

Descubriendo y Entendiendo al Jefe Autoritario y al Neurótico: Identificando Personalidades Tóxicas

Ética y Valores | Filosofía | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria comprendan las características y comportamientos de dos tipos de personas tóxicas descritas en los capítulos 9 y 10 del libro "Gente Tóxica": el jefe autoritario y el neurótico. A través de actividades colaborativas, los estudiantes aprenderán cómo identificar estas personalidades, entender cómo afectan el entorno social y emocional, y desarrollar estrategias para manejar situaciones en las que se enfrenten a estas conductas.

Este aprendizaje es relevante porque, en su vida cotidiana, los estudiantes pueden encontrarse con personas que ejercen autoridad de manera negativa o manifiestan ansiedad y comportamientos difíciles, tanto en la escuela, en la familia o en su comunidad. Reconocer estas conductas y saber cómo actuar ayuda a fomentar un ambiente más saludable y a cuidar su bienestar emocional.

Al trabajar en grupos pequeños, los estudiantes desarrollarán habilidades de comunicación, empatía y trabajo en equipo, fortaleciendo competencias para la vida y promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las características del jefe autoritario y del neurótico según los capítulos del libro "Gente Tóxica".
- Comparar los efectos que estos tipos de personalidad tienen en las relaciones interpersonales y en el ambiente escolar.
- Argumentar estrategias para manejar y convivir con personas con comportamientos tóxicos de manera asertiva y saludable.
- Colaborar en equipo para construir un entendimiento común sobre las personalidades tóxicas y compartir aprendizajes.
- Reflexionar sobre cómo estas conductas pueden afectar su vida personal y social.

Recursos Necesarios

- Libro "Gente Tóxica", capítulos 9 y 10 (copias impresas o digitales para consulta rápida).
- Hojas de trabajo con preguntas guía y espacio para anotaciones (una por grupo).
- Cartulinas y marcadores para elaboración de mapas conceptuales o esquemas.
- Proyector o pantalla para mostrar imágenes o fragmentos cortos en video (opcional).
- Reloj o cronómetro para control de tiempos.

- Cuaderno o libreta personal para anotaciones y reflexión individual.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre tipos de personalidad y relaciones interpersonales (aprendido en clases anteriores).
- Experiencia previa en trabajo colaborativo y habilidades básicas para expresar opiniones en grupo.
- Habilidades para escuchar activamente y respetar las opiniones de los demás.
- Comprensión básica del vocabulario relacionado con emociones y conductas humanas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que en la sesión de hoy exploraremos dos tipos de personalidades difíciles que pueden afectar nuestro entorno, como el jefe autoritario y el neurótico. Señala que entender estas conductas es importante para manejar mejor nuestras relaciones y proteger nuestro bienestar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Plantea la siguiente pregunta detonadora al grupo completo: "¿Alguna vez han sentido que una persona en su escuela, casa o grupo siempre quiere controlar todo y no escucha a nadie? ¿O que alguien se preocupa tanto que parece que nada los calma?"

Estudiantes: Responden libremente con ejemplos cortos o comentarios sobre situaciones similares que hayan vivido o conocido.

Motivación y enganche:

Docente: Comparte un dato curioso: "¿Sabían que hay personas que sin darse cuenta pueden afectar mucho nuestro ánimo y nuestro día a día solo con su forma de ser? A estas personas se les llama 'tóxicas' y hoy aprenderemos sobre dos tipos muy comunes."

Contextualización:

Docente: Relaciona el tema con la realidad de los estudiantes: "En la escuela, en la familia o en grupos de amigos, podemos encontrar personas que actúan como jefes autoritarios o que están constantemente preocupados y nerviosos, y esto puede hacernos sentir incómodos o tristes. Conocer cómo son y cómo actuar nos ayuda a estar mejor."

Estudiantes: Escuchan y reflexionan sobre la importancia del tema en su vida diaria.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Divide a la clase en grupos de 3-4 estudiantes. Entrega a cada grupo un resumen breve de los capítulos 9 y 10, con puntos clave y ejemplos sobre el jefe autoritario y el neurótico. Explica que trabajarán juntos para entender cada personalidad y sus efectos.

Actividad 1: "Explorando al Jefe Autoritario"

- **Objetivo:** Analizar las características y efectos del jefe autoritario.
- **Instrucciones:**
 - En grupo, lean el resumen sobre el jefe autoritario.
 - Discutan y respondan: ¿Cuáles son las características principales de esta persona? ¿Cómo afecta a quienes lo rodean? Pongan ejemplos que hayan visto o imaginado.
 - Elaboren un esquema en cartulina que muestre estas características y efectos.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Esquema visual en cartulina.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Circula entre grupos, formula preguntas como "¿Por qué crees que este jefe necesita controlar tanto?", "¿Qué consecuencias tiene para el grupo?", y ayuda a clarificar ideas.

Actividad 2: "Descubriendo al Neurótico"

- **Objetivo:** Analizar las características y efectos del neurótico.
- **Instrucciones:**
 - En el mismo grupo, lean el resumen del neurótico.
 - Debatan: ¿Qué comportamientos presenta esta persona? ¿Cómo se siente quien convive con ella? ¿Qué estrategias podrían ayudar?
 - Creen un mapa mental en la cartulina que resuma sus ideas.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Mapa mental en cartulina.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, pregunta: "¿Por qué creen que la persona se comporta así?", "¿Cómo podemos apoyar sin lastimarnos?", y apoya en la organización del mapa.

Actividad 3: "Estrategias para convivir"

- **Objetivo:** Argumentar estrategias para manejar la convivencia con personas tóxicas.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo recibe una hoja con situaciones hipotéticas relacionadas con cada tipo de personalidad.
 - Discuten y proponen estrategias para actuar de forma saludable en esas situaciones.
 - Preparan una breve presentación para compartir sus soluciones con la clase.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Lista de estrategias y exposición breve.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, motiva a que consideren diferentes puntos de vista, y ayuda a sintetizar las ideas para la presentación.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Proponer que elaboren un pequeño cartel con frases positivas o consejos para manejar personas difíciles que luego compartirán con el grupo.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Asignar un compañero para trabajar en parejas dentro del grupo, usar ejemplos concretos y apoyo visual adicional, y facilitar preguntas guía más simples.

Transiciones

Docente: Al concluir cada actividad, resume brevemente lo aprendido y conecta con la siguiente diciendo, por ejemplo: "Ahora que conocemos al jefe autoritario, vamos a descubrir cómo es el neurótico y cómo afecta a los demás". Luego, tras la segunda actividad, introduce la importancia de pensar en cómo convivir con estas personas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis

Docente: Pide a cada grupo que con la cartulina que elaboraron realicen un "ticket de salida" escribiendo en una hoja tres ideas clave aprendidas sobre los jefes autoritarios, los neuróticos y estrategias para convivir con ellos.

Estudiantes: Completar el ticket de salida y entregarlo al docente.

Reflexión metacognitiva

Docente: Formula las siguientes preguntas para que los estudiantes las piensen y puedan compartir voluntariamente:

- ¿Qué característica del jefe autoritario o del neurótico te parece más difícil de manejar y por qué?
- ¿Qué aprendiste hoy que podrías aplicar si te encuentras con alguien así?
- ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo para entender mejor estos temas?

Retroalimentación

Docente: Revisa los tickets de salida y comenta en plenaria los puntos más relevantes e interesantes que surgieron. Felicita la participación y destaca las buenas ideas y reflexiones de los grupos.

Transferencia

Docente: Anima a los estudiantes a observar en su entorno personas que puedan presentar estas características y a practicar las estrategias discutidas para mantener relaciones saludables.

Tarea o reto

Docente: Propone que durante la semana escriban una breve reflexión en su cuaderno sobre una experiencia personal en la que hayan enfrentado una persona con alguna de estas características, y cómo aplicaron o podrían aplicar las estrategias aprendidas.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio con la pregunta detonadora, formativa durante las actividades colaborativas de desarrollo, y sumativa en el cierre con el ticket de salida y reflexión escrita posterior.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las características del jefe autoritario y del neurótico (objetivo 1).
- Comparte y compara los efectos de estas personalidades en las relaciones (objetivo 2).
- Propone estrategias adecuadas para manejar la convivencia con personas tóxicas (objetivo 3).
- Participa activamente en el trabajo colaborativo y respeta las ideas del grupo (objetivo 4).
- Reflexiona sobre la aplicación práctica y personal del aprendizaje (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observar participación y colaboración, rúbrica para evaluar la calidad de los esquemas y mapas mentales, revisión del ticket de salida y de la reflexión escrita para valorar comprensión y aplicación.

Evidencias de aprendizaje: Esquemas y mapas mentales elaborados por los grupos, lista de estrategias propuestas, presentaciones orales, tickets de salida escritos y reflexiones personales.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la sesión de 1 hora con estudiantes de secundaria (12-15 años) sobre los capítulos 9 y 10 del libro "Gente Tóxica", proponemos integrar mecánicas de gamificación que refuercen el aprendizaje colaborativo y los objetivos de entender y detectar las características del jefe autoritario y del neurótico. Estas mecánicas son motivadoras, simples y alineadas

con el contenido para mantener el foco en el aprendizaje.

Mecánicas de Juego Propuestas

• Reto de Identificación por Equipos:

- Dividir a la clase en equipos pequeños (3-4 estudiantes).
- Cada equipo recibe una serie de descripciones breves o frases típicas del jefe autoritario y del neurótico.
- Su reto es clasificar correctamente cada descripción según corresponda a uno de los dos perfiles tóxicos.
- Por cada acierto, el equipo gana puntos que se anotan en una tabla visible para todos.
- Tiempo límite por ronda: 10 minutos (para mantener la dinámica ágil).

• Juego de Roles “Detectives de Personalidades”:

- Después de la clasificación, cada equipo recibe un pequeño caso o escenario en el que deben identificar comportamientos del jefe autoritario o neurótico.
- Se les asigna un tiempo de 10 minutos para preparar y representar un breve diálogo o escena que ejemplifique la personalidad tóxica asignada.
- Los demás equipos intentan adivinar cuál personalidad está siendo representada y justifican su respuesta.
- Se otorgan puntos por creatividad, precisión y trabajo colaborativo.

• Desafío de Preguntas Relámpago:

- Al final de la sesión, realizar una ronda rápida de preguntas tipo quiz, donde los equipos responden preguntas clave sobre las características y efectos del jefe autoritario y neurótico.
- Se pueden usar tarjetas o una aplicación sencilla de quiz para hacerlo más dinámico.
- Por cada respuesta correcta, el equipo suma puntos adicionales, reforzando la revisión del contenido.

Beneficios Pedagógicos y Motivacionales

- Fomenta la participación activa y el trabajo en equipo, esenciales en el aprendizaje colaborativo.
- Motiva a los estudiantes a prestar atención y comprender las características de las personalidades tóxicas de forma lúdica.
- Permite aplicar el conocimiento en situaciones prácticas y creativas, facilitando la internalización del contenido.
- El sistema de puntos y retos mantiene el interés sin dispersar la atención del tema central.
- El tiempo controlado para cada actividad asegura que la sesión se mantenga dentro del límite de 1 hora.