



MATERIALES PRÁCTICOS PARA LA
“CREACIÓN DE GRUPO”
EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA



Manuel Caño Delgado
Isabel Moncosí Gómez

Introducción

Dentro del proceso de cambio del Clima de Convivencia en un grupo, el primer paso pensamos que debe ser la "Creación de grupo". Un grupo problemático nos impedirá tratar los conflictos o el respeto a unas normas acordadas, si antes no creamos los lazos afectivos necesarios entre ellos y ellos con nosotros para permitir que ello ocurra.

Recordemos que la dinámica de grupos tradicional ya nos decía que para que un grupo funcione bien se necesita la cohesión afectiva y la cohesión de tarea. Desde nuestro punto de vista, experimentado en las aulas, la cohesión afectiva nos la proporcionarán las dinámicas y medidas destinadas a la creación de grupo, mientras que la cohesión de tarea la obtendremos a partir del desarrollo de una "Estructura de Aprendizaje Cooperativo", la cual presentamos en otros materiales.

Muchos de los conflictos y problemas grupales e interpersonales que surgen a lo largo del curso escolar, podrían prevenirse si a principio de curso creamos el ambiente humano propicio.

Este material práctico de Creación de Grupo, está destinado a su uso intenso en los primeros días del curso escolar y prolongarse, ya de forma esporádica o cuando se considere necesario, en las sesiones de tutoría.

El contenido de este material lo presentamos estructurado en dos bloques:

1. Dinámicas de creación de grupo.
2. Organización y funcionamiento del aula:
 - a. Reparto de responsabilidades.
 - b. Normas democráticas.



Dinámicas de creación de grupo



CUADRANTE DE DINÁMICAS BÁSICAS PARA LA CREACIÓN DE GRUPO

BLOQUES/NIVELES	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
PRESENTACIÓN	Me pica aquí ¿Me quieres?	Telaraña Corro de nombres	Corro de nombres Aposento	Palmas Limón-Limón
CONOCIMIENTO	<i>Autobiografía</i> El nombre, que te pillo. Círculos dobles	<i>Sherlock Holmes</i> Valentinas Círculos dobles	<i>Pegada de manos</i> Frases incompletas Círculos dobles	<i>Mi futura casa</i> SMYE Espia Círculos dobles
COOPERACIÓN	<i>El aro</i> Submarinos amigos Tortuga gigante Cuentos cooperativos	<i>El tren</i> Buscando la cola Sílabas musicales Cuentos cooperativos	<i>Sillas cooperativas</i> Paseo de codos Hagamos juntos... Cuentos cooperativos	<i>De vaso en vaso</i> Sacos de legumbres Soplo de la pluma-lazarillo Cuentos cooperativos
CONFIANZA Y COHESIÓN GRUPAL	<i>Control remoto</i> Los elefantes El corro de la tarde	<i>Paseo lunar</i> El viento y el arbol Bazar mágico	<i>Pareja de estatuas</i> Muelle humano	<i>La ducha</i> La alfombra mágica Pegatina de colores
APRECIO	<i>Simbolizo</i> Mirar con otros ojos (Gato y ratón)	<i>Masaje de animales</i> Mirar con otros ojos (¿Cómo crecer?, El elefante)	<i>Descubriendo nuestras cualidades</i> Mirar con otros ojos (ranitas en crema o las galletitas)	<i>Mirar con otros ojos</i> (el paradigma)
COMUNICACIÓN	<i>Tomar y recibir</i> El Telegrama	<i>Encuentros</i> El Zoo	<i>A la escucha</i> Edredón/Disco rayado	<i>Ópticas diferentes</i>
DECISIONES POR CONSENSO	<i>El juego de la Nasa, El barco se hunde, Preparando una fiesta</i> (estas 3 dinámicas las encontraréis en "Tutoría con adolescentes" de Brunet y Negro, libro que hay en todos los departamentos de orientación.) <i>Mesa redonda</i> (el equipo debate un tema, el secretario/a anota las conclusiones y el /la portavoz lo expone al profesor/a) <i>Folio giratorio</i> (el equipo coge un único folio y cada miembro escribe su opinión o dudas... sobre lo que el profesor/a le plantee y lo rota a los compañeros, así en 3-4 minutos tenemos la opinión, ideas previas... de todos los miembros del grupo sobre una cuestión. Utilizar <i>Roles básicos de equipo de aprendizaje cooperativo</i> .)			
DISTENSIÓN AFIRMACIÓN	<i>Manos cruzadas</i> Mensaje amplificado	<i>Pictionary</i> Disparates	<i>Director de orquesta</i> El lavacoches	<i>El amigo desconocido</i> Afecto no verbal

Intercalar las dinámicas según las necesidades del grupo o del profesorado.

DINÁMICA:

Pegatinas de colores

OBJETIVO: Cohesión grupal, integración de todos los miembros del grupo.

NIVEL DE APLICACIÓN: 2º ciclo de la ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: pegatinas pequeñas de colores.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: una sesión de una hora y si el debate es rico puede que dos sesiones en total.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El animador/a coloca al grupo en una fila y pone una etiqueta o pegatina de color en la frente de cada persona sin hablar. *Habrà varias pegatinas del mismo color y algunas de colores que sean únicos, que no se repitan (dos o tres, ej: del violeta, naranja y verde sólo habrá una persona con cada color; del rojo habrá 6, del azul 5, del amarillo 8...).*

A continuación se le dice al grupo que se agrupen sin dar más explicaciones. *Normalmente la gente tarda en reaccionar y al momento perciben que deberían agruparse con las personas que tienen la pegatina del mismo color. No pueden hablar, sólo hacerse señas. Esta inercia natural homogeneiza los grupos y excluye a los distintos (al violeta, al naranja y al verde se les deja solos, como mucho a lo mejor alguien les indica por señas que se junten entre ellos/as al tener en común que son los diferentes, los que están asilados). Es lo lógico, lo fácil, lo que se hace por costumbre...*

En este punto se le pide al grupo que se siente y comente cada uno/a cómo se ha agrupado, lo que ha ido pensando y cómo se ha sentido (al principio, en el intermedio y al final, si le han acogido si le han dejado sólo/a...)

Es importante que el animador/a les ayude a caer en la cuenta: ¿Hay otros criterios para agruparse?

Sí: El azar, grupos multicolores, por sexo, el número de personas por grupo, la proximidad, tener color o no, la amistad, etc.

Nadie les dijo que lo hicieran por colores pero la etiqueta, condicionante externo, se convierte en el elemento diferenciador, en vez de serlo otras cosas más importantes. Los que estaban solos se sienten inseguros, rechazados... Lo mismo ocurre con las clases sociales, las razas, en los grupos de alumnos el primer día de clase, etc.

Debe quedar clara la idea que desde ese momento y con respecto a los compañeros/as de clase, tienen que centrarse por ver las cosas que les unen y no las que los diferencian, las cosas que nos pueden beneficiar de los demás y no las que nos pueden molestar o perjudicar.

Si se ve oportuno esta actividad puede ampliarse pidiendo al grupo en esta u otra sesión que haga una lluvia de ideas sobre criterios que pueden usarse en esa clase para agruparse. Ej: personas que cantan o dibujan o explican bien, por sexos, por edades, por culturas, por contar mejor chistes, por ser solidarios...

Puede ser interesante que algún miembro líder natural lleve una pegatina de único color por si luego ayuda a ilustrar mejor que por tener criterios vacíos para agruparse corremos siempre el riesgo de dejarnos fuera a personas que son valiosas por muchos motivos.

VARIACIONES:

En vez de utilizar pegatinas, se pueden usar prendas de vestir u objetos de clase (lápices, sacapuntas, libros, tizas, teniendo en cuenta que esos objetos o prendas sean iguales para 5,6,7 personas y únicos para dos o tres. Ej: 7 personas con 1 lápiz cada una, una con una tiza, tres con libros...

COMENTARIOS-DEBATE:

Centrarnos en las cosas que nos unen, buscar criterios de unión más originales, habiendo profundizado algo más en las personas del grupo y no dejarnos llevar por lo que se observa a simple vista o en una primera impresión.

El grupo no debe gastar energías en discriminar si no en sacar partido de cada miembro.

FUENTE: Curso sobre "mediación en conflictos" de Paco Cascón Soriano.

DINÁMICA:
Bazar Mágico.

OBJETIVO: Conocimiento. Cohesión. Autoestima.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y postobligatoria

MATERIALES NECESARIOS: Una pizarra o un gran mural. Tizas o rotuladores y papel o posit.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar (mínimo 30')

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

1-El/la Animador/a cuenta: "Imaginaros que nos encontramos en un bazar donde hay de todo. Es mágico y especial, cada cuál puede coger la característica que más desearía tener, y en cambio, puede dejar lo que menos le gusta de sí misma. Sólo se puede entrar una vez para dejar una cosa y coger otra.

2- Cada persona escribe en un papel lo que dejaría y en otro lo que cogería, poniendo entre paréntesis su nombre.

3-Se divide la pizarra o el mural en dos partes: COGER y DEJAR.

4-Una vez que todas las personas tengan escritos sus papeles van entrando en el "Bazar" y van colocando su papel en el lugar respectivo.

5- A continuación se hace una puesta en común, comunicando las razones o motivos de sus elecciones.

6-Evaluación: se les pregunta ¿qué dificultades encontraron?, ¿Cómo se sintieron a lo largo de la dinámica o juego? ¿ pueden llegar a alguna conclusión teniendo en cuenta el contenido de la pizarra?

VARIACIONES:

Se les puede facilitar o nombrar ejemplos de cualidades personales (ya que es habitual que a los jóvenes y adolescentes les cueste nombrar y localizar las cualidades o virtudes personales)

COMENTARIOS-DEBATE:

Sería bueno conseguir que saquen o extrapolen, con ayuda, cuáles son las cualidades individuales que tienen entre todos/as, que benefician al desarrollo de su grupo y elaborar una lista de ideas sobre cómo conseguir que todos los miembros del grupo las vayan desarrollando poco a poco. Si el resultado es maduro para su edad, si es rico, se puede copiar en cartulinas o simbolizarlo con dibujos, fotos..., para tenerlo presente todo el año a modo de guía.

FUENTE: Taller de Juegos Cooperativos, en "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Masaje de animales

OBJETIVO: Para despedir una sesión, confianza, aprecio, distensión.

NIVEL DE APLICACIÓN: Cualquiera.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 15 minutos o más si se quiere alargar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El animador/a coloca al grupo y a sí mismo/a haciendo un círculo de forma que cada uno vea la espalda de su compañero, como si fueran un gran gusano. Se les indica que la actividad que se va a hacer servirá para relajarnos entre todos/as un poco y va a consistir en dar un masaje de espalda a nuestros/as compañeros/as de delante. Nuestras manos se van a convertir en diferentes animales. El animador/a va diciendo animales y simula con sus manos el movimiento que dichos animales irían haciendo en nuestras espaldas. Hace un primer ejemplo y a continuación todos/as irán representando cada animal en la espalda de sus respectivos compañeros/as.

Los animales nos los podemos inventar. Por ejemplo: un ratoncito: los dedos corretean rápidamente y a pasos cortitos; una serpiente: las manos puestas de canto zizagean haciendo ssssss en la espalda de arriba abajo; caballo: los puños van galopando (sin hacer mucha fuerza) a lo largo de la espalda; el águila: da suaves picotazos; la hormiga: sube sigilosa por el cuello; etc.

VARIACIONES:

Si se prefiere se pueden simular otras cosas: huevo que se esparce por la cabeza, gotas gordas de lluvia, una pinza de la ropa que da pellizcos suaves... Incluso si el grupo no es muy numeroso, se pueden traer objetos para que cada persona los utilice al dar el masaje, ej: rodillo de cocina, bola de goma espuma, plumas...

COMENTARIOS-DEBATE:

Se les puede preguntar cómo se han sentido y aprovechar el momento para hacerles consciente de lo agradable que es ayudarnos entre todos/as o hacer cosas agradables a los demás y que los demás nos las hagan a nosotros/as. Según la ocasión esta actividad puede dar pie a una lluvia de ideas sobre cosas agradables que el grupo querría hacer cada cierto tiempo para sentirse a gusto.

FUENTE: Curso sobre "mediación en conflictos" de Paco Cascón Soriano.

DINÁMICA:

Descubriendo nuestras cualidades.

OBJETIVO: Mejora de autoestima, cohesión grupal, aprecio.

NIVEL DE APLICACIÓN: Cualquier nivel.

MATERIALES NECESARIOS: Papel y bolígrafo.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Depende del tamaño del grupo, mínimo 30 minutos.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Cada persona escribe en la parte superior de un folio al menos cuatro cualidades/aspectos positivos que valoren de ellos/as mismos/as. Según el nivel del grupo puede venir bien apuntar en la pizarra o comentar ejemplos de cualidades personales, ya que a veces no tienen claro qué es una cualidad o hacen un listado pobre. Al terminar el animador/a señala que se paseen por la clase para enseñar su papel y ver los papeles de los demás. Deben completarse mutuamente los papeles escribiendo en el de los compañeros/as otras cualidades que aún no estén escritas pero que observamos que tienen como persona y si ya están todas puestas se puede marcar con una cruz las que esa persona ve en el compañero/a.

¿Por qué cuesta escribir y enseñar tus cualidades?

- Sociólogos: Necesidad de tener todo el tiempo ocupado. No hay tiempo para mirarse a sí mismo, analizar las cosas...
- Nuestra tendencia cultural ha conllevado durante mucho tiempo hacer examen de conciencia para descubrir lo "malo" que hay en ti.
- La TV influye mucho en este tema. Los modelos de la TV tienen un efecto tremendo. Son modelos inalcanzables para el 90 % de la humanidad. Producen anorexias, bulimias, vigorexias, etc.
- Se acentúa sólo lo negativo. "Cuando hago algo bien, nadie se da cuenta. Cuando hago algo mal, nadie lo olvida".
- El Listón: Se pone el listón muy alto para lo positivo y muy bajo para lo negativo, los defectos.
- La opción por defecto: Entendemos que comportarnos bien, hacer las cosas bien, "es nuestra obligación", luego no se destaca lo positivo y sí lo negativo.

La autoestima en sus primeras fases se basa en:

- El espejo: la imagen que los demás te devuelven de ti.
- El efecto Pigmalión: las profecías autocumplidoras. Lo que se espera de alguien, acaba cumpliéndose.

COMENTARIOS-DEBATE:

Es importante preguntar al final de la actividad cómo se sienten, si les ha sorprendido alguna cualidad propia anotada por otro compañero/a, si ven a los demás de otra forma...

FUENTE: Curso sobre "Mediación en conflictos" de Paco Cascón Soriano.

DINÁMICA:
Tela de araña.

OBJETIVO: Presentación, aprecio.

NIVEL DE APLICACIÓN: Cualquiera.

MATERIALES NECESARIOS: Un ovillo de lana.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: De 30 a 45 minutos, aunque depende del tamaño del grupo.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Para trabajar la Presentación:

El grupo se coloca en círculo. El animador/a pasa el ovillo de lana a otra persona, quedándose con una punta de la lana, dice su nombre y algún dato más (ej: su comida preferida, su edad, lugar de nacimiento...) La persona que recibe el ovillo debe recordar en voz alta lo que ha dicho la persona que se lo pasó y luego dar sus propios datos. Así sucesivamente hasta llegar al último miembro. Se va tejiendo una red. Si se desea complicarlo o alargarlo se puede deshacer la red, devolviendo cada persona el ovillo a quien se lo lanzó, diciendo los datos de éste/a.

Para trabajar el aprecio.

Se desarrolla la dinámica igual que la anterior con una variación: Cada vez que se echa el ovillo a alguien se le dice algo positivo que tiene como persona, o que aporta como estudiante a la clase...

VARIACIÓN:

Si no hay ovillo de lana se puede hacer la misma dinámica con una bola de papel u otro objeto, simplemente no se verá la red que se va tejiendo.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

El barco se hunde.

OBJETIVO: Aprender a Consensuar.

NIVEL DE APLICACIÓN: 4º ESO, Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Papel y bolígrafo.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 50 minutos la dinámica inicial y 30'o más el debate sobre cómo consensuar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Dinámica de decisión por consenso:

El animador/a divide al grupo en pequeños subgrupos y cuenta una breve historia: Consigna: Lo que no diga no debéis preguntármelo. Sois el capitán de un barco en alta mar. Avisan de una vía de agua y en 5' el barco va a naufragar. Todos los chalecos y balsas están en mal estado excepto una en la que caben 5 personas. Sois doce: ¿Qué personas subirán?

- | | | |
|-------------------|---------------|----------------------|
| 1. Capitán | 5. Inválido | 9. Toxicómano |
| 2. Señora 85 años | 6. Científica | 10. Cantante de rock |
| 3. Madre | 7. Empresario | 11. Estudiante |
| 4. Su hijo | 8. Trabajador | 12. Cura |

Primero cada persona decidirá individualmente la lista de viajeros/as escogidos/as, 5'. Después se tomará una decisión consensuada en grupos de 5 o 6 personas, 12'; (durante los primeros 4 minutos puedes cambiarte de grupo si tu opinión está muy alejada de las otras opiniones). A continuación los portavoces exponen al gran grupo las decisiones tomadas en el suyo 15'; sólo ellos/as pueden intervenir, el resto del grupo puede hacer alguna apreciación por escrito a su portavoz(hasta 4 mensajes) si algún miembro cree que no está representando con fidelidad la opinión consensuada. Cualquier persona puede cambiar de portavoz si no se siente representada por el suyo cuando se establezca el debate entre portavoces.

Una vez finalizado el tiempo el animador/a establece un debate sobre:

¿Quién no se ha sentido identificado/a con la propuesta?

¿Cómo se han sentido?

¿Qué elementos o factores creen necesarios para consensuar decisiones en grupo?

El animador/a irá facilitando la información que se expone a continuación partiendo de las aportaciones y comentarios que hagan los participantes.

COMENTARIOS-DEBATE:

Una causa de conflicto en un colectivo, puede ser la incapacidad de tomar decisiones consensuadas colectivas. Se toman por mayoría, por poder, etc. Si se toma una decisión por mayoría, el grupo que pierde puede empezar a poner zancadillas e impedimentos para que se lleve a efecto la decisión tomada, o, en segundo lugar, ese grupo derrotado no se implica, se inhibe de las consecuencias de esas decisiones. Tan malo, o peor, es tomar una decisión por cansancio. Es importante aprender a tomar decisiones por consenso. No basta con la voluntad de querer hacerlo. Hay que aprenderlo. El consenso es para cuando estamos en desacuerdo. Cuando estamos de acuerdo no hace falta ni consenso, ni votación. La votación no siempre es lo más rápido en cuanto a eficacia y a acabar con los conflictos.

Dos ideas previas, para tomar decisiones por consenso:

- 1. Hay que tener la voluntad de hacerlo. Hay que tener en cuenta que hace falta crear grupo.*
- 2. El poco tiempo supone una dificultad. Excesivo tiempo no es una ventaja para consensuar. Hay que limitarlo.*

Cinco pasos para tomar una decisión por consenso:

- 1. Todos deben tener la información necesaria de lo que se discute y deben tener clara la estructura facilitadora del proceso de toma de decisión en consenso.*
- 2. Acordar criterios que ayuden o guíen la decisión.*
- 3. Determinar Recursos disponibles. La más fundamental.*
- 4. Acordar objetivos*
- 5. Decidir (por ella se suele empezar obviando las anteriores)*

Estructura facilitadora: "Es fundamental elegir a alguien que facilite el consenso: el facilitador."

Para ello, está la figura del facilitador que debe ser rotativa. Funciones:

- El facilitador, no es como un moderador que da la palabra según se la pidan, sino que debe repartir la palabra. Conseguir que todos/as participen.*
- Debe establecer y distribuir tiempos para cada tema.*
- Debe hacer que la gente se concentre en el tema, que no se disperse, que no se repita.*
- Debe anotar las propuestas que se van haciendo.*
- Cada cierto tiempo, debe sintetizar lo que ha salido y hacer una propuesta con una llamada al consenso*
- Debe promover dinámicas que rompan diálogos de sordos o multimonólogos.*
- Debe proponer algunos descansos en ciertos momentos.*

Se debe nombrar al final de cada reunión para la siguiente y así tendrá tiempo para preparársela, recibirá las propuestas de temas para la siguiente reunión y mandará información sobre dichos temas a todos los asistentes a la misma.

Observación: De nada sirve trabajar técnicas de comunicación y de toma de decisiones, si no hay espacios donde los alumnos/as puedan tomar la palabra y practicar todo esto.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Mirar con otros ojos.

OBJETIVO: Aprecio, comunicación. Empatizar.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Cuentos para empatizar.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar. Depende del provecho que el grupo le saque al debate tras el cuento.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El animador/a prepara uno o más cuentos elegidos previamente en función de los temas que desee tratar a parte de la empatía. Puede leerlo o dárselo a un miembro del grupo para que lo lea, despacio, entonando y dando tiempo a que las personas se vayan imaginando las situaciones que ocurren. Si se ve oportuno se pueden escoger voluntarios/as y escenificar el cuento a medida que se va leyendo (no es necesario que sepan de que va la historia), esto permite captar rápidamente la atención de todo el grupo y se entienden y retienen mejor las diversas versiones o posturas de los protagonistas.

VARIACIONES:

- Analizar episodios de la Historia desde otros puntos de vista. Por ejemplo: Escribir la historia de una guerra entre dos países con un Instituto de cada país, desde el punto de vista del otro; En fútbol: Después de un Madrid – Barça, analizar la prensa: Marca, As, Sport, Mundo Deportivo, etc.
- Juegos de roles: representarlos intercambiándose los papeles entre los protagonistas.

COMENTARIOS-DEBATE:

Hay que aprender a ver las diferentes percepciones de las personas para entendernos mejor y aprender a convivir. La dificultad para ponernos en la piel de otro es lo que provoca enfrentamientos, rupturas, malas interpretaciones, por eso es muy importante desmontar la idea de que sólo existe mi verdad o mi versión de las cosas y para ello leer cuentos con efecto, moraleja, doble versión ayuda a caer en la cuenta. Se le puede pedir al grupo que extrapole lo que han aprendido a otros momentos de su vida, que pongan ejemplos en los que después de un enfrentamiento cayeron en la cuenta de que la otra persona también tenía su razón, o situaciones actuales en las que no son capaces de ver la otra versión y ayudar entre todos a entender mejor a la otra parte. El grupo puede proponer ideas que se le ocurran para aprender a ver las otras versiones o percepciones en el día a día dentro de su clase.

FUENTE: Autores.

DINÁMICA:

Frases incompletas.

OBJETIVO: Profundizar en el conocimiento de otras personas. Valorar el mundo de los sentimientos.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Listas de frases.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Se trata de compartir sentimientos a raíz de terminar una serie de frases. El animador/a entrega un folio con la lista de frases a cada persona y les pide que las completen individualmente. Después en gran grupo se comenta la dinámica:

¿Nos ha costado rellenar las frases?

¿Cómo valoramos los sentimientos?

¿Nos resulta fácil expresarnos?

¿Estamos atentos/as a los sentimientos de los demás?

VARIACIONES: En vez de entregar copias de las listas se les puede dictar las frases en sus cuadernos. El animador/a puede inventar las frases que quiera en función de los temas que más le interese tratar.

COMENTARIOS-DEBATE: El debate puede dar juego para hablar de los problemas de relaciones que tienen las personas, con sus amigos/as, padres, profesores, etc.

FRASES INCOMPLETAS:

Cuando estoy callado en un grupo me siento...

Cuando estoy con una persona y no habla me siento...

Cuando me enfado con alguien me siento...

Cuando alguien se enfada conmigo me siento...

Cuando critico a alguien me siento... Cuando alguien que está conmigo llora, me siento...

Cuando digo un cumplido a alguien me siento...

Cuando me dicen un cumplido me siento...

Cuando soy injusto me siento...

Cuando alguien es injusto conmigo me siento...

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:
Autobiografía.

OBJETIVO: Conocimiento. (facilitar a los demás información que cada uno/a considera más significativa de si mismo/a).

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Folios o cartulinas y útiles de escribir.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Una hora.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Cada participante escribe en un folio o cartulina durante 5 minutos, los datos que considere más significativos de su vida, sin poner su nombre.

El animador/a recoge todos los folios y los baraja, después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va eligiendo cada vez.

Es importante que los participantes a la hora de hacer esta dinámica se conozcan mínimamente.

FUENTE: M. Jelfs, en "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:
Sherlock Holmes.

OBJETIVO: Conocimiento. Desarrollar la capacidad de observación de otros y conocer un poco más a tus compañeros/as de grupo.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Papel y lápiz.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 45 minutos mínimo.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Los participantes se ponen de pie y cada uno/a se convierte en un detective tras la pista de algo. Por ejemplo: voy tras la pista de buenos/as cantantes, dibujantes, etc. Cada detective se acerca a alguien y puede hacerle 4 preguntas indirectas, nunca pueden preguntar de forma directa sobre la pista tras la que se va. Si tras la respuesta se cree estar en lo cierto se le dice: "eres un buen dibujante, o cantante, o amazona..." El otro/a afirma o niega. Entonces el detective tendrá que explicar por qué ha llegado a esa conclusión. Se puede continuar tras otras pistas.

VARIACIONES: Si el animador/a quiere puede decirle a los participantes que anoten las investigaciones y luego se comenta en gran grupo los resultados, las anécdotas, se analiza cuales han sido las preguntas indirectas más acertadas, cómo se han sentido haciendo la actividad.

COMENTARIOS-DEBATE: Se puede sacar partido a las equivocaciones que se den para tomar conciencia de que no se debe juzgar a las personas y menos aún sin conocerlas, porque nos podemos equivocar, podemos ser injustos/as... Se puede sacar una moraleja o un aprendizaje según lo que comente en el debate el grupo: es importante dejar a un lado los prejuicios, dar un tiempo u oportunidad a las personas para demostrar cómo son antes de valorarlas o de posicionarnos respecto a ellas.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Edredón / Disco rayado.

OBJETIVO: Afirmación, resistencia a manipulaciones verbales, desarrollar resistencia asertiva.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Una hora.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El animador/a coloca al grupo en parejas y les explica las claves del juego: antes de empezar se dejará un minuto de silencio para que cada uno/a se meta en situación. Un miembro de la pareja interpela al otro sobre una actitud, un defecto....El otro miembro de la pareja intentará responder de una de las dos formas siguientes:

EDREDÓN:

-Frente a un hecho indiscutible, responder: "es cierto"

-Frente a una opinión, responder: "es posible"

-Frente a un argumento de razón, responder: " es lógico"

DISCO RAYADO: (cuando la manipulación es muy fuerte)

Repetir todo el tiempo la primera respuesta que se haya dado. Por ejemplo: ¿Por qué no quieres ordenar tu cuarto? Porque no tengo ganas. No sería más agradable tener en orden tu cuarto. Si, pero no tengo ganas.

Pasado un tiempo (unos minutos), cuando el animador/a de una palmada, se intercambiarán los roles entre los miembros de la pareja, dejando en esta caso también un minuto de silencio para meterse en el papel.

Valorar en gran grupo las actitudes que se han dado, las que es preciso evitar. ¿Se han sentido cada vez más reforzados, incitados al diálogo, enfrentados...?

Algunas parejas pueden hacer la técnica del edredón y otras la del disco rayado.

COMENTARIOS-DEBATE:

Dejar claro en el debate que siempre es importante dialogar con las personas pero que en caso de avasallamiento o de manipulación es importante descubrir que con estas técnicas puedes mantener firme tu postura sin necesidad de acabar discutiendo, gritando o recurriendo a respuestas violentas. Sería interesante que comentaran situaciones en las que puede venir bien aplicar estas técnicas.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

El corro de la tarde.

OBJETIVO: Afirmación, favorecer la autoestima y la cohesión grupal.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Una hora.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Sentados/as en círculo. El animador/a explica lo que cada persona del grupo tiene que decir. Por ejemplo:

-Decir la flor, el animal o el árbol que te recuerda la persona que está a tu derecha diciendo el por qué, y explicar una cualidad tuya a la persona que tienes a la izquierda.

Al final cada uno/a debe decir, siguiendo un orden, una, dos o tres palabras que expresen sus sentimientos agradables cuando están con el grupo.

VARIACIONES:

Se puede obviar el decir cosas a las que te recuerda y decir directamente la cualidad de la persona que está a tu derecha. También se pueden escoger otros elementos comparativos según el grupo y las edades (coches, barcos, bancos, casas...)

COMENTARIOS-DEBATE:

Preguntar si les fue fácil decir cualidades positivas o escuchar las suyas propias...y concluir que es algo que se debería hacer más a menudo.

FUENTE: S. Judson, "Aprendiendo a resolver conflictos".

DINÁMICA:

Aposento

OBJETIVO: Presentación y desarrollo de la creatividad, romper el hielo.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno, una silla o sitio más que el número de participantes.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 15-30 minutos, dependerá del tamaño del grupo.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El juego debe desarrollarse con rapidez. Sentados/as en círculo con una silla o hueco vacío. Comienza el juego la persona que está a la izquierda de la silla vacía, presentándose de la siguiente manera:

" Soy.... Y quiero que mi aposento sea ocupado por (nombre de otra persona del grupo). A continuación le indica cómo quiere que venga: bailando, a la pata coja, sentada/o, volando...La persona nombrada puede requerir la ayuda de las dos personas sentadas a ambos lados de ella, si lo considera necesario para desplazarse de la forma pedida. La persona nombrada ocupará la silla que quede vacía. Continúa el juego la persona nombrada.

VARIACIONES:

Se puede aplicar como primera dinámica de presentación en cuyo caso tendrán que preguntar el nombre a la persona señalada y entonces decir la frase. O se puede aplicar como segunda dinámica de presentación para reforzar que todo el mundo se sepa los nombres de los componentes del grupo, por ejemplo después de hacer " corro de nombres".

Para asegurar que se aprenden los nombres se le puede pedir a la persona nombrada que repita una frase como: fulanito quiere que su aposento sea ocupado por mi. De esta manera todos/as tienen que estar pendientes de los nombres.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Corro de nombres.

OBJETIVO: Presentación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 10 minutos.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El juego debe desarrollarse con rapidez. Sentados/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gira con el brazo estirado señalando con el dedo. Cada uno/a dice su nombre cuando el dedo le señale haciendo un gesto: saltando, giñando un ojo, cantando, girando despacio, girando deprisa, cambiando de lado...

VARIACIONES:

A parte del nombre se le puede pedir algún dato más que los presente, que haya señalado previamente el animador/a, ej: plato de comida favorito, lugar de procedencia, edad...

Se puede pedir una segunda ronda en la que al ser señalados digan los datos de presentación de su compañero/a de la derecha.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Palmas

OBJETIVO: Presentación y desarrollo del sentido del ritmo.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 15 minutos, dependerá del tamaño del grupo.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Sentados/as en círculo el animador/a marca el ritmo:

- un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas,
- una palmada,
- mano derecha hacia atrás por encima del hombro con el pulgar mirando hacia atrás.
Lo mismo se hace con la izquierda.

Cada vez que le toque a uno/a debe hacerlo con la derecha diciendo su nombre al llevar la mano atrás y sin romper el ritmo continuar con la izquierda diciendo el nombre de otro compañero/a. A la vez todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo aunque no hablen. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona.

VARIACIONES:

Se recomienda aplicarla como segunda dinámica de presentación o si es la primera deberían haberse dicho primero los nombres o anotados en pegatinas en la ropa.

Si hay personas con dificultades motoras se pueden hacer gestos más sencillos o más lentos...

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

¿Me quieres?

OBJETIVO: Presentación, distensión, romper el hielo.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno, una silla o sitio menos que el número de participantes.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 15 minutos, dependerá del tamaño del grupo.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Sentados/as en círculo el animador/a se acerca a alguien, le pregunta su nombre y dice: ¿me quieres?. El preguntado/a le responde "claro que sí, pero también quiero a ...". Los que están sentados a ambos lados de las personas nombradas deben cambiar de sitio. La persona que se la queda debe ser rápida y sentarse mientras se intercambian los sitios las otras cuatro. Continúa el juego quién quede sin silla.

VARIACIONES:

Es necesario que al menos se hayan dicho los nombres una vez, sin más o mediante dinámicas como el corro de nombres.

También se puede jugar con otros datos de interés para el animador/a a parte del nombre.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:
SMYE

OBJETIVO: Conocimiento y afirmación, desarrollo de la capacidad de observación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Pegatina o trozo de cartulina y rotuladores.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 20 minutos la primera sesión y una hora la sesión posterior de debate tras una semana.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Consiste en llevar una etiqueta pegada en el pecho con las siglas SMYE (soy majo/a y espabilado/a). Se trata de ponérsela por la mañana y cada vez que alguien te califique negativamente te quitas un trocito, colocándotelo de nuevo, con cello, cada vez que recibas un comentario positivo.

En la primera sesión se explica la dinámica y se preparan las etiquetas y posteriormente, pasados unos días o una semana se establece un debate en el que cada uno/a cuenta su experiencia con esta actividad. Si el debate es fructífero puede ser interesante anotar en cartulinas visibles para la clase las conclusiones que supongan mejoras en su comportamiento a la hora de relacionarse. Se les puede preguntar sobre qué tipo de valoraciones se producen más, en qué situaciones, con qué tipo de personas...

FUENTE: Sidney B. Simon.

DINÁMICA: **Valentinas**

OBJETIVO: Conocimiento y afirmación, cohesión.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Útiles de escribir.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 20 minutos.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El animador/a pone al grupo a dibujar o escribir cada uno/a en una hoja algo bonito de una persona del grupo. Esta dinámica admite varias modalidades:

1. Escoger cada semana a una persona del grupo y cada miembro del mismo le hace una valentina, el animador/a las recoge y se las entrega y así cada semana se continúa con personas nuevas.
2. El animador/a reparte a cada miembro un nombre de una persona. Cada cual debe hacer una valentina a la persona que le ha tocado. El animador las recoge todas y las va entregando a cada destinatario sin saber estos quien es el autor/a de la suya.
3. Cada miembro le hace una valentina a la persona o personas que quiera del grupo. Para plantear esta modalidad debemos estar seguros de que el grupo está lo suficientemente cohesionado como para saber que todos/as van a recibir valentinas.

VARIACIONES:

Si el grupo no es muy maduro se les puede dar ejemplos de valentinas o de cualidades personales para que tengan un repertorio amplio donde elegir.

FUENTE: Sidney B. Simon.

DINÁMICA:

Me pica aquí.

OBJETIVO: Presentación, distensión, romper el hielo.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 15 minutos, dependerá del tamaño del grupo.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Sentados/as en círculo el animador/a dice su nombre y que le pica en una parte del cuerpo, la cual se rasca. A continuación la persona de su derecha repite el nombre del animador/a y donde le picaba, rascándole a su vez; dice su propio nombre y donde le pica a la par que se rasca y así sucesivamente. Cada persona tiene que repetir el nombre y el lugar del picor de las 4 personas anteriores a ella en el círculo. Debe hacerse el juego con rapidez.

VARIACIONES:

También se puede jugar con otros datos de interés para el animador/a a parte del nombre.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA: ***Limón-limón***

OBJETIVO: Presentación, distensión, romper el hielo.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno, una silla menos que número de participantes.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 15 minutos.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Sentados/as en círculo el animador/a explica las claves: cada vez que la persona que este en el centro te señale y te diga las siguientes palabras tienes que decir el nombre de diferentes personas:

Limón-limón: el de la persona de tu izquierda.

Naranja-naranja: el nombre de la persona que esta a tu derecha.

Fresa-fresa: tu nombre.

Si te equivocas te la quedas y pasas al centro y continúas con el juego. Si ves que la gente domina bastante el tema puedes decir " canasta de frutas" o " cesta revuelta" y todos/as tienen que cambiarse de sitio pudiendo aprovechar para sentarte.

Hay que recordad que cada vez que cambien de sitio tienen que preguntar rápidamente el nombre de sus nuevos compañeros/as.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Pegada de manos

OBJETIVO: Conocimiento.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Folios y bolígrafos, cello o chinchetas y un trozo grande de papel .

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 30 minutos.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Cada uno/a dibuja la silueta de su mano derecha o izquierda y va rellenando cada uno de los dedos de la mano con las respuestas a las preguntas que le haga el animador/a. Por ejemplo:

- Aspectos que más valoras de las personas.
- Aquello que actualmente más te preocupa.
- Las aportaciones que puedes hacer al grupo
- Metas que te gustaría que se fijara el grupo a lo largo de un tiempo determinado.
- Mis habilidades personales más destacadas...

Después se hace una puesta en común. Se les preguntan cómo se han sentido, qué dificultades han encontrado, qué han logrado. Se hace un mural donde se pegan las manos de todos y se deja a la vista durante un tiempo.

VARIACIONES:

El animador/a puede variar las preguntas en función de los aspectos que quiera que se den a conocer en esta sesión.

FUENTE: Lobato y Medina en "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Mi futura casa.

OBJETIVO: Conocimiento.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Mesas y sillas, rotuladores, lápices, bolígrafos, gomas, reglas, y un papel cuadriculado para cada participante (21x29 cms) .

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 50 minutos.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Cada uno/a dibuja el plano de la casa en la que desearía vivir, anotando las dimensiones, el mobiliario, tipo de materiales que utilizaría en la decoración (aluminio, madera, piedra...) pueden traerse revistas de decoración para ayudarse a la hora de nombrar las cosas o diseñar los espacios.

Una vez terminados los planos individualmente, cada jugador lo explica al grupo, al tiempo que responde a las preguntas que le vayan haciendo los compañeros/as sobre su casa ideal.

Se puede quedar aquí la actividad o intentar, si se puede, llegar a conclusiones globales, es decir, que construyan una única casa con los aspectos más relevantes de cada miembro del grupo, reflejada en un único plano.

COMENTARIO-DEBATE:

Preguntar : cómo se sintieron al ver sus casas, al ver la de los demás, si les gustaría invitar a alguien, los valores que ven reflejados en sus casas futuras...

VARIACIONES:

El animador/a puede repetir esta dinámica más adelante con otros temas, por ejemplo: la mascota que elegiría en un futuro , o su medio de transporte..., explicando cada cual el por qué de su elección.

FUENTE: Lobato y Medina en "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Piña de nombres

OBJETIVO: Presentación.

NIVEL DE APLICACIÓN: Eso y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar. Recomendado para grupos muy numerosos.

DURACIÓN APROXIMADA: 10 minutos.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Los participantes van paseando por la sala hasta que el animador/a dice un número. En ese momento hay que formar grupos de personas de igual número al mencionado y decirse entre ellos/as los nombres rápidamente. Después los grupos se separan y siguen paseando hasta que se grite un nuevo número.

VARIACIONES:

Se pueden decir los nombres u otro dato que al animador/a le interese tratar.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Lo que más me gusta.

OBJETIVO: Conocimiento.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ficha de preguntas.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 30 minutos.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El animador/a entrega a cada participante una ficha de preguntas: ¿Cuál es tu poema preferido? Tu canción, tu libro, tu juego, tu película, tu comida, paisaje, hora del día, piropo... Se recogen todas las fichas rellenas y se entrega una a cada uno/a. Cada jugador/a inicia el trabajo de encontrar al dueño de su tarjeta. Si tiene dudas, sin mostrar la tarjeta a nadie, puede hacer preguntas utilizando las respuestas que vienen en la tarjeta (¿te gustan los macarrones a la carbonara?). Cada vez que un jugador/a encuentra al dueño correspondiente, escribe su nombre en su pegatina.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Tomar y recibir.

OBJETIVO: Comunicación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Haced que os ofrezcan un objeto cualquiera y cuando os lo tiendan cogerlo bruscamente. Respetad la experiencia y esta vez dejad vuestra mano abierta esperando que el otro os deje el objeto. Se experimenta la experiencia en parejas, insistiendo en la observación de los sentimientos vividos.

COMENTARIOS:

Relacionar lo vivido con otras situaciones de la vida cotidiana.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz. Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:***La tortuga gigante.***

OBJETIVO: Cooperación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Colchoneta o sábana o plancha de cartón que sirvan de caparazón.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Por determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Se divide la clase en subgrupos de 7-8 personas, que se colocan a cuatro patas bajo un caparazón e intentan hacer moverse a la "tortuga" en una dirección. Se puede intentar que la tortuga ande por una montaña (ej: un banco) o a través de un recorrido sin perder el caparazón.

COMENTARIOS:

Dejar que los participantes expresen cómo se han sentido, a quien han ayudado... Se puede resaltar la idea de ser parte importante de un todo. Hay objetivos que se consiguen sólo si se coopera entre todos y funcionar en un grupo-clase y aprender son algunos de esos objetivos.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:
A la escucha

OBJETIVO: Comunicación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Proponer en la clase un tema del estilo... "A favor o en contra ... " o "qué piensas de ... "
Divididos los participantes en grupos de dos, preferentemente no afines. El participante de cada grupo tiene 1 0 minutos para devolver de la manera más fiel posible las ideas de su compañero/a. Después los papeles se invierten

COMENTARIOS:

Evaluar los sentimientos tenidos al escuchar al otro/a. Sobre la fidelidad de lo explicado después. La ayuda que ha supuesto para la comprensión mutua. Aplicaciones en la vida diaria.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed Catarata.

DINÁMICA:

Ópticas diferentes (Cubo de Necker).

OBJETIVO: Comunicación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Papel, bolígrafo, regla.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Cada uno/a dibuja en un papel un cubo. Después lo mira atentamente durante un minuto con los ojos fijos en el centro. La mayoría tendrá la impresión de que el cubo cambia de orientación varias veces por minuto, según que uno u otro cuadrado sea la cara anterior. Se puede comparar las reacciones individuales cerrando un ojo o con otro dibujo en 3 dimensiones.

COMENTARIOS:

Observar que nuestro ojo no funciona como una cámara, sino como un sistema de búsqueda y tratamiento activo de la información que **CONSTRUYE Y RECONSTRUYE** la realidad. Ver de qué manera vemos cada uno las cosas, si como cada uno/a saben que son o como quiere que sean o como piensa que son. Ver lo que es la objetividad.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

El zoo

OBJETIVO: Comunicación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Papeles con nombre de animales (dos por animal).

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Oscuridad y emisión del sonido del animal que ha cada uno/a le ha tocado. A cada participante se le da un papel con el nombre de un animal escrito. El juego consiste en que cada uno/a encuentre a su pareja utilizando como único medio la emisión del sonido de su animal.

COMENTARIOS:

Cada cual explicará cómo se ha sentido, las dificultades tenidas para encontrar a la pareja... Si se quiere hacer más rápido en vez de hacerlo por parejas se puede hacer con grupos de animales.

FUENTE:"La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz". Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

El telegrama

OBJETIVO: Comunicación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Los participantes se colocan en círculo, cogidos por las manos y con los ojos cerrados. Una persona pasa un mensaje a su compañero/a mediante la mano(p Ej: dos apretones, pausa, un apretón ...) expresándole un sentimiento. El mensaje ha de recorrer todo el grupo, hasta llegar a la persona que se encuentra aliado de la que comenzó. Esa persona describe el mensaje verbalmente y así sucesivamente con nuevos participantes y nuevos mensajes.

COMENTARIOS:

Puede valorarse lo que se ha querido expresar, lo que el grupo ha ido transmitiendo, la riqueza de las sensaciones, procurar estimular una actitud cooperativa entre los participantes.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Sílabas musicales

OBJETIVO: Cooperación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Se sientan todos/as en círculo. Una persona sale de la habitación. El resto del grupo elige una palabra con tres o más sílabas, por ej: pel-o-ta. Se hacen 3 grupos cada uno elige una sílaba y todos juntos deciden qué melodía le van a poner, ej: tengo una muñeca vestida de azul. Entonces el voluntario/a vuelve a la habitación e intenta diferenciar las sílabas que suenan todas a la vez e identificar la palabra mientras todos cantan al unísono.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz". Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA: **Masaje de animales**

OBJETIVO: Para despedir una sesión, confianza, aprecio, distensión.

NIVEL DE APLICACIÓN: Cualquiera.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: 15 minutos o más si se quiere alargar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El animador/a coloca al grupo y a si mismo/a haciendo un círculo de forma que cada uno vea la espalda de su compañero, como si fueran un gran gusano. Se les indica que la actividad que se va a hacer servirá para relajarnos entre todos/as un poco y va a consistir en dar un masaje de espalda a nuestros/as compañeros/as de delante. Nuestras manos se van a convertir en diferentes animales. El animador/a va diciendo animales y simula con sus manos el movimiento que dichos animales irían haciendo en nuestras espaldas. Hace un primer ejemplo y a continuación todos/as irán representando cada animal en la espalda de sus respectivos compañeros/as.

Los animales nos los podemos inventar. Por ejemplo: un ratoncito: los dedos corretean rápidamente y a pasos cortitos; una serpiente: las manos puestas de canto zigzaguean haciendo "ssssss" en la espalda de arriba abajo; caballo: los puños van galopando (sin hacer mucha fuerza) a lo largo de la espalda; el águila: da suaves picotazos; la hormiga: sube sigilosa por el cuello; etc.

VARIACIONES:

Si se prefiere se pueden simular otras cosas: huevo que se esparce por la cabeza, gotas gordas de lluvia, una pinza de la ropa que da pellizcos suaves ... Incluso si el grupo no es muy numeroso, se pueden traer objetos para que cada persona los utilice al dar el masaje, ej: rodillo de cocina, bola de goma espuma, plumas ...

COMENTARIOS-DEBATE:

Se les puede preguntar cómo se han sentido y aprovechar el momento para hacerles consciente de lo agradable que es ayudarnos entre todos/as o hacer cosas agradables a los demás y que los demás nos las hagan a nosotros/as. Según la ocasión esta actividad puede dar pie a una lluvia de ideas sobre cosas agradables que el grupo querría hacer cada cierto tiempo para sentirse a gusto.

FUENTE: Curso sobre "mediación en conflictos" de Paco Cascón Soriano.

DNÁMICA:
Los Elefantes.

OBJETIVO: Confianza.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Algo para vendar los ojos y objetos para hacer ruido.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

CONSIGNAS:

El guía permanecerá en silencio. El grupo no podrá ver nada.

Se escoge un guía para la manada de elefantes. Todos/as salvo éste/a se tapan los ojos y se dan la mano, formando una gran cadena. El guía hará señales con algún objeto o instrumento, acordado previamente con el grupo. Se dan a conocer las reglas del juego:

- El guía llevará a la manada hasta la meta señalada, por un recorrido preparado previamente por el animador/a y que sólo le dará a conocer a él/ella.
- La manada entera deberá llegar a la meta.
- Será llevada por diferentes obstáculos. De tiempo en tiempo, alguien de fuera intentará romper la cadena. (el grupo debe tener capacidad para poder continuar el juego y no soltarse) Con gente de más edad el animador/a puede intentar confundir a la manada imitando las señales del guía.

COMENTARIOS:

Cada miembro de la manada puede explicar sus miedos, dificultades, confianza en el grupo...

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

La alfombra mágica.

OBJETIVO: Confianza.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:**CONSIGNAS:**

El juego debe hacerse en silencio.

Los movimientos han de ser muy suaves, teniendo especial cuidado con la cabeza.

Una persona se tumba boca arriba, en el suelo, bien recta, con los brazos bien pegados al cuerpo. Los otros participantes se sitúan a los lados y uno/a a la cabeza. Se arrodillan y ponen sus dos manos (juntas y entrelazadas, salvo los dedos índices que estarán estirados), debajo del cuerpo de la alfombra. Muy suavemente van elevando la alfombra hasta donde pueden, la mantienen unos segundos con o sin movimiento suave de vaivén y vuelven a depositarla despacio en el suelo. Luego el que hace de alfombra cambia hasta que lo hagan todos los que quieran.

COMENTARIOS:

Comentar cómo se han sentido.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

La alfombra mágica.

OBJETIVO: Confianza.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

CONSIGNAS:

El juego debe hacerse en silencio.

Los movimientos han de ser muy suaves, teniendo especial cuidado con la cabeza.

Una persona se tumba boca arriba, en el suelo, bien recta, con los brazos bien pegados al cuerpo. Los otros participantes se sitúan a los lados y uno/a a la cabeza. Se arrodillan y ponen sus dos manos (juntas y entrelazadas, salvo los dedos índices que estarán estirados), debajo del cuerpo de la alfombra. Muy suavemente van elevando la alfombra hasta donde pueden, la mantienen unos segundos con o sin movimiento suave de vaivén y vuelven a depositarla despacio en el suelo. Luego el que hace de alfombra cambia hasta que lo hagan todos los que quieran.

COMENTARIOS:

Comentar cómo se han sentido.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA: **El lazarillo**

OBJETIVO: Confianza.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Algo para vendar los ojos.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

CONSIGNAS:

- Hace falta silencio durante todo el ejercicio.
- El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sino una ocasión de experiencias.
- Seamos imaginativos (P EJ: hacerle oír sonidos diferentes, dejarle sólo/a un rato, hacerles reconocer objetos durante el trayecto ...)
- Cada uno/a estará atento/a a los sentimientos que va viviendo interiormente y a los que vive su pareja, en la medida que los perciba.
- La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego/a y un/a guía) Los guías eligen a los ciegos, sin que estos sepan quien les conduce. Durante 10 minutos los Lazarillos conducen a los ciegos, después de lo cuál hay cambio de papeles. (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hicieron de ciegos/as.

COMENTARIOS:

Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia. Concreciones en la vida cotidiana de confianza y desconfianza. Relaciones confianza-medioambiente y confianza cooperación.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz". Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:
El amigo desconocido.

OBJETIVO: Afirmación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Papel y bolígrafo.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Cada participante elige un amigo/a secreto, preferentemente entre los compañeros/as que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado/a. Durante un tiempo determinado mientras se hacen otros juegos o actividades, cada uno/a va a estar atento/a a las cualidades y valores de ese amigo/a secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno/a escribirá una carta a su amigo, explicando lo que le parece de él o ella. Luego cada uno/a se lleva la carta y la lee. Al día siguiente de la lectura personal, sería conveniente compartir los sentimientos vividos.

COMENTARIOS:

El animador/a puede determinar de antemano, si quiere, qué persona van a observar cada uno/a. Sería bueno hacer esta actividad cuando se vea un nivel de compromiso, respeto en el grupo para que todas las cartas lleven comentarios positivos y no haya nadie que haga la gracia de poner comentarios negativos a alguien, en este caso si el animador/a lo ve oportuno puede revisar primero todas las cartas.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

El afecto no verbal.

OBJETIVO: Afirmación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Algo para vendar los ojos.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Un participante con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Estos se le van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no verbal, de la manera que deseen. Durará 4-5 minutos, después la persona del centro cambia, hasta que participen todos los que quieran.

COMENTARIOS:

Esta experiencia de afecto del grupo es inusual e importante. La evaluación puede ser necesaria para dejar expresar a cada persona cómo se ha sentido, un debate demasiado posterior no ayuda se pueden diluir los sentimientos.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

El afecto no verbal.

OBJETIVO: Afirmación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Algo para vendar los ojos.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Un participante con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Estos se le van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no verbal, de la manera que deseen. Durará 4-5 minutos, después la persona del centro cambia, hasta que participen todos los que quieran.

COMENTARIOS:

Esta experiencia de afecto del grupo es inusual e importante. La evaluación puede ser necesaria para dejar expresar a cada persona cómo se ha sentido, un debate demasiado posterior no ayuda se pueden diluir los sentimientos.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

Simbolizo

OBJETIVO: Conocimiento y aprecio.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ficha con la lista de nombres del alumnado del grupo.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Una hora.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

El animador/a dibuja en la pizarra el símbolo de varias cualidades personales inventados por él/ella o en consenso con el grupo, ej: saber guardar un secreto: una caja fuerte, simpatía: sonrisa, estudioso: libro, Buen deportista: zapatillas de deporte... Se entrega a cada participante una ficha con el listado de la clase de forma que cada alumno/a debe dibujar al lado de cada nombre el o los símbolos que mejor representan las cualidades de cada compañero/a. Se recogen todas las fichas rellenas y se pone en común en gran grupo. Cada jugador/a inicia el trabajo de encontrar al dueño de su tarjeta. Si tiene dudas, sin mostrar la tarjeta a nadie, puede hacer preguntas utilizando las respuestas que vienen en la tarjeta (¿te gustan los macarrones a la carbonara?). Cada vez que un jugador/a encuentra al dueño correspondiente, escribe su nombre en su pegatina.

VARIACIONES:

Para no alargar mucho la actividad se puede entregar una ficha con la lista a cada 4 alumnos/as y estos/as consensuan las cualidades más preciadas y visibles de cada compañero/a.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:

De vaso en vaso.

OBJETIVO: Cooperación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Vasos de plástico o papel por participante, agua o arena o trocitos de papel.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Los participantes permanecen en círculo con un vaso en la boca (el borde cogido por los dientes). Una persona llena un vaso con agua, o arena o trocitos de papel y la vierte dentro del vaso de la persona que tiene al lado, sin utilizar las manos y así sucesivamente hasta llegar al primero del círculo.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:**De vaso en vaso.**

OBJETIVO: Cooperación.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Vasos de plástico o papel por participante y agua o arena o trocitos de papel.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Los participantes permanecen en círculo con un vaso en la boca (el borde cogido por los dientes). Una persona llena un vaso con agua, o arena o trocitos de papel y la vierte dentro del vaso de la persona que tiene al lado, sin utilizar las manos y así sucesivamente hasta llegar al primero del círculo.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. Juegos y dinámicas en educación para la paz", Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.

DINÁMICA:
El viento y el árbol.

OBJETIVO: Confianza.

NIVEL DE APLICACIÓN: ESO y Postobligatoria.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

TAMAÑO DEL GRUPO: Sin determinar.

DURACIÓN APROXIMADA: Sin determinar.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

Se forman grupos pequeños. La persona que se sitúa en el centro permanece rígida. Los demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio posible.

En cada subgrupo un participante se sitúa en el medio del círculo con los ojos cerrados. Sus brazos penden a lo largo del cuerpo y se mantiene totalmente derecho/a, para no caerse. El resto de los participantes, en círculo, lo/a hacen moverse de un lado para otro, empujándole con suavidad y recibéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a poner a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.

COMENTARIOS:

Es importante que cada uno/a exprese cómo se ha sentido, sus temores... A medida que se coja confianza, las personas del círculo pueden ir alejándose, arrodillándose e incluso sentarse con las manos y piernas hacia el centro. El que está en el centro será bamboleado/a más fuerte, ya que los participantes están más lejos. En esta modalidad hay que poner mucho cuidado.

FUENTE: "La alternativa del juego I y II. "Juegos y dinámicas en educación para la paz". Paco Cascón Soriano. Ed. Catarata.



Organización y funcionamiento del aula



Reparto de responsabilidades
Normas democráticas

Creación de roles Reparto de responsabilidades

OBJETIVOS: Corresponsabilizar al alumnado en la organización y funcionamiento del aula. Mejora de la participación e identificación del alumnado con el Centro.

CONTENIDO/DESARROLLO:

- 1º Actividad en Gran Grupo. Ir lanzando posibles responsabilidades que se irán escribiendo en la pizarra. Separar de la LISTA de RESPONSABILIDADES, las que deben ser asumidas por Comisiones (colectivas) o por Encargados/as (individuales o parejas).
- 2º Indicar la PERIODICIDAD de cada responsabilidad, de modo que todos los/as alumnos/as pasen por cargos a lo largo del curso.
- 3º ¿Y si se hace un mal ejercicio del cargo? ¿Y si es excelente? Cómo cambiar o premiar.
- 4º Se escriben los nombres de los electos. Un secretario toma nota de ello.

OBSERVACIONES/SUGERENCIAS:

1. Se pretende que los alumnos vivan la clase como algo propio y nada mejor como comprometerles con responsabilidades.
2. No es desdeñable el que haya cargos de relación con el exterior (otros grupos pequeños, fiestas, limpieza...)
3. ¿Qué hacemos si se hace un mal ejercicio de cargos. Criterios.
4. Todos deben pasar por las comisiones.

MATERIAL:

- A3 para escribir el listado definitivo de cargos, e indicar a continuación los encargados y la fecha de cese. (Página siguiente)

RELACIÓN DE RESPONSABILIDADES (Ejemplo)

1. **ENCARGADOS DE: (Ejemplos)**

- Ventanas y persianas
- Tablón de corcho*
- Borradores y pizarra
- Luces y puerta
- Reparto de material
- Orden y limpieza de las mesas*
- Televisión y vídeo
- Laboratorio
- Biblioteca
- Actividades cambios de clase.
- ...

2. **COMISIONES DE:**

- **Convivencia*:** observadores, seguimiento de normas acordadas... (Delegado/a + Subdelegado/a + otros/as)
- **De cumpleaños:** pedir fecha de nacimiento a todos, preparar un listado con ellas y organizar detalles para esas personas en esas fechas.
- **De decoración:** de las distintas áreas de la clase.
- **Deportes:** Colaborar en la organización del recreo, partidos con otras clases, con el profesor de EF...
- **Relaciones externas.**

Responsabilidad	Del ___ al ___ de _____	Del ___ al ___ de _____	Del ___ al ___ de _____
TABLÓN DE CLASE	Encargado/a: Suplente:	Encargado/a: Suplente:	Encargado/a: Suplente:
	Encargado/a: Suplente:	Encargado/a: Suplente:	Encargado/a: Suplente:
COMISIÓN DE CONVIVENCIA	DELEGADO/A SUBDELEGADO/A Otros/as:	DELEGADO/A SUBDELEGADO/A Otros/as:	DELEGADO/A SUBDELEGADO/A Otros/as:
COMISIÓN DE DECORACIÓN			



Normas democráticas



1. ¿Por qué y para qué es importante trabajar las normas en el aula?
2. Cómo crear normas democráticas.
 - a. De qué depende la eficacia de las normas.
 - b. Procesos de creación de normas.
3. Aplicación y seguimiento de las normas elaboradas.
4. Ejemplos prácticos de normas para las diferentes etapas educativas.
 - a) Ejemplos
 - b) Tipificación de faltas de disciplina según el Decreto 85/99, de Derechos y Deberes.
5. Tipificación de faltas de disciplina.
6. Ficha de observación temporal.

1. ¿Por qué y para qué es importante trabajar las normas en el aula?

La existencia de unas normas claras y aplicadas de forma justa y consistente constituye uno de los pilares fundamentales sobre los que se sustenta la convivencia tanto a nivel escolar como familiar o social.

En los grupos problemáticos o muy difíciles, aunque sea aconsejable de forma general, antes de poder trabajar las normas deberemos "**Crear grupo**", de lo contrario fracasaremos en el intento. Será necesario mejorar las relaciones interpersonales entre el alumnado y de los alumnos y alumnas con el profesor/a. Para ello podemos emplear múltiples dinámicas y juegos de conocimiento, comunicación, confianza, cooperación, de resolución de conflictos...

La existencia de unas normas claras y aplicadas coherentemente nos proporciona seguridad, ya que nos dan las referencias necesarias que nos ayudan a interpretar la realidad y a desenvolvernos en ella de forma apropiada; posibilitando además que nos planteemos determinados logros y metas personales.

Igualmente las normas oportunas y justas son potenciadoras de la persona desde el momento en el que, gracias a su cumplimiento, hacemos posibles las conductas adecuadas para un mejor y más completo desarrollo de nuestros niños y niñas. Por ejemplo: una madre que obliga a su hijo a irse a la cama a una hora adecuada de la noche, no sólo no le está consintiendo, sino que además le está posibilitando el que mañana rinda mejor en clase, disfrute en mayor medida de las actividades lúdicas que realice... Igualmente podríamos argumentar seguridad y potenciación personal con relación a normas alimentarias, de salud, de relación con los demás...

Hoy día, y con mayor razón por el hecho de vivir en democracia, las normas impuestas resultan, progresivamente con la edad, inadmisibles, y son desconsideradas o frontalmente rechazadas por los alumnos. Parte del profesorado lamentamos la pérdida progresiva de autoridad, aunque lo que realmente está en crisis no es la autoridad propiamente dicha, sino el autoritarismo. Pensar en viejos modelos no hará sino alimentar una mayor frustración.

La generación y seguimiento de normas democráticas no resta autoridad al profesorado, sino que se la devuelve a través del grupo. Debemos pensar que gran parte de los comportamientos incontrolables para el profesor no emanan de un solo alumno sino de un grupo, ya sea en parte o completo (Bany y Johnson, 64). Conseguiremos cambiar las conductas individuales cambiando al grupo (Trianes, 96): *"Para cambiar actitudes fuertemente enraizadas es preciso cambiar al grupo" (Bennet, 1955; Collins y Raven, 1968)". "A través de la decisión grupal se cambia el standard de funcionamiento del grupo (norma) con lo que el individuo debe comportarse de acuerdo al nuevo standard". "Por el hecho de participar en la decisión grupal, las fuerzas inducidas se convierten en propias. El individuo estabiliza su comportamiento según las nuevas normas, sin necesidad de fuerzas externas".*

Trabajar, en casa y en el centro educativo, las normas que nos regulan, no es un gasto de tiempo inútil o gratuito; además de mejorar el clima de convivencia,

de devolvernos la autoridad, resulta muy educativo para el alumnado; de hecho lo encontramos ampliamente recomendado para:

- la mejora del autocontrol.
- un mejor ajuste social presente y futuro.
- la prevención de conductas disruptivas en el aula.
- el desarrollo de habilidades y competencias sociales.
- la prevención de drogodependencias.
- la prevención de la violencia.
- la resolución no violenta de conflictos interpersonales.
- ...

Algunos autores resaltan tres aspectos básicos: potenciar la participación de los alumnos: en la elaboración de normas, asambleas, debates, actividades de grupo, responsabilidades...; unificar criterios de intervención de todos los profesores del grupo sobre la aplicación de las normas y su sistemático y riguroso control; la acción tutorial debe coordinar y organizar las actividades necesarias para alcanzar las metas propuestas.

2. Cómo crear normas democráticas

a. De qué depende la eficacia de las normas

La eficacia de las normas será mayor en la medida en que se cumplan estos requisitos:

N
N
O
R
R
M
M
A
A
S

1. Establecer un proceso de **toma de conciencia** de su importancia, **NECESIDAD** y **COHERENCIA** con unos principios y valores (finalidades educativas, constitución, estatuto...)
2. **VÁLIDAS**. Deben ser debatidas y **consensuadas** con los alumnos y padres (Contrato social) para adquirir validez.
3. **EDUCATIVAS**. Existencia de **consecuencias lógicas** (educativas) para las normas más que castigos.
4. **FLEXIBLES**. Existencia de unas **consecuencias graduadas** según gravedad y frecuencia.
5. **CLARAS Y VISIBLES**.
6. **CONSISTENTES**. Aplicación **consistente y coherente** de las consecuencias de las normas consensuadas por parte del profesorado del Centro. Existencia de acuerdos entre el profesorado sobre cómo se van a interpretar determinadas conductas y cómo se van a aplicar las consecuencias.
7. **DINÁMICAS**. Establecer un proceso de **seguimiento y reelaboración** de las normas acordadas. Autocontrol grupal de las normas.

1. Concientes, necesarias y coherentes:

Una de las primeras actuaciones que solemos hacer los profesores es dar a conocer las normas del aula y del centro al alumnado y a sus familias. Les comentamos principalmente horarios, organización de entradas y salidas, cambios de clase, horarios de tutoría, horario del orientador, del sistema disciplinario acordado por el claustro, normas de uso y cuidado de las instalaciones, de limpieza...; a veces entregamos una copia del ROF y de las consecuencias de las conductas según el Decreto de Derechos y Deberes del Alumnado; o el listado de normas personalizado del Centro.

Dar a conocer la existencia de unas normas *es importante* pero no es suficiente.

Antes de presentarles las normas básicas debemos aprovechar para hacerles ver su necesidad e importancia. Puedes plantearles para ello, adaptándolas en función de la edad, reflexiones del tipo: ¿Las normas son necesarias? ¿Cualquier norma es válida o es necesario que cumpla con unos criterios? ¿Qué pasaría si sólo una persona de nuestra clase incumple una norma? ¿Y si la incumpliésemos todos?, ¿habría una nueva norma? ¿Es posible vivir sin normas? ¿Cómo se deciden las normas?, ¿estás de acuerdo? ¿Existen normas válidas para todo nuestro país?, ¿y en todo el mundo?

Podemos aprovechar para hablar brevemente de la Constitución, el Estatuto de Autonomía, de los Derechos del Niño o de los Derechos Humanos.

2. Válidas:

Una persona puede aceptar u oponerse a una norma porque sí, sin reflexión. De hecho los/as niños/as y adolescentes no suelen encontrar una explicación razonable a la pregunta de por qué han hecho determinadas cosas. Además, los más conflictivos y agresivos no suelen traer a los centros educativos ninguna norma clara de referencia; de hecho han aprendido que la única forma segura de recibir atención es hacer cualquier trastada.

Para todos nosotros, las normas adquieren su validez desde el momento en que hacemos explícitas y compartimos las razones que justifican su existencia. Además estas razones serán más poderosas si son sociales, es decir, acordadas por el grupo. Por tanto, el debate sobre la necesidad o no de la norma y acordar las razones de su existencia e importancia, será condición para que se respeten (si no queremos que se haga sólo por miedo a las consecuencias).

De todas formas, sabemos que algunos comportamientos no basta con razonarlos. Por ejemplo, la norma "*Todas las personas iremos andando por los pasillos sin gritar*", será más difícil de cumplir para determinadas edades. Será necesario ejercer un control o seguimiento y disponer unas consecuencias en relación con su cumplimiento.

3. Educativas:

Una norma, ya he argumentado anteriormente que, si es adecuada, conlleva en sí misma una carga educativa; pero lo será aún más si las consecuencias de su cumplimiento o incumplimiento también lo son. Por ello

es importante que las normas se acompañen más que de castigos de unas "consecuencias lógicas".

El siguiente cuadro resume las diferencias entre un castigo y una consecuencia lógica:

CASTIGO	CONSECUENCIAS LÓGICAS
<p>Es una forma de pena, desquite.</p> <p>El infractor paga por la conducta.</p> <p>El alumno evitará el comportamiento para evitar el castigo.</p> <p>El miedo es su motivador.</p> <p>Libera la tensión de la persona que castiga.</p> <p>Genera ansiedad, hostilidad y resentimiento.</p>	<p>Están directamente relacionadas con las normas.</p> <p>Son lógicas y naturales.</p> <p>Ayudan al infractor a aprender el comportamiento aceptable de la experiencia.</p> <p>Instruye en vez de castigar pues enseña el efecto positivo y negativo de su comportamiento.</p>

Steiner (1980), dentro de los estudios de análisis transaccional, en su trabajo sobre la "economía de las caricias" razonó que "es preferible recibir una patada antes que sentirse ignorado". Insúltame, humíllame, grítame, castígame..., pero no me ignores: este es el duro mensaje de muchas personas fracasadas, excluidas o maltratadas. La experiencia educativa ha puesto muchos matices a la afirmación de que una conducta disminuirá si las consecuencias son desagradables para el sujeto. Es necesario además que la persona se sienta realmente atendida (que sienta el interés por ella, que se le enseñan los comportamientos adecuados alternativos...), que la consecuencia se aplique sin acritud (será más efectiva si "existe una relación de" y "se hace con" afecto) y que además esa consecuencia sea comprendida, que la persona la vea justa y "lógica".

La consecuencia lógica de hacer un daño es repararlo, de perder el tiempo recuperarlo, de estropear-ensuciar contribuir a crear un ambiente más agradable y limpio, de insultar-humillar ponerse en la piel del otro, de agredir reparar, ayudar y aprender a resolver los conflictos de forma no violenta ...

Además de las consecuencias por su incumplimiento deberíamos hacer explícitos los beneficios y recompensas que nos va a proporcionar su cumplimiento.

4. Flexibles:

La flexibilidad en la aplicación de las normas hace referencia a que en la aplicación de la consecuencia a su infracción tengamos en cuenta:

- El contexto en el que se produce: supone tener en cuenta las causas.
- La frecuencia o reiteración de la conducta.
- La existencia de elección entre varias alternativas de sanción.

La demanda de muchos/as compañeros/as en reuniones y claustros es: “pero es que cuando uno se levanta... no quiere hacer nada... se pone a gritar... insulta a una compañera... se pone a tirar papeles... no sé qué hacer. A la hora de tener que aplicar una sanción al profesor/a le ayudará tener unas referencias claras de qué puede hacer, poder ofrecer varias alternativas y además tener la autoridad para hacerlo. Esto lo proporcionan las normas democráticas a las que se añaden unas consecuencias lógicas “*graduadas*” también acordadas con el grupo.

Ejemplo

Nos gustaría estar en un Centro lo más limpio posible. Si tiro al suelo papeles, restos de comida u otras cosas...

Consecuencias:

- 1 *Recogeré lo que he tirado. Limpiaré lo que he ensuciado (Reparación).*
- 2 *Escribiré una redacción en la que explicaré porque no la he respetado y reflexionaré sobre la importancia de cumplir esta norma que hemos acordado.*
- 3 *Participaré una tarde en un equipo de decoración y limpieza.*
- 4 *Colaboraré en la limpieza o decoro de una zona del Centro.*
- 5 *Formaré parte del equipo de vigilancia de limpieza durante una semana, en tiempo de recreo.*
- 6 *Se comunica a los padres la situación y se procede a la aplicación del RD de Derechos y Deberes de los alumnos.*

En este ejemplo de norma acordada por un grupo, cualquier profesor/a, teniendo en cuenta la frecuencia y gravedad de la conducta, podrá elegir una consecuencia concreta o darle al niño/a varias alternativas entre las que elegir.

Al final del proceso de elaboración de normas, que veremos más tarde, nos quedarán un conjunto de pocas normas, pero con un amplio número de consecuencias lógicas graduadas: esto es lo que nos dará flexibilidad en su aplicación, además de la coherencia y consistencia necesarias.

5. Claras y visibles:

Una vez elaboradas debemos preguntar y aclarar tanto profesores/as como alumnos/as cómo las interpretamos y cómo vamos a actuar ante su incumplimiento.

Una vez acordadas es aconsejable ponerlas en un tablón o cartel, en infantil mediante dibujos, y que estén visibles en la clase como nuestra “Constitución”.

6. Firmes y consistentes:

Otra demanda frecuente en los Claustros es la necesidad de que todo el profesorado actuemos de forma coherente con lo que pretendemos enseñar y de forma similar ante el incumplimiento de normas: unos actúan de la manera acordada y otros de forma más laxa, por lo que hace inconsistente la aplicación de la norma. Los alumnos determinan con quién sí o con quién no pueden hacer determinadas cosas.

El que existan normas con sus consecuencias asociadas permite al profesorado saber qué puede y debe hacer en determinadas situaciones. Aunque cada profesor/a tengamos nuestras propias formas de hacer y comportarnos, las normas acordadas nos permitirán tener unos criterios comunes que harán las conductas de los/as alumnos/as más estables independientemente del profesor/a que entre en el aula. A principio de curso los grupos-clase suelen seleccionar al profesor/a con la que van a desarrollar su más amplio repertorio de conductas disruptivas: al elegido/a le costará romper con este marchamo y sufrirá de maltrato si no es apoyado con energía por el resto del equipo de profesores; las normas democráticas facilitan que esto no ocurra.

Si las normas han sido acordadas, la autoridad emana del grupo, por tanto deberemos ser muy firmes en la aplicación de los acuerdos.

Evidentemente se podrán hacer cambios o modificaciones, pero a posteriori en las sesiones de tutoría destinadas a ello. Las argumentaciones que quieran dispensarnos los/as alumnos/as deberemos derivarlas a ese momento.

7. Dinámicas:

Esta característica es la más valiosa para que realmente tengamos éxito en el respeto a las normas.

Aunque sea importante que las normas existan, lo que realmente resulta más educativo, es el proceso que sigamos en su elaboración y revisión. Al elaborar, aplicar y hacer el seguimiento de normas democráticas desarrollamos habilidades cognitivas (análisis de la realidad, pensar causas y consecuencias, generar alternativas, toma de decisiones...) y sociales (escucha activa, empatía, pedir perdón, pedir las cosas por favor...), aprendemos a resolver nuestros problemas de forma democrática y pacífica.

"Una norma no asumida es una norma no respetada". Es en el debate de su cumplimiento o no, de por qué esta consecuencia se acepta y esta no, de por qué esta funcionando o no este mecanismo de control, al decidir nuevos cambios y responsabilidades... como paulatinamente vamos consiguiendo que las normas sean cada vez más nuestras, más entendidas, cada vez más asumidas.

Si los alumnos participan de forma rotativa en su seguimiento, a través de comisiones de convivencia de aula, defensores del alumno, revisores de acuerdos, alumnos ayudantes, alumnos mediadores en conflictos... se contribuirá a un mayor respeto de los acuerdos.

En general, tenderé a respetar en mayor medida una norma si participo de su control.

b. Procesos de Creación de Normas

Tengamos como referencia los consejos de M^a Victoria Trianes:

Cómo establecer las normas de funcionamiento

- **Partir del análisis de los problemas de clase. El profesor orienta, estimula y resume, no adopta la iniciativa. Se discute ampliamente para concretar las normas, en orden de importancia si es preciso.**
- **Las normas deben ser referidas a las distintas situaciones del trabajo en el aula a lo largo de la jornada (recreo, trabajo en grupo, explicaciones del profesor...)**
- **Conviene que el debate integre el análisis de los problemas realizado y las normas ocultas que rigen la vida de la clase (sobre todo con alumnos mayores).**
- **Deben ser formuladas verbalmente de forma clara, sencilla y susceptible de memorización. Su formulación debe hacerse entre todos.**
- **Deben exhibirse visualmente en el formato que se acuerde.**
- **Decidir en qué momento empiezan a estar vigentes, una vez completado el análisis.**

Desde nuestro punto de vista podemos plantear dos procesos fundamentales para elaborar normas democráticas de forma que empleemos de forma más realista el tiempo que disponemos para ello:

- Proceso para elaborar la constitución de la clase.
- Proceso para abordar los problemas más graves que afectan al grupo.

b.1. Información:

Para ambos procesos podemos comenzar con una o varias sesiones de introducción tal y como comenté más arriba. A principio de curso, como hacemos habitualmente, podemos dialogar y debatir la importancia de las normas, pasamos información sobre el ROF, el Decreto de Derechos y Deberes de los alumnos, Derechos Humanos, Normas Fundamentales, normas acordadas en años anteriores, hábitos que nos gustaría conseguir...

b.2. Análisis de la realidad.

Debemos partir de los problemas que afecten al grupo. Para ello podemos designar entre los alumnos un grupo de observación, usar algún cuestionario de valoración o guías de observación, o plantear directamente un problema para ser abordado por el grupo y seguir el procedimiento de resolución de problemas de grupo que expondré después.

En tercer Ciclo de Primaria y Secundaria obligatoria, es muy aconsejable que el alumnado participe activamente en todo el proceso. Paralelamente a la observación se puede nombrar una *comisión de observadores* para la que acordaremos un nombre creativo, que después de un tiempo acordado, vuelque los resultados al grupo.

Ejemplo de cuestionario de ficha de observación

Clasificación de conductas disruptivas

AGRESIVAS (A) 1. Agresiones verbales 2. Motes, apodos 3. Venganzas 4. Intimidaciones 5. Peleas	ANTISOCIALES (AS) 1. Perturbador 2. Faltar al respeto al profesor/a 3. Responden 4. Mentiroso 5. Tramposo 6. Irrespetuoso
INDISCIPLINARIAS (I) 1. Falta de puntualidad 2. Interrumpir las explicaciones 3. Charlatanería 4. Jugar a destiempo 5. Impertinencias 6. No seguir las normas 7. Olvidarse los trabajos 8. Risas inapropiadas 9. Hacerse notar	DE PERSONALIDAD (P) 1. Caprichosos 2. Tímidos 3. Hipersensibles 4. Egocéntricos 5. Hiperactivos 6. Extrovertidos 7. Introvertidos 8. Envidiosos

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EL/LA PROFESOR/A

Registro de conductas disruptivas					
Conductas disruptivas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
(A) Agresivas					
(AS) Antisociales					
(I) Indisciplinarias			María Pérez		
(P) De Personalidad					
CURSO:		GRUPO:		FECHA:	

* Se introduce una ficha de observación utilizable al final del documento.

b.3. Generación de las normas.

Elaboración de las normas democráticas de la clase (Nuestra Constitución):

1. El Profesor y los/as alumnos/as, divididos en grupos de tres o cuatro, elaboran normas para ellos/as.
 - a) Establecer las situaciones de trabajo en el aula a lo largo de la jornada para las que vamos a elaborar normas: explicaciones del profesor, trabajo individual, trabajo en grupo, cambios de clase, pasillos, salidas de clase, consultas al profesor o a un compañero, limpieza y orden de la clase...
 - b) En pequeño grupo los/as alumnos/as generan normas y las redactan. Todos los grupos trabajan y reflexionan sobre los diferentes asuntos que luego pondrán en común. Aquí con objeto de que cada persona asuma su responsabilidad podemos seguir la siguiente estrategia cooperativa (puzzle cooperativo de Aronson):
 - Se forman los grupos y a cada miembro del grupo se le da un tema diferente a pensar sobre el que tendrá que redactar una o varias normas.
 - Pasados unos minutos cada compañero le expondrá a los demás de su grupo la norma o normas que ha elaborado en relación con una situación práctica, la comentarán y mejorarán.
 - Cada alumno que ha tratado un tema se reunirá con los alumnos de los otros grupos que han trabajado el mismo tema que ellos (grupo de expertos). Se pone lo elaborado en común, se debaten las razones que hacen buenas esas normas y se llega a un acuerdo sobre su redacción. Elección de un portavoz.
 - Puesta en común de los acuerdos.
 - c) Hacer explícitos los beneficios de la norma y, en su caso, los incentivos sociales o recompensa que recibirá el grupo por su cumplimiento.
2. Los alumnos preparan consecuencias para cada regla.
 - a) Establecimiento de consecuencias lógicas para las normas
 - Les hacemos ver la diferencia entre castigo y consecuencia lógica; destacando que el objetivo de las consecuencias es educar, ya que de lo contrario sería imposible la convivencia.
 - Siguiendo un proceso similar al anteriormente expuesto pueden generarse las consecuencias lógicas para las diferentes normas acordadas.
 - Las consecuencias lógicas deben ser debatidas, negociadas y aceptadas por todos (alumnos y profesores). Deben respetar los derechos y deberes.
 - b) Establecimiento de los beneficios que se obtendrán por el cumplimiento de determinadas normas u objetivos que el grupo se plantee para mejorar. Además de hacer constar los beneficios que

el cumplimiento de la norma genera en el clima de convivencia en el aula y en el rendimiento del alumnado podemos acordar posibles beneficios:

- Tiempo para desarrollar actividades del área más atractivas o de mayor interés para el grupo.
 - Bonificaciones en las calificaciones del grupo por el logro de hábitos, comportamientos, actitudes...
 - Retirada de un parte de falta leve a un alumno/a de la clase que ha mejorado.
 - Salidas-Visita.
 - Desarrollo, en el aula o en el patio, de una actividad propuesta por el grupo y acordada con el profesor. La actividad debe estar bien planificada y coordinada con ayuda del grupo.
3. Pueden establecerse algunas normas, con sus consecuencias lógicas, para los profesores, que deberán negociarse y aceptarse.
 4. Poner los acuerdos en conocimiento de los padres.
 5. Probar la comprensión de las normas. ¿Qué pasaría si...?
 6. Exponer el contrato en un sitio visible en la clase.

Elaboración de normas democráticas para los problemas más graves o incumplimiento más frecuente:

PROCESO DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS GRUPALES

utilizando un... **ENFOQUE SOCIOAFECTIVO**

Consistente en...

1. **Presentación del problema detectado en el grupo mediante expresión de opiniones, fotografías, ilustración, dibujo..., por el profesor o alumnos.**
2. **Reflexión. Análisis de causas y consecuencias. (Pequeños grupos)**
3. **Propuesta de soluciones. Medios necesarios.**
4. **Análisis y puntuación de las distintas soluciones según criterios acordados.**
5. **Puesta en común. Toma de decisiones consensuada.**
6. **Elaboración de principios (NORMAS).**
7. **Organización operativa: qué, quién, cómo, cuándo; medios**
8. **Seguimiento y evaluación. Qué, cómo, cuándo... Revisión**

3. Aplicación y seguimiento de las normas elaboradas

Control de los comportamientos- problema

No de forma autoritaria, sino:

- ✚ **Desarrollando habilidades de solución de problemas.**
- ✚ **Generando soluciones alternativas.**
- ✚ **Evaluando sus consecuencias para la clase.**
- ✚ **Decidiendo entre todos cuál es la mejor.**

Establecimiento del control de la norma e implantación del sistema de autogestión

- ✚ **Diseñar consecuencias positivas y negativas que seguirán al control de la norma cumplida, como un ejercicio de tormenta de ideas, y evitando pensar en alumnos concretos. (Consecuencias lógicas-incentivos)**
- ✚ **Formular estas consecuencias de manera clara y comprensible y sencilla. Graduadas si es necesario o posible. Exhibirlas junto a las normas.**
- ✚ **Diseñar ayudas para el cumplimiento de la norma (prevención).**

Evaluación del sistema de autogestión

- **Valorar enfáticamente los comportamientos de acuerdo a la norma y la no aparición de los problemas, vinculándolos al control por el grupo y al progreso del mismo.**
- **Constatar las transgresiones de la norma y la aparición de problemas, siempre analizando sus causas, de manera que se vinculen a situaciones no favorables o desencadenantes, y consecuencias, de manera que las vinculemos a una respuesta insuficiente o inhábil del grupo.**
- **Evaluar el sentido de la norma y su vigencia.**
- **Distinguir evaluación diaria (incidencias) y semanal (reflexión, toma de conciencia y compromiso). Introducir aquí la evaluación del grupo como tal: ¿Qué ha ayudado a conseguir el objetivo?**

FICHA DE AUTOCONTROL (Ejemplo)
Normas – Autoestima – Profesores – Compañeros

	Soy...	No	A veces	Bastante	Siempre
Normas	1. Llego puntual				
	2. Presento los trabajos				
	3. Estudio				
	4. Cumpló las normas de la clase				
	5. Cumpló las normas del Instituto				
	6. Soy responsable				
Autoestima	7. Me gusta trabajar				
	8. Acepto las críticas				
	9. Me desanimo fácilmente				
	10. Pienso que hago bien las cosas				
	11. Creo que soy el mejor en algo				
	12. Me enfado por nada				
	13. Soy constante				
	14. Me acepto como soy				
	15. Me siento feliz				
Profesores	16. Mis profesores me comprenden				
	17. Me valoran como persona				
	18. Confían en mí				
	19. Se interesan por mis evaluaciones				
	20. Acepto su carácter				
	21. Confío en mi tutor/a				
Compañeros	22. Tengo muchos amigos/as				
	23. Me gusta ser líder				
	24. Cuentan conmigo				
	25. Nos enfadamos				
	26. Me gusta trabajar en equipo				
	27. Confío en mis compañeros				

NOTA: * Gran parte de la gestión de la convivencia debe ser autogestionada por el grupo, a través de la Comisión de Convivencia del Aula, que será rotativa. Esto no sólo descarga al profesor sino que educa al grupo y hace eficaces las normas y cambios de actitud. El autocontrol sólo debe servir para uso personal del alumno, planteándose objetivos personales.

FICHA DE SEGUIMIENTO

Cuestiones	Si	No
1. ¿Conoces bien las normas elaboradas?		
2. ¿Están las normas visibles en clase?		
3. ¿Conocen los padres las normas elaboradas?		
4. ¿Están de acuerdo los padres con las normas aplicadas?		
5. ¿Se aplican en clase las normas acordadas?		
6. ¿Conocen y aplican las normas todos los profesores?		

Modificación de las normas acordadas

1. Observo que algunas normas son innecesarias:

Norma	Curso	Razón

2. Observo que las siguientes normas están siendo de difícil cumplimiento:

Norma	Curso	Causa posible de incumplimiento		
		Consecuencias	Organización del Aula	Organización del Centro

Si la causa crees que es debido a:

A. La consecuencia de la norma.

– Sugerencias de variación de las consecuencias: -----

-----.

B. La organización del espacio en el aula.

- Sugerencias:-----

-----.

C. Organización del Centro:

- Propuestas: -----

-----.

Introducción de nuevas normas

Normas	Consecuencias

4. Ejemplos prácticos de normas

Ejemplo 1

Los alumnos deberán respetarse sin pelearse ni insultarse, resolviendo sus conflictos de forma pacífica.

Consecuencias:

- ❶ Los alumnos involucrados hablarán en privado y llegarán a un acuerdo (*Negociación*).
- ❷ Otro alumno o profesor escuchará a las partes y les ayudará a llegar a un acuerdo (*Mediación*).
- ❸ En caso de reincidencia o falta de acuerdo, el tutor, tras escuchar a los dos alumnos, propondrá una restitución justa para ambas partes (*Arbitraje*).
- ❹ Posible debate en asamblea de grupo. Posible comunicación a padres. Posible ayuda por parte de otros compañeros de clase.
- ❺ Los alumnos rellenan un parte de faltas y se comunica a Jefatura de estudios, quién, tras oír a ambas partes, propone un acto de conciliación.
- ❻ Se comunica a los padres la situación y se procede a la aplicación del RD de Derechos y Deberes de los alumnos (*sanción*).

Norma acordada	Consecuencias Lógicas (según frecuencia y gravedad)	Beneficios Incentivos Sociales
Debemos usar correctamente las dependencias y materiales del Centro, míos y de mis compañeros; para evitar suciedad, deterioros, roturas y gastos innecesarios.	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenar y arreglar el daño causado. - Limpieza de lo ensuciado. - Redacción, reflexionando sobre la norma. - Reponer lo deteriorado. - Pagar su costo. - Participar en la limpieza o decoración de una zona del Centro. - Informar a los padres. - Aplicación RD de Derechos y Deberes del Alumno. - Decisión de la Comisión de Convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfrutar de un ambiente sano, limpio y digno. - Ahorro económico. - Mejores relaciones con mis compañeros: me prestarán sus cosas, seré una persona de confianza. - Las limpiadoras otorgarán un premio a la clase mejor cuidada (limpieza,orden...). - Felicitación a los padres. - A final de trimestre, bonificación en el área de... - Desarrollo de una actividad propuesta por el grupo.
Debemos asistir al centro con puntualidad, trayendo todos los materiales necesarios para la participación activa en clase.	<ul style="list-style-type: none"> - La puerta del Centro se cerrará 5' después de la hora de entrada, debiendo permanecer en el porche exterior hasta la siguiente clase. - Pedir excusas por el retraso. - Apoyo del grupo para recuperar el tiempo perdido. - Realizar tareas perdidas en casa. - Acudir una tarde al centro para la realización de tareas. - Informar a los padres. - Aplicación RD de Derechos y Deberes del Alumno. - Decisión de la Comisión de Convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pensarán que soy una persona ordenada y bien organizada. - Mis amigos/as confiarán en mí a la hora de quedar para salir o estudiar. - La clase tendrá una mejor imagen ante los profesores. - Felicitación a los padres. - A final de trimestre, bonificación en el área de... - Desarrollo de una actividad propuesta por el grupo.

TIPIFICACIÓN DE FALTAS DE DISCIPLINA

DECRETO 85/1999, de 6 de abril, por el que se regulan los derechos y deberes del alumnado

CONSIDERACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA CONDUCTA	ACTUACIÓN
LEVES	<ul style="list-style-type: none"> - Pasividad ante el trabajo y estudio. - Conductas disruptivas en el aula (charlar, interrumpir, molestar a los compañeros, comer en clase, levantarse continuamente, hablar a voces...) - Alteración del orden en pasillos y dependencias. - Incumplimiento de normas generales del Centro. - Engaños sin consecuencias graves. - Faltas de puntualidad. - Descuido del material y las instalaciones. - Faltas de higiene. - Respuestas inadecuadas o impertinentes. - Conductas imprudentes. 	<i>Notificación al tutor</i>
GRAVES	<ul style="list-style-type: none"> - Acumulación o reiteración de faltas leves () - Conductas indecorosas. - Salidas de clase o del Centro sin autorización (fugas) - Insultos, calumnias, ofensas o injurias graves a compañeros. - Agresiones físicas o verbales a compañeros (sin lesiones) - Faltas de respeto a la autoridad de profesores y personal del Centro. - Desacato o incumplimiento de sanciones. - Suplantación o falsificación de firmas. - Pintadas o destrozos materiales. - Robos de menor cuantía. - Conductas peligrosas para sí mismo o alguna otra persona. - Amenazas e intimidación a compañeros. - Encubrimiento o incitación de faltas graves o muy graves. 	Informe de disciplina para el Jefe de Estudios.
MUY GRAVES	<ul style="list-style-type: none"> - Acumulación o reiteración de faltas graves. - Robos de valor. - Insultos, calumnias, ofensas o injurias graves a profesores o personal del Centro. - Abusos sexuales hacia compañeros/as. - Intimidación con violencia y amenazas graves a profesores y personal del Centro. - Agresiones físicas o verbales a profesores y personal del Centro. - Agresiones violentas con resultado de lesiones. 	Informe de disciplina para el Jefe de Estudios Inicio de Expediente sancionador por la Comisión de Convivencia

Clasificación de conductas disruptivas

AGRESIVAS (A) 1. Agresiones verbales 2. Motes, apodos 3. Venganzas 4. Intimidaciones 5. Peleas	ANTISOCIALES (AS) 1. Perturbador 2. Faltar al respeto al profesor 3. Responden 4. Mentiroso 5. Tramposo 6. Irrespetuoso/a	INDISCIPLINARIAS (I) 1. Falta de puntualidad 2. Interrumpir las explicaciones 3. Charlatanería 7. Olvidarse los trabajos 9. Hacerse notar 4. Jugar a destiempo 5. Impertinencias 6. No seguir las normas 8. Risas inapropiadas	DE PERSONALIDAD (P) 1. Caprichosos 3. Hipersensibles 5. Hiperactivos 7. Introversos 2. Tímidos 4. Egocéntricos 6. Extrovertidos 8. Envidiosos
--	--	--	--

FICHA DE OBSERVACIÓN SEMANAL

Registro de conductas disruptivas					
Conductas disruptivas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
(A) Agresivas					
(AS) Antisociales					
(I) Indisciplinarias					
(P) De Personalidad					
CURSO:		GRUPO:		FECHA:	