

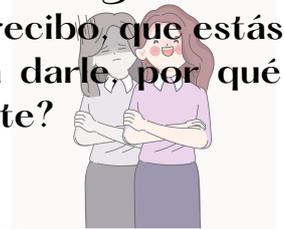
AUTOCONOCIMIENTO

Estás en casa y tu amigo te envía un mensaje pidiéndote que salgas. No estás de humor para hacerlo pero te sientes en la obligación de ir porque unos días antes tu amigo te ayudó con los deberes. ¿Qué vas a hacer?



AUTOCONOCIMIENTO

Estás defraudando en el impuesto sobre la renta al dar menos recibos de los que deberías. Un día hablas con un hombre que trabaja en lo mismo y te confía que está haciendo la misma "ilegalidad". Por lo tanto, cada vez que no das un recibo a tus clientes crees que "todos los vendedores lo hacen". ¿Cómo te sentirías si alguien te pidiera su recibo, que estás obligado a darle, por qué no se lo diste?



AUTOCONCIENCIA

Estás paseando por el parque y de repente ves a la persona que te gusta. Te dice "hola", ¿cómo te sientes?



AUTOCONCIENCIA

Te has cortado el pelo, y al día siguiente ves a una amiga tuya que te dice que ese corte de pelo no te favorece mucho, ¿cómo te sientes al ser criticado?



AUTOMOTIVACIÓN

Hoy es tu día de entrenamiento pero no te apetece entrenar. ¿Qué harías para reunir fuerzas y hacer ejercicio?



AUTOMOTIVACIÓN

Tu profesor reparte los exámenes que hiciste la semana pasada. Aunque estudiaste mucho ves que has suspendido. ¿Qué harás ahora?



NOMBRE DEL JUEGO: PARTNER SCRABBLE

ORGANIZACIÓN: InnovED

PAÍS: Grecia

<p>Objetivo</p>	<p><i>El autoconocimiento nos informa de nuestras propias representaciones mentales que contienen cualidades que asociamos exclusivamente a nosotros mismos, así como teorías sobre si estas cualidades son estables o dinámicas, en la medida en que podemos evaluarnos a nosotros/as mismos/as.</i></p> <p><i>El grupo objetivo de nuestro juego son adultos pertenecientes a entornos desfavorecidos, con dificultades económicas, personas desempleadas, pertenecientes a minorías étnicas o nacionales, personas inmigrantes, refugiados, adultos con discapacidades y toda persona que desee mejorar su capacidad de trabajar con los demás.</i></p> <p><i>Trabajar con los demás es un aspecto esencial para aumentar la IE porque te ayuda a entender cómo juegan e interactúan los demás; por lo tanto, puedes responder y trabajar con otra persona teniendo este tipo de información.</i></p> <p><i>A través de este juego, intentamos mejorar la IE, desarrollar la habilidad de trabajar con los demás (animando a cada jugador a cooperar con su equipo) y reforzar el autoconocimiento con la ayuda de las tarjetas elaboradas para el juego, basado en el módulo 1 sobre Autoconocimiento, Autoconciencia y Automotivación.</i></p>
<p>Establecimiento y tema</p>	<p><i>Los jugadores deben dividirse en dos (2) equipos. Se puede jugar con un mínimo de dos (2) jugadores en cada equipo o un máximo de tres (3) jugadores en cada equipo. Además, el número de jugadores de cada equipo tiene que ser igual.</i></p> <p><i>Para este juego, los utensilios necesarios son</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>una (1) hoja de papel cuadriculada</i> ● <i>un lápiz y</i> ● <i>las seis (6) cartas que se han confeccionado para el juego.</i>
<p>Clasificación y descripción de las cartas</p>	<p><i>Carta 1: El autoconocimiento es la capacidad de conocerse a uno/a mismo/a a través de la introspección y las interacciones.</i></p> <p><i>Situación: Estás en casa y tu amigo te envía un mensaje pidiéndote que salgas. No estás de humor para hacerlo pero te sientes en la obligación de ir porque unos días antes tu amigo te ayudó con los deberes. ¿Qué vas a hacer?</i></p> <p>Carta 2: Autoconocimiento</p> <p><i>Situación: Estás defraudando en el impuesto sobre la renta al dar menos recibos de los que deberías. Un día hablas con un hombre que trabaja en lo mismo y te confía que está haciendo la misma "ilegalidad". Por lo tanto, cada vez que no das un recibo a tus clientes crees que "todos los vendedores lo hacen". ¿Cómo te</i></p>

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Esta publicación se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento CompartirIgual CC BY-SA 4.0 Internacional.

Para ver una copia de esta licencia, visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



	<p><i>sentirías si alguien te pidiera su recibo, que estás obligado a darle, por qué no se lo diste?</i></p> <p><i>Carta 3: Autoconciencia es la capacidad de centrarse en uno mismo y en cómo sus acciones, pensamientos o emociones se alinean o no con sus valores internos.</i></p> <p><i>Situación: Estás paseando por el parque y de repente ves a la persona que te gusta. Te dice "hola", ¿cómo te sientes?</i></p> <p><i>Carta 4: Autoconciencia</i></p> <p><i>Situación: Te has cortado el pelo, y al día siguiente ves a una amiga tuya que te dice que ese corte de pelo no te favorece mucho, ¿cómo te sientes al ser criticado?</i></p> <p><i>Carta 5: Automotivación impulsa a las personas a seguir adelante incluso ante los contratiempos, a aprovechar las oportunidades y a mostrar compromiso con lo que quieren conseguir.</i></p> <p><i>Situación: Hoy es tu día de entrenamiento pero no te apetece entrenar. ¿Qué harías para reunir fuerzas y hacer ejercicio?</i></p> <p><i>Carta 6: Automotivación</i></p> <p><i>Situación: Tu profesor reparte los exámenes que hiciste la semana pasada. Aunque estudiaste mucho ves que has suspendido. ¿Qué harás ahora?</i></p>
<p>Reglas del juego</p>	<p><i>Los equipos tienen que repartirse equitativamente las tarjetas (una de cada categoría por equipo). Después de leer el escenario de una carta, los miembros del equipo tienen que expresar cómo gestionarían cada situación (el objetivo es comprender si han aprendido algo del módulo y escuchar las opiniones de los demás). Después, deben cooperar para encontrar y escribir en la pizarra una palabra-emoción relativa que surja de la situación de la carta que estudiaron (por ejemplo, para automotivación se puede escribir "objetivo", "plan", etc. Estas palabras surgen del módulo 1), lo mismo hará el otro equipo siempre que cruce una letra de la palabra ya existente (como hacemos en el scrabble normal). Por cada palabra que se forme, los equipos se llevan dos (2) puntos. Si uno de los equipos no encuentra una palabra para escribir puede pasar, en esta situación el equipo competidor gana el doble de puntos, es decir, cuatro (4) puntos.</i></p>
<p>Combinaciones</p>	<p><i>NO.</i></p>
<p>Reglas especiales (cooperativas y competitivas)</p>	<p><i>NO.</i></p>

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Esta publicación se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento CompartirIgual CC BY-SA 4.0 Internacional.

Para ver una copia de esta licencia, visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>





Resultados de aprendizaje	<i>Gana el equipo con la puntuación más alta.</i>
----------------------------------	---

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Esta publicación se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento CompartirIgual CC BY-SA 4.0 Internacional.

Para ver una copia de esta licencia, visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

