

Equipo de Apoyo y Orientación a las
Escuelas Provinciales Primarias Zona Sur
Proyecto Equidad en Redes
Consejo Provincial de Educación



Centro de Intervención en Crisis
y Rehabilitación Psicosocial
Ministerio de Salud

Programa de Convivencia Escolar



El presente documento fue sistematizado por la Sociopedagoga Valeria Beroiz, la Lic. en Trabajo Social Romina Pérez y el Técnico en Pedagogía y Educación Social Cristian Márquez, integrantes del Equipo de Apoyo y Orientación a las EPP zona sur de la Pcia. de Santa Cruz -Proyecto Equidad en Redes-; en el marco de un trabajo interinstitucional desarrollado durante el año 2013 en la localidad de Río Gallegos -Santa Cruz-, con el Equipo Comunidad del Centro de Intervención en Crisis y Rehabilitación Psicosocial del Ministerio de Salud.



“Para educar a un niño se necesita de todo un pueblo”
Refrán Africano

PROGRAMA DE CONVIVENCIA ESCOLAR

Objetivo General:

- Promover diferentes espacios de carácter vivencial, que permitan una formación desde la experiencia, presentando propuestas alternativas y lúdicas de integración, como herramienta aplicable a los diferentes ámbitos socioeducativos, fomentando la creación y reflexión de las prácticas educativas cotidianas.

Este programa de convivencia para su mayor comprensión y utilización, se divide en seis títulos principales, que hacen referencia a los distintos momentos y técnicas necesarias para llevar a cabo el mismo: técnicas de integración y de conocimiento grupal; autoestima, empatía y relaciones interpersonales; habilidades sociales y comunicación asertiva; resolución de conflictos; y juegos cooperativos. Es importante tener en cuenta, que todas estas técnicas deben ser tomadas en la práctica, como técnicas flexibles, que se pueden modificar y adaptar según las necesidades, las características y los tiempos del grupo con el cual vamos a trabajar.

Técnicas de integración y de conocimiento grupal:

Objetivo:

- Favorecer la integración del grupo y generar experiencias grupales positivas que promuevan espacios de convivencia adecuada, atenuando o previniendo situaciones de vinculación negativa entre pares.

Técnica: Ronda de Saludos: Se disponen todos los participantes en círculo. El coordinador explica el juego, se selecciona a través de la mirada a uno de los compañeros, cuando ese compañero se percata de que está siendo observado, debe dar una señal al observador de ok, con el pulgar. Una vez realizado este paso, se debe intercambiar los lugares dentro del círculo, en la mitad del trayecto, cuando se entrecruzan los participantes, se deben dar un saludo (puede ser un choque de palmas, un abrazo, un beso, etc.). Una vez realizado este paso, se debe remarcar que sólo podrán empezar a jugar e intercambiar lugares, aquellos integrantes que han pasado por el proceso de ser observados y de haber intercambiado lugares. Es decir que en la primer vuelta solo jugaran dos integrantes, luego estos integrantes siguen con el proceso, y entran a jugar 4 integrantes, y así continuamente, hasta que todo el grupo esté jugando. Una vez finalizada la actividad, se pregunta si quedo alguien sin ser observado, debido a la dinámica es probable que quizás alguien quede sin ser observado, si esto sucede, se le da un abrazo grupal a aquellos que quedaron sin ser observados.

Técnica: Barcos: Se dispone en el espacio una o varias filas de sillas dependiendo de la cantidad de jugadores, y se les pide a los participantes que se paren en las sillas. Se cuenta una historia de un barco que se está hundiendo y está rodeado de cocodrilos o tiburones, y para salvarse se deben pasar de silla en silla, según indicaciones del coordinador, sin que ningún participante se salga de la silla, de lo contrario será comido por los tiburones. El

animador debe dar ciertas indicaciones por ejemplo: que el grupo se ordene por orden alfabético, largo del cabello, altura, por mes de nacimiento, por cantidad de hermanos, etc.

Técnica: Ensalada de fruta: Juego clásico, conocido habitualmente como “canasta revuelta”. Se juega en ronda, es de poca exposición. Permite conocer los nombres del grupo, es una buena estrategia de presentación. El o la facilitadora puede jugar a entrar y salir del centro, habilitando paulatinamente a los participantes a ocupar ese lugar.

Reglas del juego: Todos los participantes se ubican en un círculo, con algún elemento que determine su lugar (puede ser una silla, una hoja de periódico, un círculo pintado en el piso con tiza). Es importante que no haya lugares vacíos.

El/la facilitador/a en el centro selecciona a cualquier participante y le dice la palabra “pera”; si dice esta palabra ese participante deberá decir el nombre del compañero de la derecha. Luego el facilitador elige a otro participante y le dice la palabra “manzana”; y ese participante debe responder con el nombre del compañero que se encuentra a la izquierda. Se practica con varios participantes, y se agrega que aquel que tarde demasiado, o se equivoque al decir el nombre del compañero, deberá pasar al medio y ser el coordinador. Se agrega además, la consigna de que cuando se dice la palabra “ensalada de fruta” todos los participantes deberán intercambiar sus lugares, y aquel que queda sin su lugar debe ser el coordinador.

Técnica: ARCO IRIS

Particularidades del juego

Juego clásico, conocido habitualmente como “canasta revuelta”. Se juega en ronda, es de poca exposición. Permite conocer los nombres del grupo, es una buena estrategia de presentación. El o la facilitadora puede jugar a entrar y salir del centro, habilitando paulatinamente a los participantes a ocupar ese lugar.

Reglas del juego

Todos los participantes ubicados en un círculo, con algún elemento que determine su lugar (puede ser una silla, una hoja de periódico, un círculo pintado en el piso con tiza). Es importante que no haya lugares vacíos.

El/la facilitador/a en el centro pregunta a alguien uno de los colores primarios (p.ej. ROJO). Cuando el/la facilitador/a indica a alguien y le dice ROJO, la persona señalada dirá su nombre.

Se practica con varios participantes. Luego quien dirige el juego preguntará por otro color primario (p.ej. AMARILLO). La persona indicada con AMARILLO tendrá que decir el nombre de la persona a su derecha. Se ensaya varias veces. Finalmente se preguntará por el color primario faltante (en este caso AZUL) y la persona señalada con este color tendrá que decir el nombre de la persona a su izquierda. Cuando el/la facilitador/a diga ARCOIRIS todos/as tendrán que levantarse y cambiarse de silla.

El/la facilitador/a puede también ir a sentarse: quien entonces quedará de pie será la persona que va a dirigir el juego (hasta que diga ARCOIRIS y se vaya a sentar, dejando la facilitación a otra persona).

Observaciones

Podemos jugar con los colores secundarios, agregando algunas complejidades a las reglas. Por ejemplo, “verde” es la mezcla de “amarillo y azul”, por lo que el verde corresponde a dos nombres, en este caso, los que señalaban el amarillo y el azul.

También se puede jugar en lugar de colores con otros elementos, como países, partes del cuerpo, comunidades vecinas, frutas, etc.

Técnica: El juego del aro

Las/os participantes en círculo agarrados de la mano SIN SOLTARSE, se pasaran el aro “ula ula” por el cuerpo para que circule en la ronda. A medida que van pasando se presentan con su nombre y dicen un juego que les guste jugar.

Reflexión: Presentarse y conocerse más entre compañeros para generar mayor integración grupal. Reflexionar sobre la importancia de ayudarnos entre compañeros pasar los obstáculos (aro) que se nos presenta, vernos todos parte de un grupo y valorando la importancia de estar unidos para superar conflictos.

Temática: Autoestima, empatía y relaciones interpersonales

Objetivo:

-Incentivar el autoconocimiento en los estudiantes fomentando el reconocimiento de cualidades positivas y virtudes a nivel individual y como grupo de compañeros.

Técnica: “Acordeón de virtudes”

Desarrollo:

En primer lugar, el coordinador hace una breve introducción acerca de lo que significa la palabra “autoestima” (evaluación que el sujeto hace de sí mismo, si te gusta o no como eres), siempre partiendo de los saberes previos de las/os estudiantes, solicitando su opinión para entrar en materia.

Todos los miembros del grupo se sientan alrededor de una mesa de manera que puedan escribir cómodamente. Cada uno recibe una hoja en blanco, coloca su nombre en la parte inferior. El animador indica que la hoja que cada uno tiene ira rotando alrededor de la mesa para que cada uno escriba algo en ella. La rotación se hará de derecha a izquierda todos al mismo tiempo y cuando el animador lo señale.

La consigna es muy sencilla. Al recibir la hoja, cada uno debe leer el nombre del dueño que siempre permanecerá a la vista en la parte de abajo, y pensando en él deberá escribir, en pocas palabras, alguna virtud de esa persona. Cuando terminan de escribir la frase, deben doblar el papel, y volver a pasarla hacia la izquierda. Quien recibe la hoja seguirá teniendo

el nombre del dueño a la vista, pero no sabrá que habrá escrito su compañero anterior, puesta que queda tapado por el dobles. El papel se ira convirtiendo en un acordeón de virtudes o de elogios que su destinatario podrá leer cuando finalice la ronda y retorne en sus manos la hoja original. Finalmente, el coordinador hace una reflexión de la actividad con las/os estudiantes respecto del vínculo de la actividad con la autoestima y la autovaloración; así también reflexionar acerca de las dificultades que se pueden presentar para cada uno cuando trata de autovalorarse.

- **Técnica Juego del Robot:** Las/os estudiantes se dividen en equipos de dos integrantes cada uno. Uno de los compañeros debe guiar al compañero que tiene los ojos vendados por el espacio, el cual tiene obstáculos en el camino. Para poder dirigir al compañero, que es el “robot”, debe manejarlo a través de tres botones: (sólo cuando es necesario, el robot puede moverse libremente)

1. con un toque en la cabeza el robot se detiene.

2. con un toque en el hombro derecho, el robot camina hacia la derecha.

3. con un toque en el hombro izquierdo, gira hacia la izquierda.

El compañero debe evitar que el robot choque con algún obstáculo, los obstáculos, sillas y mesas, van a tener escritas las palabras agresivas que se escribieron entre los compañeros en la técnica del “Acordeón de Virtudes”. En este juego se trabaja la confianza en el otro, el compañerismo, protegernos de las agresiones de los otros.

-El amigo extraviado

Objetivo: Favorecer el conocimiento de los miembros del grupo.

El coordinador reúne al grupo y entrega a cada participante una tarjeta y solicita que en ella escriban su nombre y tres o cuatro características de la propia personalidad (por ejemplo: tímido, alegre, extrovertido).

Una vez escritas, se colocan todas las tarjetas dentro de una bolsa o de una caja.

Por turno cada participante tomará una tarjeta y seguirá los siguientes pasos.

La leerá por sí mismo, agregará otras características, y debe decir en voz alta: “se me ha extraviado un amigo” sus características principales son... ¿Alguien sabe quién es el que se perdió?

Si nadie arriesga, o nadie acierta a responder con la persona aludida, el que tiene la palabra agrega otras características. Si aún el grupo no adivina, los participantes se pueden orientar haciendo preguntas a quien tiene la tarjeta.

Una vez que el grupo adivinó, el aludido tiene derecho a hacer comentarios, objeciones y aclaraciones sobre lo dicho durante la “búsqueda”

Si alguien toma su propia tarjeta, no debe revelarlo y actuar naturalmente.

Técnica: “Crea tu propio súper héroe”

Se da la consigna de crear un súper héroe, se reparte hoja y lápices de colores.

¿De dónde viene el súper héroe? ¿Es de éste planeta, marte, tierra, es del barrio, de que nacionalidad es? ¿Qué súper poderes tiene? ¿A quién defiende?

Una vez creado este súper héroe se puede hacer una puesta en común, y eligiendo características de cada uno, crear un súper héroe que nos represente como curso.

A través de esta técnica se puede visualizar, la creatividad, los valores, virtudes. deseos, que tienen los participantes.

Técnica: La línea de tiempo

Objetivo: Compartir momentos claves del crecimiento y la maduración personal.

Preparación: se coloca una tira de papel blanco de tres metros de largo en el frente de la sala donde se va a realizar la reunión y se entrega a cada participante una hoja oficio similar a la del modelo.

Desarrollo:

El animador motiva el trabajo diciendo que se hará una mirada retrospectiva en forma personal y luego, una puesta en común con el objetivo de la integración grupal. Como primer paso, cada participante va a disponer de quince minutos para señalar, en la página titulada “los grandes momentos de mi vida”, aquellos hitos que marcaron situaciones de vida importantes en relación con la personalidad, la familia, la escuela, y el barrio. Inmediatamente después, se reunirán en grupos para comentar esos momentos salientes de su propia vida e intercambiarán vivencias con los demás participantes.

Técnica: Técnica del Escudo

Realizar el dibujo de un Escudo Protector, escudo de la forma que quieran (cuadrado, redondo, escudo de equipo, etc.). Se divide en 4 cuadrantes, en el que deberán colocar en cada uno la respuesta a las siguientes preguntas:

- 1) Personas que me quieren. ¿En quienes confío?
- 2) ¿Qué me gusta hacer?
- 3) ¿Cuáles son mis sueños o meta?
- 4) ¿Qué cosas hago para cuidarme y protegerme?

Reflexión: El valor de confiar en un adulto, poder contar con las personas significativas para ellas/os. Es importante confiar en los amigos, en ocasiones, cuando existe un problema grave es necesario recurrir a un adulto. Saber qué hacer, esto no es traicionar al amigo/a sino que por el contrario, es buscar a un adulto que los puede ayudar. Como así también, cuando se acontecen situaciones de riesgo, como cuando un compañero está triste o expresa ideas de lastimarse, es fundamental recurrir a un adulto por ayuda.

Lo que nos gusta, los sueños, las metas, el cómo nos cuidamos, son factores protectores, son proyecciones que valoran la vida cosas por las cuales vivir, etc. Lo que hacemos para cuidarnos, porqué nos cuidamos, es para disfrutar de lo que nos gusta y la posibilidad de alcanzar los sueños. Son recursos de autovaloración de la propia vida.

Habilidades sociales y comunicación asertiva:

Objetivo:

-Fortalecer la confianza y la coordinación a través del dialogo, el respeto y la búsqueda de estrategias en conjunto, buscando generar momentos de escucha y de cooperación entre los estudiantes.

Técnica: Salirse del Círculo

Todos los participantes se disponen en forma de círculo, y se entrecruzan los brazos con los compañeros. Se aparte a uno de los participantes y se le comunica, que deberá entrar al círculo y deberá intentar varias estrategias y técnicas para poder salir del círculo. Al grupo se le comunica que el compañero intentará salir del círculo, pero que no deberán dejarlo, salvo que él les pida de manera verbal

Realizándolo más de una vez para ir reflexionando sobre posibles soluciones evitando reacciones agresivas.

Técnica: “Los rescatistas”

Se cuenta la historia de que hubo un gran accidente, en donde todos los miembros quedan muy heridos. Se ubican todos los participantes, menos 1 que es “el rescatista”, en un lado del salón sentados o acostados en el piso simulando estar heridos. Uno del grupo, el rescatista, que estará ubicado de frente en el lado contrario del salón- zona del “hospital”-,

debe salvar a uno de sus compañeros y llevarlo sin que el herido toque el piso (a upa, a caballito, etc.) hacia el otro extremo del salón a ese espacio determinado en donde se localizará el hospital. Una vez que el herido llega a esa zona automáticamente se salva y se convierte en “rescatista” y así irán rescatando de a un herido por vez, garantizando que no toquen el piso en el traslado de lugar a lugar. Por ende los 2 rescatistas buscaran a 1 herido, luego los 3 rescatistas a 1, y así hasta que en un momento serán la mayoría rescatistas y 1 herido donde deberán ir todos juntos a rescatar al último de sus compañeros y llevarlo hasta el hospital.

Todos los rescatados deben trabajar en equipo, para salvar a sus compañeros, uno por uno, hasta que todos salvemos al último. Hay que lograr, que cuando rescatamos a un compañero, todos debemos sostener una parte y ayudar a llevar al herido al hospital. En este juego, se debe evaluar a que compañero elegimos para salvar, por ejemplo: al inicio somos pocos, si salvamos al herido más grande, alto o con mayor peso, se nos dificultará la tarea. La actividad termina cuando todo el grupo logra salvarse a sí mismo.

Técnica: “Imagen espejo”

Se dividen en sub grupos de 8 aprox., 4 sentados de espaldas a los otros 4. Se les muestra una imagen a los de un lado quienes les dirán que ven en la imagen y guiaran a sus otros cuatro compañeros que no ven la imagen para que estos lo dibujen.

Técnica: “Círculo con Materiales”: Se dispone el grupo en forma de círculo. Se elige un integrante que se apartará, para comunicarle la consigna. Dentro del círculo y en distintas partes del cuerpo de los compañeros se dispondrán distintos materiales. Estos materiales serán todas las producciones, realizadas en los encuentros anteriores, por los estudiantes. Al compañero que esta fuera del curso, se le tapan los ojos y se le dice que sus compañeros le darán distintas indicaciones para que encuentre algunos materiales dentro del curso. A los compañeros que están en el círculo se les explica la consigna, que consiste en guiar al compañera/o que tiene los ojos vendados para ayudarlo a encontrar los elementos distribuidos

en el espacio. Una vez dadas las consignas el compañero que espera afuera entra dentro del círculo. Como seguramente en el primer momento, el grupo se comunicara en un tono alto, todos al mismo tiempo, sin respetarse y dificultando que el participante escuche las sugerencias, se le pedirá que se retire un momento, mientras pensamos estrategias para mejorar la comunicación y la coordinación del grupo. El grupo pensará las distintas estrategias y les llevarán a cabo, pudiendo reflexionar sobre las mejores maneras de comunicarnos y respetar las voces y, así de esta manera, el compañero tendrá más confianza en esta búsqueda, permitiendo llegar de acuerdos de manera colectiva y a través del trabajo en equipo.

Técnica: Teléfono descompuesto (versión dibujo en la espalda)

Se les pide a los participantes que se dividan en grupos y que formen una hilera. El último de los participantes debe dibujar en la espalda del compañero de adelante, un dibujo simple, pero lo debe realizar con el dedo, de modo tal que el compañero pueda sentir que es lo que está representando. Este dibujo o mensaje se debe seguir pasando hasta llegar al primer participante de la hilera, el cual deberá dibujar el mensaje en el pizarrón o afiche. Se termina el juego, preguntándonos si pudimos interpretar lo que el primer participante dibujo, y reflexionando sobre la comunicación grupal.

Resolución de conflictos

Objetivo:

-Fomentar el trabajo en equipo entre las/os estudiantes incentivando la cooperación, el respeto de las reglas y la resolución de conflictos.

Técnica: Lápiz cooperativo:

Se organizan en pequeños grupos, y tienen un lápiz para dibujar entre todas/os, sostendrán el mismo con hilos. La consigna será hacer algún dibujo (ejemplo: casa y elefante). Deben

desarrollar la misma SIN hablar.

Reflexión: posición de cada uno frente a la resolución del conflicto, comunicación, características de las estrategias empleadas (creatividad, cooperación, trabajo en equipo, aislamiento, etc.), emociones

Técnica: Barómetro de valores: los participantes deben pronunciarse sobre una afirmación. La actitud puede ir desde estar totalmente a favor como en contra, excluyendo la neutralidad. En una segunda parte de la dinámica se puede proponer una reformulación de la afirmación en disputa, para tratar de conseguir mayor consenso del grupo.

Todos los participantes parados en medio del espacio, de cara a la coordinadora. A cada frase los participantes han de situarse en el espacio: hacia un lado si están de acuerdo, hacia el otro si están en contra y considerando intermedios. Se le da la palabra a cada grupo, para que puedan explicar su posicionamiento y también a los integrantes del otro grupo para que puedan argumentar su decisión.

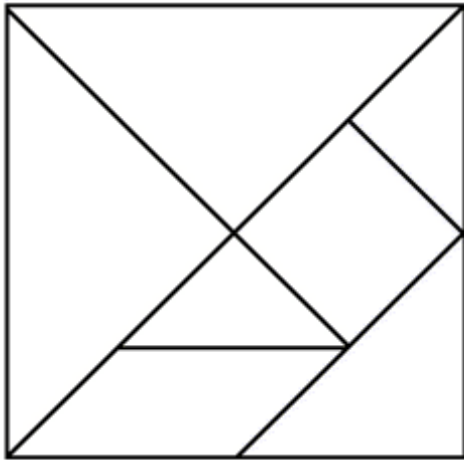
Durante la discusión todos pueden ajustar su decisión y hasta cambiar de lugar. Para cada frase afirmativa, el grupo debe volver al medio del espacio y nadie se debe dejar influir por posturas de otros compañeros.

Técnica: Rompecabezas cooperativo

OBJETIVO:

Favorecer la identificación y comprensión de elementos fundamentales del trabajo colectivo tales como la comunicación, el aporte personal y la actitud de colaboración.

MATERIALES: 5 Tangram (rompecabezas chino) recortados en cartón o cartulina según la figura siguiente y distribuidos en 5 sobres con las piezas mezcladas. Es decir, con las piezas de cada sobre no se puede armar el rompecabezas porque están duplicadas algunas y faltan otras.



Desarrollo:

Dividir en 4 subgrupos y entregar a cada uno un sobre con las piezas de rompecabezas y dar la siguiente consigna:

Los sobres contienen piezas de rompecabeza que forman un cuadrado.

Deben armar 4 rompecabezas, 1 por cada subgrupo, en ¿quince minutos?(es muy poco no?). La complicación va a estar en que las piezas de los rompecabezas van a estar mezcladas entre cada subgrupo por lo que van a tener que ayudarse entre grupos e intercambiar partes.

Si se ve que se complica y el grupo no descubre que necesitan de las piezas de otros grupos explicar que pueden intercambiar piezas entregarlas a otros y recibirlas de los demás participantes.

Posibles preguntas para reflexionar sobre los aspectos que facilitan el trabajo grupal y el logro de los objetivos (la comunicación, la colaboración, el apoyo mutuo, etc.):

□ ¿Cómo se sintieron mientras trataban de armar el rompecabezas?

- ¿Qué dificultades encontraron? ¿Cómo trataron de resolverlas?
- ¿Recibieron colaboración o colaboraron con alguno de los/as compañeros/as?

Promover una reflexión conjunta sobre la necesidad de la colaboración y la comunicación para el logro de los objetivos y el buen desarrollo de las tareas colectivas.

Técnica: “El manteo”: En el centro de una tela se coloca algunos objetos (Por ejemplo: globos, cartucheras, gorras, anillos, etc.), los participantes sujetan dicha tela por las esquinas y bordes y la mueven, suben y bajan sin dejar que se caiga los objetos de la misma. Para que la técnica se lleve a cabo, los participantes deben ponerse de acuerdo y trabajar en equipo, para que esta red que nos contiene pueda moverse sin dejar caer los objetos.

Reflexión: Lo que sostienen en la tela puede representarlos a ellos mismos y/o sus compañeras/os, y por ello la importancia de cuidarnos entre todos, de generar una red entre todos que nos contenga, etc.

Juegos cooperativos:

Objetivo: Fortalecer la integración del grupo promoviendo el trabajo en equipo, buscando generar a través de la coordinación y la cooperación estrategias que resulten eficaz la escucha, la confianza y el diálogo entre los estudiantes.

Técnica: Sillas cooperativas: Es como el tradicional juego de la silla, con la diferencia de que una vez que se para la música se saca una silla, y todo el equipo debe pararse en las sillas que están, para eso, se debe trabajar en equipo y cooperación. Avanzando el juego, se van sacando sillas complejizándose la tarea de que ningún compañero quede afuera.

Técnica: Juego de Aplausos

Los participantes se disponen en el espacio en forma de círculo, uno de los participantes empezará el juego entregándole al compañero un aplauso. Es decir se aplaude hacia el compañero, y el compañero debe recibir el aplauso, aplaudiendo en el mismo momento que el compañero, logrando que el sonido del mismo sea exactamente a la par.

Objetivo del Juego: Vivenciar a través de una experiencia de registro del propio cuerpo y emociones, y del registro del compañero, un ejercicio de escucha y de percepción de otras expresiones y formas de comunicarse (más allá de la verbal), un ejercicio de la atención de lo que el otro me propone, de lo que propongo en esa construcción y cómo poder encauzar algo en conjunto y lograr un objetivo. También vivenciar que es posible realizar acciones placenteras en equipo.

Técnica: Transporte de globos: el juego que consiste en tratar de llevar una cantidad x de globos, sin tocarlos a un sector seleccionado dentro del aula. Se divide a todos los integrantes en dos grupos, o tres dependiendo del espacio y la cantidad de participantes a jugar, y se les explica la consigna. Los pequeños grupos deberán consensuar y pensar en equipo como cumplir este objetivo. Si en el traspaso de los globos de un sector a otro algunos de los participantes, toca un globo con el cuerpo, todo el grupo deberá empezar de nuevo. El grupo que logra cumplir con el objetivo primero, será el grupo ganador. Se recomienda poner música de fondo, y quizás un árbitro.

Recursos Audiovisuales

- www.youtube.com/watch?v=II4L0umIBjE (uso de las nuevas tecnologías para comunicar situaciones de la vida cotidiana, anécdotas, chistes, etc.)
- [www.videos.educ.ar/play/Documental/ Generacion 2.0/Nicolas](http://www.videos.educ.ar/play/Documental/Generacion_2.0/Nicolas) (uso de las nuevas tecnologías para aprender, ver videos, escuchar música, investigar, etc.)
- <http://www.youtube.com/watch?v=jC1g2b0ma0A>
Video para trabajar la empatía, atención a la diversidad, la integración)

Trabajo en grupo.

Después de ver el video nos dividimos en pequeños grupos a fin de pensar las siguientes preguntas disparadoras:

¿Qué les pareció significativo del video? ¿Qué nos aporta para poder pensar la convivencia y las relaciones con los otros? ¿Qué situación del video les recuerda situaciones de su vida personal en la escuela, con sus familias, sus amigos? ¿Alguna vez te sentiste más como el día o como la noche? ¿Con que personaje me identifico más, el día y la noche? ¿Por qué?

-<http://www.youtube.com/watch?v=xLN7JAUu86I>

(Video para trabajar la temática de Bullying, violencia escolar, relaciones interpersonales).

<https://www.youtube.com/watch?v=pBvjqrR7fI>

Proyección de “For the birds” Cortometraje PIXAR (video para trabajar la convivencia, la integración y la diversidad)

<http://www.youtube.com/watch?v=ll4L0umlBjE>

(Video para trabajar bullying en las distintas redes sociales y celulares)

PROGRAMA DE CONVIVENCIA ESCOLAR
SECUENCIA LÚDICA Y PROCESO SOCIOEDUCATIVO

Tiempo de Juego facilita el trabajo en emprendimientos sociales con la aplicación de secuencias lúdicas sistemáticamente diseñadas para cada caso.

Es decir que, la tarea de una organización para alcanzar sus objetivos puede tener diversos caminos para su logro, los que pueden a su vez ser complementarios.

El juego utilizado como herramienta es **complementario** de otras metodologías de intervención y su propósito es facilitarlas en su desarrollo.

“Para que una técnica sirva como herramienta educativa, debe ser utilizada en función de un tema específico, con un objetivo concreto e implementada de acuerdo a los participantes con los que se está trabajando”. (CEDEPO).

A) SECUENCIA DE JUEGOS TEMÁTICOS GRUPALES

- 1 - Juego Iniciador	<ul style="list-style-type: none">• Mezclador, no expositivo (puede incluir una breve presentación entre los participantes)• Propicia la distensión y el caldeamiento.• Simple y de corta duración.• Presenta el tema.
- 2 - Juego Temático Central	<ul style="list-style-type: none">• Aborda el eje temático plenamente.• Pueden ser varios juegos o uno de mayor duración.• Permite una mayor exposición de los participantes.• Posibilita el uso de mayor cantidad de materiales y del tiempo necesario para la explorarlos e incluirlos en elaboraciones.
- 3 - Juego de Finalización	<ul style="list-style-type: none">• Sintetiza el eje temático o sugiere la aparición de pro-

	<p>puestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capitaliza el clima lúdico alcanzado. • Puede ser de carácter integrador y festivo (como el de inicio) o puede resultar la puesta en común de producciones de juegos anteriores (dramatizaciones, composiciones literarias, collage, canciones, etc.)
--	--

El facilitador incluye **breves interrogantes** al finalizar cada juego, que se proponen el rescate de sensaciones e ideas surgidas durante el mismo. Reflexionando sobre lo vivenciado. Se puede compartir más profunda o extensamente lo sentido y pensado **al finalizar** la secuencia.

B) MOMENTO DE DEBATE TEMÁTICO

Utilizando diversas técnicas para la recolección de datos (3 preguntas a contestar en grupo y posterior plenario, lluvia de ideas, armado de cuadros, etc.) se trata el tema en cuestión entre los participantes, observándose las siguientes características:

- Están motivados por los juegos vivenciados.
- Se debe propiciar la discusión a partir de los propios conocimientos.
- No debe importar el nivel de información previa, la existencia de prejuicios, estereotipos, etc. Todo será de utilidad para el debate e intercambio.
- Se debe tratar de llegar a la síntesis de lo reflexionado. No importa si en las mismas se reflejan discrepancias.
- No deben influir ni participar directamente los especialistas y docentes en lo temático.
- La tarea reflexiva no debe ser muy extensa.

Beneficios del Juego

- ✓ **Biológico:** estimula y potencia la evolución del sistema nervioso.
- ✓ **Psicomotor:** colabora en el desarrollo de los sentidos y el cuerpo (control muscular, equilibrio, percepción).
- ✓ **Cognoscitivo:** estimula el pensamiento, la creatividad y el aprendizaje.
- ✓ **Socialización:** se establecen relaciones con otros, fortalece los vínculos, se aprenden normas.
- ✓ **Afectivo / emocional:** se expresan sentimientos, deseos, conflictos, etc., elaboración de situaciones traumáticas.

Rol y función del facilitador

Requerimientos inherentes al rol al mediador/facilitador	Tareas inherentes al rol del mediador/facilitador
Imparcialidad	Mantener la neutralidad
Escucha atenta	Dar lugar a la palabra de cada uno de los presentes, a sus hipótesis, a sus opiniones
Resignar al lugar de protagonismo	Otorgar el protagonismo a las partes
Comprender que se trata de responsabilidad y no de culpa	Crear una atmosfera cordial, un clima de confianza que facilite la participación y propicie el sentido de responsabilidad
Tolerar la expresión de los sentimientos	Facilitar la identificación de los sentimientos que acompañan los diferentes momentos del conflicto
Tolerar el silencio	Respetar el tiempo de los otros, permitiendo el desarrollo de las ideas
Facilitar los procesos de creatividad	Ayudar a generar opciones sin generarlas el mismo
Saber metabolizar la agresión	Saber encontrar el aspecto positivo de las propuestas que se presenten
Tener presente el sentido de comunidad y futuro	Ayudar a identificar modos creativos y constructivos para la resolución de conflictos

Música:

La música es un recurso muy importante para complementar las técnicas lúdicas y en oportunidades es el juego mismo. Un fondo musical pertinente al juego propuesto (suave, melódico, con mucho ritmo, etc.) facilita y motiva la acción. De lo anterior es que el contar con recursos de esta índole enriquece la planificación y puesta en práctica de los juegos.

Bibliografía:

-Tutoría y prevención de situaciones de violencia, intervenciones y prácticas de ciudadanía, Nora Steindl, novelduc, Buenos Aires, Argentina.

- El juego como herramienta para la educación e intervención social, Fernando D. Rabenko.
www.tiempodejuego.com.ar tiempodejuego.infovia.com.ar

INDICE

Técnicas de integración y de conocimiento grupal.....	3
Temática: Autoestima, empatía y relaciones interpersonales.....	6
Habilidades sociales y comunicación asertiva.....	10
Resolución de conflictos.....	12
Juegos cooperativos.....	15
Recursos Audiovisuales.....	17
Secuencia lúdica y proceso socioeducativo.....	18
Beneficios del Juego.....	20
Rol y función del facilitador.....	20
Música.....	21
Bibliografía.....	21

*"Mucha gente pequeña, en lugares pequeños,
haciendo cosas pequeñas, puede cambiar el Mundo"*
Eduardo Galeano