

MANUAL DE TUTORÍAS ENTRE PARES

INTRODUCTION

¡Bienvenidos a las tutorías entre pares de Overcoming Obstacles! Fuiste elegido para ocupar este rol de liderazgo porque demostraste una comunicación, toma de decisiones y habilidades para establecer metas ejemplares. Y, mientras ayudas a tus compañeros estudiantes a desarrollar habilidades para la vida, ¡puedes mejorar las tuyas también!

Estos son algunos consejos para dar las lecciones de habilidades para la vida:

- Antes de dar una lección, léela completa y con mucha atención y practica cómo enseñarla una o dos veces. Para guiar a los estudiantes en las actividades, debes estar familiarizado y cómodo con el material.
- Preséntate al inicio de la lección y, si hay tiempo, pídeles a los estudiantes que también lo hagan de a uno.
- Siempre habla lenta y claramente.
- Haz contacto visual con los estudiantes cuando hablas. Sonríe y muestra que eres amable.
- Siempre respeta a los estudiantes y al profesor de la clase. Recuérdales a los estudiantes que se respeten entre sí durante la lección.
- Recuerda que a los estudiantes les puede llevar un tiempo sentirse cómodos al responder preguntas personales o participar en actividades. Sé paciente y alienta los.
- No intentes realizar las actividades con prisa. Dale a los estudiantes tiempo suficiente para comprender cada actividad en profundidad.
- Dale tiempo a los estudiantes para hacer preguntas e intentar responderlas lo mejor posible. Nunca te rías ni pases por alto las preguntas de los estudiantes.

PARA CONOCERSE MEJOR

Nombres... (20-25 minutes)

Objetivo: los estudiantes se presentarán entre sí y aprenderán los nombres de los compañeros de clase.

Haz que la clase forme un círculo. Explica que cada estudiante deberá pensar un adjetivo que lo describa y que empiece con la misma letra que el nombre de pila (por ejemplo, charlatana Cecilia). Pide a la clase si alguien puede definir la palabra “adjetivo”. Pide a los estudiantes una definición y haz alguna aclaración si necesitan ayuda (un adjetivo es una palabra o frase que indica un atributo y se agrega a un sustantivo para describirlo). Luego, dales a los estudiantes un breve momento para que piensen el adjetivo.

Explica que cada estudiante del círculo dirá el nombre y el adjetivo e indica por qué la palabra elegida describe una de sus características. Resalta que la explicación debe hacerse con una o dos afirmaciones breves (por ejemplo, charlatana Cecilia es muy sociable y puede fácilmente mantener una conversación con personas desconocidas). Antes de dar las presentaciones, avísales a los estudiantes que el reto de la actividad es que deben repetir los nombres de todos los estudiantes que hablaron antes que ellos en el orden exacto del círculo. Debes elegir si el juego sigue el sentido de las agujas del reloj o el contrario. Luego, deben comenzar el juego al decir su propio adjetivo/nombre, explican brevemente por qué el adjetivo los describe, y, después, el estudiante contiguo comienza el juego con el adjetivo/nombre, la breve explicación y repite el nombre y adjetivo del otro.

Informe: pregúntales a los estudiantes qué habilidades se necesitan para hacer esta actividad (por ejemplo, escuchar) y por qué es importante recordar los nombres de las otras personas. Además, ¿de qué forma saber cómo una persona se describe a sí misma o conocer un simple dato sobre ella puede ayudarlos a conocerla mejor?

¿Verdadero o falso? (40-45 minutes)

Objetivo: los estudiantes indicarán datos de ellos mismos y aprenderán más sobre los compañeros.

Pídeles a los estudiantes que trabajen en silencio para elaborar tres afirmaciones sobre sí mismos (por ejemplo, “Fui el máximo anotador en basquetbol el año pasado”, “Me mudé aquí cuando tenía nueve años”, “Me encanta ver películas”). Dos afirmaciones deben ser verdaderas y la tercera falsa/incorrecta/inventada. Deberás darles un ejemplo a los estudiantes con tus afirmaciones y decirlas en la clase sin mencionarles a los estudiantes cuál es falsa hasta que ellos hayan hecho las suyas.

Una vez que todos pensaron las afirmaciones, explica que pasarán al frente de la clase a decirlas. Así, el resto de la clase tendrá que adivinar cuál es falsa. Anima a los estudiantes a que dificulten lo más posible la posibilidad de adivinar la afirmación falsa. Pide que un voluntario empiece la actividad, pase al frente de la clase y diga las tres afirmaciones. Luego, repite la actividad con el resto de los estudiantes de la clase.

Informe: a medida que los estudiantes dicen las afirmaciones y adivinan la información de los compañeros de clase, fomenta los debates y el intercambio tanto como sea posible. En otras palabras, si un estudiante aporta un dato interesante que resulta ser verdadero, haz que explique la historia completa del hecho. A medida que los estudiantes adivinan, pídeles que expliquen la razón detrás de sus intentos (por ejemplo, “¿por qué piensas que Kevin no fue buen jugador de basquetbol?”). Además, guía el debate sobre cómo esta actividad ayuda a comprender la manera en que nuestras suposiciones sobre otros pueden cambiar cuando tenemos más información sobre ellos.

DESARROLLAR LA CONFIANZA

Torres altas (30-35 minutos)

Objetivo: los estudiantes trabajarán juntos para completar la tarea.

Materiales necesarios: 15 hojas de periódico o de papel en blanco para cada grupo de cinco estudiantes, tres pies de cinta adhesiva protectora para cada grupo, un reloj u otro elemento para ver el tiempo.

Comienza la actividad diciéndoles que participarán en un concurso para ver quién puede construir la torre más alta. Explica que todos usarán los mismos materiales y tendrán el mismo tiempo para trabajar. Pídeles a los estudiantes que te ayuden a despejar el espacio para la competencia, que muevan todas las sillas y escritorios del frente al fondo y a los lados del salón. Mantente alejado y deja que los estudiantes trabajen. Pídeles que no bloqueen la puerta del salón de clases ni apilen las sillas ni los escritorios de manera peligrosa. Pregúntales a los estudiantes si están listos para comenzar la competencia (deben decir: “¡No!” porque no les diste las reglas). Diles que te pregunten sobre la competencia para darles la siguiente información:

- Los estudiantes trabajarán en equipos de cinco para construir torres.
- Cada grupo recibirá 15 hojas de papel y cinta adhesiva protectora. Estos son los únicos materiales que se pueden utilizar.
- Las torres deben ser independientes; no se pueden pegar a los escritorios ni a ningún otro objeto. (Debes poder mover una torre terminada y dejarla parada en otro lado).
- Los equipos tendrán 10 minutos para armar sus torres.
- Ganará la estructura más alta que pueda sostenerse por sí sola.
- El grupo ganador no tiene que participar en la limpieza. Ahora que los estudiantes conocen las reglas, ¡es hora de comenzar la competencia!
- Divide la clase en grupos de cinco y entrega a cada uno 15 hojas de periódico y una tira de cinta adhesiva protectora. Asegúrate que todos los grupos tienen la misma cantidad de cinta.
- Sugiereles que analicen juntos las opciones y que luego las pongan en práctica para examinar las ventajas y las desventajas antes de utilizar la cinta adhesiva.
- Comienza la competencia y obsérvalos mientras trabajan. Avísales a los estudiantes cuánto tiempo les queda (por ejemplo, una vez pasados cinco minutos, cuando les queda un minuto). Cuando hayan transcurrido 10 minutos, anuncia que el tiempo terminó.
- Pide a la clase que decida cuál es la torre o las torres ganadoras y, a continuación, indica a los estudiantes que vuelvan a ordenar el salón. Observa su capacidad para trabajar juntos.

Informe: pídeles a los estudiantes que describan las estrategias ganadoras. Mediante preguntas y comentarios, guíalos para que describan lo que funcionó y lo que no. Si es necesario, ayúdalos a darse cuenta que las torres con las bases más resistentes fueron las más exitosas. Debatan sobre qué habilidades usaron para participar en esta competencia y construir las torres. Mediante el debate, ayúdalos a darse cuenta de que, además de las habilidades de toma de decisiones y resolución de problemas, también emplearon habilidades de establecimiento de metas, planificación y administración del tiempo, así como sus capacidades para seguir instrucciones y trabajar en equipo.

Bingo (15-20 minutes)

Objetivo: los estudiantes reconocerán sus fortalezas personales al participar en un juego que involucra la interacción grupal.

Materiales necesarios: copias suficientes de la hoja de actividades “[Bingo](#)” para ti y para cada estudiante de la clase (encontrarás copias al final de este manual).

Distribuye copias de la hoja de actividades “[Bingo](#)” y dales tiempo a los estudiantes para que la revisen. Luego, ofrece las siguientes instrucciones:

- Muévase por el salón y pídanles a sus compañeros de clase que escriban los nombres en una casilla que describa una de sus fortalezas. Por ejemplo, si una casilla dice “Sabe nadar”, busquen un compañero de clase que sepa nadar y pídanle que escriba su nombre en esa casilla.
- El objetivo es hacer “bingo”. Eso significa que deben llenar cinco casillas seguidas de nombres. Las filas completadas pueden leerse de forma horizontal, vertical o diagonal.
- El nombre de una persona no puede estar en una fila ganadora más de una vez.
- Cuando hayan llenado una fila de nombres, griten “¡Bingo!”.
- Si escribieron su nombre en algo, se les puede pedir que lo prueben.
- Tienen cinco minutos para jugar.

Diles a los estudiantes que comiencen y permíteles moverse libremente por el salón. Después de cinco minutos, sondea rápidamente a la clase para ver cuántos estudiantes están a solo una casilla del bingo. Decide si deseas darles uno o dos minutos adicionales antes de finalizar el juego. Pregúntales si les resultó difícil obtener nombres para las distintas casillas. A medida que respondan, anímalos a respaldar sus respuestas con detalles y ejemplos. Deja que los estudiantes se desafíen entre sí. Por ejemplo, si un estudiante escribió el nombre en la casilla que dice “Habla más de un idioma”, se le puede pedir que diga algunas palabras en otro idioma. Esto a menudo les brinda la oportunidad de presumir sus fortalezas y alienta aún más a la clase a generar confianza y una relación positiva.

Informe: finaliza la actividad con la observación de que la hoja de actividades tiene 24 casillas diferentes y que cada una se refiere a una habilidad o fortaleza distinta. Señala que todos tienen fortalezas, razón por la cual cada estudiante pudo escribir el nombre en al menos una casilla. (En caso de que un estudiante te reclame que no pudo escribir el nombre en ninguna casilla de la hoja, recuérdale a la clase que es imposible medir todas las habilidades y fortalezas que tienen las personas, en la hoja solo se enumeraron 24, que es un número pequeño. Si sigue insistiendo, dile al estudiante que cumplió el compromiso de estar en clase hoy y que cumplir los compromisos es una fortaleza muy valiosa).

COMUNICACIÓN

Escuchar atentamente (25-30 minutos)

Objetivo: los estudiantes comprenderán la importancia de la escucha activa.

Divide la clase en dos grupos iguales y que cada uno elija un representante para que pase al frente de la clase. Explícale a la clase que susurrarás un mensaje a estos estudiantes. A continuación, regresarán a sus grupos y susurrarán ese mensaje a otro estudiante. Ese estudiante susurrará el mensaje a otro estudiante y así sucesivamente, hasta que todos en el grupo hayan oído el mensaje. Recuérdales a los estudiantes que repitan el mensaje exactamente como lo escucharon.

Diles el siguiente mensaje o un ejemplo parecido: “Vinieron algunos amigos a cenar el viernes a la noche. Tres querían pedir piza y quedarse en casa, pero los otros cuatro querían ir a un restaurante. Para peor, los que querían salir no se ponían de acuerdo porque algunos querían ir a McDonald’s y otros no”. Pídeles a los estudiantes que regresen a sus grupos y transmitan el mensaje. Recuérdales que lo susurren o lo digan muy bajito a otro, que deberá pasarlo. Cuando hayan terminado, pide a la última persona de cada grupo que repita el mensaje para la clase. Después de esto, pregúntale a la clase cuántas personas había en la reunión. ¿Cuántos querían pedir piza? Después de debatir un poco, lee de nuevo el mensaje a la clase y repita la pregunta. Invita a los estudiantes a hacer observaciones sobre el éxito de la comunicación del mensaje. Anímalos a que expliquen si les resultó difícil captar los detalles del mensaje y, de ser así, ¿por qué?

Informe: haz la observación de que oír no es solo escuchar bien, y pídeles opiniones. Invítalos a que compartan formas en las que podrían recordar mejor el mensaje que les susurraron. Pídeles que compartan las partes del mensaje más difíciles de recordar. Pregúntales por qué es importante escuchar los detalles cuidadosamente.

¿Qué estoy tratando de decirte? (20-25 minutos)

Objetivo: los estudiantes experimentarán y entenderán el poder de las señales no verbales.

Materiales necesarios: 10 tarjetas indexadas con una de las siguientes emociones escrita en cada tarjeta: enojado, aburrido, confundido, exaltado, asustado, inquieto, nervioso, triste, somnoliento, sorprendido.

Pide 10 voluntarios. Entrega a cada voluntario una tarjeta con una emoción escrita en ella. Ayuda a los estudiantes a comprender el mensaje de la palabra, si fuera necesario. Luego, pide a los voluntarios que comuniquen a la clase la emoción asignada solo con señales no verbales. Analiza brevemente con los estudiantes cómo usar señales no verbales como la expresión facial, el lenguaje corporal y los gestos para comunicar la emoción de la tarjeta. Debes ejemplificar la actividad con una emoción que no esté en ninguna tarjeta y dar señales no verbales mientras los estudiantes intentan determinar qué emoción representas. Por ejemplo, puedes actuar la emoción “feliz” sonriendo y caminando con un balanceo exagerado, o “impaciente” dando pisotones, mirando alrededor de la habitación y mirando la hora. Dile a cada voluntario que pase al frente de la clase para “actuar” la emoción de la tarjeta. Deja que los otros estudiantes digan lo que adivinaron. Cuando un estudiante dice la emoción correcta, el voluntario puede volver a su banco y el próximo puede pasar el frente.

Cuando todos los voluntarios hayan terminado la demostración, empieza un debate con los estudiantes sobre cómo los estudiantes comunicaron las emociones con gestos, expresiones faciales y lenguaje corporal. Pídeles a los estudiantes que identifiquen qué gestos, expresiones faciales y lenguaje corporal funcionó mejor para representar las distintas emociones (por ejemplo, “estar encorvado y mirar al suelo cuando caminas te hace parecer triste”).

Informe: pregúntales a los estudiantes cómo puede ser útil reconocer los mensajes de comunicación no verbal. Guía a los estudiantes para que comprendan que el conocimiento de la comunicación no verbal puede ayudarlos a reconocer lo que una persona está sintiendo y pensando. Pregúntales a los estudiantes por qué saber usar la comunicación no verbal efectivamente puede ser una herramienta valiosa. Orienta la comprensión de los estudiantes hacia el hecho que la comunicación no verbal efectiva puede fortalecer el mensaje que desean comunicar.

TOMA DE DECISIONES

Pensar en las consecuencias (20-25 minutos)

Objetivo: los estudiantes experimentarán y comprenderán que algunas decisiones son más difíciles que otras.

Materiales necesarios: una pequeña pelota u objeto que pueda lanzarse y agarrarse con facilidad en el salón de clases.

Comienza hablando sobre las decisiones que todos ya tomaron hoy (por ejemplo, qué ropa usar, qué comer, cuándo despertarse, cómo ir a la escuela, a quién escribirle un mensaje). Estas son todas decisiones, aunque parezcan mínimas. ¿Cuánto piensan las personas en estas decisiones? ¿Son difíciles de tomar? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Qué sucede con las decisiones más importantes y difíciles que los estudiantes probablemente deban tomar más adelante? Estas pueden incluir si hacen una audición para la obra de la escuela, cómo resolver una discusión con un amigo o si desobedecen a los padres o no. ¿Cuánto piensan los estudiantes en estas decisiones? ¿Son difíciles de tomar? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Son más difíciles de tomar que las decisiones pequeñas de cada día? ¿Por qué sí o por qué no? Explícales que harán un juego. Lanzarás la pelota a un estudiante mientras le haces una pregunta. El estudiante debe atrapar la pelota e, inmediatamente, lanzártela de nuevo mientras responde. Los estudiantes no deben detenerse a pensar las respuestas, sino solo responder rápido mientras te lanzan la pelota de nuevo. Pídeles a los estudiantes que recuerden cómo se sintieron al tomar decisiones rápidamente y bajo presión. Empieza con preguntas simples y pasa a otras más desafiantes a medida que avanza el juego. Si los estudiantes dudan a la hora de lanzarte la pelota de vuelta, apúralos para que lo hagan rápidamente con la respuesta. Continúa con el juego, incluso si no responden las preguntas por completo. Las preguntas pueden ser algunas de estas o todas:

- ¿En qué muñeca llevarías una pulsera?
- ¿De qué color son tus medias hoy?
- Nombra una celebridad que no te caiga bien.
- ¿Qué harás hoy después de la escuela?
- Si pudieras viajar a cualquier parte del mundo, ¿dónde irías?
- Si encontraras dinero junto a tu casillero, ¿lo guardarías y no se lo dirías a nadie, o intentarías averiguar quién lo dejó?
- ¿Qué harías si fueras a clase y te dieras cuenta que olvidaste que tenías un examen ese día?

Informe: para iniciar un debate sobre los distintos grados de dificultad a la hora de tomar decisiones, pregúntales a los estudiantes si les pareció más difícil responder algunas preguntas que otras. Pídeles que identifiquen qué preguntas parecían fáciles, cuáles más difíciles y cuáles las más difíciles. Pídeles que expliquen por qué.

Cuadrados valiosos (30-35 minutos)

Objetivo: los estudiantes identificarán a las personas, las posesiones, las actividades y los planes futuros que valoran.

Materiales necesarios: la hoja de actividades de la "[Misión a Marte](#)", 16 cuadrados de papel y un lápiz o una lapicera para cada estudiante.

Dale a cada estudiante 16 cuadrados y explica que en cada uno deben identificar uno de los siguientes:

- Tres actividades/cosas favoritas
- Cinco personas que admiren
- Tres sueños que tengan para el futuro o cosas que quieran lograr
- Tres de sus posesiones favoritas
- Dos cosas que les gustaría tener algún día.

Cada persona o cosa debe escribirse en un cuadrado diferente. Diles a los estudiantes que pongan los cuadrados en cuatro pilas separadas en sus escritorios: actividades, personas, sueños y posesiones. Explícales que les leerás una historia. Después de terminada cada parte de la historia, deberán tomar una decisión para descartar una tarjeta. Solo tendrán entre 10 y 15 segundos para tomar la decisión y todas son definitivas. Los cuadrados descartados se deben abollar o romper.

Lee la historia en la hoja de actividades "[Misión a Marte](#)" a los estudiantes.

Ahora, pídeles que piensen y evalúen las decisiones que tomaron en "Misión a Marte" mediante las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sintieron con las decisiones que tomaron? ¿Por qué?
- ¿Cuáles fueron las decisiones más difíciles que tuvieron que tomar?
- ¿Habría sido más fácil si alguien más hubiera tomado las decisiones por ustedes? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿A alguien le sorprendieron los cuadrados que les quedaron al final? ¿Estos cuadrados reflejan lo que es realmente importante para ustedes?
- Si volvieran a jugar, ¿elegirían tener cuadrados diferentes al final? Levanten la mano si lo harían.
- Si volvieran a participar de este juego, ¿cambiarían algunas de las cosas que escribieron en sus cuadrados al inicio? Levanten la mano si lo harían.

Informe: termina la actividad con una explicación de que todos valoramos personas y cosas diferentes por diversas razones; cada persona vive según reglas personales distintas. Diles a los estudiantes que, si bien es importante respetar los valores y las reglas de los demás, es difícil ser la persona que quieres y respetarte a ti mismo si no vives según tus propios valores y reglas.

ESTABLECIMIENTO DE METAS

Metas escalonadas (20-25 minutos)

Objetivo: los estudiantes identificarán metas a corto, mediano y largo plazo.

Materiales necesarios: una pizarra y marcadores o tiza o papel cuadriculado y marcadores.

Invita a los estudiantes a que piensen un ejemplo de una meta a largo plazo. En la pizarra, dibuja cinco casillas grandes en fila, unidas entre sí con flechas de izquierda a derecha (mira la hoja de actividades en [este enlace](#) para ver un ejemplo claro de cómo crear el dibujo). En la última casilla de la derecha, escribe: “Comprar un teléfono nuevo”. Pídeles a los estudiantes que evalúen esta meta y decidan si es válida o no. Anímalos para que agreguen una fecha límite o plazo (por ejemplo, al final del verano del próximo año). A continuación, arriba de la casilla, etiquétala como una meta a largo plazo. Invita a la clase a compartir ideas sobre un plan de acción para lograr esta meta. Guíalos para que formulen una serie de pasos y los escriban en las casillas que dibujaste en la pizarra. Anímalos a que borren y reacomoden el orden de los pasos a medida que avanzan con el plan. Si es necesario, añade una o dos casillas más. Sin embargo, mediante preguntas y comentarios, ayúdalos a que su plan sea breve y práctico. El plan final puede ser similar al siguiente:

- Hablar con mis padres. (Última casilla)
- Buscar modelos y precios. (Segunda casilla)
- Elegir el teléfono que quiero. (Tercera casilla)
- Ganar dinero y ahorrarlo. (Cuarta casilla)
- Comprar un teléfono nuevo. (Primera casilla)

Señala que los estudiantes acaban de elaborar un plan de acción al establecer metas escalonadas. Explica que existen tres tipos diferentes de metas escalonadas.

- Metas a corto plazo, que son pasos que quieren dar en un marco temporal breve (por ejemplo, hoy, mañana o en la próxima semana).
- Metas a mediano plazo, que son pasos que llevarán un poco más de tiempo (por ejemplo, una semana, un mes o más).
- Metas a largo plazo, que es lo que esperan lograr en el futuro (por ejemplo, comprar un teléfono nuevo, entrar a la universidad, montar un negocio propio).

Informe: pídeles a los estudiantes que identifiquen qué pasos de su plan son metas a corto plazo y etiqueten esas casillas. A continuación, haz lo mismo con las metas a mediano plazo. Diles que siempre que tengan ganas de renunciar a una meta a largo plazo, deben elaborar un plan con metas escalonadas. El plan les servirá de guía. Los ayudará a encontrar la manera de hacer lo que desean. Recuérdales que, si necesitan información para elaborar un plan, pueden investigar en Internet.

En Camino (20-25 minutos)

Objetivo: los estudiantes establecerán metas escalonadas para sí mismos para comenzar a trabajar en una meta a largo plazo.

Materiales necesarios: dos copias de la hoja de actividades “[En Camino](#)” para cada estudiante. Encontrarás la hoja de actividades al final de este libro.

Distribuye una copia de la hoja de actividades “[En Camino](#)” a cada estudiante y recuérdales que es la misma herramienta para el establecimiento de metas que usaron en la actividad anterior. Dales a los estudiantes tiempo para que lean las instrucciones. Luego, responde cualquier pregunta que podrían tener. Diles que tal vez no necesiten utilizar los seis casilleros del gráfico; deben utilizar tantos como requiera su meta. Para estimular la reflexión de los estudiantes sobre sus metas, sugiéreles que piensen en cosas que les gustaría lograr en el futuro en casa, en la escuela, en los deportes, durante el verano, en la escuela secundaria o cuando sean adultos. Si el tiempo lo permite, invítalos a compartir sus metas y los pasos que establecieron para alcanzarlas. Luego, distribuye las copias restantes de la hoja de actividades “En tu recorrido” y sugiéreles que guarden estas copias para completarlas la próxima vez que quieran establecer una meta nueva.

Informe: pídeles que expliquen el concepto de metas escalonadas. Alienta a los estudiantes a que analicen juntos los siguientes puntos clave enseñados en esta lección: Toda meta a largo plazo, incluso la que parece imposible al principio, consiste en metas más pequeñas que se pueden alcanzar de una a la vez. Y elaborar planes con metas escalonadas es necesario para alcanzar las metas y los sueños a largo plazo.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Soluciones, por favor (25-30 minutos)

Objetivo: los estudiantes identificarán un problema y propondrán soluciones.

Divide a la clase en cuatro grupos y asígnale a cada uno una esquina diferente del salón. Dales las siguientes instrucciones en voz baja, sin que los otros grupos lo oigan:

- Grupo 1: su tarea es mover todas las sillas hacia la izquierda del salón.
- Grupo 2: su tarea es mover todas las sillas hacia la derecha del salón.
- Grupo 3: su tarea consiste en colocar todas las sillas en filas rectas en el centro del salón.
- Grupo 4: su tarea consiste en colocar todas las sillas en un círculo en el centro del salón.

Permite que los estudiantes hagan lo que les pidió todos juntos durante unos minutos. Cuando el nivel de frustración sea alto, finaliza la actividad. Pídeles a los estudiantes que ayuden a ordenar nuevamente el salón. Después, ayúdalos a identificar el problema al que se enfrentaron en la actividad con preguntas como las siguientes:

- ¿Por qué su grupo no pudo completar esta tarea?
- ¿Qué intentaban hacer los otros grupos?

Pide voluntarios para que aporten sus ideas. Luego, pídeles a los estudiantes de cada grupo que expliquen las tareas asignadas. Ayúdalos a llegar a la conclusión de que el problema surgió porque cada grupo intentaba realizar una tarea diferente al mismo tiempo. Pregúntales cómo podrían resolver este problema y aún así terminar las cuatro tareas asignadas (por ejemplo, los grupos deben turnarse para terminar las tareas). Mediante preguntas y el debate, guíalos para que lleguen a la conclusión de que es necesario hacer lo siguiente para resolver el problema:

- Identificar el problema.
- Hablar con los demás y obtener información sobre lo que están haciendo y por qué.
- Optar por una solución.
- Trabajar juntos para completar una tarea a la vez.

Haz hincapié en que nunca deben sentir que deben resolver los problemas sin ayuda. Señala que pedir ayuda es una excelente manera de resolver los problemas con éxito.

Informe: pídeles a los estudiantes que expliquen por qué es importante identificar un problema antes de buscar una solución. Aliéntalos a que debatan los siguientes puntos clave enseñados en esta lección: 1) siempre identificar el problema antes de llevar a cabo soluciones y 2) una vez que se haya identificado el problema, decidan si pueden resolverlo solos o si necesitan ayuda.

TRABAJO EN EQUIPO

Shh... pasa cerca (20-25 minutos)

Objetivo: los estudiantes evaluarán la importancia de las señales no verbales para la comunicación.

Materiales necesarios: una hoja de actividades "[Juego de rompecabezas cuadrado](#)" para cada grupo de estudiantes que ya está cortado en partes antes que comience la clase.

Organiza a los estudiantes en grupos de tres, cuatro o cinco (lo que mejor divida la clase en grupos iguales). Asigna a cada grupo un juego de piezas de rompecabezas. Explica que:

- Cada equipo tiene siete minutos para armar el rompecabezas sin hablarse entre sí.
- Cualquier equipo que hable o tome notas será descalificado.
- Cuando los equipos terminen el rompecabezas, deben tapar la solución y levantar la mano. Irás al grupo y comprobarás la solución.
- Sugiere que, a medida que los estudiantes trabajan para armar el rompecabezas, deben prestar atención a la interacción grupal.

Una vez que pasaron los siete minutos y te acercaste a los grupos para ver el trabajo, pídele a cada equipo que haga una lista de lo que observaron mientras armaban el rompecabezas y escribe las respuestas donde los estudiantes puedan verlas. Anímalos para que piensen las siguientes cuestiones:

- Cómo se comunicaron los miembros del equipo.
- Los mensajes que los miembros del equipo dieron y recibieron durante esta actividad, tanto los negativos como los positivos.
- Las formas en que se transmitieron los mensajes (las respuestas de los estudiantes deben incluir contacto visual, expresiones faciales, gestos y lenguaje corporal).

Pregúntales a los estudiantes qué sintieron cuando intentaron armar el rompecabezas por primera vez. Luego, pregunta si sus sentimientos cambiaron durante la actividad y si la comunicación no verbal se hizo más fácil con el paso del tiempo.

Informe: diles a los estudiantes que, obviamente, el rompecabezas hubiera sido más fácil de armar si hubieran podido hablar, pero que fue importante para ellos experimentar la comunicación no verbal en un entorno de trabajo en equipo. Haz que los equipos sinteticen su experiencia y, luego, expliquen a la clase cualquier idea que se les haya ocurrido durante el juego y el debate. Asegúrate que cada grupo contribuya con, al menos, una idea al diálogo de la clase.

Pasamanos (20-25 minutes)

Objetivo: los estudiantes demostrarán comportamientos que promuevan el trabajo en equipo y la cooperación.

Materiales necesarios: dos monedas de un centavo.

Divide la clase en dos grupos iguales. Haz que cada grupo formen líneas enfrentados con los miembros del grupo parados uno junto a otro. Explica que los grupos competirán para pasar una moneda de una punta de la línea a la otra. Al final de cada línea, un estudiante tendrá una moneda en el dorso de una mano. Después de una señal, la persona pasará la moneda a la otra mano poniendo el dorso de la otra mano sobre la moneda y, luego, volteará ambas manos a la vez. Cuando la moneda esté en el dorso de la otra mano, deberá pasarse al próximo jugador con el mismo método. Si la moneda se cae, debe volver al inicio de la línea y el equipo debe empezar de nuevo. Antes de empezar la carrera, deben practicar la técnica de pase para asegurarse de que el proceso esté claro. Luego, pon una moneda en el dorso de la mano de dos estudiantes al final de las líneas de los equipos. Cuando ambos grupos estén listos, da la señal para empezar la carrera. El primer grupo que complete el pasaje de la moneda gana.

Informe: pregúntales a los estudiantes qué factores ayudaron a su grupo a realizar la tarea. ¿Qué factores dificultaron la carrera? ¿Cómo se relaciona este desafío con el trabajo de equipo en general?