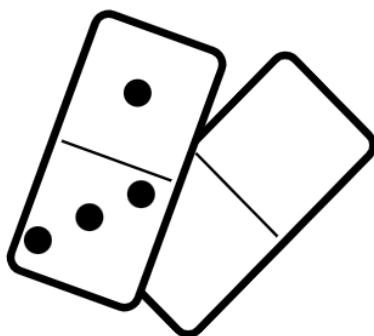


## EL DOMINÓ DE LAS FORTALEZAS



### CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Fortalecimiento de las competencias (TASC Cluster)	LIDERAZGO, ESTABLECIMIENTO DE METAS
Adecuado para	Profesores, alumnos
Nivel de dificultad	Bajo
Entorno individual	No
Configuración del grupo	Sí
Número mínimo de participantes	4 o más
Duración media	90 minutos
Equipamiento especial	Sí
Versión online	No



## 1. DESCRIPCIÓN

La actividad está inspirada en el trabajo de Switek (2011).

En grupos de 4, los participantes juegan dominó mientras responden preguntas sobre sus éxitos dentro del contexto de la escuela y / o clase.

La actividad se puede proponer tanto a profesores como a alumnos.

## 2. OBJETIVOS / BENEFICIOS

La actividad tiene como objetivo ayudar a los participantes a notar sus fortalezas y reflexionar sobre cómo usarlas conscientemente para contribuir a la mejora del clima en el aula.

## 3. Relacionados CLÚSTERES DE HABILIDADES

No. 2 - LIDERAR, que en este caso se refiere a la idea de que ambos, al notar sus fortalezas, tanto los maestros como los estudiantes pueden tener ideas sobre cómo impactar efectivamente a los demás con sus acciones. En este sentido, pueden asumir un papel de liderazgo y expresar sus habilidades y destrezas e influir positivamente en la clase con sus ideas y actitudes. Por estas razones, las habilidades de LIDERAZGO desarrolladas por esta actividad son **Liderazgo Colaborativo** y **Liderazgo mientras se mantiene un paso atrás**.

No. 3 - Establecer metas, que en este caso se refiere a la idea de desarrollar una visión de cómo la actitud de una persona puede tener un impacto positivo en la vida de la clase. Al señalar sus fortalezas, los maestros y los estudiantes pueden obtener información sobre cómo definir objetivos prácticos que se pueden lograr con estas fortalezas y reflexionar sobre cómo aplicarlos de manera más consistente y frecuente en el futuro. Por estas razones, las competencias formadas por esta actividad son el enfoque orientado **a objetivos** y el enfoque **orientado al futuro**.

## 4. CÓMO HACER EL EJERCICIO

### *Paso 1 / Preparación:*

Divida a los participantes en subgrupos de 4 personas.

Cada grupo tiene un juego de dominó (28 piezas). Cada número en la pieza de dominó se refiere a una pregunta específica en la siguiente lista:

1. *Cuéntenos sobre un episodio en el que mostró su fuerte voluntad en el contexto de la clase.*
2. *Cuéntanos sobre un episodio en el que te revisaste en una situación difícil en la escuela.*
3. *Cuéntenos sobre un incidente en el que cumplió su palabra con su colega / maestro.*
4. *Cuéntenos sobre un incidente en el que manejó o abordó su debilidad en el contexto del aula.*
5. *Cuéntanos sobre un episodio en el que pudiste superar tus miedos / preocupaciones mientras estabas en la escuela.*
6. *Cuéntanos sobre un episodio en el que hiciste algo bueno por ti mismo mientras estabas en la escuela.*
7. *Cuéntanos sobre un incidente en el que hiciste algo bueno por otra persona mientras estabas en la escuela.*
8. *Cuéntanos sobre un episodio en el que te divertiste / te divertiste en clase.*
9. *Cuéntanos sobre un episodio en el que estabas feliz contigo mismo en clase.*
10. *Cuéntanos sobre un incidente en el que estabas entusiasta de algo pequeño que sucedió durante una lección.*
11. *Cuéntanos sobre un episodio en el que estabas feliz con otra persona / compartiste tu felicidad con otra persona en clase.*
12. *Cuéntanos sobre un episodio en el que intentaste hacer algo / tratar de hacer o conseguir algo en clase.*
13. *Cuéntanos sobre un episodio en el que encontraste al menos un pequeño significado de estar en el contexto de la clase.*
14. *Cuéntenos sobre un incidente en el que pudo arriesgarse mientras estaba en la escuela.*
15. *Cuéntanos sobre un episodio en el que pudiste resistir la tentación mientras estabas en clase.*
16. *Cuéntanos sobre un episodio en el que elegiste algo bueno mientras estabas en clase.*
17. *Cuéntanos sobre un episodio en el que elegiste ser honesto contigo mismo en una situación difícil que experimentaste en la escuela.*
18. *Cuéntanos sobre un incidente en el que elegiste ser honesto con los demás mientras estás en clase.*
19. *Cuéntanos sobre un episodio en el que ayudaste a algunos de tus colegas en la escuela.*
20. *Cuéntenos sobre un incidente cuando "se levantó" / se recuperó después de un accidente en la escuela.*
21. *Cuéntanos sobre un episodio en el que pudiste luchar por algo mientras estabas en clase.*
22. *Cuéntanos sobre un incidente en el que hiciste algo inesperado mientras estabas en clase.*

23. *Cuéntanos sobre un episodio en el que pudiste hacer un cambio importante en tu forma de pensar mientras estabas en la escuela.*
24. *Cuéntanos sobre un incidente cuando eras amigo de alguien en clase.*
25. *Cuéntanos sobre un episodio en el que regresaste a algo importante mientras estabas en clase.*
26. *Cuéntenos sobre un incidente en el que pudo hacer algo importante en el contexto de la clase.*
27. *Cuéntanos sobre un episodio en el que mostraste tu humildad en el contexto de la clase.*
28. *Cuéntanos sobre un episodio en el que pudiste involucrarte en algo importante en el contexto de la clase.*

Cada subgrupo recibe una copia impresa de estas preguntas.

### ***Paso 2 / Juega dominó***

Todos los subgrupos comienzan a jugar dominó siguiendo estas reglas:

- Cada persona elige cuatro fichas de dominó.
- Los números en cada dominio se refiere a un número de pregunta en la lista.
- Siga las reglas estándar del dominó.
- Cuando coloque fichas de dominó, debe completar la tarea indicada en la lista.
- Si no puedes (o no quieres) responder, pierde tu turno y cambia el dominó por uno nuevo.
- Si no tienes el número correcto de puntos para dejar tus fichas de dominó, toma uno adicional de la pila.
- Cuando una persona responde, el resto del equipo puede hacer preguntas adicionales.
- Durante la conversación, puedes hacer (y escribir) cumplidos basados en la respuesta a una pregunta en particular.

Un juego de dominó promedio dura unos 15 minutos. Teniendo en cuenta estas reglas, estimamos que cada juego puede durar entre 30 y 45 minutos.

### ***Paso 3 / Conecta los puntos***

Al final del juego de dominó, cada persona está invitada a responder las siguientes preguntas:

- *¿Qué aprendiste sobre ti mismo mientras jugabas a este juego?*
- *¿Qué fortalezas personales no le prestaste tanta atención a este juego que te ayudó a redescubrir?*
- *¿Cómo podría aplicar las fortalezas que ha aprendido / redescubierto al hacer su parte para mejorar el clima del aula?*

Invite a los participantes a escribir sus respuestas para que puedan verlas cuando quieran.



---

### ***Paso final / Compartir información sobre la experiencia***

En la sesión plenaria, pida a los participantes que compartan ideas y reflexiones que surgieron durante el juego.

## **5. CIERRE**

Esta etapa es una discusión grupal sobre la actividad.

El objetivo es ayudar a los participantes a reflexionar sobre la utilidad de esta actividad.

Para dirigir la conversación, aquí hay algunos ejemplos de preguntas que puede hacer:

- *Imagina que esta experiencia ha cambiado la forma en que te acercas a la clase. ¿Cómo definirías este cambio?*
- *¿Qué pasaría si decidiera jugar este juego / repetir este juego en clase?*

Puede invitar a los participantes a compartir sus respuestas a las preguntas con el grupo, o puede invitarlos a escribir respuestas y reflexionar por sí mismos después de que finalice la sesión grupal.

## **6. MATERIALES ESPECIALES**

- Bolígrafos y hojas de papel.
- Diferentes conjuntos de fichas de dominó (tantas como los subgrupos que se crean).

## **7. CONSEJOS Y TRUCOS**

Nadie

## **8. VERSIÓN ONLINE**

Esta actividad no se puede realizar online.

## **9. Bibliografía**

Switek T. (2011). "Dominó centrado en la solución". En T.S. Nelson (ed.), *Doing Something Different. Prácticas terapéuticas*