



comunicARTE

Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA210-SCH-000151665

Estrategias de comunicación para educadores

El enfoque Co-Art



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

ÍNDICE

- 01** Socios
- 02** Sobre el proyecto
- 04** Qué son las habilidades comunicativas
- 23** Guía para identificar las habilidades comunicativas
- 28** Actividades para trabajar con el alumnado las habilidades comunicativas

SOCIOS



VILLAFUENTE
ASOCIACIÓN

VILLAFUENTE es una asociación española con sede en la comunidad de Andalucía y centrada principalmente en los municipios de la Sierra Morena cordobesa, buscando defender sus intereses y abrirse con nuevas iniciativas en el exterior. Trabajamos en multitud de proyectos en educación, deporte, juventud, igualdad, inclusión social, nuevas tecnologías, personas mayores... todo ello en zonas rurales.



I&F Education es una organización con sede en Irlanda que trabaja en Dublín para el desarrollo educativo de personas de todas las edades, especialmente en los ámbitos del espíritu empresarial, el deporte y el desarrollo personal, la juventud, la adquisición de idiomas, la inclusión y la diversidad y el desarrollo rural. Hacemos hincapié y ponemos el acento en el aprendizaje permanente, así como en el aprendizaje de adultos.

SOBRE EL PROYECTO



**Es un proyecto que pretende
mejorar y perfeccionar el ARTE de
la comunicación tanto en los niños
de primaria como en sus
profesores.**

ESTRUCTURA DEL MANUAL

Qué son las habilidades comunicativas

Conoceremos qué son las habilidades comunicativas, cuáles son, su importancia y beneficios.

Además veremos los objetivos que se pretenden cumplir con el tratamiento de estas habilidades.

Guía para identificar las habilidades comunicativas

En este apartado veremos diferentes situaciones en las cuales los profesores podrán identificar las prácticas comunicativas que tienen con su alumnado.

Actividades para trabajar con el alumnado las habilidades comunicativas

Presentaremos cinco actividades que el profesorado podrá aplicar en su aula para trabajar estas habilidades.



comunic**ARTE**

Qué son las habilidades comunicativas

Las habilidades comunicativas...

Son un conjunto de **aptitudes y capacidades** que permiten a una persona expresarse de manera efectiva, comprender a los demás y establecer conexiones significativas a través del lenguaje y la comunicación. Estas habilidades *no se limitan solo al habla*, sino que abarcan diversas formas de comunicación, incluyendo la escritura, la escucha activa, el lenguaje corporal y las habilidades para interpretar y utilizar diferentes formas de comunicación, como gestos, expresiones faciales y tono de voz.

Trabajar y desarrollar habilidades es de suma importancia en el crecimiento y el éxito de las personas en la sociedad. Estas habilidades no solo son útiles en el **ámbito profesional**, sino que también tienen un impacto significativo en la **vida personal y social**.

En primer lugar, el desarrollo de habilidades conlleva **beneficios** significativos en la vida cotidiana. Habilidades como la *resolución de conflictos* y la *empatía* son cruciales para construir relaciones interpersonales saludables y duraderas. La comunicación efectiva, tanto verbal como no verbal, es esencial para evitar malentendidos y fortalecer la conexión con otros. Asimismo, el *pensamiento crítico* y la *toma de decisiones* informadas permiten abordar desafíos y problemas con confianza y eficacia.

Resaltamos las siguientes habilidades comunicativas que se buscan fomentar con los alumnos en esta guía:



ESCUCHAR ACTIVAMENTE



¿Te sorprendería saber que escuchar es mucho más que simplemente escuchar?

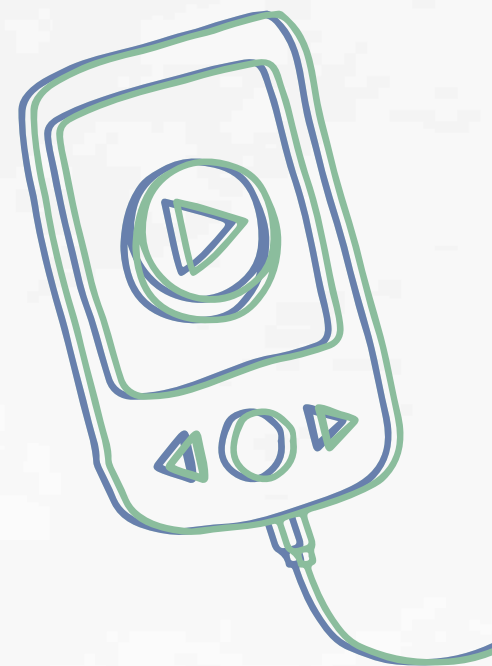
La práctica de la escucha activa te brinda la capacidad de escuchar con el **propósito de comprender**, en lugar de limitarte a escuchar con el fin de responder. De hecho, los diversos enfoques de la escucha conllevan beneficios que van más allá del ámbito del aprendizaje; también te permiten **fortalecer tus relaciones, profundizar tus conexiones y cultivar la confianza.**





La escucha puede manifestarse de **diferentes maneras**:

- La *escucha empática* se caracteriza por escuchar para comprender, es decir, centrar la atención en la otra persona en vez de en tí mismo. Por ejemplo, cuando alguien te cuenta un problema personal.
- La *escucha apreciativa* se experimenta cuando escuchas por el placer que te brinda, como por ejemplo, cuando escuchas música.
- La *escucha comprensiva* es aquella en la que escuchas con el propósito de adquirir nuevos conocimientos. Este tipo de escucha se produce cuando sintonizas un podcast o escuchas las noticias.
- La *escucha crítica*, cuando escuchas con el fin de formar una opinión sobre lo que ha dicho alguien. Este tipo de escucha se da en situaciones como debates o al interactuar con un vendedor, donde evaluamos y analizamos la información proporcionada.

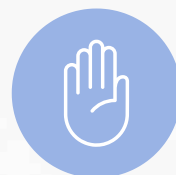
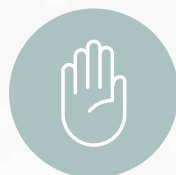
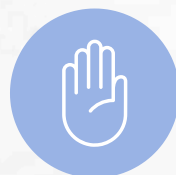
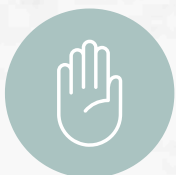
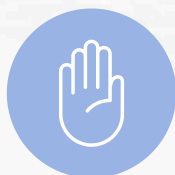
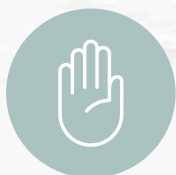
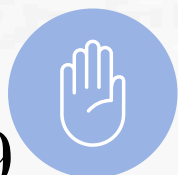


AGUDEZA SENSORIAL



La agudeza sensorial es una habilidad comunicativa que permite **percibir** con precisión y de manera rápida, **a través de los sentidos**, los detalles más sutiles de las cosas o situaciones. La agudeza sensorial, se relaciona con la *percepción visual, auditiva y de otros sentidos*, permitiendo observar y apreciar detalles minuciosos, lo que resulta valioso en la comunicación y la observación del entorno.

Los sentidos desempeñan un **papel fundamental** en la comunicación, ya que permiten la percepción del mundo que nos rodea y la interpretación de la información que recibimos.



AGUDEZA SENSORIAL

Los más importantes en la comunicación son:

OÍDO: Es esencial en la comunicación verbal, ya que nos permite recibir y procesar el habla y los mensajes auditivos. También es importante en la percepción de la entonación y el estado emocional de las personas.



VISTA: uno de los sentidos más influyentes en la comunicación. La percepción visual nos permite interpretar gestos, expresiones faciales, lenguaje corporal, señales, objetos, escritura y todo lo que vemos. La comunicación no verbal, que incluye gestos y expresiones faciales, es especialmente importante en la expresión de emociones y en la comprensión de las intenciones de los demás.



TACTO: el contacto físico, como un apretón de manos, un abrazo o un toque suave, comunica afecto, apoyo y confianza. Además, el tacto es fundamental en la comunicación no verbal, ya que a través de él transmitimos y percibimos información sobre la textura, temperatura y presión, lo que puede ser importante en situaciones táctiles y profesionales.





HABILIDAD PARA RESPONDER

La **habilidad para responder** dentro del ámbito de la comunicación se define como la capacidad de una persona para procesar la información recibida durante una interacción verbal o no verbal y articular una respuesta coherente y apropiada en función del contexto y las necesidades comunicativas presentes. Esta habilidad implica una serie de procesos cognitivos y sociales que van más allá de la simple emisión de palabras.

En primer lugar, la habilidad para responder requiere una **escucha activa y una comprensión profunda** del mensaje transmitido por el interlocutor.

Esto implica prestar atención no solo a las palabras utilizadas, sino también a los matices del lenguaje no verbal, como gestos, expresiones faciales y tono de voz, que pueden proporcionar información adicional sobre el significado y las emociones detrás del mensaje.

HABILIDAD PARA RESPONDER

Una vez que se ha comprendido completamente el mensaje, la persona debe ser capaz de **procesar la información de manera rápida y eficiente**, evaluando diferentes opciones de respuesta y seleccionando la más adecuada para la situación específica. Esto puede implicar tener en cuenta factores como el contexto social, las normas culturales, las expectativas del interlocutor y los objetivos de la interacción.



En resumen, la habilidad para responder es un componente crucial de la competencia comunicativa que **implica la capacidad de escuchar, comprender y articular respuestas efectivas** en una amplia gama de situaciones y contextos sociales. Requiere tanto habilidades cognitivas como sociales, así como una sensibilidad hacia las necesidades y perspectivas del interlocutor.

ASERTIVIDAD

La asertividad, estrechamente **vinculada a la inteligencia emocional**, se refiere a la habilidad de comunicarse de manera efectiva. Implica **expresar** lo que deseamos, sentimos o pensamos de manera **firme y a la vez respetuosa y empática** tanto hacia los demás como hacia uno mismo. Además, se relaciona con la forma en que **gestionamos los conflictos** y las discusiones, permitiéndonos una comunicación efectiva con otros.

Esta habilidad puede contrastarse con los **estilos no-asertivos** de comunicación:

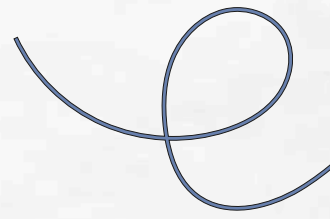
El **estilo pasivo** implica sentirse inferior y temeroso en situaciones sociales o conflictivas, evitando expresar opiniones por miedo al conflicto y a la incomodidad ajena.

Esto lleva a subestimarse y priorizar las necesidades de otros.

La falta de expresión genera ansiedad y frustración, resultando en una pérdida de espontaneidad y bloqueos emocionales.



ASERTIVIDAD



El **estilo agresivo** se centra en la rabia y en priorizar las propias necesidades sin tener en cuenta la intención del otro. Se ve a sí mismo como superior. La comunicación agresiva carece de tacto y puede herir a otros, llevando a la defensividad constante, rigidez y pérdida de perspectiva. Genera ansiedad, incomprensión y frustración como una respuesta a heridas emocionales mal gestionadas.



El estilo pasivo-agresivo se caracteriza por no expresar pensamientos directamente y ocultar el resentimiento interior. Se evita el conflicto directo y se recurre a la agresión de manera sutil e indirecta, como sarcasmo o comentarios irónicos. Las personas con este estilo suelen mantener la calma, ocultar sus emociones y culpar a los demás por reaccionar ante su hostilidad indirecta, a menudo sugiriendo que los demás son demasiado sensibles o intolerantes.



EMPATÍA

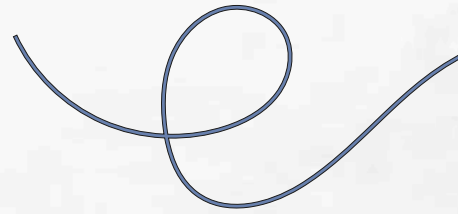
La **empatía** se define como la capacidad de una persona para comprender y compartir los sentimientos, pensamientos y experiencias de los demás. Esta habilidad implica una conexión emocional y cognitiva con los demás, permitiendo a la persona ponerse en el lugar del otro y percibir el mundo desde su perspectiva.

En primer lugar, la empatía requiere una habilidad para reconocer y comprender las emociones y experiencias de los demás. Esto implica ser capaz de percibir y interpretar señales emocionales y verbales, como expresiones faciales, tono de voz y lenguaje corporal, que pueden indicar los sentimientos y estados mentales de los demás.

Una vez que se ha comprendido la experiencia emocional del otro, la empatía implica compartir y resonar con esas emociones de manera genuina y auténtica. Esto implica no solo simpatizar con los demás, sino también experimentar una conexión emocional profunda que refleje una comprensión genuina y una preocupación por su bienestar.



EMPATÍA

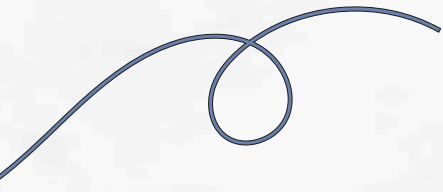


Además, la empatía también implica una capacidad para comunicarse de manera efectiva y sensible con los demás, expresando comprensión y apoyo de una manera que sea reconfortante y validante. Esto puede implicar mostrar interés genuino en los sentimientos y experiencias del otro, validar sus emociones y ofrecer apoyo práctico o emocional según sea necesario.

La empatía también puede manifestarse a través de acciones concretas que demuestran cuidado y consideración hacia los demás.

Esto puede incluir gestos de amabilidad, actos de ayuda y apoyo, y la disposición para sacrificar tiempo y recursos personales en beneficio de los demás.





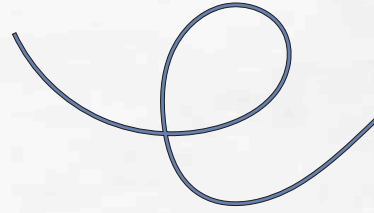
SINERGIA

La **sinergia** se define como el fenómeno en el cual el resultado de la interacción entre dos o más partes es mayor que la suma de los resultados individuales que cada una de esas partes podría lograr por sí sola. En otras palabras, el todo es más que la suma de las partes y la colaboración entre individuos produce resultados con mayor beneficio de lo que sería posible de manera individual.

En primer lugar, la sinergia requiere una comprensión y aprecio por la diversidad de habilidades, perspectivas y recursos que cada individuo o elemento aporta a la situación. Esto implica reconocer y valorar las diferencias individuales y entender cómo estas diferencias pueden complementarse y potenciarse mutuamente en el logro de un objetivo común.

Una vez que se ha reconocido la diversidad de habilidades y recursos disponibles, la sinergia implica la capacidad de trabajar de manera colaborativa y coordinada hacia un objetivo compartido. Esto implica la disposición para compartir conocimientos, habilidades y recursos, así como la voluntad de comprometerse con el proceso de colaboración y buscar soluciones que beneficien a todos los involucrados.

SINERGIA

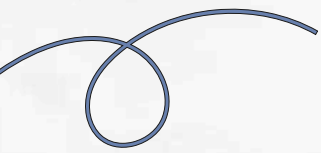


Además, la sinergia también implica un enfoque en el proceso y la dinámica del trabajo en equipo, más que en los resultados individuales. Esto puede implicar la creación de un ambiente de trabajo inclusivo y de apoyo, donde se fomente la participación activa de todos los miembros y se promueva una cultura de confianza, respeto y apertura.

La sinergia también puede manifestarse a través de la creatividad y la innovación, ya que la colaboración entre individuos con diferentes perspectivas y habilidades puede dar lugar a nuevas ideas

y enfoques que no serían posibles de manera individual. Implica estar abierto a nuevas formas de pensar y trabajar, así como a la posibilidad de experimentar y explorar diferentes enfoques y soluciones.





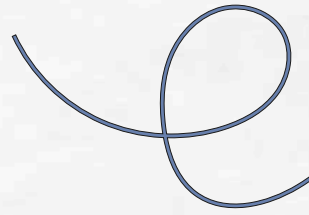
FLEXIBILIDAD

La **flexibilidad** se refiere a la capacidad de adaptarse y ajustarse a diferentes situaciones, cambios o demandas de manera efectiva y sin problemas. Es la capacidad de cambiar de enfoque, de mentalidad o de comportamiento según sea necesario para alcanzar un objetivo o resolver un problema en un entorno cambiante.

La flexibilidad implica:

- **Mentalidad abierta** y estar dispuesto a considerar diferentes puntos de vista, enfoques o soluciones. Esto significa estar receptivo a nuevas ideas, sugerencias o críticas, y a abandonar o modificar ideas preconcebidas para adaptarse a nuevas circunstancias o información.
- Capacidad de **ajustar los planes, estrategias o acciones cuando las circunstancias cambian** o surgen obstáculos inesperados. Ser capaz de pensar de manera creativa y encontrar soluciones alternativas cuando las cosas no salen según lo planeado.

FLEXIBILIDAD



- **Cambiar de tareas, roles o responsabilidades según sea necesario para satisfacer las necesidades del momento.** Puede ser: asumir nuevas responsabilidades, aprender nuevas habilidades o trabajar en áreas fuera de nuestra zona de confort cuando la situación lo requiera.



Además, la flexibilidad también se relaciona con la capacidad de **gestionar el cambio y la incertidumbre** de manera efectiva. Esto implica ser capaz de mantener la calma y la compostura en situaciones de cambio o crisis, y ser capaz de adaptarse y ajustarse rápidamente a nuevas circunstancias o expectativas.



HABLAR CON CLARIDAD

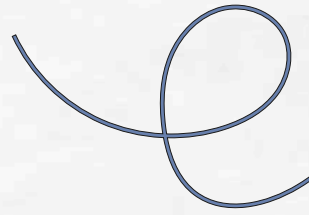
Hablar con claridad implica comunicarse de manera efectiva y comprensible, expresando ideas de forma coherente y precisa para que sean entendidas por el receptor. Esta habilidad va más allá de simplemente pronunciar palabras; implica transmitir mensajes de manera que sean fácilmente entendidos y sin confusiones.

Hablar con claridad requiere:

Expresión verbal clara y concisa: utilizar un vocabulario apropiado y evitar jergas o tecnicismos que puedan dificultar la comprensión. Es importante utilizar frases completas y estructuradas de manera lógica para transmitir las ideas de manera coherente.

Pronunciación precisa y una entonación adecuada: articular claramente cada palabra y frase, evitando mumbling o hablar demasiado rápido. Una entonación adecuada puede ayudar a enfatizar puntos importantes y mantener el interés del oyente.

HABLAR CON CLARIDAD



Organizar y presentar ideas de manera lógica y secuencial. Para ello, hay que estructurar el discurso de forma que tenga un principio, un desarrollo y una conclusión claros, y utilizar transiciones efectivas para guiar al oyente a lo largo del discurso.



Adaptar el mensaje al nivel de comprensión del oyente. Puede que haya que simplificar la terminología técnica o explicar conceptos complejos de manera más accesible para garantizar que el mensaje sea comprendido por el receptor.

Escuchar activamente las preguntas o preocupaciones del receptor y responder de manera clara y directa. Estar dispuesto a aclarar cualquier punto que pueda causar confusión y a proporcionar ejemplos o explicaciones adicionales según sea necesario para garantizar la comprensión.



comunic**ARTE**

Guía para
identificar las
habilidades
comunicativas
en el
profesorado

ESCUCHA ACTIVA

- ¿El profesorado demuestra interés genuino en lo que dicen los estudiantes durante las clases?
- ¿Prestan atención a las preguntas y preocupaciones de los alumnos?
- ¿Reflejan comprensión y empatía hacia los puntos de vista de los estudiantes?

EXPRESIÓN VERBAL CLARA

- ¿El profesorado utiliza un lenguaje claro y fácil de entender durante las explicaciones?
- ¿Evitan el uso de términos técnicos o jerga que pueda confundir a los estudiantes?
- ¿Articulan adecuadamente las palabras y frases durante la comunicación oral?

ADAPTABILIDAD EN LA EXPLICACIÓN

- ¿El profesorado es capaz de adaptar su explicación a diferentes estilos de aprendizaje?
- ¿Utilizan ejemplos o analogías para hacer comprensibles conceptos abstractos?
- ¿Ajustan el ritmo de la explicación según las necesidades y niveles de comprensión de los estudiantes?

CLARIDAD EN LAS INSTRUCCIONES

- ¿Las instrucciones dadas por el profesorado son claras y fáciles de seguir?
- ¿Se aseguran de que todos los estudiantes entiendan lo que se espera de ellos antes de comenzar una actividad o tarea?
- ¿Proporcionan ejemplos o modelos para ilustrar las instrucciones cuando sea necesario?

COMUNICACIÓN NO VERBAL

- ¿El profesorado utiliza gestos, expresiones faciales y posturas corporales que refuercen su mensaje verbal?
- ¿Demuestran un lenguaje corporal abierto y receptivo durante la interacción con los estudiantes?
- ¿Son conscientes de cómo su lenguaje no verbal puede afectar la percepción y la comprensión de los estudiantes?

EMPATÍA Y SENSIBILIDAD

- ¿El profesorado muestra empatía hacia las necesidades y sentimientos de los estudiantes?
- ¿Tratan a los estudiantes con respeto y consideración, independientemente de sus diferencias individuales?
- ¿Están abiertos a escuchar las preocupaciones de los estudiantes y trabajar en soluciones juntos?

FEEDBACK CONSTRUCTIVO

- ¿Proporcionan retroalimentación clara y específica sobre el desempeño de los estudiantes?
- ¿Reconocen y elogian los logros de los estudiantes de manera apropiada?
- ¿Ofrecen sugerencias y estrategias para mejorar el rendimiento de los estudiantes de manera constructiva?

GESTIÓN DE CONFLICTOS

- ¿El profesorado maneja los conflictos en el aula de manera efectiva y respetuosa?
- ¿Fomentan un ambiente en el que se fomente el diálogo abierto y la resolución de problemas entre los estudiantes?
- ¿Ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación interpersonal para resolver conflictos de manera constructiva?



comunic**ARTE**

Actividades
para trabajar
con el
alumnado las
habilidades
comunicativas

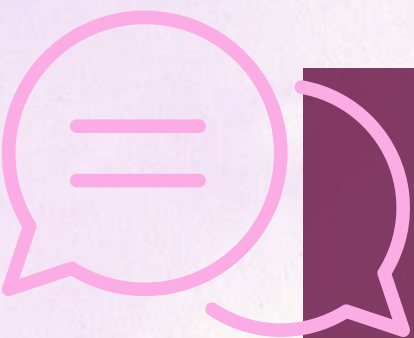
LA MESA REDONDA

El juego de la Mesa Redonda es una actividad divertida y educativa que fomenta las habilidades comunicativas en las aulas de primaria. En este juego, los estudiantes se sientan alrededor de una mesa redonda, lo que fomenta la igualdad y la participación de todos los participantes.

La dinámica del juego implica que cada estudiante tenga la oportunidad de expresar sus ideas, opiniones o respuestas a preguntas planteadas por el moderador o por otros compañeros.

ESTRUCTURA

LA MESA REDONDA



Temas de discusión: El moderador puede presentar temas relevantes para los estudiantes y darles la oportunidad de compartir sus pensamientos al respecto. Esto promueve la expresión oral y la escucha activa.

Juegos de roles: Los estudiantes pueden asumir roles específicos relacionados con un tema o situación dada. Por ejemplo, pueden representar personajes históricos o actuar como personajes de un libro que están discutiendo un problema. Esto les permite practicar la empatía y la capacidad de argumentación.

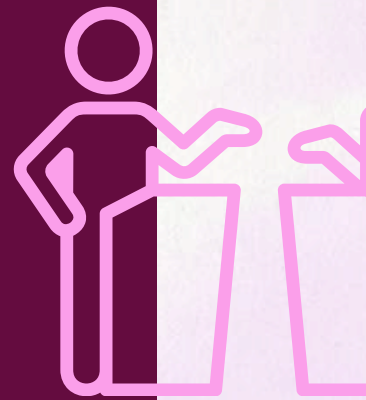


LA MESA REDONDA



Juego de preguntas y respuestas: Los estudiantes pueden hacer preguntas unos a otros sobre diversos temas, y cada uno debe responder de manera clara y coherente. Esto mejora la capacidad de formular preguntas y respuestas de manera efectiva.

Debate: Se puede organizar un debate formal sobre un tema específico, donde los estudiantes presenten argumentos a favor y en contra. La mesa redonda proporciona un espacio equitativo para que todos los participantes expresen sus puntos de vista.



Este juego es una excelente manera de promover la comunicación efectiva, el pensamiento crítico y la colaboración entre los estudiantes, mientras disfrutan de una actividad interactiva y dinámica en el aula.

EJEMPLO CONCRETO

LA MESA REDONDA

Mesa Redonda: Debate sobre temas de interés

- **Objetivo:** Fomentar habilidades comunicativas, argumentación y respeto por las opiniones de los demás a través de un debate estructurado.
- **Materiales necesarios:** Sillas dispuestas en círculo para simular una mesa redonda.

PROCEDIMIENTO

SELECCIÓN DE TEMA: Elige un tema relevante y apropiado para la edad de los estudiantes. Por ejemplo, "¿Deberían los niños tener tarea en casa?" o "¿Es importante reciclar?"

PREPARACIÓN: Divide a la clase en dos grupos: el grupo a favor y el grupo en contra del tema seleccionado. Asigna un líder a cada grupo para facilitar el debate.

INTRODUCCIÓN DEL DEBATE: Explica a los estudiantes que participarán en un debate sobre el tema seleccionado. Cada equipo tendrá la oportunidad de presentar argumentos a favor o en contra.

EJEMPLO CONCRETO

LA MESA REDONDA

PROCEDIMIENTO

PRESENTACIÓN DE ARGUMENTOS: Comienza con el equipo a favor del tema. Cada estudiante del equipo tiene la oportunidad de presentar un argumento a favor del tema. Después, el equipo en contra presenta sus argumentos.

REBATIR ARGUMENTOS: argumentos, se abre la discusión para que los estudiantes puedan refutar los argumentos del equipo contrario. Cada equipo tiene la oportunidad de hacer preguntas o contrarrestar los puntos presentados por el otro equipo.

CONCLUSIÓN: Al final del debate, invita a los estudiantes a resumir los puntos principales discutidos y a expresar sus opiniones finales sobre el tema.

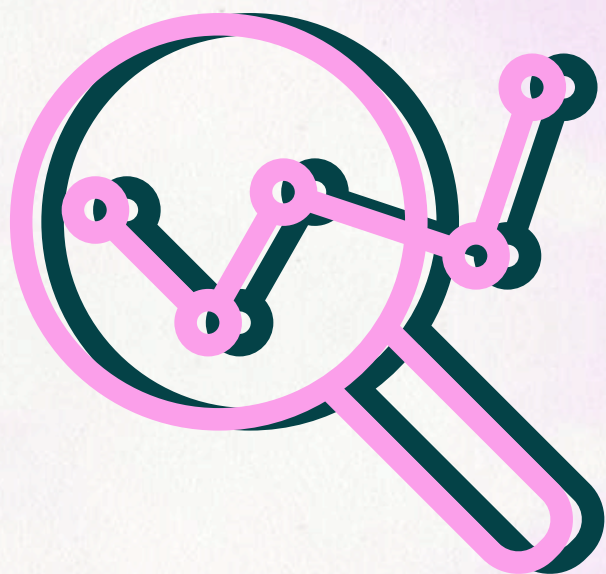
REFLEXIÓN: Facilita una discusión reflexiva sobre el debate. Pregunta a los estudiantes qué aprendieron sobre el tema y cómo se sintieron al participar en el debate. Anima a los estudiantes a expresar cómo podrían aplicar lo que aprendieron en sus vidas diarias.

EJEMPLO CONCRETO

LA MESA REDONDA

VARIACIONES

Puedes permitir que los estudiantes investiguen el tema antes del debate y presenten evidencia para respaldar sus argumentos.



Si lo deseas, puedes asignar roles específicos a los estudiantes, como moderador del debate, cronometrador o secretario de registro de argumentos.





LA CAMPANA

El **Juego de la Campana** es otra actividad divertida que fomenta las habilidades comunicativas en las aulas de primaria. En este juego, se utiliza una campana como herramienta para estructurar la participación y mantener el ritmo de la actividad.

La dinámica del juego implica que los estudiantes participen en una discusión o actividad, y la persona que tenga la campana puede hacerla sonar en ciertos momentos clave.

ESTRUCTURA

La campana



Discusiones estructuradas: Durante una discusión en grupo, el moderador puede hacer sonar la campana para indicar que es el momento de cambiar de tema o permitir que otro estudiante tome la palabra. Esto ayuda a mantener la conversación organizada y a dar oportunidades equitativas de participación.

Juegos de preguntas y respuestas: En un juego de preguntas y respuestas, la campana se puede usar para indicar cuándo un estudiante puede responder. Esto añade un elemento de emoción y competencia al juego, ya que los estudiantes deben estar atentos y ser rápidos para presionar la campana primero.



ESTRUCTURA

La campana

Ejercicios de expresión oral: Los estudiantes pueden realizar ejercicios de expresión oral, como contar una historia o describir una imagen, y la campana puede marcar el inicio y el final de cada turno. Esto ayuda a desarrollar habilidades de narración y expresión oral, así como a fomentar la escucha activa entre los compañeros.

Juegos de roles: En un juego de roles, la campana puede utilizarse para señalar momentos clave en la escenificación o para indicar cuándo un estudiante debe cambiar de rol. Esto ayuda a mantener la fluidez de la actividad y a dar estructura a la interacción.

El Juego de la Campana es una herramienta versátil que puede utilizarse de diversas maneras para promover la participación, la organización y el ritmo en actividades que fomentan las habilidades comunicativas en las aulas de primaria.



EJEMPLO CONCRETO

La campana

Nombre del juego. Juego de la Campana: Preguntas y Respuestas

- **Objetivo:** Fomentar habilidades comunicativas, escucha activa y pensamiento rápido a través de un juego de preguntas y respuestas.
- **Materiales necesarios:** Una campana o un timbre.

PROCEDIMIENTO

FORMACIÓN DE EQUIPOS. Divide a la clase en equipos pequeños de aproximadamente 3 a 5 estudiantes.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO. Explica a los estudiantes que jugarán un juego de preguntas y respuestas donde tendrán que ser rápidos para responder correctamente.

INICIO DEL JUEGO. Elige un equipo para comenzar. Un estudiante de ese equipo hará de "portavoz" y estará frente a la clase. Establece un tiempo límite para responder cada pregunta, por ejemplo, 30 segundos.

EJEMPLO CONCRETO

La campana

PROCEDIMIENTO

PREGUNTAS Y RESPUESTAS. Plantea una pregunta a todo el grupo. Por ejemplo, "¿Cuál es el nombre del océano más grande del mundo?". El portavoz del equipo elegido tiene que presionar la campana para indicar que están listos para responder. Si responden correctamente dentro del tiempo límite, ganan un punto para su equipo. Si no responden correctamente o no responden dentro del tiempo límite, el turno pasa al siguiente equipo.

ROTACIÓN DE LOS TURNOS. Continúa haciendo preguntas a todos los equipos en rotación. Cada equipo tiene la oportunidad de responder varias preguntas.

PUNTUACIÓN. Lleva un registro de los puntos ganados por cada equipo.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO. Cuando hayas hecho suficientes preguntas o cuando el tiempo lo permita, anuncia el equipo ganador basándote en la puntuación acumulada.

EJEMPLO CONCRETO

La campana

VARIACIONES

Adaptar las preguntas al nivel de los estudiantes y los temas que estén estudiando en clase. Para añadir un elemento de aprendizaje adicional y hacer preguntas relacionadas con el contenido del plan de estudios.



Los estudiantes pueden hacerse las preguntas entre ellos, en lugar de que el profesor las plantee todas.

Juego de dramatización



Juego de dramatización en el aula puede ser una forma emocionante y efectiva de fomentar habilidades comunicativas.

A continuación encontrarás algunas ideas de juegos de dramatización que pueden beneficiar el desarrollo de estas habilidades.

ESTRUCTURA

Juego de dramatización

Improvisación: Divide a los estudiantes en parejas o grupos pequeños y dales escenarios simples para improvisar. Pueden ser situaciones cotidianas, como una visita al supermercado o una conversación telefónica. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento rápido, expresión verbal y trabajo en equipo.

Teatro de sombras: Los estudiantes pueden crear sus propias historias utilizando figuras de papel o sus manos para crear sombras en una pantalla. Esto fomenta la creatividad, la expresión verbal y la colaboración mientras trabajan juntos para contar una historia.



Role-Playing: Proporciona a los estudiantes roles específicos para actuar en escenas o situaciones. Por ejemplo, pueden representar personajes de un libro que están interactuando en una escena importante. Esto les permite practicar la empatía, la comprensión de personajes y la expresión verbal.

ESTRUCTURA

Juego de dramatización

Dramatización de cuentos: Los estudiantes pueden dramatizar cuentos o historias que han leído en clase. Pueden actuar como los personajes principales y recrear escenas importantes de la historia. Esto les ayuda a comprender mejor la trama y los personajes, mientras practican habilidades de expresión oral y trabajo en equipo.

Juego de roles en situaciones reales:

Crea escenarios realistas que los estudiantes puedan enfrentar en la vida cotidiana, como resolver un conflicto con un amigo o pedir ayuda a un maestro. Los estudiantes pueden practicar estas situaciones actuando en roles específicos, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de comunicación interpersonal y resolución de problemas.



Estos juegos de dramatización son solo algunas ideas para fomentar habilidades comunicativas en el aula de una manera divertida y educativa. Los estudiantes pueden aprender y crecer mientras se divierten actuando y colaborando con sus compañeros

EJEMPLO CONCRETO

Juego de dramatización

Nombre del juego: Dramatizando cuentos populares

- **Objetivo:** Promover habilidades comunicativas y creatividad a través de la dramatización de cuentos populares.
- **Materiales necesarios:** Libros de cuentos populares (pueden ser clásicos como "Caperucita Roja", "Los Tres Cerditos", "Hansel y Gretel", etc.), accesorios o disfraces simples si están disponibles, espacio adecuado para la dramatización.

PROCEDIMIENTO

Selección del cuento: Elige uno o varios cuentos populares que sean conocidos por los estudiantes y que se adapten a su nivel de comprensión y edad.

División de roles: Divide a los estudiantes en grupos pequeños y asigna a cada grupo un cuento para dramatizar. Cada grupo deberá designar quién interpretará a cada personaje del cuento.

Preparación: Dale tiempo a los grupos para leer el cuento asignado y discutir cómo dramatizarán la historia. Pueden planificar los diálogos, los movimientos escénicos y decidir qué accesorios o disfraces utilizarán, si es posible.

EJEMPLO CONCRETO

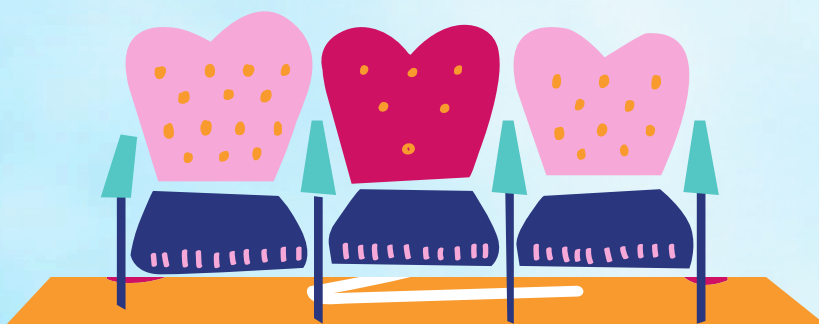
Juego de dramatización

PROCEDIMIENTO

Ensayo: Permita que los grupos practiquen sus actuaciones. Esto les dará la oportunidad de afinar sus actuaciones y familiarizarse con sus roles.

Presentación: Una vez que los grupos estén listos, invita a toda la clase a presenciar las dramatizaciones. Cada grupo deberá presentar su cuento frente a sus compañeros. Después de cada presentación, puedes abrir un espacio para preguntas y comentarios.

Reflexión: Después de que todos los grupos hayan actuado, facilita una discusión reflexiva. Pregúntales a los estudiantes qué les pareció la experiencia, qué disfrutaron más, qué desafíos enfrentaron y cómo creen que podrían mejorar en futuras dramatizaciones.



EJEMPLO CONCRETO

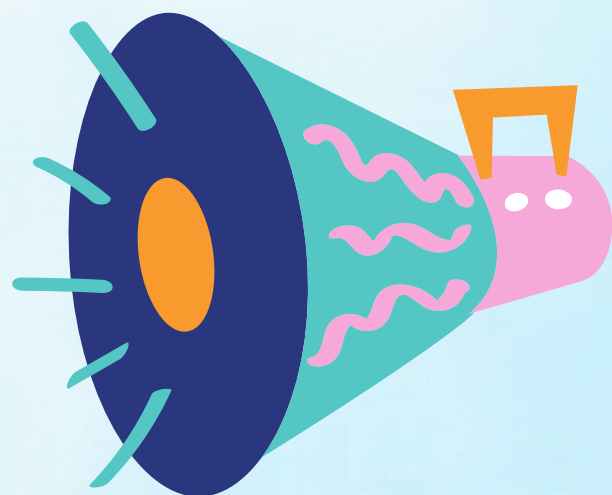
Juego de dramatización

VARIACIONES



Puedes animar a los estudiantes a crear sus propias versiones de los cuentos, agregando giros o personajes nuevos.

Si tienes acceso a tecnología, los estudiantes podrían grabar sus actuaciones y luego verlas juntos en clase para discutir y reflexionar sobre su trabajo.



El juego del Bote de la Comunicación

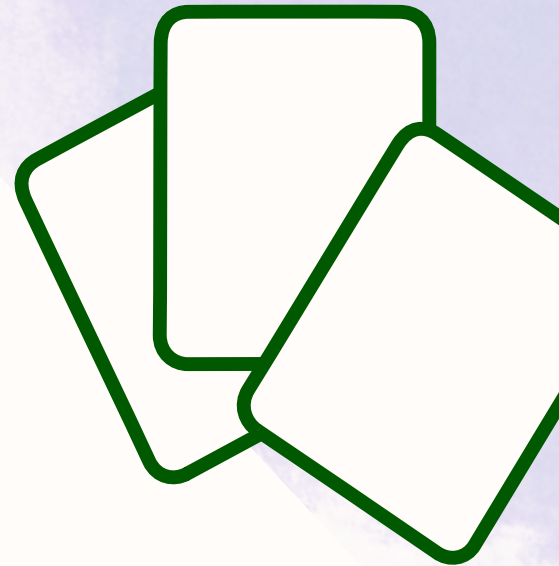
El juego del Bote de la Comunicación es una actividad creativa y estimulante que promueve las habilidades comunicativas en las aulas.

Este juego implica el uso de un "bote" (puede ser una caja, una canasta u otro recipiente) que contiene diferentes tipos de tarjetas con desafíos o temas relacionados con la comunicación.

ESTRUCTURA

El juego del Bote de la Comunicación

Preparación de las tarjetas: El moderador o el maestro prepara tarjetas con diferentes desafíos o temas relacionados con la comunicación. Estos desafíos pueden incluir cosas como describir un objeto sin nombrarlo, contar una historia sobre un tema específico, actuar una emoción sin palabras, etc.



Formación de equipos: Los estudiantes se dividen en equipos pequeños y se les explica el objetivo del juego.

Turnos por equipos: Cada equipo toma turnos para sacar una tarjeta del bote. El equipo lee en voz alta el desafío o tema de la tarjeta y luego tiene un tiempo determinado para completar la tarea.

ESTRUCTURA

El juego del Bote de la Comunicación

Ejecución de la tarea: Los miembros del equipo trabajan juntos para cumplir con el desafío o tema de la tarjeta utilizando habilidades comunicativas como hablar claramente, escuchar atentamente, colaborar y expresar ideas de manera creativa.

Reflexión y retroalimentación: Después de que cada equipo complete su tarea, se puede facilitar una breve discusión para reflexionar sobre la experiencia. Los estudiantes pueden compartir qué estrategias utilizaron, qué habilidades encontraron más útiles y qué aprendieron sobre la comunicación durante el juego.

El juego del Bote de la Comunicación es una manera divertida y efectiva de practicar y mejorar una variedad de habilidades comunicativas en el aula . Fomenta la colaboración, la creatividad y el pensamiento rápido, al mismo tiempo que brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar diferentes aspectos de la comunicación de manera lúdica.

EJEMPLO CONCRETO

El juego del Bote de la Comunicación

Preparación de las tarjetas

PROCEDIMIENTO

- Prepara varias tarjetas con diferentes desafíos relacionados con la comunicación.

Por ejemplo:

"Describe un animal sin decir su nombre".

"Actúa una emoción (alegría, tristeza, miedo) sin hablar".

"Cuenta una historia sobre un viaje imaginario".

"Imita el sonido de un objeto sin usar palabras".

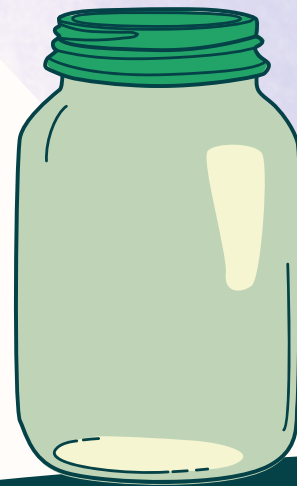
- Formación de equipos: Divide a la clase en equipos pequeños de aproximadamente 4 o 5 estudiantes.

EJEMPLO CONCRETO

El juego del Bote de la Comunicación

PROCEDIMIENTO

Introducción del juego: Explica a los estudiantes que van a jugar al Bote de la Comunicación, donde pondrán a prueba sus habilidades para comunicarse de diferentes maneras.



Inicio del juego: Elige un equipo para comenzar. Un estudiante de ese equipo saca una tarjeta del bote y lee en voz alta el desafío. Por ejemplo, si la tarjeta dice "Describe un objeto sin decir su nombre", el equipo debe trabajar juntos para completar la tarea.

EJEMPLO CONCRETO

El juego del Bote de la Comunicación

PROCEDIMIENTO

Ejecución de la tarea: Los miembros del equipo discuten entre ellos cómo abordar el desafío. Pueden decidir que uno de ellos describa el objeto mientras los demás adivinan, o pueden usar gestos y expresiones faciales para comunicar la información. Tienen un tiempo limitado para completar la tarea.



Reflexión y retroalimentación: Después de que el equipo complete la tarea, se facilita una breve discusión para reflexionar sobre la experiencia. Puedes preguntarles qué estrategias encontraron útiles, qué fue fácil y qué fue difícil, y cómo podrían mejorar en futuras rondas.

Rotación de los turnos: Continúa el juego con los otros equipos, asegurándote de que todos tengan la oportunidad de participar y que cada equipo tenga un número igual de turnos.

Juego de la Historia Compartida

El Juego de la Historia Compartida es una actividad creativa y colaborativa que fomenta las habilidades comunicativas, la imaginación y el trabajo en equipo. En este juego, los estudiantes trabajan juntos para crear una historia de manera colectiva, añadiendo elementos y desarrollando la narrativa de forma conjunta.

ESTRUCTURA

Juego de la Historia Compartida

Introducción y preparación: El moderador introduce la actividad y explica las reglas básicas. Los estudiantes se sientan en un círculo para facilitar la participación equitativa.

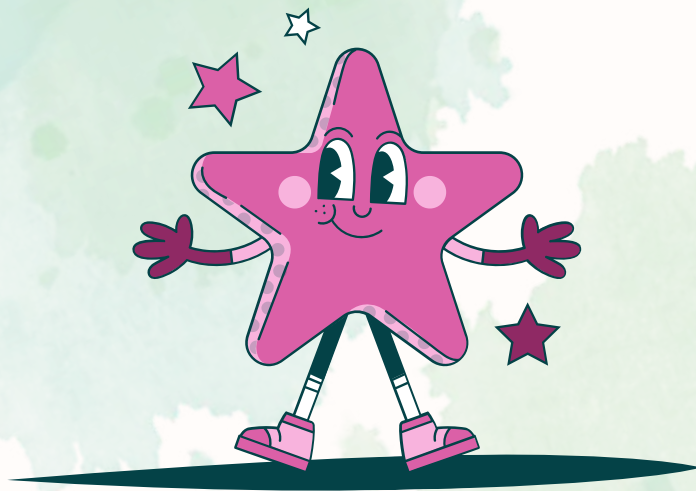
Inicio de la historia: El moderador comienza la historia con una frase introductoria. Por ejemplo, "Había una vez un bosque encantado donde vivía un dragón amable..."

Desarrollo de la historia: Cada estudiante añade una frase o un pequeño párrafo a la historia, construyendo sobre lo que dijo el compañero anterior. Esto fomenta la escucha activa y la creatividad.

ESTRUCTURA

Juego de la Historia Compartida

Personajes y conflictos: Los estudiantes introducen personajes, conflictos y eventos a medida que la historia avanza. Esto les permite practicar la narración y la capacidad de desarrollar tramas y personajes.



Conclusión: El moderador guía a los estudiantes para que la historia tenga una conclusión satisfactoria. Al final, todos pueden reflexionar sobre la historia creada y discutir sus partes favoritas.

EJEMPLO CONCRETO

Juego de la Historia Compartida

Preparación de las tarjetas

- **Objetivo:** Fomentar habilidades comunicativas, creatividad y trabajo en equipo a través de la creación conjunta de una historia.
- **Materiales necesarios:** Ninguno, aunque se puede usar una pizarra o papel para anotar los puntos clave de la historia.

PROCEDIMIENTO

1. Introducción: Explica a los estudiantes que van a crear una historia juntos. Todos deben escuchar atentamente y contribuir con una frase o párrafo cuando llegue su turno.

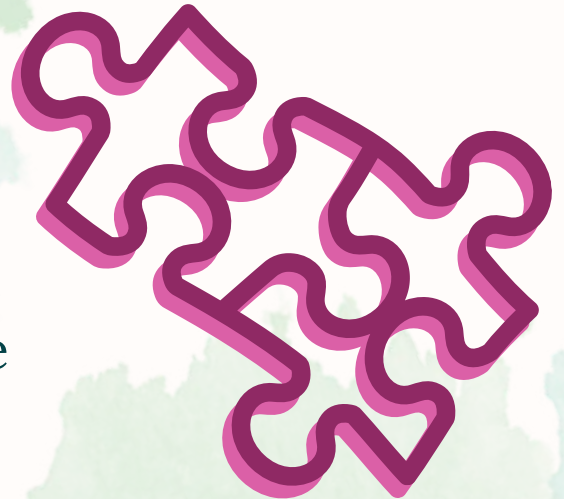
2. Inicio de la historia: El moderador comienza con una frase introductoria: "Había una vez un bosque encantado donde vivía un dragón amable llamado Draco..."

EJEMPLO CONCRETO

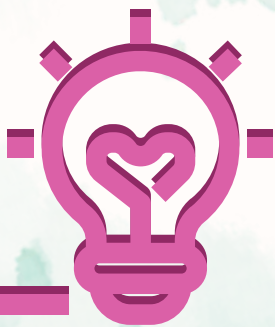
Juego de la Historia Compartida

PROCEDIMIENTO

Desarrollo colaborativo: El primer estudiante añade a la historia: "Un día, Draco encontró una misteriosa carta bajo un árbol mágico..." y así sucesivamente, cada estudiante añade algo nuevo a la historia.



Personajes y conflictos: A medida que la historia avanza, los estudiantes pueden introducir personajes adicionales (como una bruja, un hada, un valiente caballero) y desarrollar conflictos (como un hechizo roto, una búsqueda para encontrar un tesoro).



EJEMPLO CONCRETO

Juego de la Historia Compartida

PROCEDIMIENTO



Conclusión: Cuando la historia parece estar cerca de un final, el moderador guía a los estudiantes para que le den una conclusión coherente y satisfactoria: "Finalmente, Draco y sus amigos encontraron el tesoro y el bosque encantado fue salvado."

Reflexión: Facilita una discusión sobre la historia creada. Pregunta a los estudiantes qué les gustó más, qué personaje fue su favorito y qué partes encontraron más emocionantes. Reflexiona sobre cómo colaboraron y escucharon las ideas de los demás.



EJEMPLO CONCRETO

Juego de la Historia Compartida

VARIACIONES

- **Historia Ilustrada:** Los estudiantes pueden dibujar escenas de la historia a medida que avanza, combinando habilidades artísticas y narrativas.
- **Historia Grabada:** Grabar la historia en audio o video, permitiendo a los estudiantes escuchar o ver la historia completa más tarde.
- **Géneros variados:** Cambiar el género de la historia (por ejemplo, ciencia ficción, misterio, aventura) para desafiar la creatividad de los estudiantes en diferentes contextos.
- **Roles específicos:** Asignar roles específicos como narrador principal, personajes recurrentes o ilustradores para diversificar la participación.

CONCLUSIONES

La comunicación efectiva es un componente esencial en el desarrollo integral de los niños en edad primaria. A través de una interacción adecuada, los niños no solo mejoran sus habilidades lingüísticas, sino que también desarrollan la capacidad de expresar sus pensamientos, emociones y necesidades de manera clara y respetuosa. Este manual ha sido diseñado para proporcionar a los profesores una guía práctica y estrategias útiles para fomentar un ambiente comunicativo enriquecedor en el aula. Al implementar las pautas y juegos sugeridos, se espera que los docentes puedan observar una mejora significativa en la comunicación interpersonal de sus alumnos, contribuyendo así a su éxito académico y social.

El papel del profesor es crucial en este proceso. Su capacidad para modelar una comunicación efectiva y proporcionar un feedback constructivo puede marcar una diferencia notable en cómo los niños interactúan con sus compañeros y adultos. Este manual ofrece herramientas concretas y actividades lúdicas que, cuando se utilizan consistentemente, pueden transformar la dinámica de la clase y apoyar el desarrollo de competencias comunicativas clave.

CONCLUSIONES

Como profesores, tienen la responsabilidad y la oportunidad de impactar positivamente en la vida de sus estudiantes. Les resumimos algunas partes de nuestra guía para mantener una comunicación efectiva y un ambiente de aprendizaje positivo:

1. Escucha Activa: Dedique tiempo a escuchar a sus estudiantes sin interrupciones. Esto les muestra que valoras sus opiniones y sentimientos.
2. Lenguaje Claro y Conciso: Use un lenguaje simple y directo que los niños puedan entender fácilmente. Evite jerga o frases complicadas que puedan confundirlos.
3. Refuerzo Positivo: Elogie y reconozca los esfuerzos de sus estudiantes cuando se comuniquen de manera efectiva. El refuerzo positivo puede motivar a los niños a continuar mejorando sus habilidades comunicativas.
4. Empatía y Comprensión: Trate de comprender el punto de vista de cada niño. Mostrar empatía puede ayudar a los niños a sentirse más seguros y dispuestos a comunicarse abiertamente.

CONCLUSIONES

5. Modelo de Comportamiento: Sea un ejemplo de buena comunicación. Demuestre cómo se expresa respeto y se maneja el desacuerdo de manera constructiva.

6. Espacio para la Reflexión: Reserve momentos para que los estudiantes reflexionen sobre sus interacciones y discutan lo que funcionó bien y lo que podría mejorarse.

7. Ambiente Inclusivo: Fomente un ambiente donde todos los estudiantes se sientan incluidos y valorados. Asegúrese de que cada voz tenga la oportunidad de ser escuchada.

Recuerden que la comunicación efectiva no es solo una habilidad, sino una actitud que puede transformar la experiencia educativa. Al invertir en mejorar sus habilidades comunicativas y en crear un entorno de apoyo, están ayudando a construir una base sólida para el éxito futuro de sus estudiantes. Gracias por su dedicación y esfuerzo constante en hacer de la educación un espacio de crecimiento y aprendizaje significativo para todos



comunicARTE

Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA210-SCH-000151665



CC BY-SA 4.0 DEED



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.