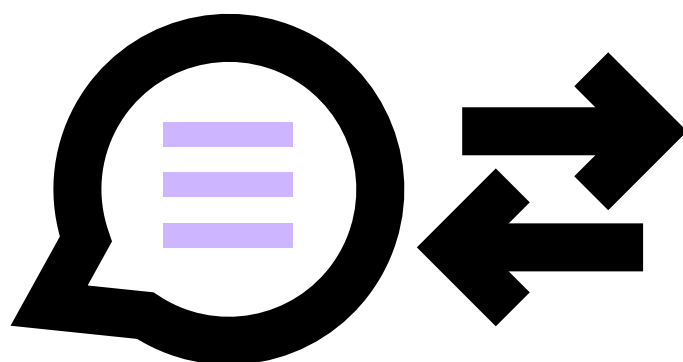


PARA COMUNICARNOS

¿HAY PISTAS PARA LA BUENA COMUNICACIÓN?



ALUMNADO



REFLEXIÓN

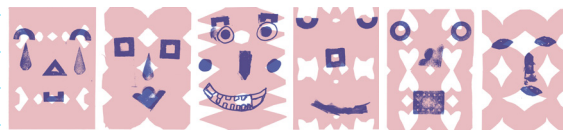


45 MINUTOS

PARA COMUNICARNOS

ESCENA

«Clase de Rosa. ¡Ahora toca pensar!»
[\(00:58:50-01:03:05\)](#)



las clases un documental de orencio boix

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre la importancia de comunicarnos de una manera efectiva.
- Establecer una rutina para la comunicación en el aula.

MATERIALES/RECURSOS

- Ordenador y pantalla para ver el vídeo.
- Papel para colocar en la pared.

DESARROLLO

Momento 1 (5 minutos)

Presenta la actividad. El alumnado trabajará la comunicación intentando evitar las divagaciones. Esto supone trabajar la comunicación en lo concreto, es decir, «cuando no esté de acuerdo, lo diré sin levantar la voz y argumentando las razones de mi desacuerdo», en vez de «cuando no esté de acuerdo, lo expresaré con asertividad». Esta última frase da lugar a reflexionar sobre la asertividad, lo que es, la bondad de su uso..., pero no permite precisar una acción concreta, que es lo que se hará en la actividad.

Momento 2 (10 minutos)

Propón al grupo reflexionar a partir de estas preguntas:

- ¿Qué es lo importante para que la comunicación sea buena?
- ¿Decir todo lo que os parezca es adecuado para una buena comunicación?
- ¿Qué deberíais filtrar cuando os comunicáis? (Explica la idea de «filtro»).

UNA INICIATIVA DE

COTEÇ

COLABORADORES

ESCUELA21

Momento 3 (5 minutos)

Muéstrales la escena «Clase de Rosa. ¡Ahora toca pensar!».

Momento 4 (10 minutos)

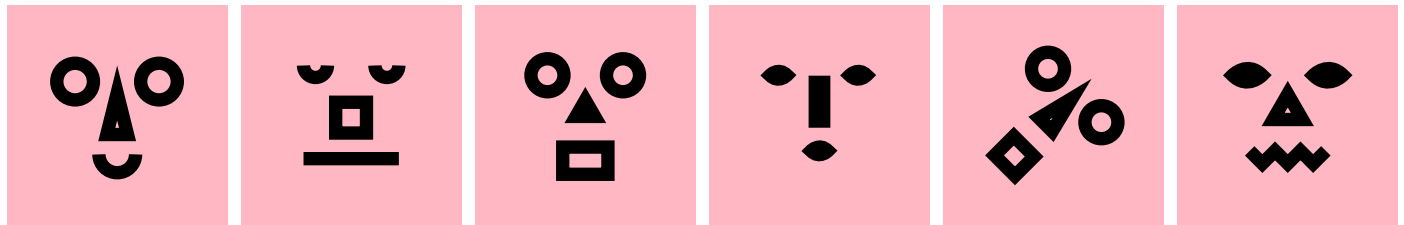
Habla sobre las tres propuestas que muestra el vídeo para una buena comunicación: que lo que se dice sea verdad, que sea bueno y que sea útil. Pide al grupo que, en parejas, escriban aspectos positivos de hablar con verdad, con bondad y con utilidad. Después, indícales que pongan en común lo escrito.

Momento 5 (10 minutos)

Propón al grupo incorporar en la comunicación los filtros de la verdad, la bondad y la utilidad para así establecer una rutina que la favorezca. Pídeles que escriban estas tres palabras de manera creativa y que las coloquen en la pared a modo de recordatorio.

Momento 6 (5 minutos)

Agradece al grupo su participación e implicación en el espacio de trabajo y anima a sus integrantes a hacerse conscientes de su comunicación desde esta rutina.



QUÉ VEO

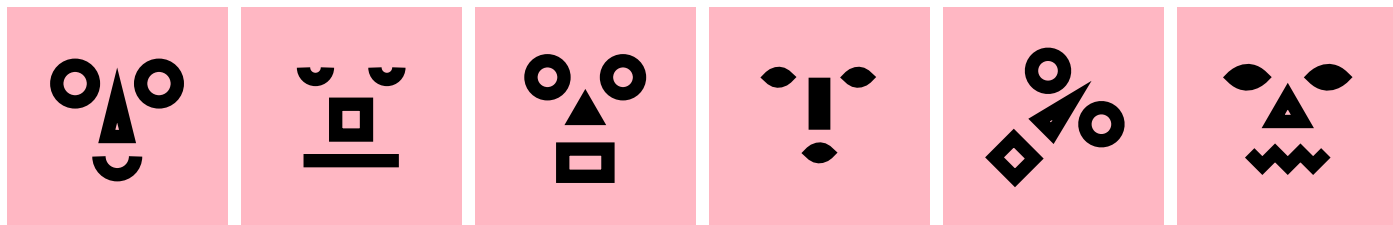
QUÉ PIENSO

QUÉ ME PREGUNTO

Para finalizar la sesión, es importante que relaciones el tema en torno al que gira esta con lo que aparece en el vídeo. Se ha hablado de sueños, y la escuela es el lugar donde se forjan muchos de ellos, aunque es también un espacio en el que se descubre que no todas las realidades son iguales. Por eso, la escuela debe ser el laboratorio donde aprender a cooperar, colaborar y ayudarse unos a otros para que todos puedan alcanzar esos sueños.

Para reducir las desigualdades se empieza por el aula, en el día a día, con los compañeros, y así se acaban haciendo cosas grandes, pero para eso hay que abrir bien los ojos, estar atento a las realidades que los rodean y atreverse a construir con otros.

Subraya la idea de que tal vez el sueño mayor sería que todos cumplieran el suyo. ¿Y si esto se diera en el aula?



NUESTRAS PELÍCULAS

TUIT

TUIT

TUIT

TUIT

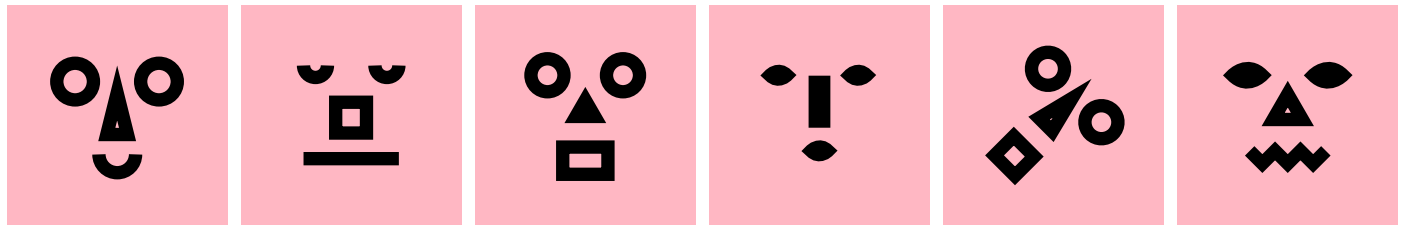
TUIT

TUIT

TUIT

TUIT

TUIT



- 01** **Llamada a la aventura.** El héroe recibe un mensaje misterioso. ¿Una invitación? ¿Un reto?
- 02** **Asistencia, ayuda.** El héroe necesita la ayuda de alguien mayor o más sabio.
- 03** **Partida.** El héroe cruza el umbral de su hogar seguro y entra en el mundo especial y en la aventura.
- 04** **Contiendas, luchas, obstáculos.** El héroe tiene que superar obstáculos para llegar al punto de encuentro.
- 05** **Encuentro.** El lugar donde el héroe se enfrenta a su peor miedo, a su reto.
- 06** **Crisis.** La época oscura del héroe. El desánimo se apodera de él. Solo quiere abandonar, pero renace.
- 07** **Tesoro, recompensa.** Después de superar su miedo, el héroe reclama algún poder especial o conocimiento superior.
- 08** **Resultado.** El héroe puede conseguir distintos resultados. Una salida airosa o un poder especial.
- 09** **Retorno.** El héroe vuelve a su mundo ordinario y confortable.
- 10** **Vida nueva.** Este viaje ha cambiado al héroe, ha dejado su vida pasada. Ya nada es igual.
- 11** **Resolución.**
- 12** **Statu quo.** El héroe espera paciente una nueva llamada a la aventura, una nueva señal.