

UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



entrega 6

www.salvarlatropa.es

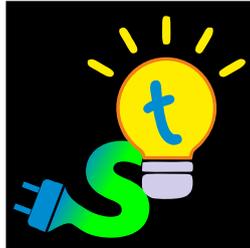
UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



entrega 6

www.salvarlatropa.es

SALVAR LA TROPA: "UNA TROPA INTELIGENTE"
INTELIGENCIA INTERPERSONAL



Autoría

©Pedro Santos Juanes Muñoz

Diseño - maquetación:

Pedro Santos Juanes Muñoz

Dibujos:

Pere Amorós Morató

Guión:

Pedro Santos Juanes Muñoz

WEB & BLOG:

www.salvarlatropa.es

salvarlatropa.blogspot.com

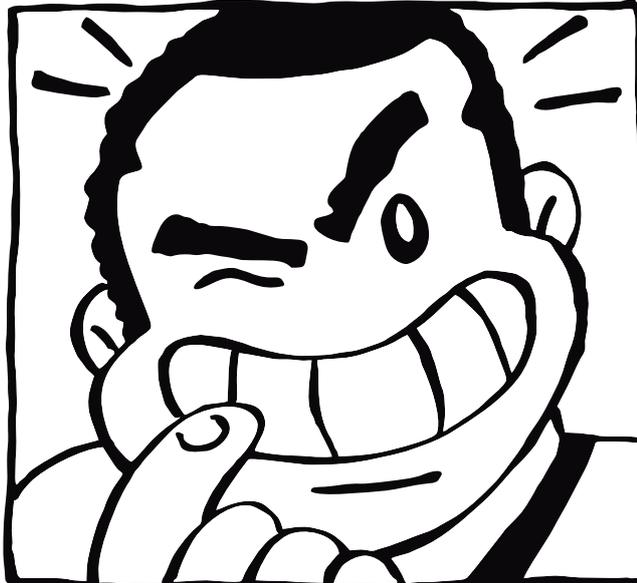
E-mail:

info@salvarlatropa.es

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL





nombre:

Curso:

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Valora de 0 a 10 estas afirmaciones.

Me encanta aprender trabajando en grupo

Me resulta fácil ser delegado, portavoz, representante de un grupo

Los compañeros de clase me buscan para estar conmigo

Conecto fácilmente con personas de todo tipo, así que siempre estoy rodeado de gente

Tengo varios grupos de amigos diferentes, en todos ellos suelo llevar la voz cantante (ser líder)

Se me da bien decir las cosas, defender otras posturas, sin ofender ni hacer enfadar a los demás

Me gusta conocer gente nueva y diferente, así que cuando veo a alguien que me interesa inicio la conversación

Tengo facilidad para hacer amigos y mantenerlos

Reconozco fácilmente los estados emocionales de los demás y se me da bien averiguar sus causas y consecuencias

Creo que valdría para educador social, trabajador social, consejero, mediador, líder, relaciones públicas, comercial

la suma total es de...





INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

La forma con la que nos comuniquemos con los demás va a ser fundamental en la creación de una relación. Una actitud pasiva o agresiva perjudicará nuestras relaciones. Una actitud asertiva nos permitirá defender nuestro punto de vista sin herir al otro y respetando otras visiones. Aquí tienes 3 actividades para repasar la comunicación asertiva:

Actividad 1. La escucha atenta.

En la primera parte de la actividad, se trata de repasar cinco elementos necesarios para poder practicar la escucha atenta. Para ello el alumno lee un texto y va anotando en los vacíos “_____” las palabras correctas. Estas palabras están desordenadas silábicamente en la cabecera de la página de la actividad.

En la segunda parte, debes leer las dos respuestas que da el protagonista, pintar la más asertiva y pintar la casilla de la técnica que representa el diálogo que has pintado.

Actividad 2. Hacer una crítica.

En la primera parte, se trata de repasar cuatro pasos que se deberían seguir para hacer una crítica de forma asertiva. Se realiza de la misma manera que has hecho en la primera parte de la primera actividad.

En la segunda parte, debes leer el contenido del diálogo y pintar la casilla de la técnica que representa.

Actividad 3. Resistir la presión del grupo.

En la primera parte, se trata de repasar cuatro técnicas que se pueden utilizar para salir de un intento de manipulación. Se realiza de la misma manera que has hecho en la primera parte de la primera y segunda actividad.



En la segunda parte tienes que leer el contenido de los diálogos y pintar la casilla de la técnica utilizada para resistir y no ceder a la presión del grupo.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



1.- ESCUCHA ATENTA



1) Mostrar _____: Escuchar activamente a una persona es ponerse en el lugar del otro para poder entender sus motivos y cómo se siente.

2) Dejar hablar . No _____. No ofrecer ayuda o soluciones antes de que acabe . No rechazar lo que el otro esté sintiendo, por ejemplo: "no te preocupes, eso no es nada". - No contar "tu _____" cuando el otro necesita hablarte. - No contraargumentar. Por ejemplo: el otro dice "me siento mal" y tú respondes "y yo también".

3) Parafrasear. Significa _____ con las propias palabras lo que parece que nos están diciendo. Ejemplo de parafrasear puede ser: "Entonces, según veo, lo que pasaba era que...", "¿Quieres decir que te sentiste...?".

4) Emitir palabras de refuerzo que _____ que uno aprueba, está de acuerdo o comprende lo que se acaba de decir. Algunos ejemplos serían: "Esto es muy divertido", " ¡Vaya mala suerte!", "Me encanta hablar contigo" "Bien", "umm", "¡Estupendo!".

5) Resumir: Demostramos a la otra persona de nuestro grado de comprensión o de la necesidad de mayor _____. Expresiones de resumen serían: - "Si no te he entendido mal..." - "O sea, que lo que me estás diciendo es..." - "A ver si te he entendido bien...."

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



<input type="checkbox"/>	escuchar
<input type="checkbox"/>	parafrasear
<input type="checkbox"/>	reforzar
<input type="checkbox"/>	resumir



<input type="checkbox"/>	escuchar
<input type="checkbox"/>	parafrasear
<input type="checkbox"/>	reforzar
<input type="checkbox"/>	resumir



<input type="checkbox"/>	escuchar
<input type="checkbox"/>	parafrasear
<input type="checkbox"/>	reforzar
<input type="checkbox"/>	resumir



<input type="checkbox"/>	escuchar
<input type="checkbox"/>	parafrasear
<input type="checkbox"/>	reforzar
<input type="checkbox"/>	resumir

2.- COMUNICACIÓN ASERTIVA: “HACER UNA CRÍTICA”



1) Buscar el _____: Elegir un lugar en el que sepamos que no nos van a interrumpir y que ambos estemos cómodos. También es fundamental ser consciente del estado de ánimo de las personas que van a interactuar. Este estado de ánimo ha de ser _____, si no es así hay que dejar la comunicación para otro momento.

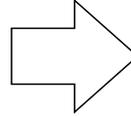
2) Descripción _____ de lo ocurrido, estamos valorando lo que ha ocurrido ahora, así que evitemos las palabras críticas como “_____”, “nunca”, “todo” y “nada”.

3) A continuación expresaremos cómo nos _____ ante esta situación y para ello utilizaremos los MENSAJES YO, es decir, expresaré cómo me siento yo “yo me siento ____”. Evitando por tanto los mensajes culpatorios “tú me haces sentir así”

4) Ofrecer _____: es importante ofrecer otros caminos u otras formas de hacer las cosas y expresar cómo nos harían sentir: Ejemplo: “me gustaría / te propongo que la próxima vez en vez de hacer esto que has hecho, hicieras lo que te comento. De esta forma yo me sentiré más tranquilo, más contento, escuchado y al fin y al cabo, más feliz”. Así estamos ofreciendo una alternativa desde algo constructivo y diciendo las consecuencias emocionales posibilitando el _____ más que la confrontación.

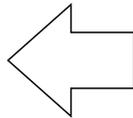
INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

Cuando dices que somos unos vagos y unos flojos yo me siento mal, me desmotivo fácilmente y abandono



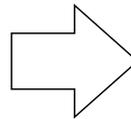
	Buscar el momento
	Descripción objetiva
	Mensajes YO
	Ofrecer alternativas

Qué te parece si la próxima vez que vayas a tardar me envías un mensaje al móvil y así yo puedo aprovechar mejor el tiempo



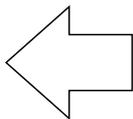
	Buscar el momento
	Descripción objetiva
	Mensajes YO
	Ofrecer alternativas

Ahora, después de entrenar, cuando vayamos para casa, como estamos solos, me gustaría si te parece bien, comentarte una cosa



	Buscar el momento
	Descripción objetiva
	Mensajes YO
	Ofrecer alternativas

Ayer, cuando terminé el entrenamiento te esperé como habíamos quedado en la entrada pero no apareciste



	Buscar el momento
	Descripción objetiva
	Mensajes YO
	Ofrecer alternativas

3.- COMUNICACIÓN ASERTIVA:

RESISTIR LA PRESIÓN DE GRUPO



Aquí puedes encontrar distintas técnicas para hacer frente a las presiones del grupo para que hagas algo de lo que no te conviene o no te convence:

- 1) Técnica del disco rayado. Técnica que consiste en _____ una y otra vez tu afirmación sin _____ la voz, de manera calmada, sin agresividad verbal y sin entrar en provocaciones. Ejemplo: "ya sabes que no lo voy a hacer", "No", " No me interesa".
- 2) Técnica del banco de niebla. Consiste dar la razón a la _____, pero sin querer discutir o ceder. Ejemplo: "Tienes razón, pero creo que no me interesa hacer eso", "Seguro que es verdad, pero no puedo hacer eso", "Quizá me estoy _____ pero prefiero no hacerlo".
- 3) Técnica de ofrecer alternativas. Si no te conviene hacer algo que te están proponiendo, propón tú algo _____ que tenga interés para la persona que presiona. Ejemplo " Y si jugamos unas partidas", "Me han dicho que acaban de estrenar esa peli que te gusta ¿vamos?", "En el paseo han hecho unos grafitis buenísimos ¿te vienes?".
- 4) Técnica de utilizar excusas o posponer. Implica _____ razones por las que no puedes hacer eso que te piden. Ejemplos: "Tengo la _____ hecha polvo", "no me encuentro muy bien", " En media hora tengo que estar en...", " mejor lo dejamos"

INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

<p>¿Vamos a casa de Antonio? me ha dicho que tiene una buena noticia que contarnos</p>		<p>Vamos fuera y nos fumamos un cigarrete</p>							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; padding: 2px;">Disco rayado</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Banco de niebla</td><td></td></tr> </table>	Disco rayado		Banco de niebla		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; padding: 2px;">Ofrecer alternativas</td></tr> <tr><td></td><td style="padding: 2px;">Excusas/Posponer</td></tr> </table>		Ofrecer alternativas		Excusas/Posponer
Disco rayado									
Banco de niebla									
	Ofrecer alternativas								
	Excusas/Posponer								

<p>Seguro que no pasa nada por hacerlo, pero yo prefiero pasar del tema</p>		<p>¿Saltamos el muro? ...Si no va a pasar nada</p>							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; padding: 2px;">Disco rayado</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Banco de niebla</td><td></td></tr> </table>	Disco rayado		Banco de niebla		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; padding: 2px;">Ofrecer alternativas</td></tr> <tr><td></td><td style="padding: 2px;">Excusas/Posponer</td></tr> </table>		Ofrecer alternativas		Excusas/Posponer
Disco rayado									
Banco de niebla									
	Ofrecer alternativas								
	Excusas/Posponer								

<p>No, mejor No, ya te he dicho que No</p>		<p>¿Me llevas en moto?</p>							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; padding: 2px;">Disco rayado</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Banco de niebla</td><td></td></tr> </table>	Disco rayado		Banco de niebla		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; padding: 2px;">Ofrecer alternativas</td></tr> <tr><td></td><td style="padding: 2px;">Excusas/Posponer</td></tr> </table>		Ofrecer alternativas		Excusas/Posponer
Disco rayado									
Banco de niebla									
	Ofrecer alternativas								
	Excusas/Posponer								

<p>No me encuentro muy bien, otro día lo hablamos, me voy pronto a casa</p>		<p>¿Te vienes hoy con Javi y sus amigos? vamos a liarla</p>							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; padding: 2px;">Disco rayado</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Banco de niebla</td><td></td></tr> </table>	Disco rayado		Banco de niebla		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; padding: 2px;">Ofrecer alternativas</td></tr> <tr><td></td><td style="padding: 2px;">Excusas/Posponer</td></tr> </table>		Ofrecer alternativas		Excusas/Posponer
Disco rayado									
Banco de niebla									
	Ofrecer alternativas								
	Excusas/Posponer								



INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

Los amigos se ganan, y para hacerlo hay que saber cómo. En este juego vamos a valorar las cualidades que van a permitir ser más atractivo socialmente y posibilitar que la gente se acerque. Como sabrás tú mismo, te acercas a aquellas personas que te hacen sentir mejor, que te permiten ser tú mismo, estar cómodo.

Este juego solo tiene una parte, pero tiene un reto extra. Se juega con dos personas a la vez. Así que deben aprender a coordinarse para conseguir la mayor cantidad de amigos. Cada alumno maneja una araña. El objetivo consiste en hacer la mayor cantidad de amigos. Aparecerán 4 personajes con unas características. Hay que conseguir hacerse con aquellos que presentan altas puntuaciones (de 6 a 10) en características positivas o puntuaciones bajas (0 a 3) en características negativas. Por ejemplo:



noble 6



egoísta 2

Para poder hacerlo las arañas deben estar conectadas y unidas por su hilo arácnido. Esto se consigue haciendo que las arañas se toquen. Si no es así, no se puede interactuar con los personajes. Si las arañas se alejan demasiado el hilo se rompe. Hay también 3 caminantes que van a lo loco por la pantalla buscando su plato favorito: arañas. Cuando se consiguen más de 15 amigos, aparecen más caminantes para hacer las cosas más complicadas. Como siempre, al videojuego le acompaña una ficha. En esta ficha hay 2 actividades.

Primera actividad: El alumno realiza un cuestionario para valorar el grado de amigabilidad. Se trata de buscar en el videojuego qué característica está siendo definida en la ficha y una autovaloración de 0 a 10 de esa cualidad. Así en este ejemplo:



sinceridad: Decir la verdad, sin segundas ni malas intenciones buscando siempre beneficiar a la otra persona.

8

Segunda actividad: En la tela de araña verás las cualidades negativas que debemos evitar para ser más atractivos socialmente. Debes escribir debajo de la característica negativa la característica positiva contraria que aparece en el videojuego. Estas son las cualidades que debemos cultivar y desarrollar para que la gente se acerque más.





INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL



_____ : Decir la Verdad, sin segundas ni malas intenciones buscando siempre beneficiar a la otra persona.



_____ : Compartir, dar sin esperar nada a cambio.



_____ : perdonar los errores, pasar página y trabajar para construir nuevas experiencias que posibiliten olvidar los errores.



_____ : Buscar puntos de unión para desarrollarlos conjuntamente.



_____ : Fijarse en las cosas positivas que ofrece la amistad y desarrollarlas. Aportar cosas positivas a la relación.



_____ : Guardar para si la información delicada, íntima y no compartirla sin permiso de su dueño.



_____ : Acompañar y ofrecerse en los malos momentos cuando nos necesitan. Priorizar esa amistad a otras opciones



_____ : Luchar por lo que es justo, anteponer la amistad a otro tipo de intereses. Despreciar el engaño y la mentira .



_____ : Tener miramiento por los intereses o valores del otro. Atender al otro teniendo en cuenta sus particularidades.



_____ : Ser agradable en el discurso y en el trato, afectuoso, dulce, complaciente.



_____ : Ser recto, ético, íntegro, limpio en lo que hacemos.



_____ : Expresar la opinión de forma firme pero respetando otras opiniones sin herir los sentimientos de los demás.



INTELIGENCIA INTERPERSONAL: UN CHAVAL CON POCO ARTE SOCIAL

mentiroso

tramposo

indiscreto

rencoroso

irrespetuoso

negativo

opuesto

egoísta

agresivo

falso

desleal

grosero



6. Inteligencia interpersonal

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombres:

puntos ficha:

puntos videojuego

total:

puesto:



6. Inteligencia interpersonal

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombres:

puntos ficha:

puntos videojuego

total:

puesto:



fichas de equipo