

Sesión 10. Juego libre y cierre del programa

★ GRACIAS POR JUGAR CON NOSOTROS

Tipo	Última sesión del programa: juego libre con cierre reflexivo y celebración
Tiempo estimado	60 minutos
Estructura	Apertura-recuerdo (10 min) · Juego libre (30-35 min) · Cierre reflexivo y despedida (20 min)
Materiales	Juegos de mesa y materiales de juego libre. Mural de amabilidad (de la Sesión 9). Tarjetas o folios para la carta de despedida. Cuaderno del facilitador.

Descripción general

La décima sesión es la última del programa y tiene una doble función: proporcionar una última oportunidad de juego libre en la que el alumnado puede poner en práctica de forma integrada todo lo aprendido, y cerrar el programa con un momento de reflexión, celebración y proyección hacia el futuro. La persona que facilita orquesta este cierre con cuidado: no se trata de hacer un repaso académico, sino de reconocer el camino recorrido y celebrar el grupo que se ha construido.

Estructura y orientaciones para la persona facilitadora

Guion detallado de la sesión (Anexo V)

El guion completo de la Sesión 10 —apertura, juego libre, cierre reflexivo y despedida— se recoge en el ANEXO V del manual y en la plataforma web del programa.

El Anexo V incluye las frases de apertura y cierre, las preguntas de reflexión con orientaciones para su uso, la dinámica de la carta a SUM y el texto del discurso de cierre del facilitador/a.

- Apertura (10 min): breve recordatorio del camino recorrido a lo largo del programa. La persona facilitadora invita al grupo a evocar momentos de las sesiones anteriores antes de jugar por última vez.
- Juego libre (30-35 min): estructura habitual. Durante este tiempo, la persona facilitadora observa con atención especial, anotando dos o tres momentos concretos de aplicación de habilidades que pueda mencionar en el cierre.
- Cierre reflexivo (15 min): el facilitador o facilitadora lanza preguntas de reflexión al grupo sobre los aprendizajes del programa. No es necesario que todo el alumnado responda; el objetivo es crear un espacio de reflexión genuina.
- Despedida y actividad optativa (10 min): carta a SUM o frase de despedida individual. Se recogen las cartas como material del programa.

Preguntas de cierre del programa

¿Qué es lo que más te ha gustado del programa?

¿Hay algo que hayas aprendido sobre ti mismo/a? ¿Y sobre tus compañeros y compañeras?

¿Cuál es la habilidad que más has practicado: escuchar, colaborar, gestionar el enfado o ser amable?

¿Hay algo que antes te costaba y ahora te cuesta menos?

Si SUM te preguntara qué ha aprendido de la Tierra, ¿qué le dirías?

¿Qué vas a seguir practicando cuando termine el programa?

Indicaciones para casa — Sesión 10

Con esta sesión terminamos el programa. Vuestro hijo/a ha aprendido a escuchar, a colaborar, a gestionar el enfado y a ser amable.

Estas habilidades se practican en casa, en el recreo, con los amigos. Cada vez que la conversación en casa sea una práctica de escucha, o cada vez que en un conflicto familiar se usen los pasos de resolución, estáis apoyando lo que hemos trabajado.

Os animamos a preguntar: '¿Qué has aprendido en el programa que quieras seguir usando?' Y si vuestro hijo/a menciona a SUM, preguntadle quién es: seguramente tiene mucho que contaros.

Difusión del aprendizaje — Sesión de cierre

Propuesta principal: el alumnado prepara una presentación breve (3-5 min) para compartir con alumnado de otro curso o en la Sesión de Familias 2.

Contenido sugerido: qué es la amistad, qué hemos aprendido sobre la escucha, cómo funciona el semáforo, qué significa ser amable, quién es SUM.

Alternativa: cada alumno escribe una carta a sus familias explicando los tres aprendizajes más importantes que se lleva del programa.