



Co-funded by
the European Union



Herramienta educativa PR3

[El Alcalde]

SESKAT. Desarrollo de habilidades sociales y emocionales en la formación de adultos

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by
the European Union



1) NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

El Alcalde es una actividad humorística que puede estimular importantes reflexiones sobre la resolución de conflictos, la percepción de los roles y es un gran ejemplo de mediación.

2) OBJETIVOS DE LA HERRAMIENTA

Trabajar la capacidad de mediación del grupo;

sensibilizar sobre cómo tendemos a comportarnos durante un conflicto;

Ejercer la capacidad de debatir y ofrecer a las personas la oportunidad de explorar diferentes roles vitales.

3) CONEXIÓN DE LA HERRAMIENTA CON LA INTELIGENCIA EMOCIONAL/HABILIDADES BLANDAS

La herramienta trabaja las habilidades de resolución de conflictos empleando la gamificación.

4) RECURSOS Y MATERIALES

No se necesita ningún material en particular.

5) APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA

"El Alcalde" es un juego de rol en el que el formador elabora una historia o trama basada en la situación específica. Uno de los participantes asume el papel del alcalde, encargado de encontrar una solución común entre las distintas partes.

El formador asigna diversos papeles a los participantes, cada uno con objetivos específicos.

Considere este ejemplo: En la ciudad de XXX, un grupo pretende construir un nuevo centro comercial, con personajes como: Personaje 1 (el banco), Personaje 2 (el constructor), Personaje 3 (el arquitecto), Personaje 4 (el empresario)

En el lado opuesto, hay otro grupo vehementemente en contra de esta idea:

Carácter 5 (el activista medioambiental), Carácter 6 (los que no están dispuestos a vender sus explotaciones), Carácter 7 (los propietarios de tiendas locales).



Co-funded by
the European Union



El Alcalde debe mediar hábilmente entre estas dos facciones opuestas, gestionando la dinámica del grupo y fomentando un ambiente cortés."

- Paso 1: 10 minutos, asignar todos los papeles, explicar las historias y los objetivos, definir las partes.
- Paso 2, 15 minutos, ejecutar la simulación con todos los personajes
- Paso 3: Asignar 15 minutos a los participantes para que reflexionen sobre cómo se sintieron en los papeles que se les asignaron.
- Paso 4: También puede ser beneficioso dar a los participantes la oportunidad de explorar diferentes roles volviendo a empezar desde el punto 1.

6) RESULTADOS ESPERADOS DEL APRENDIZAJE

Al participar en esta actividad, los participantes explorarán distintas perspectivas de los roles. Si asumen el papel del alcalde, reflexionarán sobre sus habilidades de mediación.