**Formato e instructivo de planeación de una acción de educación para la salud (EpS) grupal**

**Diseñado por: Prof. Jacqueline Hernández Sánchez Actualizado en: agosto de 2022 Universidad Cooperativa de Colombia**



| **1. Nombre de la acción** | | | **Comunicacion Asertiva** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2. Fecha (dd/mm/año)** | | | 20/11/2024 | | | |
| **3. Problema o necesidad (situación de salud)** | | | Deficiencia en el conocer del tema, o falta de interes en la practica de los conocimiento previos | | | |
| **4. Comportamientos por promover** | | | Promover el Comunicacion Asertiva y el respeto entre los participantes para asegurar una mejor convivencia. | | | |
| **5. Participantes** | | | Poblacion del area de farmacodependencia A | | | |
| **6. Fecha de realización** | | | 20/11/24 | | | |
| **7. Lugar** | | | HOSPITAL SAN CAMILO area farmaco A | | | |
| **8. Hora de inicio** | | | 15:00 | | | |
| **9. Duración** | | | 56 minutos | | | |
| **10. Facilitador(es)** | | | Sara Guerrero - Juan Jaimes - Andrea Leal - Maria Jaimes – Marley Jaimes – Diego Guevara | | | |
| **11. Convocatoria de los participantes** | | | Minutos antes de la actividad se pasa por cada habitacion para invitarles a participar. | | | |
| **12. Actividades** | | | | | | |
| **Momento** | **Actividad** | **Descripción**  **de la actividad** | | **Duración** | **Materiales y equipos** | **Facilitador** |
| **Inicio** | **"Comunicando ando”** | El objetivo de "teléfono roto" es transmitir un mensaje a través de una cadena de jugadores, donde el mensaje suele distorsionarse, generando resultados humorísticos. Es un juego que resalta la comunicación y la interpretación.  Los jugadores se sientan en círculo y uno susurra un mensaje al siguiente. Cada jugador repite el mensaje sin que los demás escuchen, hasta que llega al último, quien lo dice en voz alta. Se compara el resultado con el mensaje original, generalmente resultando en una divertida distorsión. | | 10 minutos | Frases que van a pasar de persona a persona:  "Mis sentimientos son válidos y merecen ser compartidos."  "Puedo decir 'no' de manera amable y firme."  "Es importante escuchar antes de responder." | Juan Jaimes  Marley Jaimes |
| **Desarrollo** | **"El Juego de los Mensajes Amigables"** | Practicar la comunicación asertiva de manera positiva y segura.  Desarrollar la habilidad para expresar necesidades y emociones de forma respetuosa.  Fomentar la participación y la autoexpresión en un ambiente de apoyo.  **Explicamos brevemente los conceptos:**  Comunicación Verbal: Uso de palabras para expresar pensamientos y emociones.  Comunicación No Verbal: Lenguaje corporal, expresiones faciales, tono de voz.  qué es la comunicación asertiva: "Ser asertivo significa expresar lo que sientes y necesitas de forma amable y clara". | | 40  minutos. | Tren hecho en cajas. Fichas con imágenes, emociones o frases. Cartel informativo de conceptos. | Diego Guevara  Sara Guerrero |
| **Cierre** | **"Identifica el tipo de comunicación"** | Evaluar de manera sencilla el nivel de conocimiento sobre comunicación asertiva, no asertiva, verbal y no verbal.  Instrucciones:  1. Divide a los participantes en pequeños grupos.  2. Entrega a cada grupo tarjetas con ejemplos de situaciones que representen comunicación asertiva, no asertiva, verbal o no verbal.  3. Cada grupo debe identificar qué tipo de comunicación se muestra en la tarjeta  Para finalizar agradecemos la atencion brindada y la buena disposición por porte de todos los presentes, preguatamos si fue de su agrado la actividad y si hay algo que consideren podamos mejorar. | |  | Tarjetas con ejemplos previamente preparados. | Andrea Leal  Maria Jaimes |