Además, conozco el vecindario. Así que no me perderé cuando haga entregas. Creo que puedo hacer el trabajo.

FORTALEZAS Y DEBILIDADES

MENSAJES EN PRIMERA PERSONA

Los mensajes en primera persona son una muy buena manera de expresarte cuando estás molesto. Cuando usas mensajes en primera persona, las personas están más dispuestas a escucharte y responder a tus solicitudes sin ponerse a la defensiva. Los mensajes en primera persona propician la discusión honesta y pueden ayudar a resolver un conflicto de manera rápida y fácil.

EJEMPLO

Uno de tus amigos a menudo toma cosas prestadas, pero no te las devuelve.

Me siento *molesto*
 cuando tú *no me devuelves las cosas*
 porque *son importantes para mí.*

Completa los espacios en blanco de los siguientes mensajes en primera persona:

1. Tu amigo más cercano les cuenta a otras personas sobre tu vida personal.

Me siento _____
 cuando tú _____
 porque _____

2. No te han elegido para hablar en clase en toda la semana, aunque levantaste la mano.

Me siento _____
 cuando tú _____
 porque _____

3. Alguien de tu familia siempre se olvida de darte mensajes.

Me siento _____
 cuando tú _____
 porque _____

VOCABULARIO DE SENTIMIENTOS

A

Abatido
Abrumado
Aburrido
Agradecido
Agresivo
Amigable
Animado
Ansioso
Apático
Apenado
Arrepentido
Asustadizo
Asustado
Aterrado
Atrevido
Audaz
Avergonzado

C

Celoso
Cínico
Codicioso
Cómodo
Compasivo
Competente
Confiado
Confundido
Cuidadoso
Culpable
Curioso

D

Decepcionado
Decidido
Deprimido
Desanimado
Desconcertado
Desconfiado
Distraído

E

Emocionado
Enérgico
Entusiasmado
Entusiasta
Envidioso
Escéptico
Estimulado
Estupefacto
Eufórico
Exhausto
Extravagante

F

Feliz
Fervoroso
Frustrado

G

Gruñón

H

Holgazán
Horrorizado

I

Ilusionado
Impaciente
Impactado
Incómodo
Incompetente
Indeciso
Indefenso
Indefinido
Indiferente
Indignado
Ingenuo
Inocente
Inquieto
Inseguro

Insensato
Inspirado
Inteligente
Intimidado
Intranquilo
Irritado

J

Jovial

M

Malhumorado
Maravilloso

N

Negativo
Nervioso

O

Ofendido
Optimista
Orgullosa

P

Pacífico
Paranoico
Perezoso
Perplejo
Pesaroso
Petrificado
Pícaro
Precavido
Preocupado

R

Rabioso
Relajado
Reprobador
Resuelto

S

Satisfecho
Seguro
Serenos
Solo
Sometido
Soñoliento
Sorprendido
Sosegado

T

Taciturno
Tenso
Tímido
Titubeante
Tonto
Tranquilo
Triste

V

Valiente
Vergonzoso
Vulnerable

TEMAS PARA UN DEBATE CONTROLADO

- Los estudiantes que tienen problemas con la ley deberían ser expulsados.
- Las personas saludables deberían ser donantes de órganos.
- Se debería prohibir que las personas hablen por teléfono celular en espacios públicos.
- Los animales deberían vivir en sus hábitats naturales, no en zoológicos ni circos.
- Se debería permitir que tanto los niños como las niñas puedan hacer las pruebas y jugar para cualquier equipo deportivo de secundaria que deseen, incluidos los de baloncesto y fútbol.
- Las pistolas de agua, los punteros láser y otros juguetes que parecen armas deberían estar prohibidos en las escuelas.
- Se deberían establecer políticas que prohíban la tarea en los distritos escolares.
- Los uniformes deberían ser obligatorios en todas las escuelas.
- Se debería exigir que todos los estudiantes aprendan una lengua extranjera.
- Debería ser obligatorio que los atletas se graduaran de la universidad antes de jugar un deporte en forma profesional.
- Las escuelas y las bibliotecas deberían bloquear determinados sitios web en las computadoras que usan los estudiantes de secundaria.
- El gobierno estudiantil debería tener autoridad para cambiar la política escolar.