WP3 – ACTIVIDADES DEL KIT DE HERRAMIENTAS POWERPACK

Bienestar social:
Detente – Piensa – Actúa

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

1. Información general

Dimensión de bienestar: bienestar socioemocional, empatía, toma de decisiones responsable.
Grupo de edad objetivo: 6-12 años.
Formato de actividad: debate en grupo, aprendizaje basado en escenarios, reflexión interactiva.
Duración: 30-45 minutos. Tamaño del grupo: clase completa o grupos pequeños para debate.
Enfoque transversal: fomenta el pensamiento crítico, la empatía, la toma de decisiones y el comportamiento social responsable, conectando el aprendizaje socioemocional con la resolución de problemas de la vida real en múltiples asignaturas y contextos.

2. Objetivos de aprendizaje

- Reconocer las situaciones en las que alguien necesita ayuda o apoyo.
- Como observador, podrá identificar acciones seguras y apropiadas.
- Aplique el método "Detente-Piensa-Actúa" a situaciones de la vida real.
- Desarrollar la empatía y la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
- Mejora las habilidades de comunicación, pensamiento crítico y resolución de problemas sociales.

3. Materiales necesarios

- Tarjetas de escenarios (que implican burlas, exclusión o conflicto)
- pizarra blanca o papelógrafo
- marcadores
- cronómetro (para rondas de pensamiento rápido)
- cuadernos o hojas de trabajo (para anotar ideas)

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

4. Pasos de la actividad

Paso 1: Introducción (5–10 min)
Explique el concepto de espectador: alguien que observa una situación en la que participan sus compañeros, pero que no está directamente involucrado.
Presentamos el marco de trabajo Detener → Pensar → Actuar:

- Alto: Haz una pausa y evalúa la situación para evitar que empeore.
- Piensa: Considera opciones para ayudar de forma segura.
- Actuar: Tomar las medidas adecuadas y seguras para ayudar a los demás.

Paso 2: Práctica de escenarios (15-25 min)
Presenta un escenario verbalmente o con tarjetas. Ejemplos:

- Un estudiante nuevo está sentado solo durante el almuerzo.
- Alguien deja caer sus libros accidentalmente y los demás se ríen.
- Un compañero de clase está siendo excluido de un juego.

Pida a los estudiantes que utilicen el método Detener → Pensar → Actuar:

- Alto: ¿Qué está pasando? ¿Quiénes están involucrados?
- Piensa: ¿Cuáles son las formas seguras de ayudar? ¿Qué podría mejorar las cosas sin agravar la situación?
- Actúa: ¿Qué harías tú en esta situación?

Normas:

- Sugiera únicamente acciones seguras y no violentas.
- Respeta las ideas de todos los miembros del grupo; hay varias maneras correctas de actuar.
- Centrarse en la ayuda, la inclusión y la amabilidad.

Paso 3: Reflexión (5–10 min)
Reúna a la clase y pida a los grupos que compartan:

- Un escenario que les resultó desafiante.
- Acciones que emprenderían utilizando el marco de trabajo.
- Por qué eligieron esas acciones y cómo podrían afectar a todos los involucrados.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

5. Notas y consejos para el profesorado

- Asegúrese de que los escenarios representen experiencias diversas (género, cultura, capacidades).
- Anime a todos los estudiantes a contribuir; ofrezca formas alternativas de participar (dibujo, actuación o intercambio verbal).
- Se puede realizar como un debate con toda la clase, mediante rotaciones en grupos pequeños o incluso como una actividad en parejas.
- Puede adaptarse a espacios interiores o exteriores.

Uso interdisciplinario:

- Lengua y Literatura: Los alumnos pueden escribir reflexiones o guiones para representaciones teatrales.
- Estudios Sociales: Conectar con debates sobre la empatía, la comunidad y la responsabilidad social.
- Arte: Ilustrar escenarios o “tiras cómicas” que muestren opciones de Detener-Pensar-Actuar.

6. Pregunta de reflexión para los estudiantes

- Piensa en alguna ocasión en la que viste a alguien que necesitaba ayuda. ¿Cómo podrías usar la técnica "Detente, Piensa, Actúa" para marcar la diferencia?
- ¿Qué parte del método "Detente-Piensa-Actúa" te resulta más fácil? ¿Qué parte te resulta más difícil?
- ¿Qué se siente al imaginarte ayudando a alguien de forma segura?

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

7. Consejos para la adaptación para niños/as con necesidades especiales

Versión más sencilla (Primaria temprana / soporte adicional):

- Utilice escenarios sencillos (por ejemplo, alguien deja caer su lápiz).
- Proporcione indicaciones visuales o tarjetas para los pasos de DETENERSE-PENSAR-ACTUAR.
- Permita que se fomente la discusión guiada con el apoyo del profesor antes de practicar de forma independiente.
- Mantén rondas cortas y estructuradas para mantener la atención y el interés.

Versión media (Mediana primaria / mayor independencia):

- Introducir escenarios sociales más complejos (por ejemplo, exclusión, burlas, desacuerdos).
- Permita que los estudiantes propongan varias acciones seguras en grupos pequeños.
- Fomente el debate para reflexionar sobre las opciones antes de actuar.
- Añade rondas cronometradas o de pensamiento rápido para aumentar el desafío y la participación.

Adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales:

- Proporcione apoyo visual o basado en símbolos para cada paso.
- Permitir que los juegos de rol o los dibujos expresen las opciones en lugar de dar respuestas verbales.
- Divide los escenarios en pasos más pequeños y manejables, y asigna tiempo adicional para su procesamiento.

8. Referencias (enfoque metodológico)

Esta actividad se basa en el aprendizaje socioemocional, el aprendizaje experiencial y los enfoques de resolución cooperativa de problemas, promoviendo la empatía, el pensamiento crítico y la toma de decisiones responsable en contextos de la vida real.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

CANALES DE REDES SOCIALES

Proyecto PowerPack

Proyectopower.pack

Proyecto PowerPack

CONSORCIO

INqubator COORDINADOR

SOCIOS

ESPLAI SOCIAL

BeTrained Academy

JÓZSEF ATTILA ÁLTALÁNOS ISKOLA CSÍKSZEREDA

SCHOOL'S COOL FRIESLAND

CC BY NC SA

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

TARJETAS DE ESCENARIO - más fáciles

Un compañero de clase deja caer sus crayones y los demás se ríen.

Alguien está sentado solo a la hora del almuerzo y parece triste.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - más fáciles

Un amigo quiere jugar a un juego, pero nadie se da cuenta.

Dos estudiantes están discutiendo por un juguete.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - más fáciles

Un estudiante está siendo objeto de burlas por usar ropa o zapatos diferentes.

Alguien está molesto por no haber sido seleccionado para un equipo.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - más fáciles

Un amigo está molesto porque lo culpan de algo que no hizo.

Alguien está difundiendo un rumor sobre otro estudiante.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - más fáciles

Un estudiante se siente excluido debido a su apariencia o vestimenta.

Un grupo se burla de alguien por haber cometido un error en clase.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - nivel intermedio

Alguien está copiando la tarea de otro estudiante.

Un compañero publica un comentario desagradable sobre otra persona en internet.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - nivel intermedio

Alguien está intentando hacer trampa durante un juego o un examen.

Un estudiante derrama su merienda y nadie le ayuda a limpiar.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - nivel intermedio

Un estudiante está siendo objeto de burlas debido a su acento o idioma.

Escuchas a un compañero de clase divulgar un secreto que debía permanecer privado.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - nivel intermedio

Dos amigos están teniendo un desacuerdo sobre un proyecto en equipo.

Observas a un estudiante sentado en silencio, pero con aspecto disgustado y retraído.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - nivel intermedio

Alguien se niega a incluir a un compañero en una actividad grupal.

Un compañero de clase derriba accidentalmente el trabajo artístico de otra persona y lo arruina.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - avanzadas

En un chat grupal se están burlando de un compañero de clase que no participa en el chat.

Alguien graba en secreto a un estudiante haciendo algo vergonzoso y planea publicar el vídeo.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - avanzadas

Un estudiante hace un chiste estereotipado sobre la cultura o la identidad de alguien.

Un compañero reta a alguien a romper una regla de la escuela "por diversión".

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - avanzadas

Un estudiante popular se burla públicamente de alguien, y los demás se ríen con él.

Dos amigos esperan que tomes partido en su conflicto.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - avanzadas

Un estudiante nuevo está siendo ignorado durante el trabajo en grupo.

Observas que un compañero recibe repetidos comentarios negativos en las redes sociales.

Co-funded by the European Union

TARJETAS DE ESCENARIO - avanzadas

Un compañero de clase comparte información personal sobre otra persona sin su permiso.

Un amigo te presiona para que compartas las respuestas durante un examen.

Co-funded by the European Union