<table>
<tr><td>Nombre:
Juego de roles sobre conflictos: Aprender a ser asertivo</td><td colspan="2">Objetivo:
Actividad para desarrollar habilidades sociales - resolución de conflictos</td></tr>
<tr><td>Hora y nº de sesiones:
Una sesión de una hora (aunque puede ser flexible en función del compromiso de los estudiantes).</td><td>Tipo/agentes sociales:
Estudiantes</td><td>Material:
- Fichas de personajes basadas en perfiles de agresor, víctima y espectador
- Tarjetas con diferentes conflictos virtuales comunes
- Rúbrica para la autoevaluación sobre la resolución de conflictos</td></tr>
<tr><td colspan="3">Desarrollo:
La clase se divide en pequeños grupos, a cada uno de los cuales se le asigna un conflicto o una situación violenta típica de las redes sociales, mientras cada alumno asume un papel.
El grupo representa la situación en forma de juego de rol, explorando distintas maneras de resolver el problema. El objetivo es fomentar la asertividad no sólo en las víctimas, sino también en los espectadores.
Tras las sesiones de role-playing, los alumnos deben autoevaluarse y valorar qué medidas fueron eficaces y cuáles no lograron resolver el conflicto o incluso lo empeoraron.
El profesorado refuerza conceptos clave como la comunicación asertiva, la empatía, etc.</td></tr>
</table>

Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000160237

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.