



CON-VIVENCIA

Jugar en comunidad

*Hemos aprendido a volar
como los pájaros, a nadar
como los peces; pero no
hemos aprendido el sencillo
arte de vivir como hermanos.
Martin Luther King (1929-1968)*

PROGRAMA PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA.

ACTIVIDADES PARA LA TUTORÍA EN GRUPO.

Autor: Leandro Oseguera Lomeña..

En este archivo sólo hemos incluido las actividades que se dirigen a mejorar la convivencia dentro del grupo – clase y, claro está, sus índices sociométricos de cohesión, coherencia e integración, su red de comunicación, participación y reparto de tareas.

El archivo se estructura alrededor de los siguientes contenidos:

- Empezamos con un [sociograma](#), prueba para medir dichos índices, y adjuntamos, lo que consideramos de mucho mayor interés,
- Segundo una serie de [actividades](#) dirigidas a mejorar los objetivos antedichos.

Además proponemos otros grupos de actividades o programas que se pueden utilizar para trabajar en el grupo dentro del horario de tutoría (u de otros horarios).

- I. Actividades para elucidar y [resolver los conflictos del grupo](#) y comprometerse en su solución.
- II. Actividades para “[vivir la democracia](#)” en clase. La asamblea como vía de mejora de la convivencia.
- III. Actividades para el entrenamiento en estrategias de [resolución de conflictos](#).
- IV. Actividades para el [aprendizaje de habilidades sociales](#).
- V. Se encuentran relacionados con las estrategias propias de la tutoría.

ACTIVIDADES PARA MEJORAR LOS NIVELES DE INTEGRACIÓN EN EL GRUPO.

En ocasiones el tutor o un profesor considera oportuno conocer la estructura y calidad de las interacciones de su grupo de alumnos, conocer la red sociométrica y los índices de integración y coherencia del grupo.

Como producto de la interacción grupal se va generando una estructura de cooperación - competición, un sistema de estratificación y comunicación entre sus miembros. Debido a ella cada miembro disfruta de una posición o estatus y ha de atender a uno o varios papeles (será un alumno aceptado, rechazado, gozará de prestigio; podrá ser el líder, el organizador, el payaso...).

Entendemos por integración la capacidad de un grupo para mantener su estructura y un funcionamiento estable. Un grupo puede integrarse por razones internas (satisfacción de las necesidades individuales de sus miembros) o por razones externas (presencia de elementos externos que le impongan metas y estructura al grupo (el ejemplo más clásico es un grupo de trabajo designado por el profesor para realizar una tareas concreta).

La cohesión es la sensación de pertenencia al grupo, la identificación con sus metas, valores, normas y costumbres.

Con un sociograma podremos conocer la estructura de un grupo e, indirectamente, sus índices de integración, cohesión y participación; pero, creemos que lo importante no es disponer de estos datos, sino aprovecharnos de ellos para mejorar el nivel de integración, cohesión interna, participación eficaz y satisfacción dentro del grupo... para ello son muy útiles las actividades de dinámica de grupo, de las que a continuación proponemos algunas.

La aplicación de la dinámica de grupo en el aula nos servirán para:

- analizar su estructura grupal, lo que sin duda constituye una parte esencial del análisis de la clase,
- actuar, aprovechando ese conocimiento previo, sobre el grupo y sobre sus miembros de forma que facilitemos la integración y cohesión grupal,
- facilitar al grupo oportunidades para conocerse, aceptarse y desarrollar su colaboración, consiguiendo de esta forma una estructura grupal que favorezca el aprendizaje y una fecunda interacción mutua,
- influir en la conducta del grupo, en su nivel de convivencia y cooperación, con la intención de conseguir un clima de clase más positivo, una coexistencia más fluida y rica, en definitiva, una disciplina más favorecedora del trabajo y de la convivencia,
- motivar su nivel de actividad y participación, y de este modo posibilitar un ambiente de trabajo más enriquecedor,
- incrementar los factores que aumentan la eficiencia y madurez de un grupo.

LA PRUEBA SOCIOMÉTRICA.

La prueba sociométrica la usaremos para determinar la estructura grupal de la clase (sociograma) y la situación relativa de cada alumno con respecto al grupo (cuadro sociométrico).

La prueba sociométrica es un cuestionario secreto. En el sólo merece la pena considerar los dos primeros nombres de cada pregunta.

Para la valoración de sus resultados hay un programa informático en el Departamento de Orientación, si deseáis pasar la prueba podéis pedir copias al Dep. de Orientación.

Nunca se deben comunicar los resultados, ni a los propios sujetos, ni a los padres.

Algunas posiciones relativas de los alumnos con respecto a su grupo de interés para el tutor son:

Alumno estrella. El que recibe un número significativamente mayor de elecciones.

Alumno rechazado: Número de rechazos significativo (+10%)

Alumno aislado: No es elegido, ni rechazado.

Islas, parejas o tríos: Subgrupos de dos o tres que se eligen entre si.

También hay que considerar la estructura resultante, subgrupos y posibles alumnos que hacen de conexión entre ellos, relaciones entre los alumnos estrella, posibles alumnos que hacen de conexión para los alumnos rechazados o aislados.

Utilidad de este tipo de prueba.

Poder ejercer una influencia mas eficaz en la dinámica del grupo.

Incrementar la cohesión grupal, favorecer la convivencia y el trabajo eficaz.

Evitar el rechazo o el aislamiento social integrando en la dinámica grupal a los alumnos rechazados, aislados o a los alumnos islas.

Constituir grupos de trabajo mas eficaces.

Conseguir la colaboración de los alumnos estrellas en la buena marcha de la clase.

Determinar las vías de contacto entre subgrupos enfrentados o entre alumnos estrellas.

Recordar los resultados no deben ser comunicados en ningún caso a los alumnos, pues pueden generarse graves consecuencias.

A partir de la página 4 se proponen algunas actividades conducentes a mejorar los índices de integración y colaboración en el grupo. El tutor podrá elegir las que más le acomoden.

PRUEBA SOCIOMÉTRICA.

NOMBRE: _____

CURSO: _____ FECHA: _____

Contesta estas preguntas con sinceridad, todo lo que escribas tendrá carácter confidencial. En ningún caso se hará público. Debes poner el nombre y el apellido del compañero o compañera que elijas en cada caso.

1.- ¿Quiénes son los compañeros o compañeras de tu clase con los que te gustaría seguir el curso que viene? (recuerda poner el nombre y el apellido)

2.- Escribe los o las que preferirías no encontrarte el curso que viene

3.- Adivina el nombre de los compañeros o compañeras que habrán puesto que les gustaría seguir el año que viene contigo.

4.- Si pudieras invitar a una fiesta, una excursión, un partido a algunos amigos de la clase, ¿A quiénes invitarías?

OBSERVACIONES:

MEJORA DE LOS ÍNDICES SOCIOMÉTRICOS. PRESENTACIONES MISTERIOSAS.

*** OBJETIVO:**

Crear un clima de distensión, cómodo y con notas de humor.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso: Se organiza la clase en grupos de cuatro o seis alumnos. Cada alumno se presentará al grupo contando dos informaciones o historias (una verdadera asombrosa, espantosa o maravillosa y otra falsa pero creíble). El resto de miembros del grupo harán preguntas con el objeto de comprobar la veracidad de las dos historias.

Segundo paso: Cada alumno se va presentado al gran grupo y cuenta sus dos historias. El resto de miembros de su grupo debe identificar la que es cierta y la falsa, a partir de las preguntas que le hizo.

MEJORA DE LOS ÍNDICES SOCIOMÉTRICOS. TE SALUDO Y TE RECHAZO.

*** OBJETIVO:**

Romper inhibiciones y facilitar los acercamientos entre los miembros de un grupo.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso: Se pide al grupo que camine libremente por el espacio señalado (gimnasio o la pista deportiva). Mientras se van desplazando deberán, si se aproximan, estrecharse las manos como amigos, presentarse diciendo su nombre y preguntándose mutuamente ¿Qué grupo musical te gusta más? (la pregunta es indiferente y puede ser interesante cambiarla varias veces a lo largo del juego). Si los compañeros que se han saludado coinciden en la respuesta se darán otro apretón de manos muy amistoso, si la respuesta no es coincidente rápidamente se deben rechazar de forma muy desdeñosa.

Segundo paso: Se realiza una valoración final sobre los sentimientos que se hallan puesto en juego. ¿Cómo se sintieron al verse acogidos o rechazados por sus respuestas?

<p style="text-align: center;">MEJORA DE LOS ÍNDICES SOCIOMÉTRICOS. CUESTIONARIO.</p>
--

*** OBJETIVO:**

Incrementar las ocasiones de contacto entre compañeros y las oportunidades de conocimiento mutuo.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso: Cada miembro del grupo escribe su nombre (aquel con el cual desea que le llamen) en el centro de un folio, en caracteres grandes. Debajo de su nombre, y poniendo delante el número correspondiente a las preguntas, escribe las respuestas a las siguientes cuestiones:

1. Un recuerdo inolvidable.
2. Un acontecimiento importante.
3. Una fecha significativa.
4. Una o varias personas claves en tu vida.
5. Un cambio importante que hayas experimentado en tu vida.
6. Una afición.
7. Una cualidad.
8. Un defecto.
9. Una aspiración o deseo.
10. Una definición de ti mismo, un rasgo de carácter muy significativo.
11. ... Cada cual puede añadir otros rasgos o aspectos de su personalidad que considere importantes.

Segundo paso: Se dejan unos minutos para que cada alumno pueda ver y leer las respuestas de sus compañeros.

Tercer paso: El profesor recoge los folios e impidiendo que los compañeros puedan leer el nombre escrito en él va leyendo las respuestas. Los alumnos tienen que identificar el nombre del compañero que ha escrito esas respuestas.

MEJORA DE LOS ÍNDICES SOCIOMÉTRICOS. GUSTOS Y PREFERENCIAS.

*** OBJETIVO:**

Incrementar las ocasiones de contacto entre compañeros y las oportunidades de conocimiento mutuo.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso: Individualmente cada alumno hace una lista de las diez cosas que más le gustan, ordenándolas de mayor a menor. Luego, una segunda lista de las cosas que más le desagradan.

Segundo paso: En grupos de 5 miembros, se comunican las listas y realizan un mural que exprese lo representativo de los componentes del grupo a través de la imagen (dibujos o imágenes) y la palabra (si les resultará excesivamente complejo, pueden realizar únicamente una lista síntesis de las individuales).

Tercer paso: En gran grupo: Presentación y diálogo en torno a los murales y listas de los pequeños grupos.

Finalizar felicitando al grupo por haber logrado un consenso sobre sus gustos y resaltando el interés de estos procesos de participación colectiva para llegar a acuerdos en el grupo.

MEJORA DE LOS ÍNDICES SOCIOMÉTRICOS. LAS CUATRO ESQUINAS.

* OBJETIVO:

Incrementar las ocasiones de contacto entre compañeros.

* MATERIALES:

Folios con el título de cada categoría de clasificación elegida.

* PROCESO DE REALIZACIÓN:

Primer paso. Explicad a los alumnos que se trata de un juego con el que buscamos encontrarnos con personas que opinan como nosotros.

Para ello vamos a poner en cada una de las esquinas de la clase un folio con una frase o una palabra, todos los alumnos que se identifiquen con esa palabra o frase deberán dirigirse a esa esquina. Durante cinco minutos todos los que habéis ido a una esquina debéis explicar a vuestros compañeros por qué habéis elegido esa esquina y luego nombrar un portavoz explique al resto de compañeros vuestras razones.

* Posibles categorías (palabras) a utilizar para nombrar las esquinas.

- ¿Si fueras un color serías? A) Rojo. B) Amarillo. C) Gris. D) Azul.
- ¿Si fueras un animal serías? A) León. B) Delfín. C) Perro. D) Gato.
- ¿Si fueras celebre serías? A) Pintor. B) Escritor. C) Actor. D) Científico.

* Posibles categorías (frases) a utilizar para nombrar las esquinas.

- ¿Con qué frase estás más de acuerdo? A) Me gustaría tener mucho dinero. B) Yo quiero una moto. C) La felicidad es más importante. D) Querría poseer magia.
- ¿Con qué frase estás más de acuerdo? A) ¡Qué difícil será aprobar! B) Tenemos muchas tareas para casa. C) Me lo paso bien en el instituto. D) Me gustaría aprobar todo.

Segundo paso: Se les pide que se dirijan a una de las cuatro esquinas, la que corresponda con la palabra o frase que tiene el folio que está en esa esquina, y que durante cinco minutos hablen entre ellos para llegar a un consenso sobre las razones de su elección. Se hace volver a todos los alumnos a sus sitios y después de que el portavoz explique las razones del grupo, se repite la actividad por segunda vez con una nueva lista.

Tercer paso: Vuelven a ocupar sus sitios y se les hacen las siguientes preguntas (según el nivel de participación y cohesión del grupo se pueden hacer en debate abierto, o decirles que piensen las respuestas y que sólo contesten en voz alta a la última).

¿Con qué compañeros he coincidido en las esquinas? ¿Con quién no he coincidido nunca? ¿Qué puede significar que coincidamos con unos compañeros más que con otros? ¿Podemos aceptar que el compañero con el que no coincidimos no merece nuestra amistad y nuestro apoyo? ¿Con quién me hubiera gustado coincidir y no lo he hecho?

¿A quién has conocido mejor, o a quién te hubiera gustado conocer más?

MEJORA DE LOS ÍNDICES SOCIOMÉTRICOS. PUESTA A PUNTO DE NUESTRO MOTOR GRUPAL.

*** OBJETIVOS:**

- Desarrollar actitudes positivas entre los miembros del grupo.
- Promover la participación y la implicación de los alumnos en la vida del grupo.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso. Se escribe en el centro de la pizarra, encerradas dentro de un cuadrado, las palabras “cohesión, participación” y se les explica a los alumnos que ese cuadrado representa el máximo de cohesión y participación ordenada que se puede dar en un grupo. Después se dibuja un cuadrado concéntrico con el primero lo suficientemente amplio para que todos los alumnos puedan escribir sus nombres en él, pero no tan grande que no deje espacio fuera de él para que algún alumno pueda poner su nombre fuera de este segundo cuadro, que señala el límite mínimo de cohesión y participación en el grupo.

Se invita a los alumnos a que, por orden sin valoraciones o comentarios sobre lo que cada uno haya apuntado en la pizarra, ponga su nombre en la pizarra representando la posición en que lo sitúa su opinión sobre su nivel de cohesión y participación con el grupo. Si se siente muy identificado con el grupo y participa a gusto en todas sus actividades escribirá su nombre muy cerca del cuadrado central, si por el contrario considera que está excluido del grupo y no se siente identificado con él lo escribirá alejado del cuadrado central o incluso fuera del segundo cuadrado más amplio.

Segundo paso. Cada alumno por orden volverá a salir a la pizarra y podrá unir con flechas su nombre con el de otros dos compañeros o compañeras con los que desearía establecer un mayor contacto, conocer mejor. No se trata de unir con nombres de amigos, sino con nombres de otros compañeros con los que todavía no se tiene una relación fuerte y con los se desea iniciar una relación de amistad o ampliar los contactos ya iniciados, es decir, profundizar en un mayor conocimiento y confianza mutua. Rogarles que no unan sus nombres con los de otros que ya conozcan bien, con los que tengan una relación fluida.

Tercer paso. Se les pide que hagan una entrevista a una de las personas con las que unieron su nombre, en ella tienen que informar de ellos mismos y averiguar cinco cosas sobre esa persona que antes no conocían: sus gustos y deseos, su forma de opinar o ver las cosas, sus experiencias... (Avisarles de que lo que se trate en las entrevistas quedará en el ámbito de lo privado, no habrá porque informar de ello al resto de compañeros)

Cuarto paso. Invitar a los alumnos que lo deseen a cambiar su nombre en la pizarra acercándolo o escribiéndolo más lejos de lo que estaba si así lo desean, según sea su impresión sobre su nivel de cohesión y sobre su deseo de participación actual en el grupo.

Invitar a aquel alumno que lo desee a expresar en una breve frase su petición o deseo dirigida al grupo, sin referirse a nadie personalmente, es decir, no se pueden dar nombres de personas: ¿Qué le pediría al grupo, cómo le gustaría que fuera el grupo?

Quinto paso. Valorar entre todos la actividad. Haciendo hincapié en si ha habido un aumento de la cohesión grupal y del deseo de participar.

PROGRAMA DE MEJORA DE LA INTEGRACIÓN DEL GRUPO.

CONDUCTA DE AYUDA / CONDUCTA OBSTÁCULO.

*** OBJETIVOS:**

- Identificar algunas conductas que son una ayuda o un obstáculo para el buen funcionamiento del grupo.
- Estimular la comunicación entre los alumnos.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso. El profesor expone a la clase las características del “lenguaje negativo”, aquel que corta el dialogo y del “positivo” aquel que favorece la comunicación y explica las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.

Después pedirá a los alumnos que pongan ejemplos de frases y formas del lenguaje que facilitan o dificultan la comunicación. El profesor podrá proponer algunos si lo considera oportuno.

Es conveniente que las aportaciones (ejemplos propuestos por los alumnos) queden registradas en la pizarra. A un lado el “lenguaje facilitador de la comunicación” y al otro “el lenguaje entorpecedor de la comunicación”. Después se intentará registrar, también, en la pizarra las consecuencias del uno y del otro.

	Lenguaje positivo.	Lenguaje negativo.
Ejemplos:		
Consecuencias.		

Segunda paso: Formar grupos de cinco o seis alumnos. Cada grupo deberá intentar en unos cinco a diez minutos (según criterio del tutor) rellenar el siguiente cuadro.

	Conductas que ayudan al buen funcionamiento del grupo.	Conductas que obstaculizan su buen funcionamiento.
Ejemplos:		
Consecuencias.		

Tercer paso: Cada grupo pasará su hoja al siguiente grupo y recibirá la del grupo anterior, teniendo cinco minutos para revisarla y ampliarla. Este tercer paso se repite otra vez si se considera necesario.

Cuarto paso: Entre toda la clase se hará una síntesis de los documentos de los diferentes grupos, que quedará expuesta en el tablón de la clase y sobre la que se intentará que los alumnos hagan un compromiso para incrementar su lenguaje positivo y sus conductas de ayuda al grupo.

<p style="text-align: center;">PROGRAMA DE MEJORA DE LA INTEGRACIÓN DEL GRUPO. REACCIONES EN CADENA.</p>

*** OBJETIVO:**

- Incrementar el deseo de participar en actividades de grupo.

*** MATERIALES:**

Lápiz y papel (El papel ha de estar doblado en acordeón, con pliegues cada 2 cm., se pueden pegar varios folios para hacerlo más largo si fuera necesario).

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso. Se le da al primer alumno la tira de papel ya plegado (mejor preparar un acordeón de papel por fila de la clase, para hacer más dinámica la actividad), en el primer pliegue tendrá que escribir el nombre de un objeto y lo pasará al segundo que en el segundo pliegue habrá de escribir una definición del objeto y doblará el papel de tal forma que el tercer alumno no pueda ver el nombre escrito por el primero pero si la definición del segundo.

El tercero que sólo deberá poder leer la definición escrita por el segundo y deberá escribir el nombre de un objeto que le parezca que cumple esa condición, escondiendo la definición se lo pasará al cuarto que tendrá que escribir una nueva definición para el nombre del objeto que él ha escrito y así sucesivamente (hay que dejar claro que cada alumno solo podrá leer lo escrito por el inmediatamente anterior y no lo que hayan escrito el resto de sus compañeros).

Se pueden hacer tantos acordeones (folios plegados) como se quiera, es conveniente hacer varios pero no excesivos, con el fin de conseguir una gran variedad de definiciones y nombres a partir de uno solo (de una sola tira).

Puede resultar de interés que un acordeón lo inicien por el principio de las filas y otro por el final, así incrementamos la exigencia de atención y conseguiremos mas listas de nombres y definiciones sucesivos.

Segundo paso: Se leen seguidas todas las definiciones y nombres de los objetos escritos.

Como conclusión resaltar la dificultad que supone hacerse entender por los demás cuando nuestro lenguaje no es lo suficientemente claro, ni preciso y la ventaja del diálogo para el desarrollo de una comunicación franca y productiva.

Hacerles ver la necesidad de que cuiden su lenguaje (claridad y precisión) sobre todo en exámenes, ejercicios de clase, comunicados oficiales, etc.

PROGRAMA DE MEJORA DE LA INTEGRACIÓN DEL GRUPO. EL PERFIL DE NUESTRA CLASE.

*** OBJETIVO:**

- Realizar una aproximación al perfil de intereses y motivaciones del grupo clase y favorecer el descubrimiento por parte de cada alumno de su situación en ese perfil grupal.

*** MATERIALES:**

Lápiz, papel y la siguiente encuesta.

Encuesta del perfil de nuestra clase

Entre las opciones que en cada caso se te dan puedes elegir una, la que más valores o aprecies.

1. Cualidades personales:

Sinceridad, belleza, simpatía, inteligencia, fuerza, honradez, compañerismo.

2. Diversiones para el tiempo libre:

Pasear, hacer deporte, el cine, la discoteca, leer, ver TV, charlar con los amigos.

3. El regalo que mas te gustaría recibir:

Un vídeo, una ajedrez, ropa, un tocadiscos, una moto, un libro, diez mil pesetas.

4. Tus temores:

Suspender, a mis padres, las drogas, quedar en ridículo, que me expulsen, hablar en publico, no encontrar amigos.

5. Valores que debe mantener una persona:

Libertad, justicia, paz, amor, dinero, tolerancia ante los demás, solidaridad.

6. Para tener éxito lo mejor es:

El dinero, un buen diploma, el trabajo, la belleza, la inteligencia, tener buenas amistades, tener suerte.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso. Se lee la encuesta y se establece en la pizarra el perfil de la clase (2 ó 3 opciones más elegidas, no es necesario calcular porcentajes).

Conviene tratar de buscar (comentar) el porqué de las elecciones mayoritarias. Pueden hacerse otras cuestiones si se desea.

Lo más importante es que los alumnos logren identificar las coincidencias de opinión y valoración que existen entre ellos. Lo que les identifica como grupo y diferencia como individuos.

ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA DEL GRUPO. COMUNICARSE PARA COLABORAR.

*** OBJETIVOS:**

- Reconocer situaciones cotidianas que dificultan la comunicación fluida.
- Poner ejemplos vividos de alguna de esas situaciones que nos impidieron una comunicación adecuada.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso: (Suele requerir una sesión completa, si sobra tiempo se puede utilizar el segundo juego)

Explicar a los alumnos que se va a comenzar por un juego, una dinámica de grupo, que vamos a llamar “el acordeón”, para que ellos descubran las dificultades de la comunicación.

Informarles de las normas del juego y realizarlo.

“EL ACORDEÓN”

Con folios doblados como un fuelle de un acordeón (un doblado cada 2 cm. aproximadamente, una vez doblado hacía la derecha, otra hacía la izquierda) formar tantos acordeones como filas (o grupos de unos diez alumnos) halla en la clase.

El primer alumno de cada fila escribirá en el primer doblado del acordeón el nombre de un objeto o una cualidad, y le pasará el acordeón al segundo compañero. Éste a la vista del nombre que ha puesto el primero tendrá que escribir una definición apropiada al mismo, pasando el acordeón al tercero, pero de forma que este tercero no vea el nombre que escribió el primero, pero sí la definición del segundo. El tercer alumno escribirá el nombre que consideré que corresponde con la definición escrita por el segundo compañero (recordemos que no puede ver el nombre que se escribió con anterioridad), de nuevo pasará el acordeón al siguiente aunque doblando el acordeón para que no pueda ver el nuevo compañero lo que escribieron los anteriores al que se lo pasa, sólo podrá ver el último doblado escrito.

Cuando todos los compañeros hayan escrito algo en el acordeón, éste volverá al primero que deberá escribir un nombre o una definición (según corresponda) en el acordeón.

Por último se leen todos los acordeones y se comentan. ¿Qué destacarían en el juego? ¿Por qué ha ocurrido esa gran disparidad entre nombres y definiciones sucesivas? ¿Cuáles son los peligros de una comunicación deficiente? ¿Qué podemos hacer para evitar sus riesgos?

“EL TELÉFONO” (Juego alternativo o posterior anterior)

Situados los alumnos en corro el profesor le comunicará al oído al primer alumno la siguiente frase, asegurándose de que sólo la oye él, y le pedirá que repita al oído al compañero la frase. Éste segundo la repetirá en voz baja al tercero y así sucesivamente. Hasta terminar con el corro. El profesor volverá a leer la frase que dijo al primer alumno, y el último alumno dirá lo que él escucho. Repetir el juego si hubiera tiempo.

Tratar de descubrir cuáles fueron las causas de los cambios en el mensaje: malos entendidos o peores interpretaciones, falta de atención, ruido de fondo, invenciones, resúmenes sobre lo oído para evitar el esfuerzo de comprender o repetir toda la frase...

Terminar con reflexiones similares a las del último punto del juego anterior.

Segundo paso: (Toda la actividad exige de otra sesión completa)

Pasar a los alumnos el cuestionario “¿Qué tal nos comunicamos?” y pedirles que lo contesten.

Una vez contestados, recogerlos y hacer en la pizarra con ellos una síntesis, media de cada cuestión (para no hacerla muy larga se pueden escoger al azar diez cuestionarios).

Tercer paso:

Comentar con los alumnos los resultados:

- Los cinco factores más positivos.
- Los cinco que precisan ser mejorados.
- Los cinco con mayor dispersión entre las puntuaciones de todos los alumnos.
- Los contrastes que hay entre la intervención individual y la valoración del grupo (1ª y 2ª columna), justificarlo como una prueba más de esas dificultades propias de la comunicación. Una cosa es lo que se pretende comunicar y otra es lo que se logra comunicar.

Cuarto paso:

Intentar llegar con los alumnos a un compromiso de colaboración para disminuir la incidencia de los factores que dificultan la comunicación e incrementar la frecuencia de los que la facilitan.

El compromiso también puede ser individual en relación con los cinco factores individuales más significativos valorados por cada alumno.

CUESTIONARIO: “¿QUÉ TAL NOS COMUNICAMOS?”
--

Contesta sinceramente, sin pensarlo mucho; se trata de poner lo que dirías a un amigo o amiga en una conversación informal. Por favor, no pongas nombres en ningún caso. Cuando lo termines se lo entregas a tu tutor o tutora para que pueda extraer algunas conclusiones.

¿Qué nota le pondrías a las conductas de los demás compañeros y a la tuya en relación a la comunicación en clase?

CONDUCTAS A FAVOR Y EN CONTRA DE LA COMUNICACIÓN EN NUESTRA CLASE.	LOS DEMÁS	TÚ
1. Dar respuestas agresivas, cortes o desaires a los compañeros.		
2. Mostrar interés por sus preocupaciones y opiniones.		
3. Cuchichear al oído de un compañero mientras miramos a otro.		
4. Levantar la voz y gritar a los compañeros.		
5. Resaltar los fallos y errores de los compañeros.		
6. Compartir juegos, charlas, preocupaciones, deseos con los otros.		
7. Escuchar con atención todo lo que dice el compañero.		
8. Burlarse de otros.		
9. Cotillear sobre los secretos ajenos.		
10. Exagerar las virtudes, aventuras o realizaciones personales.		
11. Mostrarse por sistema “en contra” de las opiniones de otros.		
12. Perdonar al compañero sus fallos o errores.		
13. Ser un “plasta”, un “pesado”, con las preocupaciones propias.		
14. Interrumpir la conversación de otro.		
15. Aceptar la crítica como una muestra de interés del compañero		
16. Aislarse de los demás y no participar con ellos.		
17. No dejar participar a un compañero en los juegos y actividades.		
18. Defender de las críticas ajenas a un compañero no presente.		
19. Mostrar deseos de compartir, escuchar, cooperar con otro.		
20. Admitir al otro tal cual es, sin pretender cambiarlo.		
21. Otra que se te ocurra a ti:		

<p style="text-align: center;">PROGRAMA DE MEJORA DE LA INTEGRACIÓN DEL GRUPO. ELEGIMOS LOS VALORES DE NUESTRA CLASE.</p>
--

*** OBJETIVO:**

- Intentar comprometerlos en la defensa de unos valores comunes para la clase.

*** MATERIALES:**

La lista de valores propuestos para la clase.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso. Se explica al alumnado el proceso de realización de la actividad. En la pizarra se les escribirá una lista de valores, a la que podrán añadir los que deseen. (La lista se puede variar si interesa)

Primero individualmente y después por parejas y cuartetos, para terminar todos juntos se intentará establecer un consenso entre los cinco valores más importantes.

Segundo paso. Se copia en la pizarra el siguiente listado de valores (expresado en forma de conductas).

- | | |
|---|-------------------------------------|
| • Preocuparse por uno mismo. | • Ser buen compañero. |
| • Librarse de normas, tareas y deberes. | • Cuidar la clase y sus materiales. |
| • Ser amable y educado con todos. | • Preocuparse por hacer las tareas. |
| • Comportarse correctamente en clase. | • Disfrutar de más tiempo libre. |
| • Tolerar los defectos de los demás. | • Respetar a los compañeros. |
| • Prestar ayuda al que lo necesite. | • Intentar ser uno mismo. |
| • Ser sincero. | • Mostrarse simpático y cordial. |
| • Estudiar los exámenes. | • Hacer todas las tareas de clase. |
| • _____ | • _____ |

Tercer paso. Dejar unos minutos para que cada uno individualmente elija las cinco conductas que cree más importantes.

Cuarto paso. Hacer parejas de alumnos y pedirles que lleguen a un consenso entre ellos sobre las cinco conductas que los dos de común acuerdo consideran más importantes.

Quinto paso. Cada dos parejas formarán un cuarteto que también tendrá unos minutos para llegar a un consenso entre ellos.

Sexto paso. Se intentará llegar a un consenso entre todos los alumnos del curso (para facilitar el consenso se puede aceptar ordenar los valores o conductas de mayor a menor prestigio, aceptación entre los alumnos).

Séptimo paso. Invitar a los alumnos a comprometerse todos en mantener esas conductas (las elegidas como más importantes) en la clase.

<p>PROGRAMA DE MEJORA DE LA INTEGRACIÓN DEL GRUPO. EN BUSCA DEL CONSENSO</p>

*** OBJETIVOS:**

- Identificar algunas conductas que son una ayuda o un obstáculo para que el grupo alcance acuerdos por procesos de diálogo.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso: La clase deberá analizar los roles que se señalan en la lista de roles (se pueden cambiar o reducir los roles si se considera oportuno) indicando para cada rol el lenguaje y actitud que sería adecuado y qué actitudes y modos de comunicación deberían evitarse. Sus aportaciones deben quedar escritas en la tabla que se les entrega.

LISTA DE ROLES.

ROLES	ACTITUDES Y LENGUAJE APROPIADO	ACTITUDES Y LENGUAJE INAPROPD.
Coordinador: Persona con dotes de mando, que no se deja llevar por los deseos de diversión o juego de los miembros del grupo y mantiene siempre la actividad de todos centrada en la consecución del objetivo de trabajo.		
Apoyo a la coordinación: Su tarea es facilitar la tarea del coordinador y apoyar sus ideas y propuestas		
Experto: Su preparación científica y técnica y su capacidad de reflexión lo hacen idóneo para aportar ideas y soluciones a las dificultades del trabajo.		
Entendido en situaciones humanas: Su buen humor, su disposición a resolver conflictos, su preocupación porque predominen en el grupo unas relaciones agradables y no haya enfrentamientos.		

Defensor de los compañeros: Su función es defender a los miembros del grupo ante las exigencias del coordinador, en caso de que éstas sean injustas.		
Trabajador: Es aquel miembro del grupo cuya responsabilidad es realizar lo mejor posible las tareas que le ha encomendado el coordinador.		
Otros posibles roles: Crítico, conciliador, animador, perturbador de la relación humana, entorpecedor del trabajo, evaluador, chivo expiatorio...		

Segundo paso: Formar grupos de 6 a 7 alumnos. Pedir que en cada grupo se haga un sorteo entre sus miembros (o el tutor los distribuye según su criterio) de los diferentes roles que se han analizado (no se trata de elegir al más capaz, sino de dar prioridad al azar para que así todos los alumnos tengan de la oportunidad de representar un rol que no le es propio y que por tanto les exige una simulación).

Tercer paso: Solicitarles que haciendo, asumiendo como propios los roles que les han tocado en el sorteo y empleando las actitudes y modos de lenguaje positivos que señalaron intenten resolver la siguiente tarea grupal.

Se trata de que a través de un diálogo lleguen a un consenso en el grupo sobre las afirmaciones que se les copiarán en la pizarra (el tutor puede cambiar las frases si lo desea)

Cada alumno (dentro de su subgrupo) deberá, en un primer momento, contestar el cuestionario, para después en los siguientes 10 minutos tratar de establecer un consenso con sus compañeros sobre la veracidad, acuerdo, o falsedad, desacuerdo, de las afirmaciones. La tercera columna “Yo la formularía mejor así” pretende dar una oportunidad a reelaborar las afirmaciones y de esta manera permitir la aproximación de posturas y opiniones y, en definitiva, del consenso. Recordarles que se trata de que cada uno asuma las virtudes del rol que le ha tocado.

Son ciertas o falsas las siguientes afirmaciones:	V	F	Yo la formularía mejor así:
La violencia es un recurso que tiene un individuo para defenderse de la sociedad.			
La televisión es un excelente medio de formación de los niños y los jóvenes. Por eso, es bueno ver muchas horas de televisión			

La disciplina y las normas de convivencia son un recurso imprescindible para resolver los conflictos en los centros educativos.			
La preocupación que la sociedad tiene por el aumento del consumo de drogas entre los jóvenes es exagerado.			
Las notas son un buen índice para calificar el esfuerzo real que ha hecho un alumno.			
En esta vida lo importante es que cada uno luche por sus intereses sin preocuparse demasiado por los demás.			
Los gobiernos son capaces de ofrecer soluciones a los problemas de la sociedad de hoy.			
En la situación actual es imposible que estudiantes y educadores lleguen a establecer relaciones cordiales y amistosas.			

Cuarto paso: Es preciso asegurar un tiempo final en la sesión para analizar la actividad. ¿Cómo funcionaron cada una de las actitudes y estrategias que facilitan o entorpecen el diálogo? ¿Qué roles, qué actitudes fueron positivas y cuáles no lo fueron tanto? (Ojo se trata de valorar roles o conductas, no personas, se da por supuesto que cada alumno no ha hecho más que representar un personaje, el que le ha tocado en el sorteo no el que caracteriza su forma de ser)

Terminar animando a todo el grupo a procurar utiliza al máximo los roles, actitudes y lenguajes que facilitan el diálogo y a evitar los entorpecedores. Si se considera oportuno se puede hacer hincapié sobre el hecho de que en la actividad todos hemos sido capaces de desempeñar uno de esos roles aunque no sea muy frecuente en nosotros ese tipo de conductas, es decir, si nos empeñamos somos capaces de modificar nuestros roles en gran medida, se trata de intentar darnos desde el inicio esa oportunidad: voy a ser más... (dialogante, cooperador, activo, alegre...)

<p style="text-align: center;">PROGRAMA DE MEJORA DE LA INTEGRACIÓN DEL GRUPO. ELEGIMOS LOS VALORES DE NUESTRA CLASE.</p>
--

*** OBJETIVO:**

Intentar comprometerlos en la defensa de unos valores comunes para toda la clase.

*** MATERIALES:**

La lista de valores propuestos para la clase.

*** PROCESO DE REALIZACIÓN:**

Primer paso: Se explica al alumnado el proceso de realización de la actividad. En la pizarra se les escribirá una lista de valores, a la que podrán añadir los que deseen.

Primero individualmente y después por parejas y cuartetos, para terminar todos juntos se intentará establecer un consenso entre los cinco valores que más importantes considera cada subgrupo primero y todos juntos al final.

Segundo paso: Se copia en la pizarra el siguiente listado de valores (expresados en forma de conductas).

- | | |
|--|--|
| • Preocuparse por uno mismo. | • Ser buen compañero. |
| • Librarse de normas, tareas y deberes. | • Cuidar la clase y sus materiales. |
| • Ser amable y educado con todos.
tareas. | • Preocuparse por hacer todas las
tareas. |
| • Comportarse correctamente en clase. | • Disfrutar de más tiempo libre. |
| • Tolerar los defectos de los demás. | • Respetar a los compañeros. |
| • Prestar ayuda al que lo necesite. | • Intentar ser uno mismo. |
| • Ser sincero. | • Mostrarse simpático y cordial. |
| • Estudiar los exámenes. | • Hacer todas las tareas de clase. |
| • _____ | • _____ |

Tercer paso: Dejar unos minutos para que cada uno individualmente elija las cinco conductas que cree más importantes.

Cuarto paso: Hacer parejas de alumnos y pedirles que lleguen a un consenso entre ellos sobre las cinco conductas que los dos de común acuerdo consideran más importantes. Cada dos parejas formarán un cuarteto que también tendrá unos minutos para llegar a un consenso entre ellos. Por último se intentará llegar a un consenso entre todos los alumnos del curso (para facilitar el consenso se puede aceptar ordenar los valores o conductas de mayor a menor prestigio o aceptación entre los alumnos).

Quinto paso: Invitar a los alumnos a comprometerse todos en mantener esas conductas (las elegidas como más importantes) en la clase.

<p style="text-align: center;">PROGRAMA DE MEJORA DE LA INTEGRACIÓN DEL GRUPO. “EL DIBUJO COMPARTIDO” y “TÚ NO”</p>

OBJETIVO:

- Experimentar la necesidad de ceder para conseguir un fin común.
- Experimentar los efectos de algunas conductas en el trabajo en el grupo.

MATERIALES:

Para “El dibujo compartido”: :Folios, lápices y gomas. Ocupa unos 15 minutos.

Para “Tú no”: El documento del juego. Puede ocupar unos 30 minutos.

PROCESO DE REALIZACIÓN:

Para “El dibujo compartido”: Se forman parejas y se les pide que cada uno imagine un dibujo sencillo, no pueden comunicarse entre ellos el dibujo, ni decirse nada mientras intentan hacerlo juntos. Sujetando el lápiz entre los dos deben intentar en 5 minutos hacer los dibujos que han imaginado; pero sin hablar entre ellos. Solo pueden usar el lápiz y los gestos.

Analizad quienes han avanzado más en sus dibujos y por qué (imposición por la fuerza, dejación de la iniciativa, colaboración, acuerdo previo, etc.).

Repetid el proceso en un segundo intento, pero ahora deberán comunicarse los dibujos a hacer antes de empezar y han de ponerse de acuerdo en cuál será el primer dibujo a realizar.

Intentar hacerles analizar diferentes estilos de participar (colaboración, imposición, pasotismo, enfrentamiento...) y la necesidad de colaborar para conseguir un objetivo común.

Para “Tú no”: Explicadles las normas del juego. “Tenéis que resolver en grupo un asesinato a partir de las pistas que os dan, pero resulta que ningún miembro del grupo tiene todas las pistas, aunque entre los seis tenéis todas las pistas. Para que el juego sea más difícil cada miembro del grupo tendrá que cumplir escrupulosamente con las indicaciones que encuentre al inicio de sus pistas. El juego pretende hacernos descubrir los efectos de algunas conductas en el trabajo en grupo. Se trata de un juego, nadie debe sentirse ofendido por lo que le haya tocado, si todos participamos con entusiasmo podremos aprender mucho de este juego”

Formad grupos de seis alumnos, antes de darles las pistas, hacedles elegir a cada uno un número entre el uno y el seis, así daremos a cada alumno su personaje según su elección.

Dadles quince minutos para resolver el caso, vigilad que se cumplen las normas.

Facilitad la solución del caso y terminad preguntando a cada uno: ¿cómo se sintió en su personaje?, ¿qué dificultades tuvo?, ¿cómo podría ayudarse a una persona que tuviera alguna de estas conductas?

<p>PERSONAJE 1. “Tú no” Eres el personaje que todos los compañeros rechazan, no te quieren porque eres raro o diferente. Por tanto no te van a dejar participar en el juego, tendrás que quedarte observando como juegan los demás. Nadie quiere compartir contigo su sitio, rechazan tus opiniones y sugerencias.</p>	<p>PISTAS DEL PERSONAJE 1. “Tú no”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sangre del tipo de la Anzio se halló en el apartamento de Juno Pefí. • El esposo de la Sra Fernández era el ascensorista. • Anzio tenía una bala en un muslo y otra herida de cuchillo en su espalda. • Anzio y la Sra. Fernández habían sido vistos juntos.
<p>PERSONAJE 2. “El organizador eficaz” Eres buen organizador y gran trabajador, tus ideas suelen estar acertadas y ayudan a resolver el trabajo del grupo. Tu deber es hacer que el grupo funcione y trabaje.</p>	<p>PISTAS DEL PERSONAJE 2. “El mudo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • La señora Fernández había estado esperando en el hall del edificio a que su esposo dejara de trabajar. • Juno disparó a una persona en su apartamento un poco antes de medianoche. • El esposo de la señora Fernández sabía que su mujer y Anzio eran amantes.
<p>PERSONAJE 3. “El mandón” Todo ha de hacerse cómo tú opinas. Los demás están errados. Además en tu grupo hay personas que no deberían estar (los dos personajes anteriores).</p>	<p>PISTAS DEL PERSONAJE 3. “El manco”</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cadáver de Anzio Gutart fue encontrado en el garaje a las 1.25 h a.m. • Según el forense ya llevaba una hora muerto. • La policía no pudo hallar a Juno Pefí después del crimen. • Anzio había arruinado los negocios de Juno.
<p>PERSONAJE 4. “El ciego” Eres ciego, así que tendrás que pedir a los compañeros que te lean tus pistas y sus pistas, si quieres enterarte de ellas. Conviene que te pongas una venda en los ojos para que te sea más fácil funcionar como un ciego.</p>	<p>PISTAS DEL PERSONAJE 4. “El ciego”</p> <ul style="list-style-type: none"> • El ascensorista dijo que vio a Anzio a las 12 h. a.m. • La bala de la pierna de Anzio era de la pistola de Juno. • La señora Fernández vio a Anzio entrar en el inmueble. • Sólo una bala había sido disparada por la pistola de Juno.
<p>PERSONAJE 5. “El extranjero” Eres de otro país y no entiendes el castellano. Por eso te hemos puesto tus pistas en otra lengua, para que te sea difícil comprenderlas, como le pasaría a ese personaje.</p>	<p>PISTAS DEL PERSONAJE 5. “The foreingman”</p> <ul style="list-style-type: none"> • There were blood on the lift and in the garaje. • The clerk says nobody come into the building before 12 and nobody went out from the building after 1.20 h. a. m. • Juno went out from the building at 11.50 h p.m.
<p>PERSONAJE 6. “El pelota” Eres el pelota del profesor, por eso en el juego cada vez que uno de tus compañeros incumpla con su personaje te chivarás y pedirás al profesor que expulse al compañero del juego.</p>	<p>PISTAS DEL PERSONAJE 6. “El pelota”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se ha cometido un asesinato y disponemos de ciertas pistas que nos pueden ayudar a solucionar el caso. Sois el equipo de detectives que ha de hacerlo y por lo tanto tenéis que averiguar: ¿Quién es el asesino?, ¿la hora, el lugar y el motivo del asesinato? ¿con qué arma se cometió?