



EMOCIONANTE: UNA PROPUESTA MÁGICA PARA EL AULA Y PARA LA VIDA

Módulo de aplicación



SONIA MARÍA LABRADOR MARTÍNEZ

1. INTRODUCCIÓN

El presente módulo de aplicación del curso titulado “Emocionante: una propuesta mágica para el aula y para la vida” está pensado especialmente para el grupo de Formación Profesional Básica de gestión forestal del IES Alfonso IX y en el cuál imparto el módulo de ciencias aplicadas.

El grupo lo componen solamente seis alumnos, casi todos muy desmotivados, que arrastran no solo fracaso escolar, sino también problemas familiares importantes que condicionan mucho su escaso interés por el estudio, su baja autoestima y su desmotivación. Tres de los alumnos, pese a su fracaso escolar previo, si muestran tener muy buenas capacidades intelectuales.

El principal problema del grupo es su mala relación entre ellos, especialmente centrada en la rivalidad entre un alumno de buen comportamiento pero muy poco solidario y empático con sus compañeros, que está siempre actuando de juez frente a los demás, pero que tampoco trabaja y disimula su falta de trabajo con su buen comportamiento frente a los profesores; y por otro lado tres alumnos muy desmotivados y bastante disruptivos. Los conflictos en mi clase surgen porque el alumno que supuestamente tiene mejor comportamiento está siempre criticando lo que hacen otros tres de sus compañeros y dos de estos suelen reaccionar inadecuadamente, originándose situaciones conflictivas que impiden dar la clase.

El objetivo de esta aplicación es disminuir la tensión en el grupo, haciendo que se valoren más y suba la autoestima y así no tengan esa necesidad de atacar al otro y que además se genere sentimiento de pertenencia al grupo y vínculos sanos, donde se acepten con sus valores y sus defectos, para que así mejore el ambiente en al aula

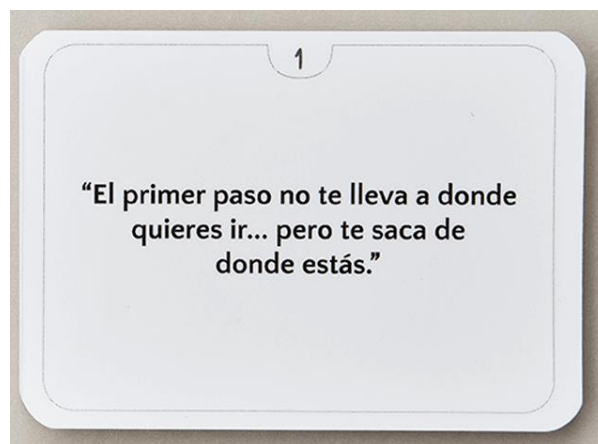
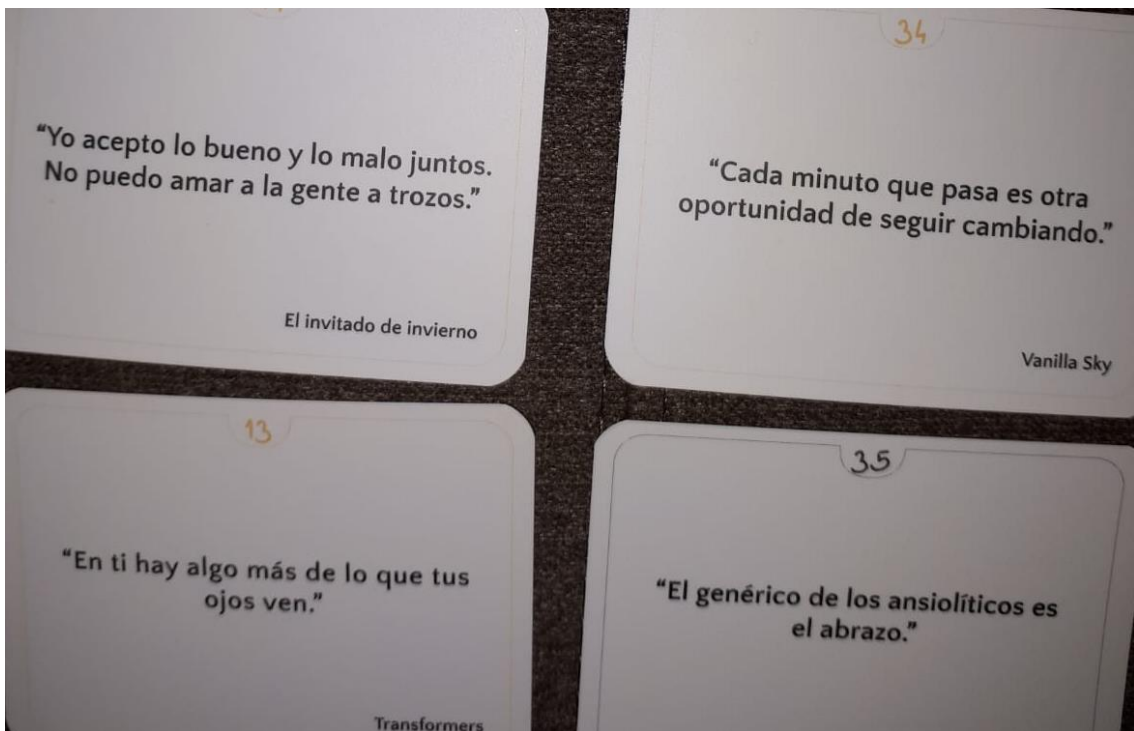
La materia de ciencias aplicadas dispone de cinco horas semanales y además, aparte de matemáticas se imparte biología, en concreto la biología del cuerpo humano. La parte de biología que estamos dando en este momento es el sistema nervioso y el cerebro, tratando también cuestiones relativas a la parte del cerebro que detecta las emociones y a la parte del neocortex cerebral que permite regularlas. Por todo ellos las actividades propuestas para esta aplicación del curso realizado, aparte de ser motivadoras, están también íntimamente vinculadas a los contenidos de biología que se están trabajando en este momento.

2. Actividad 1 MI CARTA EN TU NUMERO

El objetivo de esta actividad era contribuir a mejorar la autoestima de los alumnos y la relación con la profesora

Para la puesta en práctica de la técnica del juego “mi carta en tu número”, aprendida en el curso, en lugar de utilizar una baraja de cartas normal, se utilizó una baraja motivacional de la serie de juegos terapéuticos de “Purita ilusión”. La baraja contiene

dos juegos de 40 cartas con frases motivadoras y objeto de reflexión, un juego con frases de personajes famosos y otro con frases de personajes de novelas o de películas.



La actividad se realizó el martes 24 de octubre en la segunda hora de clase. Al poco de comenzar esa segunda hora, empezaron a interactuar de forma indebida, con insultos y se les propuso utilizar las frases del yo me siento para explicar asertivamente como se sentían cuando sus compañeros hacían algo que les molestaba y les pedían de forma respetuosa el cambio.

<p>Yo me siento.....</p> <p>Cuando tú</p> <p>Y me gustaría que</p>

Uno de los alumnos implicados sí lo hizo correctamente y escribió de forma asertiva, pero el otro alumno implicado volvió a ser irrespetuoso en la nota, no respetando el principio de hacerlo de forma respetuosa

Por eso me pareció buen momento de poner en práctica el juego de las cartas para leer frases motivadoras y hacer el primer truco de magia, a ver qué resultado daba

Les presenté la baraja, les dije en qué consistía y les di a elegir una carta a cada uno al azar y leímos y reflexionamos un poquito sobre la frase que le tocó a cada uno.

Como estuvieron callados y trabajando bien, le dije a un alumno, que es el más maduro y el único que actúa de mediador entre los dos bandos enfrentados

- *Yo tengo una carta favorita que es “Yo acepto lo bueno y lo malo juntos, no puedo amar a la gente a trozos”*
¿Os gusta?

Hubo comentarios agradables sobre la frase y después mirando al alumno que actúa de mediador en la clase le dije:

- Tú no puedes tener una carta favorita porque tendrías que haberlas leído todas, como yo, pero seguro que tienes un número favorito ¿Cuál es tu número favorito?
 - El 13
- *¡Qué sorpresa sería si en tu número favorito estuviera mi carta! Eso sería que tenemos conexión y que nuestros cerebros pueden comunicarse, sería algo mágico. Voy a intentarlo*

Barajé delante de ellos, pero ya había dejado en posición top mi carta favorita y esa no se había alterado, así que me puse a contar y al llegar a la carta 13 volví a repetir:

- *¡Qué fuerte si en este número estuviera mi carta!*

Levanté la carta y por supuesto, no estaba, ya que era la que ahora quedaba debajo del montón de 13 cartas. Entonces puse ese montón encima del resto de la baraja y le dije que lo intentara él.

El chico contó las 13 cartas, pero en la 13, en contra de lo esperado, no apareció mi carta. Evidentemente por algún fallo mío, seguramente en algún momento arrastré dos cartas pensando que sólo era una, así que pensé que la actividad había salido fatal y sería mejor dejarlo, pero curiosamente gracias a este fallo, el juego fue mucho más efectivo para el propósito que yo tenía, porque el alumno que actúa de juez frente a los demás dijo que quería jugar e intentarlo.

Me aseguré de que mi estaba en la posición top y barajé de nuevo, repetí la jugada y después del intento mío, que es el que siempre se manifiesta fallido, le dije a él que lo intentara que a ver si era capaz.

La gran sorpresa para él y para todos los demás, pero sobre todo para él, fue que salió mi carta en su número, que era el 7, así que le dije:

- *Tú si has sido capaz ¡esto es increíble! Contigo sí que me he comunicado bien y por eso mi carta estaba en tu número*

Quedaron todos tan sorprendidos, especialmente él, que lo intentó hacer con otros compañeros. Evidentemente, sin conocer el truco, era casi imposible que saliera, pero gracias al juego iban leyendo frases motivadoras, que era el objetivo.

3. FORZAJE PARA LLEGAR A UNA DECISIÓN COMÚN

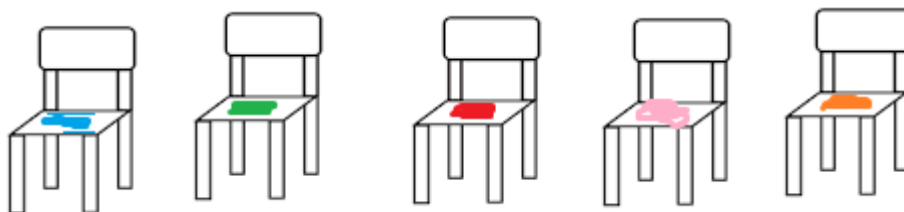
El objetivo de este juego será favorecer la reflexión sobre la necesidad de crear vínculos en el grupo para aprender a trabajar en equipo.

El juego consistirá en hacer creer que todos coinciden en el mismo mensaje cuando en realidad es un truco

Cogeré cinco sillas y sobre cada una colocaré boca abajo una cartulina con un mensaje. Cada silla tendrá la cartulina de un color determinado, según lo observado en el dibujo. Todos los mensajes harán referencia al trabajo en equipo, pero el más potente elegido por mí será el situado en la cartulina verde, que será el que todos lleguen, porque el juego lo determina así, aunque se hace creer que es una decisión de cada uno

- a) *El trabajo en equipo es el secreto que hace que la gente común consiga resultados poco comunes*
- b) *Pese a las diferencias, vamos a ser un equipo en el que nos respetamos todos y trabajamos juntos para conseguir el mismo objetivo.*
- c) *Individualmente somos una gota, juntos somos un océano*
- d) *Alcanzarás tus metas con la ayuda de los demás*
- e) *Ninguno de nosotros es tan listo como todos nosotros*

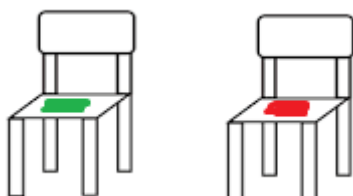
Se pide a los alumnos que miren a la cartulina azul y que luego cada vez que yo diga “cambio” tienen que pasar la mirada a la cartulina de una silla contigua. En los siguientes cambios podrán ir hacia la derecha o hacia la izquierda, pero no se admiten saltos, siempre hay que ir a una silla continua.



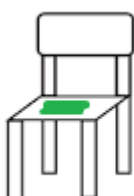
- Primera vez 5 veces seguidas se dice “cambio”. Al finalizar esta serie es imposible que nadie esté en ninguna de las sillas de los extremos por eso se les pregunta si están en la silla de la cartulina azul y como no habrá ninguno, se eliminara esa silla. Después se preguntará si hay alguien en la silla del otro extremo y tampoco puede haber nadie, así que se eliminará también la silla de la cartulina naranja.



- Después se dirá cambio y se les preguntará si hay alguien en la silla de la cartulina rosa y como no habrá nadie quedarán solo dos opciones



- Por última vez se dice “cambio” y en la que no podrá fijarse nadie es en la roja, teniendo que eliminar esa silla y por lo tanto quedando sólo la silla con la cartulina verde que contiene el mensaje deseado: ***Pese a las diferencias, vamos a ser un equipo en el que nos respetamos todos y trabajamos juntos para conseguir el mismo objetivo***



Aunque todo ha sido un truco ellos creerán que casualmente todos han llegado al mismo mensaje y así se refuerza el sentimiento de que como han llegado a ese mensaje, tienen que asumirlo como un compromiso del grupo.

4. CONCLUSIÓN

Este curso me ha parecido muy interesante y con múltiples aplicaciones. En el contexto emocional, creo que con este grupo de FPB aplicaré todas las técnicas aprendidas y las iré utilizando en diferentes momentos a lo largo del curso, ya que, por encima de todo, creo que estos alumnos lo que necesitan es educación emocional: conocer qué sienten y por qué y reflexionar sobre cómo reaccionan para poder aprender a relacionarse entre ellos de una forma más asertiva y saludable, evitando conflictos. Evitando esos conflictos podrían aprovechar mejor las clases y tendrían también mejores resultados académicos

Pero todos estos juegos, también los veo muy útiles para repasar conceptos. Elaborando barajas de cartas de distintos contenidos de las materias que imparto, se podrían utilizar a modo de repaso y como actividades motivantes con muchos contenidos. Incluso se les podría proponer a los alumnos la elaboración de las cartas, para que así estudiaran y fijaran los contenidos. En resumen, una herramienta muy divertida y muy versátil.

En Zamora a 31 de octubre de 2023

Sonia M^a Labrador Martínez