



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.