



2024-2025

PLAN DE IGUALDAD Y CONVIVENCIA

“Hagamos de la escuela un lugar donde l@s niñ@s quieran estar”

CEIP VIRGEN DEL ROSARIO



Índice

0	Justificación
1	Marco legal
	Ley orgánica
	Ley
	Decreto
	Orden
	Resolución
	Instrucción
2	Características del centro
3	Diagnóstico de la igualdad y convivencia del centro: problemática que se pretende prevenir y reducir
4	Objetivos y actitudes a conseguir en el Plan de Igualdad y Convivencia
	4.1. Principios en los que se basa el desarrollo de este Plan de Igualdad y Convivencia
	4.2. Objetivos generales
	4.3. Objetivos específicos
5	Medidas y acciones orientadas a la promoción de la igualdad, convivencia y a la prevención de conflictos en el centro
	5.1. Promoción de la igualdad
	5.2. Promoción de la convivencia y la prevención de conflictos en el centro.
6	Procedimientos de actuación e intervención previstos en el RRI
	6.1. Normas de convivencia de carácter general
	6.2. Faltas leves
	6.3. Faltas graves
	6.4. Protocolo de actuación e intervención docente
	6.5. Protocolo de actuación de las familias ante un conflicto

7	Composición y plan de actuación de la comisión de igualdad y convivencia
8	Procedimiento para articular la colaboración con entidades e



instituciones	
9	Detección de necesidades y planificación de acciones de formación dirigidas a la comunidad educativa
10	Estrategias para la difusión, el seguimiento y la evaluación
11	Anexos
	Anexo 1 "Convivir para vivir". Guía para el/la docente.
	Anexo 2 "Actividades preventivas y sesiones para favorecer la buena convivencia".
	Anexo 3 "Pase pasillo".
	Anexo 4 "Aula de Atención Inmediata: un lugar para la reflexión y el compromiso".
	Anexo 5 "Programa TEI".
	Anexo 6 "Conductas inadecuadas Decreto 36/2008".
	Anexo



1. JUSTIFICACIÓN.

El presente Plan de Igualdad y Convivencia tiene como finalidad dotar al centro educativo de una herramienta eficaz que nos permita, desde un conjunto de normas, procedimientos y actuaciones, llevar a cabo la instauración y la continuidad de los valores expuestos en el Proyecto Educativo de Centro, cuyo objetivo primordial es la promoción de la convivencia, la prevención de los conflictos y la gestión pacífica de los mismos, teniendo en cuenta especialmente la igualdad y la no discriminación, y atendiendo siempre a las circunstancias y condiciones personales de los/-as alumnos/-as. Medidas que se van adecuando y adaptando a las necesidades que la sociedad demanda.

Es por eso que la prevención de conflictos va más allá de las disputas que encontramos de manera cotidiana en los patios o las conductas disruptivas modificables dentro de las aulas. También se incluyen dentro de la misma, la libertad e igualdad en todos los espacios de los que dispone el centro educativo, en los cuales todas las personas que conforman la comunidad educativa se sientan libres de cualquier tipo de exclusión y/o coacción, y en condiciones de construir su realidad y experiencia personal en el centro con plenitud.

En definitiva, es evidente que un buen clima de convivencia es clave para el desarrollo de la tarea docente y el aprovechamiento del alumnado de la misma. No obstante, para lograrlo debemos no obviar e interpretar correctamente la cada vez mayor diversidad en las aulas (entendiéndola como una oportunidad de crecimiento), actuaremos frente a los conflictos que continuarán apareciendo ya que son propios de cualquier sistema de relaciones humanas y sociales (este tipo de planes de actuación ayudan a prevenirlos y minimizarlos) y se fomentarán unas actitudes basadas en las normas de convivencia adecuadas a la actualidad (teniendo en cuenta, también, fuentes emergentes de conflicto como son el ciberacoso o uso inapropiado de las redes sociales y la diversidad afectiva, sexual y de identidad de género), abordando a lo largo del curso las incidencias que alteren la convivencia del centro, tanto con el alumnado como con las familias. Todo ello con el fin de consolidar un modelo de escuela inclusiva.

1. MARCO LEGAL.

Para la elaboración del presente Plan de Igualdad y Convivencia se ha tenido en cuenta la siguiente normativa:

1.1. Ley orgánica.

- **Ley Orgánica 8/2013**, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- **Ley Orgánica 3/2018**, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.
- **Ley Orgánica 8/2015**, de 22 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia.



- **Ley Orgánica 1/2015**, de 30 de marzo, por la cual se modifica la Ley Orgánica 10/1995, de 23 de noviembre, del Código Penal.
- **Ley Orgánica 1/2004**, de 28 de diciembre, de medidas de protección integral contra la violencia de género.

1.2. Ley.

- **Ley 26/2018**, de 21 de diciembre, de la Generalitat, de los derechos y garantías de la infancia y la adolescencia.
- **Ley 23/2018**, de 29 de noviembre, de la Generalitat, de igualdad de las personas LGTBI.
- **Ley 9/2018**, de 24 de abril, de la Generalitat, de modificación de la Ley 11/2003, de 10 de abril, de la Generalitat, sobre el estatuto de las personas con discapacidad.
- **Ley 8/2017**, de 7 abril, de la Generalitat, integral del reconocimiento del derecho a la identidad y a la expresión del género a la Comunidad Valenciana.
- **Ley 7/2012**, de 23 de noviembre, de la Generalitat, integral contra la violencia de sobre la mujer en el ámbito de la Comunidad Valenciana.
- **Ley 15/2010**, de 3 de diciembre, de la Generalitat, de autoridad del profesorado.
- **Ley 11/2003**, de 10 de abril, de la Generalitat, sobre el estatuto de las Personas con Discapacidad.

1.3. Decreto.

- **DECRETO 195/2022, de 11 de noviembre**, del Consell, de igualdad y convivencia en el sistema educativo valenciano.
- **DECRETO 253/2019, de 29 de noviembre, del Consell**, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Infantil o de Educación Primaria.
- **Decreto 30/2014**, de 14 de febrero, del Consell, por el cual se regula la declaración de Compromiso Familia-Tutor entre las familias o representantes legales del alumnado y los centros educativos de la Comunidad Valenciana.
- **Decreto 136/2012**, de 14 de septiembre, del Consell, por el cual se modifica el Decreto 233/2004, de 22 de octubre, por el cual se crea el Observatorio para la Convivencia Escolar en los centros de la Comunidad Valenciana.
- **Decreto 2/2008**, de 11 de enero, del Consell, por el cual se modifica el Decreto 233/2004, de 22 de octubre, por el cual se crea el Observatorio para la Convivencia Escolar en los centros de la Comunidad Valenciana, adaptándolo a la nueva estructura del Consell.
- **Decreto 233/2004**, de 22 de octubre, por el cual se crea el Observatorio para la Convivencia Escolar en los centros de la Comunidad Valenciana.

1.4. Orden.

- **Orden 20/2019**, de 30 de abril, de la Consellería de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa



para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano.

- **Orden 3/2017**, de 6 de febrero, de la Consellería de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la cual se constituyen las unidades de atención e intervención del Plan de prevención de la violencia y promoción de la convivencia (PREVI) y se establece el procedimiento para su funcionamiento.
- **Orden 62/2014**, de 28 de julio, de la Consellería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se actualiza la normativa que regula la elaboración de los planes de convivencia en los centros educativos de la Comunidad Valenciana y se establecen los protocolos de actuación e intervención ante supuestos de violencia escolar.
- **Orden 1/2010**, de 3 de mayo, de la Consellería de Educación y de la Consellería de Bienestar Social, por la que se implanta la Hoja de Notificación de la posible situación de desprotección del menor detectada desde el ámbito educativo en la Comunidad Valenciana y se establece la coordinación interadministrativa para la protección integral de la infancia.
- **Orden de 12 de septiembre de 2007**, de la Consellería de Educación, por la que se regula la notificación de las incidencias que alteren la convivencia escolar, enmarcada dentro del Plan de Prevención de la Violencia y Promoción de la Convivencia en los centros escolares de la Comunidad Valenciana (PREVI).

1.5. Resolución.

- **Resolución de 14 de febrero de 2019**, de la Secretaría Autonómica de Educación e Investigación, por la cual se dictan instrucciones para aplicarlas en los centros docentes sostenidos con fondos públicos de enseñanzas no universitarias de la Comunidad Valenciana ante diversos supuestos de no-convivencia de los progenitores por motivos de separación, divorcio, nulidad matrimonial, ruptura de parejas de hecho o situaciones análogas.
- **Resolución de 13 de junio de 2018**, de la Consellería de Educación, Investigación, Cultura y Deporte y de la Consellería de Sanidad Universal y Salud Pública, por la cual se dictan instrucciones y orientaciones de atención sanitaria específica en centros educativos para regular la atención sanitaria al alumnado con problemas de salud crónicos en horario escolar, la atención a la urgencia, así como la administración de medicamentos y la existencia de botiquines en los centros escolares.
- **Resolución de 5 de julio de 2018**, de la Consellería de Vivienda, Obras Públicas y Vertebración del Territorio, por la que se convocan para el ejercicio 2018 las ayudas del Programa de ayudas al alquiler de vivienda y del Programa de ayudas al alquiler para jóvenes.



1.6. Instrucción.

- **Instrucción del 15 de diciembre de 2016**, del director general de Política Educativa, por la cual se establece el protocolo de acompañamiento para garantizar el derecho a la identidad de género, la expresión de género y la intersexualidad.
- **Instrucción de 14 de octubre de 2014**, de la Dirección General de Innovación, Ordenación y Política lingüística sobre la actualización de los Planes de Convivencia en los centros educativos.

2. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO.

Albatera está situada al sur de la provincia de Alicante, dentro de la comarca de la “Vega Baja del río Segura”, limitando con Crevillente, San Isidro, Granja de Rocamora, Orihuela y Hondón.

La localidad está situada a 42 km de la capital Alicante y a 38 km de Murcia, con acceso directo a la Autovía del Mediterráneo y a la estación de RENFE Albatera-Catral. El puerto y el aeropuerto de Alicante se encuentran a unos 35 Km.

El municipio cuenta con una población superior a los diez mil habitantes. La actividad económica más importante de la localidad es la agricultura, seguido de la confección y de la venta ambulante.

En el aspecto socio-lingüístico hay que destacar que Albatera es una población castellano parlante en su totalidad, con claras influencias de la zona murciana.

El Colegio Público Virgen del Rosario está ubicado en la avenida Calvario en el pueblo de Albatera (Alicante), atiende las necesidades de escolarización de la localidad junto con los colegios: C.P Cervantes, C.P. Santiago Apóstol y el I.E.S Antonio Serna Serna.

Teniendo en cuenta la notable afluencia de población inmigrante que se está produciendo en los últimos años, se prevé para los próximos años un aumento de población escolar lo que puede suponer la necesidad de crear nuevas unidades y/o nuevos Centro Educativos, que satisfagan las necesidades de escolarización de esta zona.

Respecto al nivel socioeconómico y cultural de la zona, la población de Albatera se puede considerar como un pueblo con nivel económico de tipo medio y medio-bajo. Su población, mayoritariamente obrera, se ocupa en la agricultura, sector servicios, construcción y la industria textil, principalmente.

Por otra parte, hay que decir que la oferta cultural es buena, además hay Aula de Cultura, Auditorio, Centro Cultural, Salas de Exposiciones,



Biblioteca Municipal ...

No existen grandes centros comerciales, sólo pequeños comercios y algún supermercado de tipo medio.

Los niños de esta población, por otro lado, cuentan con buenas instalaciones deportivas, entre ellas destaca el Pabellón Polideportivo "Santiago Sanz" en homenaje al medallista paraolímpico vecino de esta población.

Actualmente el Colegio Público Virgen Del Rosario está situado a las afueras del pueblo, al final de la Avenida del Calvario, en un entorno natural.

El Colegio Público "Virgen del Rosario", cuenta con dos Edificios que denominamos "Edificio Principal" y "Edificio RAM". Tiene un amplio patio con una pista polideportiva y un campo de deporte con firme de tierra. En los últimos cursos se han instalado tres aulas prefabricadas que han paliado levemente, pero no resuelto, la grave falta de espacios que tiene el Centro.

El Edificio Principal alberga 10 unidades de educación primaria, aula de AL, y despacho para psicopedagogo y AMPA; tiene una pequeña biblioteca, sala de profesores, secretaría, cuarto de reprografía, jefatura de estudios y dirección; además está el almacén para material de deportes, un pequeño almacén para otros usos, los aseos de alumnos-as y maestros-as, el comedor, la despensa, la cocina, cuarto de calderas, aula de Audición y Lenguaje de Pedagogía Terapéutica, el aula de psicopedagogía.

El Edificio RAM dispone únicamente de aseos para alumnos y alumnas, y de 8 aulas a las que se accede por una única y estrecha escalera y por unos no menos estrechos pasillos. También se ha habilitado un aula adosada al RAM, destinada al primer nivel. Además, también contamos con 3 aulas prefabricadas destinadas al área de religión, inglés y un gripo de 3º nivel..

Además, el centro cuenta con un amplio patio en el que hay una pista polideportiva y un campo de deportes de tierra que también utilizan las escuelas deportivas municipales mayormente para el llamado "Fútbol 7".

Nuestro Centro cuenta con 463 alumnos /as todos ellos de Educación Primaria. Las favorables condiciones del pueblo en la actualidad, vienen favoreciendo el que resulte atractivo para numerosas personas venidas de fuera, sobre todo inmigrantes de origen iberoamericano, magrebí, de los países del este de Europa y del Reino Unido, que, en un número, relativamente considerable, se están asentado en el municipio.

El alumnado en su mayor parte es originario de la localidad, aunque últimamente está siendo ya notable el porcentaje de alumnos que procede del extranjero, si bien, como la incorporación viene siendo progresiva, no hemos tenido serios problemas para la acogida y adaptación de estos alumnos.



El claustro está formado por 35 maestras y maestros de los que 20 son tutores y el resto atienden las diferentes especialidades.

Los diferentes equipos docentes (nivel, ciclo, especialistas, claustro) asumen todas y cada una de las tareas de su competencia y destacan sobre todo en las coordinaciones de tareas.

Sin embargo, para una mayor concreción y comprensión de este documento, señalamos las barreras a nivel de convivencia que podamos encontrar en el centro y la confluencia de todos los elementos que en el mismo conviven. De este modo, respecto a:

Alumnado		Alto porcentaje del mismo de procedencia árabe. Falta de integración e inclusión. Porcentaje considerable de alumnado con dificultades en habilidades sociales. Casos frecuentes de incorporación tardía.
Equipo docente		Medio- Alto porcentaje del mismo no definitivo, lo que implica una renovación de la plantilla anualmente.
Familias		Choque sociocultural. Baja implicación. Nivel social, cultural y económico medio-bajo.
Centro		Actualización (en proceso) de documentos. Cuidar el lenguaje para que sea inclusivo. Tener en cuenta el lenguaje utilizado, gráfico y verbal.

3. DIAGNÓSTICO DE LA IGUALDAD Y CONVIVENCIA DEL CENTRO: PROBLEMÁTICA QUE SE PRETENDE PREVENIR Y REDUCIR.

Considerando conflicto como aquellas actuaciones individuales o grupales que perjudican algún aspecto del desarrollo físico, psíquico o social de personas o el logro de los objetivos del centro; y teniendo en cuenta las características del mismo, con el fin de realizar un diagnóstico de la igualdad y convivencia en este entre los diferentes elementos que confluyen en dicho contexto, debemos tener en cuenta que:

a) Entre el alumnado:

Se producen peleas o riñas siendo, en la casi totalidad de casos, en el tiempo de recreo, en las filas a la entrada a clase o durante el comedor. La reacción posterior a la pelea es diversa y, en muchos casos, los/-as alumnos/-as recurren a sus familiares, compañeros/-as o profesores/-as para hablar. En



este sentido, se requiere un trabajo de prevención y protocolario para que cada caso que se produzca tenga una atención adecuada y suficiente por parte de los profesionales del centro. Además, se ha de hacer un importante esfuerzo en las tutorías para trabajar los valores de no violencia, la responsabilidad y el compromiso para evitar los acosos y agresiones colectivas, así como también evitar/prevenir:

1. Pequeñas faltas de respeto entre iguales.
2. Pérdida de atención a las explicaciones de los profesores.
3. Interrupción intencionada y reiterada de las clases.
4. No traer los materiales de trabajo.
5. Utilización de vocabulario inadecuado y no plural, expresiones malsonantes y tonos de voz inadecuados en el interior del centro.
6. No asumir determinadas normas de organización del centro.

En adición a ello, se observa cierta división entre niños y niñas principalmente a la hora de jugar en el patio. Por ello, debemos evitar el reparto sexista de los espacios y materiales en el tiempo de recreo y promover la interacción equitativa entre ambos sexos.

b) Entre el personal del Centro:

Debido a las características del centro, cada curso se cuenta con un 50% de profesorado nuevo y esto hace necesario informar de las normas de convivencia adoptadas por el centro y las directrices que marcan la actuación de los/-as docentes. Para ello, se administrará un resumen de las normas y acciones derivadas, y expuestas en este Plan, más importantes para el buen funcionamiento del centro¹.

c) Entre las familias y el personal del Centro:

En este sentido, destaca la participación e implicación de las familias en el día a día del centro, esporádicamente se han observado casos de conflictos familiares. De este modo, los/-as tutores/-as, al inicio del curso, deberán recabar la información necesaria para garantizar un clima de confianza para con las familias. Si se produjeran situaciones irrespetuosas. Se debería de realizar un registro de las mismas y diseñar, un procedimiento para encauzar de forma socio-integradora los problemas. La Comisión de Igualdad y Convivencia tendrá entre sus competencias intervenir en estos casos.

d) En relación al lenguaje verbal y escrito utilizado en el centro:

Se ha observado que el lenguaje, tanto en algunos documentos como en las intervenciones orales, no es inclusivo. Desde la Comisión de Igualdad y Convivencia se promoverá el uso de un lenguaje inclusivo y equitativo.



4. OBJETIVOS Y ACTITUDES A CONSEGUIR CON EL PLAN DE IGUALDAD Y CONVIVENCIA.

4.1. Principios en los que se basa el desarrollo de este Plan de Igualdad y Convivencia.

- La elaboración del Plan de Igualdad y Convivencia es el resultado de un consenso e implicación de todos los sectores que formamos la Comunidad Educativa (profesorado, familias y alumnado).
- En materia de convivencia y disciplina, el profesorado y el personal no docente están sujetos a la normativa, que la Consellería de Educación tiene aprobada, relativa a la convivencia en los Centros de la Comunidad, así como en el Convenio Colectivo del Personal Laboral. Por su parte, el alumnado está obligado al cumplimiento de lo dispuesto en el **DECRETO 253/2019, de 29 de noviembre del Consell**, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Infantil o de Educación Primaria. Por el que se establece los derechos y deberes de los alumnos y las normas de convivencia en los centros.
- No consideramos los aspectos de convivencia sólo como aspectos organizativos sino además como contenidos a desarrollar y parte de la formación del alumnado. Se debe tener en cuenta la convivencia y la participación como parte del aprendizaje.
- No consideramos la convivencia como una mera aplicación de medidas disciplinarias, sino como un fin educativo a trabajar. La convivencia es un objetivo formativo en sí mismo y fundamental de todo proceso educativo. Para conseguir una buena convivencia en el Centro y para lograr un clima participativo y democrático es necesario potenciar estas conductas. Para ello fomentaremos debates en clase, la elección de delegados en representación de la clase, y la representación en el Consejo Escolar. Además, debe desarrollarse en los alumnos una serie de valores y habilidades de comunicación y de relación social.
- El conflicto es inherente a la vida en común de las personas. Es algo normal en toda sociedad libre y democrática. Debe entenderse como algo positivo para desarrollar la labor educativa y, sobre todo, servir como medio de aprendizaje la búsqueda de alguna solución al conflicto de forma democrática, dialogada y pacífica, manteniendo una cierta armonía en las relaciones entre las personas.
- Aunque haya una buena gestión global de la convivencia, los problemas aparecerán, porque son propios de cualquier sistema de relaciones humanas, pero la prevención contribuye a reducirlos. Cuando sea necesaria una corrección o sanción tendrá un propósito formativo, de modo que se garantice tanto el buen funcionamiento general como la socialización ordenada y autónoma del individuo cuya conducta requiera la aplicación de medidas disciplinarias. La disciplina debe favorecer objetivos educativos estimulando cambios cognitivos, emocionales y conductuales.
- La igualdad en el centro se propone para desmontar la asociación errónea de roles sexistas y fomentar la equidad desde muy temprana edad a través del juego. Todo ello, a partir de 7 claves fundamentales:



1. Eliminar los prejuicios y las ideas preconcebidas. Desmontar mediante la vocación crítica los prejuicios y los hábitos sexistas. A través del razonamiento crítico conseguiremos que los/-as niños/-as puedan hacer frente a las generalizaciones.
2. Todos/-as pueden hacer todo. Eliminar las concepciones erróneas, empezando en el ámbito doméstico y continuando en la escuela. Enseñar a los/-as niños/- as a compartir las tareas, no solo entre ellos/-as, sino con las familias, dentro de sus posibilidades, y evitar que sea una sola persona la que cargue con todo el peso de la casa.
3. Afrontar las diferencias de género. Es innegable que niños y niñas no son iguales, a nivel fisiológico y mental son diferentes. Por ello, se tiene que enseñar a los/-as niños/-as a afrontar estas diferencias y a asumirlas. Además, se tiene que dar respuesta a las dudas de los/-as niños/-as sobre cuestiones "incómodas" como el sexo o las relaciones entre personas, para romper el sistema de imposición de roles.
4. Evitar el acceso a los estímulos sexistas. A diario los/-as niños/-as están sometidos/-as a un bombardeo continuo de estímulos, no todos ellos deseables. Para evitar que en ellos/-as nazca una percepción sexista, es importante impedir una sobreexposición a estos contenidos y desarrollar un sentimiento crítico para que puedan enfrentarse a los mismos.
5. Utilizar el juego como base de la enseñanza en equidad (juegos inclusivos). Cabe fomentar los juegos inclusivos, en los que el rol masculino o femenino no intervenga, así como la promoción de equipos mixtos. El juego es una de las formas más efectivas de enseñanza, especialmente en valores, por lo tanto el patio y el recreo deben ser una extensión de este aprendizaje.
6. Ofrecer patrones de conducta ejemplares. Los/-as niños/-as comienzan a desarrollar su personalidad a través de la repetición y tomando como ejemplo a las personas de su alrededor. Por ello, es importante que en casa exista un clima de equidad de género que será reforzado en la escuela.
7. Hacer un seguimiento durante el desarrollo cognitivo. Es preciso hacer un seguimiento del/de la niño/-a y evitar que las concepciones erróneas se afiancen dentro de su entendimiento. Estar atento ante cualquier desviación y rebatir esa idea a través del razonamiento, y nunca del castigo, es una parte fundamental del aprendizaje.

4.2. Objetivos generales.

Estos principios básicos se concretan en los siguientes objetivos generales:

- Desarrollar una cultura democrática basada en el respeto y la justicia dentro del ámbito escolar como espacio de adquisición de aprendizajes y de socialización.
- Cimentar las relaciones personales potenciando el respeto mutuo, la comprensión, la solidaridad, la tolerancia, la no violencia, la aceptación de la diversidad, la igualdad y el rechazo hacia cualquier forma de discriminación.
- Lograr la interiorización de las normas de convivencia.
- Impulsar la adquisición de una adecuada competencia social que permita entender el conflicto entre la interacción personal y la del grupo.



- Crear un clima adecuado, reduciendo las conductas disruptivas, analizando sus causas, para evitar la conflictividad y prevenir, así, conductas de convivencia más graves.
- Priorizar la resolución de los conflictos de manera formativa mediante la negociación y el esfuerzo conjunto del/de la profesor/-a y los/-as alumnos/-as. La acción ante los conflictos, siempre que sea posible, será de manera proactiva, es decir, como un medio positivo y constructivo para la prevención de un conflicto futuro. Además, las medidas punitivas se utilizarán como último recurso para solucionar los problemas de convivencia, y sólo cuando las estrategias motivacionales y educativas no hayan dado resultado o la no intervención pueda generar males mayores.
- Proceder ante los problemas de conducta siguiendo unos principios de actuación coherente que orienten las intervenciones de todos/-as los/-as docentes, evitando contradicciones que desorienten a los/-as alumnos/-as.
- Fomentar la mediación en el grupo a través del diálogo.

4.3. Objetivos específicos.

➔ Prevenir los conflictos:

- Conseguir la integración efectiva de todo el alumnado y, si es el caso, la gestión positiva de estos/-as.
- Favorecer un clima de confianza, respeto y justicia entre los/-as alumnos/-as.
- Aprender a identificar los sentimientos de otras personas, y controlar los propios sentimientos y emociones.
- Expresar el propio punto de vista y aceptar el de los/-as demás aunque no estemos de acuerdo con ellos/-as. Saber recibir críticas y utilizarlas para mejorar.
- Aprender a trabajar en equipo, de forma cooperativa.
- Antes del castigo, promover el uso de refuerzos positivos y el diálogo.
- Fomentar el diálogo y proporcionar estrategias al alumnado como herramientas de encuentro interpersonal y de búsqueda de resolución de conflictos, potenciando el aprendizaje de la mediación.
- Conocer las normas de convivencia, y aprender a actuar de acuerdo con ellas.

➔ Igualdad en el centro educativo:

- Observar posibles casos de expresión de género divergente, acompañados o no de comportamientos que tiendan a la introversión, aislamiento, depresión o conductas lesivas.
- Observar indicios de acoso escolar por expresar una identidad de género diferente a la asignada socialmente, así como actitudes de rechazo y comportamientos anómalos, para informar de dichas situaciones, utilizando las vías y procesos establecidos en los respectivos reglamentos de régimen interno y planes de igualdad y convivencia.
- Trabajar con las familias ofreciéndole las pautas educativas necesarias para potenciar la autonomía y el aprendizaje de nuestros/-as alumnos/-as, creando entornos acogedores y momentos de debate y reflexión.
- Conseguir que se utilice un lenguaje inclusivo, huyendo de la masculinización genérica del mismo, tanto verbal como gráfico.



- Evitar etiquetas y roles de género, ni hacer referencia a las características que puede presentar un alumno/-a.

- Concienciar y normalizar la diversidad familiar y personal.

➔ **Implicación de las familias:**

- Compartir información sobre los planes de actuación elaborados.
- Colaboración, implicación y participación de las familias dentro de los planes de actuación, tanto en su aplicación en el centro como en la continuidad de estos en el entorno familiar.

➔ **Impulsar las relaciones entre todos los miembros de la comunidad educativa:**

- Desarrollar con el alumnado valores y habilidades sociales que los enseñen como resolver conflictos de manera no violenta (decálogo de una resolución positiva).
- Enseñar a toda la comunidad educativa como solucionar problemas considerando todas las alternativas y escogiendo la más adecuada. Propiciando la participación responsable de los/-as alumnos/-as en la resolución pacífica de los conflictos.
- Asesorar a las familias sobre los planes de actuación elaborados.
- Difundir el análisis de los datos y experiencias anuales sobre los planes de actuación aplicados.

5. MEDIDAS Y ACCIONES ORIENTADAS A LA PROMOCIÓN DE LA IGUALDAD, CONVIVENCIA Y A LA PREVENCIÓN DE CONFLICTOS EN EL CENTRO.

Las actuaciones que, a continuación, planteamos desde nuestro centro van encaminadas a guiar la intervención para la prevención de conflictos, así como conseguir una resolución pacífica y adecuada de los problemas ya existentes.

Todas las medidas preventivas siguientes, específicas del centro, están consideradas como necesarias para lograr los objetivos en materia de igualdad y convivencia. Además, estas abordan las actuaciones que propone la Orden 62/2014. En adición a ellas y en relación a lo propuesto en dicha Orden, este Plan de Igualdad y Convivencia pone a disposición de quién lo necesite una serie de actividades para la prevención de los conflictos y el favorecimiento de la convivencia en las aulas y el centro.

De este modo, a la hora de clasificar nuestras actuaciones de intervención lo hemos hecho clasificándolas por el fin a alcanzar.



5.1. Promoción de la Igualdad.

PATIO ACTIVO E INCLUSIVO	
Descripción de la medida/acción	Desarrollar y organizar actividades y juegos para el tiempo de patio, creando espacios interesantes y divertidos, con el fin de convertir el mismo en un recreo inclusivo y adaptado a las necesidades y gustos de nuestro alumnado. Por ejemplo: Juegos de mesa (puzzles, cartas, parchís, oca, ajedrez...). Juegos tradicionales (combas, gomas, rayuela, petanca...). Espacio de lectura o cuentacuentos. Espacio de dibujo en las zonas de pizarra. Deportes y actividades físicas (Baloncesto, Voley, pin-pon...).
Objetivo/-s	Transformar el patio en un espacio de inclusión donde todos y todas se diviertan juntos.
Responsable/-s	Comisión de Igualdad y Convivencia.
Temporalización	Durante todo el curso escolar.
Recursos	Material de Educación Física. Juegos de mesa del centro. Materiales y espacios del centro.

CELEBRACIÓN DE LOS DÍAS: contra la violencia de género, de la diversidad funcional, de la familia, del deporte...	
Descripción de la medida/acción	La Comisión de Igualdad y Convivencia distribuirá un cronograma de días de este tipo donde organizará y propondrá actividades para trabajarlos y celebrarlos con el alumnado.
Objetivo/-s	Concienciar al alumnado de la diversidad existente. Dar visibilidad a los problemas de la sociedad. Crear en el alumnado un pensamiento crítico y responsable en relación a esta temática. Desarrollar en el alumnado valores positivos, centrándonos en la solidaridad y la empatía.
Responsable/-s	La Comisión de Igualdad y Convivencia.
Temporalización	Durante todo el curso escolar, en las semanas correspondientes al día en cuestión.



ADECUACIÓN DE LA CARTELERÍA DEL CENTRO

Descripción de la medida/acción	Hacer los carteles del centro con un lenguaje inclusivo y gráfico, más accesible a toda la diversidad del alumnado.
Objetivo/-s	Ofrecer al alumnado una información visual, gráfica e inclusiva.
Responsable/-s	Comisión de Igualdad y Convivencia.
Temporalización	Durante el primer trimestre.

5.2. Promoción de la convivencia y la prevención de conflictos en el centro.

PASE ROJO DE PASILLO

Descripción de la medida/acción	Tarjeta circular roja plastificada que pertenece al/a la docente y a su aula, y que se le entrega al/a la alumno/-a que necesite salir del aula (aseo). Sin ella no podrá salir del aula, al hacerlo incurrirá en una falta leve de las normas de convivencia del centro.
Objetivo/-s	Regular el tránsito y las salidas del alumnado del aula al aseo. Disminuir el alboroto excesivo por los pasillos, mejorando el clima y condiciones de las aulas para la docencia.
Responsable/-s	Cada docente es responsable de las salidas del alumnado que esté bajo su cargo en ese momento.
Temporalización	Durante todo el curso.
Recursos	Tarjetas circulares rojas plastificadas.

PLAN DE ACOGIDA

Descripción de la medida/acción	Planificación, preparación y realización de una serie de actuaciones llevadas a cabo sobre el nuevo alumnado y de incorporación tardía con el fin de, a través de una educación intercultural e integradora, se adapte (tanto él/ella como su familia) al centro educativo.
Objetivo/-s	Crear un clima escolar en el que el nuevo alumnado y sus familiares se sientan realmente acogidos. Facilitar los trámites de matriculación, así como ayudas escolares. Contribuir a un rápido conocimiento de las instalaciones del centro para que los/-as alumnos/-as se desplacen por el mismo con facilidad y confianza. Propiciar en la clase un clima agradable, sobre todo durante los primeros días para que se favorezcan las interrelaciones entre los/-as compañeros/-as.



	<p>Potenciar la convivencia y mejorar las actitudes de compañerismo entre los/-as alumnos/-as con el fin de facilitar una rápida y eficaz adaptación.</p> <p>Fomentar los contactos familia-escuela para facilitar la integración, que perciban que se les valora, y se da importancia y protagonismo a su cultura a través de su participación.</p> <p>Evitar la tendencia al autoaislamiento de los/-as alumnos/-as de incorporación tardía ante una situación desconocida como es la llegada al centro.</p> <p>Contribuir a que las familias inmigrantes se sientan agusto y que perciban la escuela como un lugar donde se les facilita su integración, se les valora, se da importancia y protagonismo a su cultura y se les ofrece vías para su participación.</p> <p>Facilitar el aprendizaje de las lenguas vehiculares de la comunidad al alumnado extranjero. Atendiendo, en primer lugar, a las necesidades comunicativas de los/-as alumnos/-as y garantice, en la medida de lo posible, un tratamiento intensivo de la lengua.</p> <p>Facilitar en las aulas el conocimiento de otras culturas.</p>
Responsable/-s	Comisión de igualdad y convivencia y tutor/-a.
Temporalización	Durante todo el curso, en el momento de la llegada de los/-as nuevos/-as alumnos/-as.

DINÁMICAS DE TUTORÍA	
Descripción de la medida/acción	Propuestas para trabajar dentro del aula que fomenten la convivencia, la resolución de conflictos y el buen clima dentro de la misma, a través de programas de habilidades sociales, tertulias dialógicas, cohesión grupal...
Objetivo/-s	Ofrecer al alumnado herramientas para la resolución de conflictos. Mejorar el clima y la confianza entre el alumnado.
Responsable/-s	Comisión de Igualdad y Convivencia. Tutor/-a de cada grupo.
Temporalización	Durante todo el curso.



6. PROCEDIMIENTOS DE ACTUACIÓN E INTERVENCIÓN PREVISTOS EN EL RRI.

De acuerdo con el DECRETO 195/2022, de 11 de noviembre del Consell, de igualdad y convivencia en el sistema educativo valenciano. las conductas irregulares de los alumnos/as se desglosan en infracciones contrarias a las normas de convivencia del centro e infracciones que perjudican gravemente la convivencia en el Centro.

Teniendo presente este documento, para un mejor y más sencillo funcionamiento del centro e implementación de este Plan, tipificamos las faltas en:

- ➔ Faltas leves.
- ➔ Faltas graves.

De este modo, favorecemos la concreción y adaptación de la normativa a la realidad del mismo.

Consecuencias ante el incumplimiento de las normas de convivencia.

Pensamos que si el alumnado conoce la norma y, también las consecuencias de su incumplimiento, será más fácil la convivencia. Esta es la idea sobre la que gira nuestra propuesta de presentar las medidas correctoras en términos de consecuencias. Para que las normas resulten eficaces, deben estar asociadas a un conjunto de sanciones para los que no las cumplen. Si las normas están bien elaboradas, y se aplican con justicia, son muy pocas las personas que tienen que ser sancionadas, pues la mayoría las cumple voluntariamente al considerarlas necesarias para la convivencia.

• CARACTERÍSTICAS QUE DEBEN REUNIR LAS SANCIONES:

- No pueden ir en contra de los derechos fundamentales de la persona ni de lo establecido en normas de rango superior (Ej: en el Reglamento de Organización y Funcionamiento del centro).
- Deben ser realistas, es decir, factibles de llevarse a cabo.



- Deben ser proporcionales a la gravedad de la infracción cometida.
- Siempre que se pueda, deben ir orientadas a corregir el problema creado por el/la infractor/-a de la norma, más que penalizarlo (Ej: dar posibilidades de reciclaje de las actitudes negativas, promover contratos o compromisos de mejora, etc.).
- En aquellas normas donde sea posible, se pueden establecer varias consecuencias asociadas a ella, graduadas por orden de dureza.

Así, desde las normas de convivencia del aula hasta las del centro se establecerán teniendo en cuenta estas características, como ejemplo:

	Normas	Consecuencias graduadas
NORMAS SOBRE RESPETO ENTRE COMPAÑEROS/AS	Respetar el turno de palabra en las asambleas, debates, intervenciones en clase...	Una ronda/sesión sin intervenir. Privar el uso de palabra.

6.1. Normas de convivencia de carácter general.

El Plan va orientado a prevenir posibles incidencias y a mejorar la atención tanto al infractor como a la víctima si la hubiera, con el convencimiento de que una buena organización nos llevará a crear mejores hábitos, para ello marcamos las normas a seguir:

Normas que regulan la convivencia y la igualdad en el aula y en el centro.

- Todos los alumnos cumplirán y respetarán los horarios aprobados para el desarrollo de las distintas actividades del Centro.
- Los alumnos mostrarán respeto hacia el profesorado, hacia sus compañeros y a todos los miembros de la Comunidad Educativa.
- Los alumnos obedecerán las indicaciones de todo el profesorado y del personal adulto adscrito al Centro.
- No se comerán golosinas durante las horas de clase.
- Los alumnos vendrán al Centro vestidos correcta y debidamente aseados.
- Los alumnos no podrán salir del Centro durante el periodo lectivo sin ir acompañados de uno de sus padres o persona autorizada.



Normas que regulan el cuidado y utilización de los materiales e instalaciones del aula y espacios comunes del Centro.

Los alumnos cuidarán las instalaciones y el material del Centro usándolas de forma que tengan el menor deterioro posible.

La limpieza tanto en el aula como en los espacios comunes, debe ser objeto permanente de nuestro Centro por lo que se pondrá el máximo esmero en no tirar papeles y otros objetos al suelo, no pintar las paredes y el mobiliario escolar y mantener el colegio en las mejores condiciones de limpieza posible.

Las salidas y entradas por los pasillos se realizarán en silencio y con el mayor orden posible, con el fin de no molestar a los compañeros que están dando clase en esos momentos.

Durante el tiempo de recreo ningún alumno podrá permanecer en el aula ni en los pasillos a no ser que se encuentre con algún/a profesor/a.

En el momento de ir al recreo cada alumno recordará lo que tiene que coger de la clase con el fin de evitar subidas y bajadas por la escalera sin necesidad.

Normas que regulan la actividad académica y el trabajo en el aula.

El estudio y el trabajo académico es un deber fundamental del alumnado quien tratará, en función de sus posibilidades, de mejorar su formación, poniendo para ello el máximo esfuerzo e interés.

Los alumnos traerán al colegio el material necesario para el normal desarrollo de las actividades académicas.

Cada profesor regulará y expondrá a los alumnos a principio de curso las normas generales que regulan las actividades y el trabajo de su área.

Los alumnos permanecerán en su aula en los cambios de clase.

Cuando un curso tenga que ir a una dependencia del Centro distinta a la de su aula, lo hará acompañado por el profesor correspondiente y guardando el orden y silencio, para no entorpecer las actividades académicas de los compañeros de otras clases.

Es obligación de todos los alumnos asistir a clase con puntualidad, tanto a la hora de entrar como tras la finalización del periodo de recreo o en el transcurso de cualquier otra actividad.



Es deber fundamental de todos los alumnos respetar el ejercicio del derecho al estudio y al trabajo de sus compañeros de clase.

Asimismo, los alumnos respetarán el derecho de los profesores a dar clase y a no ser interrumpidos en el transcurso de sus explicaciones.

Las faltas de asistencia al Colegio se justificarán mediante la agenda.

Normas que regulan la realización de actividades fuera del centro.

Además de las normas anteriormente especificadas, en las actividades complementarias y extraescolares se contemplarán las siguientes normas:

- Observar un comportamiento correcto con las personas e instalaciones del lugar que se visita.
- Los alumnos permanecerán en grupo a lo largo de la visita, pudiéndose separar de él sólo con el permiso del profesor.
- Los alumnos cumplirán el horario establecido para el desarrollo de la actividad.

Durante el trayecto en el autobús o medio de transporte utilizado se observarán las reglas en todo momento.

Estas normas generales, se complementan con las recogidas en el Reglamento de Régimen Interno.

6.2. Faltas leves.

	Faltas leves	Consecuencias
<i>Referentes a la falta de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa.</i>	Gritarle a cualquier miembro de la comunidad educativa. Menospreciar a cualquier miembro de la comunidad educativa. Agredir verbalmente a cualquier miembro de la comunidad educativa, sin incurrir en continuidad, insultos racistas, sexistas...	Pedir disculpas a la persona ofendida. Pérdida de estatus. Pierde el derecho a participar en una actividad motivadora que se haga semanalmente. Como por ejemplo: (la no visualización de vídeos, no participación en canciones o juegos...)
<i>Referentes a conductas disruptivas</i>	Interrumpir en clase. No respetar el turno de palabra. Levantarse sin permiso.	Pérdida del derecho a participar en actividades cooperativas durante una sesión. Pérdida del turno de palabra.



<i>aisladas</i>		
<i>Referentes al paso, acceso y salida del centro.</i>	Gritar por los pasillos. Correr por los pasillos. No formar la fila adecuadamente.	Advertencia verbal. Repetir la acción adecuadamente.
<i>Referentes al cuidado del material e instalaciones, propio y ajeno.</i>	Perder y/o deteriorar cualquier material (propio o ajeno) y/o instalación. Ensuciar el entorno, aulas, patio, pasillos... del centro. Mal uso del material, tanto propio como del centro o de otros/-as compañeros/-as.	Reparar/reponer el material deteriorado. Labores de adecentamiento, limpieza y orden del centro.
<i>Referentes a la actitud del/de la alumno/-a hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje</i>	Mostrar una actitud pasiva y pasota ante el proceso de e-a. No traer el material escolar necesario. No realizar los trabajos sin justificación. La falta de puntualidad o asistencia al clase, sin justificar.	Advertencia verbal. Comunicación a la familia mediante la agenda. Pérdida de estatus. Pierde el derecho a participar en una actividad motivadora que se haga semanalmente. Como por ejemplo: (la no visualización de vídeos, no participación en canciones o juegos...)
<i>Toda falta leve, atendiendo al protocolo de actuación del centro, la notificación por escrito (agenda) a las familias y una amonestación verbal, quedando registrada en los registros de incidencias.</i>		



6.3. Faltas graves.

	Faltas graves	Consecuencias
Reiteración de faltas leves.	La acumulación de 2 faltas leves supondrá una falta grave.	Inicio del proceso como falta grave.
Referentes a la falta de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa.	Actos explícitos de indisciplina o insubordinación. Las expresiones gravemente ofensivas, tanto verbalmente como por escrito o a través de medios informáticos, audiovisuales o de telefonía. Vejaciones o humillaciones. Acoso escolar. Cualquier tipo de agresión física.	Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia. Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia). Redacción de una carta de disculpa.
Referentes a conductas disruptivas aisladas.	Ser muy reiterativo en conductas y actitudes que alteren el derecho a la educación de los/-as compañeros/-as.	Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia. Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia).
Referentes al paso, acceso y salida del centro.	La alteración del orden. La incitación a actuaciones que provoquen altercados.	Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia. Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia).
Referentes al cuidado del material e	Hurtos de material, tanto del centro como de otros miembros de la comunidad educativa. Deterioro consciente de material e instalaciones.	Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia. Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o



instalaciones, propio y ajeno.		extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia). Reparar/reponer el material deteriorado. Labores de adecantamiento, limpieza y orden del centro.
Referentes a la actitud del/de la alumno/-a hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje	<p>Ser muy reiterativo en actitudes pasotas y pasivas ante el proceso</p> <p>La suplantación de personalidad y la firma en actos, notas y documentos oficiales de la vida docente.</p>	<p>Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia.</p> <p>Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia).</p> <p>Advertencia y comunicación escrita a la familia.</p> <p>Entrevista con la familia.</p>
Toda falta grave, atendiendo al protocolo de actuación del centro, conlleva a la notificación a la familia y amonestación escrita, entrevista con la familia para activar el CONTRATO FAMILIA-TUTOR/-A, tarea comunitaria propuesta por la Comisión de Igualdad y Convivencia y, si la esta Comisión lo considera, quedará reflejada en el expediente académico del/de la alumno/-a.		
Si la falta grave es de una gravedad significativa y, además, reiterativa la Comisión de Igualdad y Convivencia valorará la posible activación del protocolo del PREVI.		

6.4. Protocolo de actuación e intervención docente.

1. **Detectar y comunicar la situación** al equipo directivo y a la comisión de igualdad y convivencia.
2. **Intervención⁸.**
 - a) Recogida de información conjunta de los hechos.
 - b) Hoja de reflexión.
 - c) El equipo directivo, la comisión de igualdad y convivencia y los/las profesores/-as implicados/-as planificarán:



- Recursos personales (observación activa de los/-as maestros/-as).
- Materiales (en el caso de que se hayan que elaborar).
- Reuniones con agresores/-as, víctima, espectadores/-as y familias.

3. Medidas de urgencia.

- a) Aumentar la supervisión y vigilancia durante la entrada y salida del centro, el patio, el comedor, los baños y vestuarios.
- b) Avisar a las familias implicadas.
- c) Explicar al alumno/-a víctima de un conflicto cada una de las medidas a tomar.
- d) Recalcar la comunicación de todos/-as los/-as alumnos/-as

4. Seguimiento del caso.

Todas las partes implicadas, tanto el equipo directivo, la comisión de igualdad y convivencia, tutor/-a y especialistas estén involucrados con el plan de actuación llevado a cabo, para realizar un seguimiento sistematizado y continuo del caso con las medidas tomadas.

6.5. Protocolo de actuación de las familias ante un conflicto.

1. Detectar la existencia de un conflicto con su hijo/-a.
2. Recabar información con un registro continuo de acontecimientos.
3. Comunicación al tutor/-a de este conflicto ocurrido, para ponerlo en conocimiento y tratarlo con las medidas oportunas.
4. Participar de manera activa y razonada en las entrevistas o reuniones pactadas durante la gestión del conflicto analizado.
5. Garantizar la continuidad de las medidas fuera del horario escolar, en el ámbito familiar, coordinando las actuaciones pactadas entre el centro educativo y las familias.

7. COMPOSICIÓN Y PLAN DE ACTUACIÓN DE LA COMISIÓN DE IGUALDAD Y CONVIVENCIA.

En el Centro se constituirá una Comisión de Igualdad y Convivencia que tendrá la finalidad de garantizar la correcta aplicación de este Plan de Igualdad y Convivencia.

Dicha comisión está abierta a todo el profesorado del centro que desee participar en ella. Sin embargo, su formación se basará en:

- Directora del centro.
- Dirección de estudios.
- Secretaria.
- Profesora de P.T.
- Profesora de A.L.
- Orientadora.
- 4 profesores/-as. Entre ellos/-as, los/-as tutores/-as.



Esta comisión podrá invitar a sus reuniones a cualquier miembro de la comunidad educativa, así como a profesionales especializados/-as en atención educativa, que asistirán con voz pero sin voto, al no formar parte de la misma.

PLAN DE ACTUACIÓN

Las actuaciones de la Comisión de Convivencia se basan en la realización efectiva de las funciones que se atribuyen a esta, como:

- Efectuar el seguimiento del Plan de Igualdad y Convivencia, formulando propuestas de mejora adaptadas a la situación real de la escuela, favoreciendo la integración de todos/-as los/-as alumnos/-as de manera igualitaria.
- Revisar y controlar semanalmente el Registro.
- Llevar un seguimiento cercano e individualizado del alumnado.
- Evaluar las actuaciones de convivencia, además de promover nuevas actuaciones.
- Proponer recursos y materiales para trabajar con las hojas de reflexión.
- La Comisión de convivencia marcará unas pautas de actuación para unificar las medidas del profesorado. (ficha visual de conductas)
- Difundir el protocolo de actuación al inicio de curso.
- La Comisión deberá acudir a las reuniones con las familias cuando sea necesario.
- Establecer las consecuencias y/o tareas comunitarias a realizar para el alumnado que cometa una falta grave o muy grave.
- Cada 3 faltas graves de un alumno/a la Comisión se reunirá para consensuar un protocolo de actuación y tomar medidas al respecto, informando en este momento a la familia mediante una reunión.

PLAN DE REUNIONES

La Comisión de Igualdad y Convivencia se reunirá tres veces durante el curso para analizar, valorar y hacer un seguimiento de la convivencia del centro. Además de las sesiones ordinarias, se reunirán con carácter extraordinario tantas veces como sus componentes crean oportuno y necesario. De cada una de estas reuniones se realizará un informe que se presentará al Consejo Escolar. Este informe recogerá las incidencias producidas, las actuaciones realizadas, los resultados conseguidos y las propuestas de mejora propuestas.



8. PROCEDIMIENTOS PARA ARTICULAR LA COLABORACIÓN CON ENTIDADES E INSTITUCIONES.

La colaboración con entidades del entorno está basada en la realización de charlas y talleres dirigida a los diferentes niveles educativos. Así, el centro mantiene relación con:

- Las familias.
- Servicios sociales.
- Servicios sanitarios.
- Ayuntamiento: servicios para la juventud, Policía Local.
- Guardia Civil.
- Otras entidades o personas externas.

Varias son las propuestas, conjuntamente con entidades o personas externas y ajenas al centro, que cada año se pretenden llevar a cabo, como por ejemplo:

- 『 Charla-entrevista con personas con diversidad funcional.
- 『 Taller de educación emocional.
- 『 Taller/yincana sobre diversidad funcional como, por ejemplo: paraolimpiadas.
- 『 Charla sobre los peligros de los usos inadecuados de la tecnología, trastornos alimenticios...

9. DETECCIÓN DE NECESIDADES Y PLANIFICACIÓN DE ACCIONES DE FORMACIÓN DIRIGIDAS A LA COMUNIDAD EDUCATIVA.

La Comisión de Igualdad y Convivencia pondrá a disposición de los/-as miembros de la misma y todo el equipo docente, cursos a realizar de forma interna y opcional. Una vez sea posible debido a las circunstancias sanitarias y sociales.

10. ESTRATEGIAS PARA LA DIFUSIÓN, EL SEGUIMIENTO Y LA EVALUACIÓN.

El Plan de Igualdad y Convivencia como documento del Centro, formará parte del Proyecto Educativo y estará al alcance de toda la Comunidad Educativa. Como es un documento abierto, puede ser revisado y evaluado en cualquier momento, ya que las características analizadas pueden variar conforme avanza el curso.

La constitución de la Comisión de Igualdad y Convivencia, creada principalmente para llevar a cabo el seguimiento y la aplicación efectiva de este Plan, tendrá entre otras funciones la elaboración de un análisis sobre la convivencia escolar del Centro al finalizar el curso, que contemplará:

- Valoración de la eficacia de este Plan de Igualdad y Convivencia.
- Análisis y valoración de las diferentes actuaciones recogidas durante el curso.



- Propuestas y recomendaciones adheridas para avanzar en la mejora del clima de convivencia escolar y por extensión, en la efectividad de este Plan de Igualdad y Convivencia.

De esta manera, a partir de los datos recabados, nos dará pie para introducir las mejoras oportunas con el fin de que este Plan de Igualdad y Convivencia sea lo más efectivo posible. Se realizará, a su vez, una revisión del Plan según marca la normativa sobre la vigencia de los documentos en los centros educativos, o cada vez que a través de decretos o leyes se modifiquen aspectos contemplados en el Plan de Igualdad y Convivencia vigente.

11. ANEXOS.



Anexo 1

“CONVIVIR PARA VIVIR”. Guía para el/la docente.



“Las diferencias nos enriquecen, el respeto nos une”

CEIP VIRGEN DEL ROSARIO

→PREVENIR LOS CONFLICTOS

→IGUALDAD EN EL CENTRO
EDUCATIVO

→IMPLICACIÓN DE LAS FAMILIAS

→IMPULSAR LAS RELACIONES
ENTRE TODOS LOS MIEMBROS
DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA



Normas básicas de convivencia:

- ♥ SIEMPRE SE DICE LA VERDAD.
- ♥ HABLAMOS UTILIZANDO PALABRAS RESPETUOSAS.
- ♥ UTILIZAMOS UN TONO DE VOZ ADECUADO, EVITANDO GRITOS.
- ♥ RESPETAMOS A LAS PERSONAS QUE NOS RODEAN. Y TAMBIÉN LOS MATERIALES PROPIOS Y AJENOS.
- ♥ REALIZAMOS ORDENADAMENTE Y SIN ALBOROTOS LAS SALIDAS Y ENTRADAS A CLASE Y AL PATIO.
- ♥ CUIDAMOS Y MANTENEMOS LIMPIO EL COLE.
- ♥ SERÁ NECESARIO RESPETAR TODAS ESTAS NORMAS SIEMPRE. TAMBIÉN EN EL COMEDOR, EN LAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EN LAS EXCURSIONES.



CONVIVENCIA

EQUIDAD



IGUALDAD

INCLUSIÓN



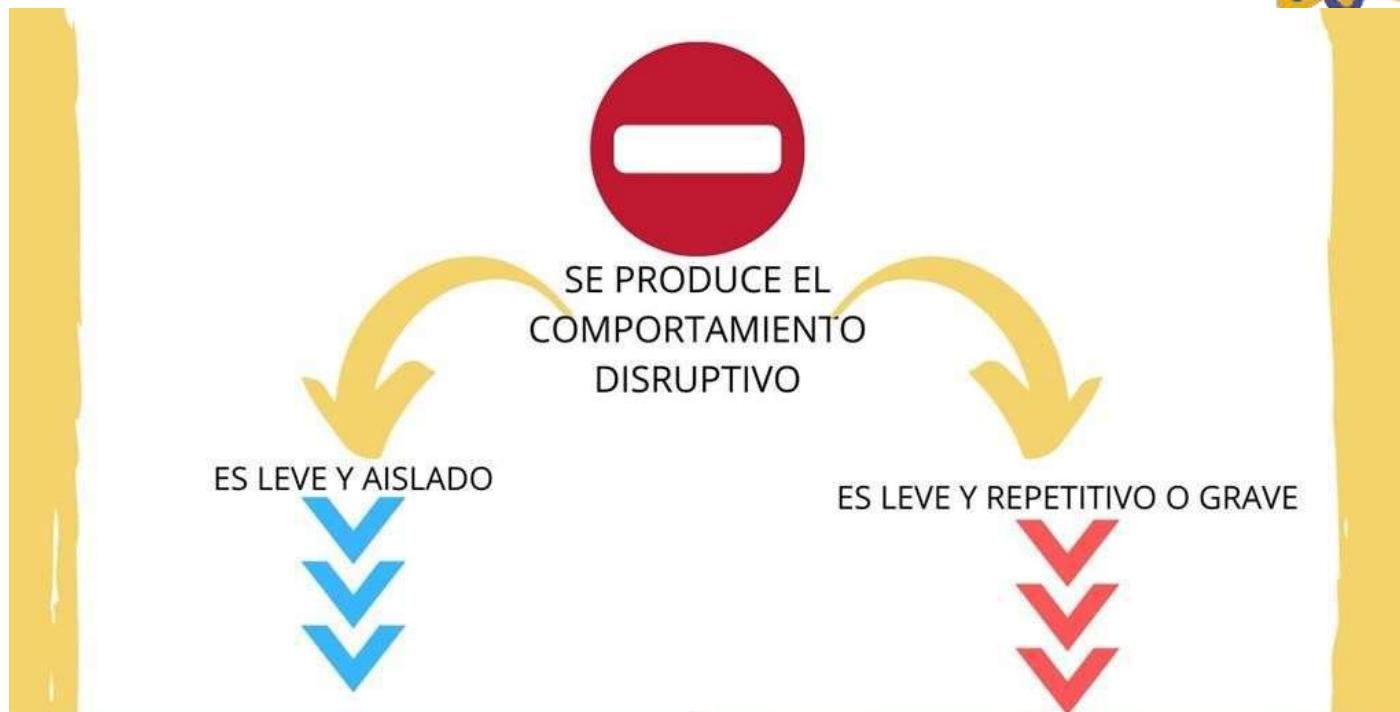
	Faltas leves	Consecuencias
<i>Referentes a la falta de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Gritarle a cualquier miembro de la comunidad educativa. - Menospreciar a cualquier miembro de la comunidad educativa. - Agredir verbalmente a cualquier miembro de la comunidad educativa, sin incurrir en continuidad, insultos racistas, sexistas... 	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir disculpas a la persona ofendida.
<i>Referentes a conductas disruptivas aisladas.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Interrumpir en clase. - No respetar el turno de palabra. - Levantarse sin permiso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pérdida del derecho a participar en actividades cooperativas durante una sesión. - Pérdida del turno de palabra.
<i>Referentes al paso, acceso y salida del centro.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Gritar por los pasillos. - Correr por los pasillos. - No formar la fila adecuadamente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Advertencia verbal. - Repetir la acción adecuadamente.
<i>Referentes al cuidado del material e instalaciones, propio y ajeno.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Perder y/o deteriorar cualquier material (propio o ajeno) y/o instalación. - Ensuciar el entorno, aulas, patio, pasillos... del centro. - Mal uso del material, tanto propio como del centro o de otros/-as compañeros/-as. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reparar/reponer el material deteriorado. - Labores de adecentamiento, limpieza y orden del centro.
<i>Referentes a la actitud del/de la alumno/-a hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar una actitud pasiva y pasota ante el proceso de e-a. - No traer el material escolar necesario. - No realizar los trabajos sin justificación. - La falta de puntualidad o asistencia a la clase, sin justificar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Advertencia verbal. - Comunicación a la familia mediante la agenda.
Toda falta leve, atendiendo al protocolo de actuación del centro, conlleva a la notificación por escrito (agenda) a las familias y una amonestación verbal, quedando registrada en los registros de incidencias.		



	Faltas graves	Consecuencias
Reiteración de faltas leves.	<ul style="list-style-type: none"> - La acumulación de 2 faltas leves supondrá una falta grave. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inicio del proceso como falta grave.
Referentes a la falta de respeto hacia cualquier miembro de la comunidad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Actos explícitos de indisciplina o insubordinación. - Las expresiones gravemente ofensivas, tanto verbalmente como por escrito o a través de medios informáticos, audiovisuales o de telefonía. - Vejaciones o humillaciones. - Acoso escolar. - Cualquier tipo de agresión física. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia. - Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia). - Redacción de una carta de disculpa.
Referentes a conductas disruptivas aisladas.	<ul style="list-style-type: none"> - Ser muy reiterativo en conductas y actitudes que alteren el derecho a la educación de los/-as compañeros/-as. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia. - Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia).
Referentes al paso, acceso y salida del centro.	<ul style="list-style-type: none"> - La alteración del orden. - La incitación a actuaciones que provoquen altercados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia. - Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia).
Referentes al cuidado del material e instalaciones, propio y ajeno.	<ul style="list-style-type: none"> - Hurtos de material, tanto del centro como de otros miembros de la comunidad educativa. - Deterioro consciente de material e instalaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia. - Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o



		<p>extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reparar/reponer el material deteriorado. - Labores de adecentamiento, limpieza y orden del centro.
Referentes a la actitud del/de la alumno/-a hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Ser muy reiterativo en actitudes pasotas y pasivas ante el proceso - La suplantación de personalidad y la firma en actos, notas y documentos oficiales de la vida docente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarea comunitaria a decidir por la Comisión de Igualdad y Convivencia. - Pérdida del derecho a la participación en actividades complementarias y/o extraescolares (según criterio y valoración de la Comisión de Igualdad y Convivencia. - Advertencia y comunicación escrita a la familia. - Entrevista con la familia.
<p>Toda falta grave, atendiendo al protocolo de actuación del centro, conlleva a la notificación a la familia y amonestación escrita, entrevista con la familia para activar el CONTRATO FAMILIA-TUTOR/-A, tarea comunitaria propuesta por la Comisión de Igualdad y Convivencia y, si la esta Comisión lo considera, quedará reflejada en el expediente académico del/de la alumno/-a.</p> <p>Si la falta grave es de una gravedad significativa y, además, reiterativa la Comisión de Igualdad y Convivencia valorará la posible activación del protocolo del PREVI.</p>		



1. El/ La Tutor/a o especialista anota en el registro de incidencias del aula lo ocurrido.
2. El/ La Tutor/a o especialista rellena el parte de incidencias si lo considera necesario.
3. El/ La alumno/a en cuestión deberá llenar la hoja de reflexión.
4. Si el tutor/a lo considera oportuno podrá notificar a la familia mediante una nota en la Agenda.

1. El/ La Tutor/a o especialista anota en el registro de incidencias del aula lo ocurrido.
2. El/ La Tutor/a o especialista rellena el parte de incidencias.
3. El/ La alumno/a en cuestión deberá llenar las hojas de reflexión.
En caso de llevar **3 partes** de incidencias graves se activa el **PROTOCOLO**
4. Se pone en marcha el contrato familia-escuela mediante una entrevista.
5. Reunión de la Comisión de Igualdad y Convivencia para determinar las consecuencias o tarea comunitaria encomendada.
6. Seguimiento del caso.



Anexo 2

**“ACTIVIDADES PREVENTIVAS Y SESIONES PARA
FAVORECER LA BUENA CONVIVENCIA”**

Juegos de convivencia.

Dinámicas para prevenir los conflictos y favorecer la mediación.

La resolución creativa de conflictos.



PARTE DE INCIDENCIAS

Alumno/-a		Curso	
Su tutor/-a		Fecha	
Profesor/-a que realiza el parte		Hora	

Leve

Grave

Lugar:	Frecuencia:	Testigos:	Tipo de incidencia:
<input checked="" type="checkbox"/> Aula. <input checked="" type="checkbox"/> Patio. <input checked="" type="checkbox"/> Aseo. <input checked="" type="checkbox"/> Comedor. <input checked="" type="checkbox"/> Otro: _____	<input checked="" type="checkbox"/> La primera vez. <input checked="" type="checkbox"/> Pocas veces. <input checked="" type="checkbox"/> Algunas veces. <input checked="" type="checkbox"/> A menudo. <input checked="" type="checkbox"/> Casi siempre.	<input checked="" type="checkbox"/> Nadie. <input checked="" type="checkbox"/> Compañeros/-as. <input checked="" type="checkbox"/> Docentes/monitores/-as. <input checked="" type="checkbox"/> Familiares. <input checked="" type="checkbox"/> Otros: _____	<input checked="" type="checkbox"/> Física. <input checked="" type="checkbox"/> Verbal. <input checked="" type="checkbox"/> Social. <input checked="" type="checkbox"/> Otra: _____

Incidencia: _____

ACTIVIDAD/-ES FUERA DEL AULA	AMONESTACIÓN ESCRITA	ENTERADA LA FAMILIA
_____	Fecha _____/_____/_____ Firma	Fecha _____/_____/_____ Firma
El/la docente de guardia, _____ (firma)		



HOJA DE REFLEXIÓN I¹

“Quién tiene claro el porqué, encuentra fácilmente el cómo”.

Nombre y apellidos: _____

Curso: _____

¿Qué ha pasado y cuál ha sido tu reacción?

¿Qué has conseguido con ese comportamiento?

¿Qué consecuencias ha tenido mi actuación?

Para mí maestro/-a:

Para mis compañeros/-as:

Para mí mismo:



¿Cómo te sientes?

¹ Para alumnado que realiza tareas en el AAI por 1^a vez o por 2^a vez, pero por un motivo distinto a la 1^a.



¿Cómo crees que se pueden sentir el/la maestro/-a y tus compañeros/-as?

¿Qué puedes hacer para resolver este problema?

COMPROMISO 1.

Yo, _____, para mejorar
mí comportamiento, me comprometo a _____

Firma alumno/-a

Firma maestro/-a AAI

INFORME DEL/DE LA MAESTRO/-A DE GUARDIA EN AAI (*Realizar un breve resumen de cómo se ha desarrollado la entrevista, si el resultado ha sido positivo/negativo, qué actividad para la mejora de la convivencia ha realizado...).*



HOJA DE REFLEXIÓN II²

“Quién tiene claro el porqué, encuentra fácilmente el cómo”.

Nombre y apellidos	
Curso	

Una vez leída la hoja de reflexión que rellenaste la última vez, contesta con atención a las siguientes preguntas:

Escribe tu compromiso de la ficha I.	
De todo lo planteado, ¿qué ha salido mal?	
¿Por qué piensas que ha sido así?	
¿Qué puedes hacer para que las cosas salgan mejor?	

NUEVO COMPROMISO

Para mejorar mi actuación personal me comprometo a:

Fecha:

Firma del/de la alumno/-a:

² Para el alumnado que realiza tareas en el AAI por 2^a vez (mismo motivo o similar a la 1^a vez).



REGISTRO DE AULA.

“Un lugar para la reflexión y el compromiso”.

Fecha	Curso	Alumno/-a	Incidencia	Medidas tomadas	Maestro/-a
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		(firma)
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		(firma)
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		(firma)
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		(firma)
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		
__ / __			<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Grave		(firma)



ANNEX VII / ANEXO VII

 GENERALITAT VALENCIANA	MODEL DE COMUNICACIÓ AL MINISTERI FISCAL DE CONDUCTES GREUAMENT PERJUDICIALS PER A LA CONVIVÈNCIA AL CENTRE I QUE PODEN SER CONSTITUTIVES DE FALTA O DELICTE PENAL MODELO DE COMUNICACIÓN AL MINISTERIO FISCAL DE CONDUCTAS GRAVEMENTE PERJUDICIALES PARA LA CONVIVENCIA EN EL CENTRO Y QUE PUEDEN SER CONSTITUTIVAS DE FALTA O DELITO PENAL	
--	---	--

UPO3174

A DADES DEL CENTRE / DATOS DEL CENTRO		
Codi del centre / Código del centro	Nom del centre / Nombre del centro	
Localitat / Localidad	Província / Provincia	Telèfon / Teléfono
B DADES DE QUI REALITZA LA COMUNICACIÓ / DATOS DE QUIEN REALIZA LA COMUNICACIÓN		
DNI	Nom / Nombre	Cognoms / Apellidos
Càrrec que exerceix en el centre / Cargo que desempeña en el centro		
Fax	Telèfon de contacte / Teléfono de contacto	Correu electrònic / Correo electrónico
C INFORME / INFORME		
<p>El dia _____ de _____ de l'any _____ s'ha produït la incidència que a continuació es descriu. La direcció del centre considera que hi ha una conducta greument perjudicial per a la convivència en el centre i que pot ser constitutiva de falta o delicto penal. En compliment de l'article 44 del Decret 39/2008, de 4 d'abril, del Consell, es comunica al Ministeri Fiscal.</p> <p>El dia _____ de _____ del año _____ se ha producido la incidencia que a continuación se describe. La dirección del centro considera que existe una conducta gravemente perjudicial para la convivencia en el centro y que puede ser constitutiva de falta o delito penal. En cumplimiento del artículo 44 del Decreto 39/2008, de 4 de abril, del Consell, se comunica al Ministerio Fiscal.</p>		
D DESCRIPCIÓ DE LA INCIDÈNCIA / DESCRIPCIÓN DE LA INCIDENCIA		
<p>(En la descripció han de constar els noms de l'agressor i la víctima i les adreces dels seus domicilis)</p> <p>(En la descripción deben constar los nombres del agresor y la víctima y las direcciones de sus domicilios)</p>		
E MESURES CAUTELARS ADOPTADES PEL CENTRE MEDIDAS CAUTELARES ADOPTADAS POR EL CENTRO		
<p>La incidència ha sigut comunicada al registre central del PREVI</p> <p>La incidencia ha sido comunicada al registro central del PREVI</p> <p>_____ de _____, de _____</p> <p>Firma _____</p> <p>Les dades personals que conté l'impressa podràn ser incloses en un fitxer perquè siguin tractades per la Conselleria d'Educació, Cultura i Esport, fent ús de les funcions pròpies que té atribuïdes en l'àmbit de les seues competències, i es podrà dirigir a qualsevol òrgan seu per exercir els drets d'accés, rectificació, cancel·lació i oposició, segons disposa la Llei Orgànica 15/1999, de 13 de desembre, de Protecció de Dades de Caràcter Personal (BOE núm: 298 de 14 desembre de 1999).</p> <p>Los datos personales que contiene este impreso podrán ser incluidos en un fichero para su tratamiento por la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, en el uso de las funciones propias que tiene atribuidas en el ámbito de sus competencias, pudiendo dirigirse a cualquier órgano de la misma para ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (BOE núm: 298 de 14 de diciembre de 1999).</p>		



Anexo 6 “CONDUCTAS INADECUADAS DECRETO 39/2008”

De acuerdo con el DECRETO 39/2008, de 4 de abril, del Consell, sobre la convivencia en el CAPÍTULO II, las conductas irregulares de los alumnos/as se desglosan en infracciones contrarias a las normas de convivencia del centro e infracciones que perjudican gravemente la convivencia en el Centro.

1. Conductas contrarias a las normas de convivencia del centro:

Están tipificadas en el Art.35 del Decreto:

- a) Las faltas de puntualidad injustificadas.
- b) Las faltas de asistencia injustificadas.
- c) Los actos que alteren el normal desarrollo de las actividades del centro educativo, especialmente los que alteren el normal desarrollo de las clases.
- d) Los actos de indisciplina.
- e) Los actos de incorrección o desconsideración, las injurias y ofensas contra los miembros de la comunidad educativa.
- f) El hurto o el deterioro intencionado de inmuebles, materiales, documentación o recursos del centro.
- g) El hurto o el deterioro intencionado de los bienes o materiales de los miembros de la comunidad educativa.
- h) Las acciones que puedan ser perjudiciales para la integridad y la salud de los miembros de la comunidad educativa.
- i) La negativa sistemática a llevar el material necesario para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- j) La negativa a trasladar la información facilitada a los padres, madres, tutores o tutoras por parte del centro y viceversa.
- k) La alteración o manipulación de la documentación facilitada a los padres, madres, tutores o tutoras por parte del centro.
- l) La suplantación de la personalidad de miembros de la comunidad escolar.
- m) La utilización inadecuada de las tecnologías de la información y comunicación durante las actividades que se realizan en el centro educativo.
- n) El uso de teléfono móvil, aparatos de sonido y otros aparatos electrónicos, ajenos al proceso de enseñanza-aprendizaje durante las actividades que se realizan en el centro educativo.
- o) Los actos que dificulten o impidan el derecho y el deber al estudio de sus compañeros y compañeras.



- p) La incitación o estímulo a cometer una falta contraria a las normas de convivencia.
- q) La negativa al cumplimiento de las medidas correctoras adoptadas ante conductas contrarias a las normas de convivencia.
- r) El uso inadecuado de las infraestructuras y bienes o equipos materiales del centro.
- s) La desobediencia en el cumplimiento de las normas de carácter propio del centro y que estén incluidas en su proyecto educativo (otras recogidas en el Reglamento de Régimen Interno y en este Plan de Convivencia).

1.1. Respecto a las medidas educativas correctoras:

- a) Amonestación verbal.
- b) Comparecencia inmediata ante el jefe o jefa de estudios o el director o la directora.
- c) Amonestación por escrito.
- d) Retirada de teléfonos móviles, aparatos de sonido u otros aparatos ajenos al proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizados de forma reiterada durante las actividades que se realizan en el centro educativo. Se retirarán apagados y serán devueltos a los padres, madres, tutores o tutoras legales en presencia del alumno o de la alumna. En caso de que el alumno o la alumna sean mayor de edad, se le devolverá una vez finalizada la jornada lectiva. No obstante lo anterior, el uso de aparatos electrónicos en el recinto de los centros docentes se podrá prohibir, siempre que no sean necesarios para llevar a cabo las tareas docentes, si así lo contempla el reglamento de Régimen interior del centro.
- e) Privación de tiempo de recreo por un período máximo de cinco días lectivos.
- f) Incorporación al aula de convivencia.
- g) Realización de tareas educativas por el alumno o la alumna en horario no lectivo. La realización de estas tareas no se podrá prolongar por un período superior a cinco días lectivos.
- h) Suspensión del derecho a participar en las actividades extraescolares o complementarias que tenga programadas el centro durante los quince días siguientes a la imposición de la medida educativa correctora.
- i) Suspensión del derecho de asistencia a determinadas clases por un período no superior a cinco días lectivos. Durante la impartición de esas clases, y con el fin de evitar la interrupción del proceso formativo del alumnado, este permanecerá en el centro educativo efectuando los trabajos académicos que le sean encomendados por parte del profesorado que le imparte docencia. El jefe/ jefa de estudios del centro organizará la atención a este alumnado. Para la aplicación de las medidas educativas correctoras, tal como se recoge en el Art.36.2 del Decreto de Convivencia NO SERÁ NECESARIA LAPREVIA INSTRUCCIÓN DE EXPEDIENTE DISCIPLINARIO; no obstante, para la imposición de las medidas educativas correctoras de los apartados h) e i) será preceptivo el trámite de audiencia a los alumnos, las alumnas, o a sus padres, madres, tutores o tutoras en caso de ser menores de edad, en un plazo de diez días hábiles.

Las medidas educativas correctoras que se impongan serán inmediatamente ejecutadas. De acuerdo con lo establecido en el Art. 38, la competencia para aplicar las medidas educativas correctoras será del director del Centro sin perjuicio de las competencias atribuidas al efecto al Consejo Escolar del centro; no obstante lo anterior, y tal como se establece en el mismo Art. del Decreto, con el fin de agilizar la aplicación de las medidas educativas correctoras y de que estas sean lo más formativas posibles y favorecedoras de la convivencia en el centro, el jefe o la jefa de estudios o el profesor o la profesora de aula, por delegación del director o directora, podrá imponer las medidas correctoras contempladas en el anexo I del Decreto.



2. Infracciones gravemente perjudiciales para la convivencia.

Están tipificadas en el Art.42 del Decreto de Convivencia:

- a) Los actos graves de indisciplina y las injurias u ofensas contra miembros de la comunidad educativa que sobrepasen la incorrección o la desconsideración previstas en el artículo 35 del presente Decreto.
- b) La agresión física o moral, las amenazas y coacciones y la discriminación grave a cualquier miembro de la comunidad educativa, así como la falta de respeto grave a la integridad y dignidad personal.
- c) Las vejaciones y humillaciones a cualquier miembro de la comunidad escolar, particularmente si tienen un componente sexista o xenófobo, así como las que se realicen contra los alumnos o las alumnas más vulnerables por sus características personales, sociales o educativas.
- d) El acoso escolar.
- e) La suplantación de personalidad en actos de la vida docente.
- f) La falsificación, deterioro o sustracción de documentación académica.
- g) Daños graves causados en los locales, materiales o documentos del centro o en los bienes de los miembros de la comunidad educativa.
- h) Los actos injustificados que perturben gravemente el normal desarrollo de las actividades del centro.
- i) Las actuaciones que puedan perjudicar o perjudiquen gravemente la salud y la integridad personal de los miembros de la comunidad educativa.
- j) La introducción en el centro de objetos peligrosos o sustancias perjudiciales para la salud y la integridad personal de los miembros de la comunidad educativa.
- k) Las conductas tipificadas como contrarias a las normas de convivencia del centro educativo si concurren circunstancias de colectividad o publicidad intencionada por cualquier medio.
- l) La incitación o estímulo a cometer una falta que afecte gravemente a la convivencia en el centro.
- m) La negativa reiterada al cumplimiento de las medidas educativas correctoras adoptadas ante conductas contrarias a las normas de convivencia.
- n) La negativa al cumplimiento de las medidas disciplinarias adoptadas ante las faltas que afecten gravemente a la convivencia en el centro.
- o) El acceso indebido o sin autorización a ficheros y servidores del centro.
- p) Actos atentatorios respecto al proyecto educativo.



2.1. Medidas educativas disciplinarias. (Art. del 43 al 49 del Decreto 39/2008 de 4 de abril)

1. Ante las conductas tipificadas en el artículo anterior, el Plan de Convivencia y el Reglamento de Régimen Interior del centro podrán contemplar medidas de intervención que concreten, ajusten o modulen las medidas disciplinarias recogidas en este artículo.
2. Las medidas disciplinarias que pueden imponerse por incurrir en las conductas tipificadas en el artículo anterior, letras h), m) y n), son las siguientes:
 - a) Realización de tareas educadoras para el alumno o la alumna, en horario no lectivo, por un período superior a cinco días lectivos e igual o inferior a quince días lectivos.
 - b) Suspensión del derecho a participar en las actividades extraescolares o complementarias que tenga programadas el centro durante los treinta días siguientes a la imposición de la medida disciplinaria.
 - c) Cambio de grupo o clase del alumno o alumna por un período superior a cinco días lectivos e igual o inferior a quince días lectivos.
 - d)** Suspensión del derecho de asistencia a determinadas clases por un período comprendido entre seis y quince días lectivos. Durante la impartición de esas clases, y con el fin de evitar la interrupción del proceso formativo del alumnado, este permanecerá en el centro educativo efectuando los trabajos académicos que le sean encomendados por parte del profesorado que le imparten docencia. La Dirección de estudios del centro organizarán la atención a este alumnado.

Las medidas disciplinarias que pueden imponerse por incurrir en las conductas tipificadas en el artículo anterior, excepto las letras h), m) y n)
recogidas en el apartado anterior, son las siguientes:

- a) Suspensión del derecho de asistencia al centro educativo durante un período comprendido entre seis y treinta días lectivos. Para evitar la interrupción en su proceso formativo, durante el tiempo que dure la suspensión, el alumno o alumna deberá realizar los trabajos académicos que determine el profesorado que le imparte docencia. El Reglamento de Régimen Interior determinará los mecanismos que posibiliten un adecuado seguimiento de dicho proceso, especificando la persona encargada de llevarlo a cabo y el horario de visitas al centro por parte del alumno o alumna sancionada.



b) Cambio de centro educativo. En el caso de aplicar esta medida disciplinaria, al alumnado que se encuentre en edad de escolaridad obligatoria, la Administración Educativa le proporcionará una plaza escolar en otro centro docente sostenido con fondos públicos, con garantía de los servicios complementarios que sean necesarios, condición sin la cual no se podrá llevar a cabo dicha medida.

3. Aplicación y procedimientos.

1. Las conductas gravemente perjudiciales para la convivencia en el centro docente sólo podrán ser objeto de medida disciplinaria con la previa instrucción del correspondiente expediente disciplinario.
2. Corresponde al director o a la directora del centro incoar, por propia iniciativa o a propuesta de cualquier miembro de la comunidad escolar, los referidos expedientes al alumnado. El acuerdo sobre la iniciación del expediente disciplinario se acordará en el plazo máximo de dos días hábiles del conocimiento de los hechos.
3. El director o directora del centro hará constar por escrito la apertura del expediente disciplinario, que deberá contener:
 - a) El nombre y apellidos del alumno o alumna,
 - b) Los hechos imputados.
 - c) La fecha en la que se produjeron los mismos.
 - d) El nombramiento de la persona instructora.
 - e) El nombramiento de un secretario o secretaria, si procede por la complejidad del expediente, para auxiliar al instructor o instructora.
 - f) Las medidas de carácter provisional que, en su caso, haya acordado el órgano competente, sin perjuicio de las que puedan adoptarse durante el procedimiento.
4. El acuerdo de iniciación del expediente disciplinario debe notificarse a la persona instructora, al alumno o alumna presunto autor de los hechos y a sus padres, madres, tutores o tutoras, en el caso de que el alumno o alumna sea menor de edad no emancipado. En la notificación se advertirá a los interesados que, de no efectuar alegaciones en el plazo máximo de 10 días sobre el contenido de la iniciación propuesta de resolución cuando contenga un pronunciamiento preciso acerca de la responsabilidad imputada.



5. Sólo quienes tengan la condición legal de interesados en el expediente tiene derecho a conocer su contenido en cualquier momento de su tramitación.

4. Instrucción y propuesta de resolución.

1. El instructor o instructora del expediente, una vez recibida la notificación del nombramiento y en el plazo máximo de 10 días hábiles, practicará las actuaciones que estime pertinentes y solicitará los informes que juzgue oportunos, así como las pruebas que estime convenientes para el esclarecimiento de los hechos.

2. Practicadas las anteriores actuaciones, el instructor formulará propuesta de resolución que se notificará a los padres o tutores, concediéndole audiencia por plazo de 10 días hábiles.

3. Se podrá prescindir del trámite de audiencia cuando no figuren en el procedimiento, ni sean tenidos en cuenta en la resolución, otros hechos ni otras alegaciones ni otras alegaciones y pruebas que las aducidas por el interesado.

4. La propuesta de resolución deberá contener:

- a. Los hechos imputados al alumno o a la alumna en el expediente
- b. La tipificación que a estos hechos se puede atribuir, según lo previsto en el presente reglamento.
- c. La valoración de la responsabilidad del alumno o de la alumna con especificación, si procede, de las circunstancias que pueden agravar o atenuar su situación.
- d. las medidas educativas disciplinarias aplicable entre las previstas en el punto 12.2.
- e. La competencia del director o directora para resolver.

5. Cuando razones de interés público lo aconsejen, se podrá acordar, de oficio o a petición del interesado, la aplicación al procedimiento de la tramitación de urgencia, por lo cual se reducirá, la mitad los plazos establecidos para el procedimiento ordinario.

5. Cómo realizar el expediente.

Desde la página Web de Consellería, seleccionamos

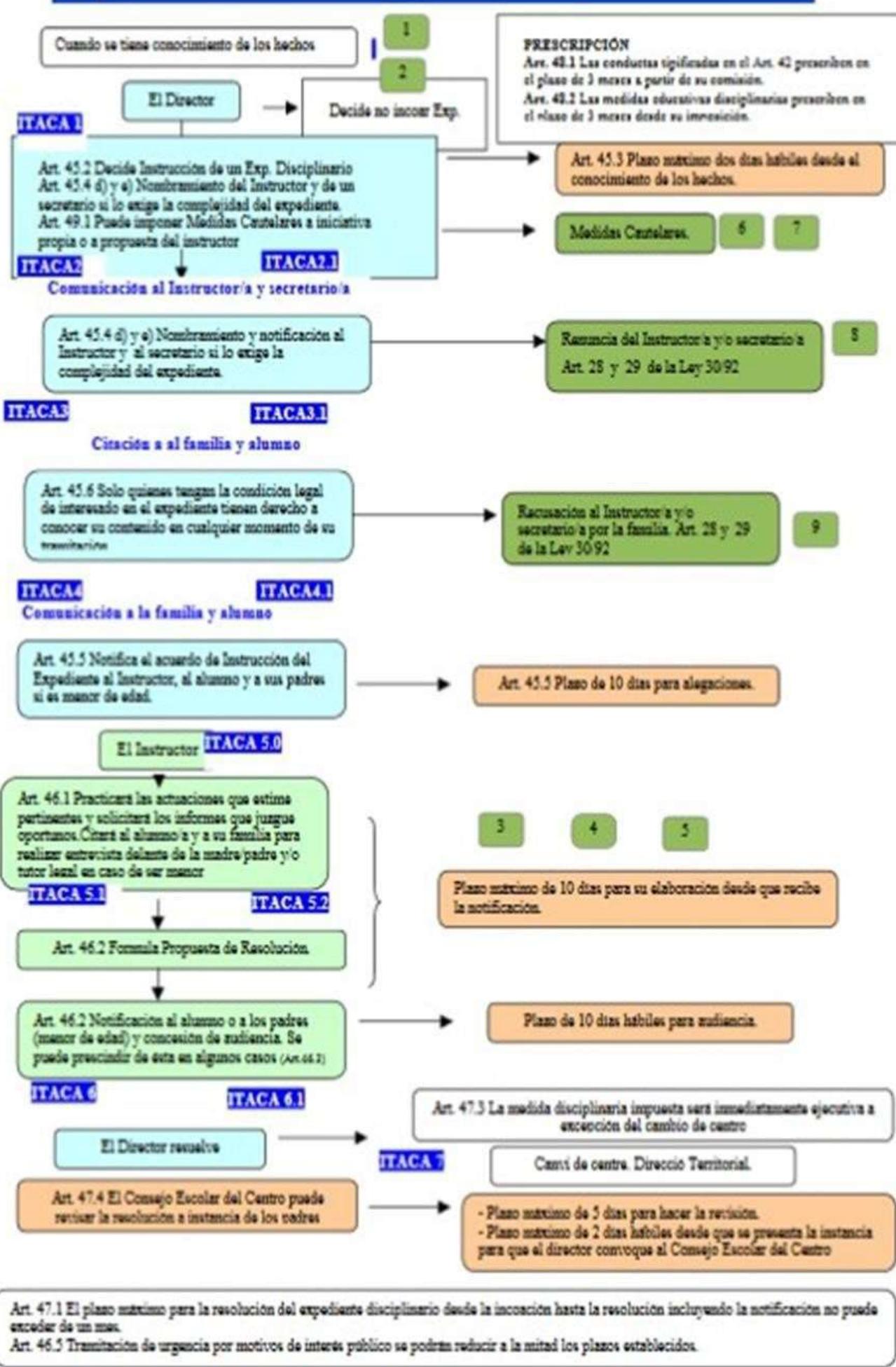
- **Contenido educativo.**
- **Innovación y calidad educativa.**



- **Convivencia e igualdad**
- **Convivencia**
- **Herramientas.**
 - Organizativas.
 - Medidas disciplinarias
 - Procedimientos Expedientes Disciplinarios.



EXPEDIENTE DISCIPLINARIO POR CONDUCTAS GRAVEMENTE PERJUDICIALES (art. 46 c)





GUIÓN DE DOCUMENTOS MÓDULO EXPEDIENTES DISCIPLINARIOS

Este formulario en pdf permite guardar los datos introducidos en él. Para ello hay que editarlo con Adobe Reader X o superior o bien con cualquier otro lector de pdf compatible que permita guardar datos (Foxit Reader,...). Asimismo se puede editar y guardar los datos con el programa de libre distribución LibreOffice v3.6

Fase 01. COMUNICACIÓN DE CONDUCTA GRAVEMENTE PERJUDICIAL PARA LA CONVIVENCIA	ORIENTACIONES
<p>1 Protocolo de denuncia de conducta gravemente perjudicial para la convivencia en el centro</p>	Plazo inmediato
<p>2 Declaración y/o declaraciones previas para obtener información previa a la incoación de expediente disciplinario. Si el alumno es menor, solo se puede hacer una interrogación indagatoria</p>	
<p>3 Apertura expediente disciplinario</p>	<p>Plazo Dentro del plazo máximo de dos días hábiles del conocimiento de los hechos</p>
<p>4 Notificación del acuerdo de incoación de expediente al instructor</p> <p>Notificación del acuerdo de incoación de expediente al secretario/a</p> <p>Citación a la familia y/o representantes legales para notificar la incoación de expediente</p> <p>Citación al alumno mayor de edad para notificar la incoación del expediente</p> <p>Notificación del acuerdo de incoación de expediente a los representantes legales del alumno/a</p> <p>Notificación del acuerdo de incoación de expediente al alumno/a mayor de edad</p>	Plazo inmediato
<p>5 Citación a la familia y/o alumno/a presuntamente imputado para declarar, delante del padre, madre y/o tutor si es menor de edad</p> <p>Declaración del alumno/a presuntamente imputado/a en expediente disciplinario</p> <p>Documento de alegaciones que pueden presentar los representantes legales y/o el alumno si es mayor de edad</p> <p>Informe que puede emitir el instructor/a del expediente disciplinario de resultados de las actuaciones que ha considerado pertinentes para el aclaración de los hechos</p> <p>Propuesta de resolución con archivo de actuaciones</p> <p>Propuesta de resolución con sanción</p> <p>Citación a la familia y/o alumno/a para comunicar la propuesta de resolución</p>	<p>Plazo 10 días hábiles desde el nombramiento como instructor del expediente</p>



Fase 06 RESOLUCIÓN DEL EXPEDIENTE		Plazo inmediato
<u>Resolución de expediente disciplinario</u>	ITACA 6	
<u>Resolución de expediente disciplinario con archivo de actuaciones</u>	ITACA 6.1	
<u>Notificación a la Dirección Territorial de la Conselleria de Educación de la resolución de la dirección del centro con resultado de cambio de centro</u>	ITACA 7	

MEDIDAS CAUTELARES		Plazo.
ITACA 1	<u>Propuesta de adopción de medidas cautelares (incluido en itaca1)</u>	
ITACA 6	<u>Resolución de adopción de medidas cautelares (incluido en itaca6)</u>	Pueden establecerse en el acuerdo de incisión o en cualquier momento de la instrucción
6	<u>Prolongamiento de las medidas cautelares de acuerdo con el artículo 49.4</u>	
7.1	<u>Propuesta de anulación o modificación de medidas cautelares</u>	
7.2	<u>Resolución de denegación o modificación de medidas cautelares</u>	
7.3	<u>Notificación a la tutoría de la resolución de la dirección del centro sobre anulación de medidas cautelares</u>	
ABSTENCIÓN DEL INSTRUCTOR Y/O SECRETARIO/A		Plazo inmediato
8.1	<u>Abstención del instructor/a o secretario/a</u>	
8.2	<u>Notificación del acuerdo de la dirección del centro sobre la abstención del/de la instructor/a y secretario/a en la incisión de expediente</u>	
8.3	<u>Acuerdo de la dirección del centro por el que se nombra nuevo instructor/a o secretario/a</u>	
RECUSACIÓN DEL INSTRUCTOR/A Y/O SECRETARIO/A		Plazo inmediato
9.1	<u>Solicitud de recusación del/de la instructor/a o secretario/a del expediente</u>	
9.2	<u>Notificación de la dirección del centro sobre la recusación del/de la instructor/a del expediente</u>	



6. Resolución, Notificación y Prescripción.

1. El plazo máximo para la resolución del expediente disciplinario desde la incoación hasta su resolución, incluida la notificación no podrá exceder de un mes.
2. La resolución que deberá estar motivada, contendrá:
 - a) Los hechos o conductas que se imputan al alumno o alumna.
 - b) Las circunstancias agravantes o atenuantes, si las hubiere.
 - c) Los fundamentos jurídicos en que se basa la corrección impuesta.
 - d) El contenido de la sanción y la fecha de efecto de esta.
 - e) El órgano ante el que cabe interponer reclamación y plazo del mismo.

La resolución del expediente por parte del director o directora del centro público pondrá fin a la vía administrativa, por lo que la medida disciplinaria que se imponga será inmediatamente ejecutiva, excepto en el caso de la medida correctora prevista en el artículo 43.3.b del decreto 39/2008 sobre la convivencia en los centros educativos, que podrá ser recurrida ante la Consellería de Educación.

La resolución del director o directora podrá ser revisada en un plazo máximo de 5 días por el Consejo Escolar del centro a instancias de los padres o tutores legales de los alumnos o alumnas, de acuerdo con lo previsto en el artículo 127 de la LOE. A tales efectos, el Consejo Escolar en el plazo máximo de dos días hábiles, contados desde que se presentó la instancia para que este órgano proceda a revisar, en su caso, la decisión adoptada y proponer las medidas oportunas.

Las conductas tipificadas en el artículo 31 de este reglamento prescriben en el plazo de tres meses contados a partir de su comisión.

Las medidas educativas disciplinarias prescribirán en el plazo de tres meses desde su imposición.

7. Medidas de carácter cautelar.

1. Al iniciarse un expediente o en cualquier momento de su instrucción, el director o directora, por propia iniciativa o a propuesta del instructor o instructora y oída la Comisión de Convivencia del Consejo Escolar, podrá adoptar la decisión de aplicar medidas provisionales con finalidades cautelares y educativas, si así fuera necesario para garantizar el normal desarrollo de las actividades del centro.
2. Las medidas provisionales podrán consistir en:
 - a) Cambio provisional de grupo.
 - b) Suspensión provisional de asistir a determinadas clases.
 - c) Suspensión provisional de asistir a determinadas actividades del centro.
 - d) Suspensión provisional de asistir al centro.



3. Las medidas provisionales podrán establecerse por un periodo máximo de cinco días lectivos.
4. Ante casos muy graves, y después de realizar una valoración objetiva de los hechos por parte del director o directora del centro, por propia iniciativa o a propuesta del instructor o instructora y oída la Comisión de Convivencia del Consejo Escolar, de manera excepcional y teniendo en cuenta la perturbación de la convivencia y las actividad normal del centro, los daños causados, y la trascendencia de la falta, se mantendrá la medida provisional hasta la resolución del procedimiento disciplinario, sin perjuicio de que esta no deberá ser superior en tiempo ni distinta a la medida correctora que se proponga, salvo en el caso de que la medida correctora consista en el cambio de centro.
5. El director o directora podrá revocar o modificar, en cualquier momento, las medidas provisionales adoptadas.
6. Estas medidas provisionales se comunicarán a los padres, madres, tutores o tutoras.
7. Cuando la medida provisional adoptada comporte la no asistencia a determinadas clases, durante la impartición de éstas, y con el fin de evitar la interrupción del proceso formativo del alumnado, este permanecerá en el centro efectuando los trabajos educativos que le sean encomendados por parte del profesorado que le imparte docencia. El jefe o jefa de estudios organizará la atención a este alumnado.
8. Cuando la medida provisional adoptada la suspensión temporal de asistencia al centro, el tutor o tutora entregará al alumno o alumna un plan detallado de las actividades académicas y educativas que tiene que realizar y establecerá las formas de seguimiento y control durante los días de no asistencia al centro para garantizará el derecho a la evaluación continua.
9. Cuando se resuelva el procedimiento disciplinario, si la medida provisional y la medida disciplinaria tienen la misma naturaleza, los días que se establecieron como medida provisional, y que el alumno o alumna cumplió, se considerarán a cuenta de la medida disciplinaria a cumplir.



ANEXO 1: PROTOCOLO ANTE ACOSO ESCOLAR Y CIBERACOSO	
	Conceptos
Acoso escolar	Qué es: es el maltrato psicológico, verbal o físico sufrido por un alumno derivado de factores personales o colectivos de forma reiterada y a lo largo de un periodo de tiempo determinado.
Ciberacoso	Qué es: Es el acoso entre iguales en el entorno de las nuevas TIC, incluye actuaciones de chantaje, vejaciones e insultos entre alumnos. Supone difusión de información lesiva o difamatoria en formato electrónico
Protocolo de actuación	
1.Detectar y comunicar	Cualquier miembro que tenga conocimiento de éstas lo comunicará al profesor que informará al equipo directivo.
2.Primeras actuaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Equipo directivo - Equipo de intervención
	Contacta con el tutor y asesorados por orientador recaba información
	Planifica los recursos personales, materiales y organizativos, el momento y lugar de reunión con agresores, víctimas y espectadores
	- Si existen pruebas han de conservarse
	Capturas de pantalla, sms, emails, etc.
3.Medidas de urgencia	<ol style="list-style-type: none"> a. Aumentar supervisión b. Avisar a las familias víctima y acosador c. Explicar a acosado todas las medidas que se tomarán para darle seguridad d. En ciberacoso indicar que cambie contraseñas y revisar medidas de privacidad e. Se pedirá que indique a un adulto cualquier agresión que reciba y se le ofrecerán mecanismos para que lo haga con discrecionalidad. f. Se aplicarán medidas cautelares necesarias a través de procedimiento disciplinario Decreto39/08 UAI del PREVI.
4.Comunicación de la incidencia	<ol style="list-style-type: none"> a. Dirección comunica situación y plan de intervención a la comisión de convivencia y al Registro Central b. Si la situación se agrava o sobrepasa la capacidad de actuación, se informa a la IE para que si lo estima pertinente lo derive a la UAI del PREVI.
5.Comunicación a las familias	<ol style="list-style-type: none"> a. Se realizan entrevistas preferentemente de forma individual. Se informa de lo las medidas y actuaciones a realizar b. Según la gravedad del caso, la dirección comunica la conveniencia o no de realizar denuncia. c. En aquellos casos en los que las familias no colaboren aplicando artículo 41 Decreto 39/2008, si se considerara que esta conducta causa grave daño al proceso educativo del hijo se comunicará desprotección previo informe de IE.
6. Seguimiento del caso por la UAI	La IE y la UAI colaborarán con la dirección del centro en el seguimiento del caso.
7.Medidas individualizadas	Se definirán medidas referidas a la aplicación en el centro, aula y de aplicación al alumnado en conflicto. Deben garantizar el tratamiento individualizado tanto de la víctima, de la persona agresora como del espectador y de sensibilización al resto de alumnado.



ANEXO II: PROTOCOLO ANTE CONDUCTAS QUE ALTERAN LA CONVIVENCIA

1. Alumnos que alteran gravemente la convivencia	Se caracterizan por el incumplimiento de las normas sociales básicas que se manifiestan a través de conductas disruptivas graves y reincidentes, como insultos, amenazas, agresiones, peleas, vandalismo
Procedimiento de intervención general	<p>1. Detectar y comunicar</p> <p>1. Primeras actuaciones</p> <ol style="list-style-type: none"> La dirección recoge y analiza la información tomada las decisiones oportunas Comunicará a las familias. <p>2. Medidas de intervención general</p> <p>3. Medidas de apoyo</p> <p>Hacen referencia a un patrón de comportamiento persistente, repetitivo e inadecuado a la edad del menor. Siguiendo la clasificación del CIE-10 (Clasificación Internacional de Enfermedades de la OMS), estas alteraciones suelen encuadrarse como: comportamiento antisocial, comportamiento oposiciónista-desafiant, trastorno de ansiedad, TDAH, trastorno disocial en preadolescentes y adolescentes, trastorno explosivo intermitente, alteraciones del sueño, conductas de riesgo por consumo de sustancias tóxicas y alcohol, alteraciones de la conducta alimentaria. Sus comportamientos van más allá de los límites tolerables e impiden a la persona tener un proceso de adaptación y desarrollar su potencial adecuadamente.</p>
Procedimiento de intervención específico	<p>1. Detectar y comunicar</p> <p>2. Intervención de urgencia.</p> <p>3. Medidas de intervención específicas</p> <p>Hacen referencia a un patrón de comportamiento persistente, repetitivo e inadecuado a la edad del menor. Siguiendo la clasificación del CIE-10 (Clasificación Internacional de Enfermedades de la OMS), estas alteraciones suelen encuadrarse como: comportamiento antisocial, comportamiento oposiciónista-desafiant, trastorno de ansiedad, TDAH, trastorno disocial en preadolescentes y adolescentes, trastorno explosivo intermitente, alteraciones del sueño, conductas de riesgo por consumo de sustancias tóxicas y alcohol, alteraciones de la conducta alimentaria. Sus comportamientos van más allá de los límites tolerables e impiden a la persona tener un proceso de adaptación y desarrollar su potencial adecuadamente.</p> <p>Ante una incidencia grave por este tipo de alumno se le acompañará si es posible a la zona de despachos. Se informará al Direct, JE y orientador. El alumno quedará bajo la supervisión de un alumno siempre que sea posible.</p> <p>Si la situación de crisis continúa se llamará a la familia y en caso de no obtener respuesta y en los supuestos de peligro grave e inminente se llamará al 012.</p> <p>a. Comunicación de la intervención a la familia.</p> <p>b. Recogida y análisis de información: el equipo directivo, tutor, equipo de profesores, y orientador, recopilan información de la intensidad, duración, frecuencia y contexto de la conducta.</p> <p>c. Realización o revisión de la evaluación psicopedagógica, que incluirá la intervención.</p> <p>d. La dirección podrá solicitar medidas de apoyo externo entre otros con servicios sociales, SEAFI, UPC, UCA, USMIJ, centros hospitalarios y asociaciones especializadas.</p> <p>e. Recursos complementarios: podrán solicitar recurso extraordinario en la convocatoria anual de recursos complementarios de Educación Especial.</p> <p>f. Medidas correctoras y/o disciplinarias: la dirección, analizada la situación y el plan de intervención aplicará las medidas correctoras y/o disciplinarias.</p>
Procedimiento común a ambos casos	<p>1. Comunicación de la incidencia</p> <p>2. Comunicación a familias de los implicados</p> <p>3. Seguimiento del caso</p> <p>La dirección lo comunicará a la comisión de convivencia, al Registro Central y la IE, y si la situación se sobrepasara lo comunicará a la IE para solicitar el asesoramiento de UAI</p> <p>Todas las actuaciones se informarán a las familias de los implicados preservando la confidencialidad absoluta en el tratamiento del caso.</p> <p>En aquellos casos en los que las familias no colaboren aplicando artículo 41 Decreto 39/2008, si se considerara que esta conducta causa grave daño al proceso educativo del hijo se comunicará desprotección previo informe de IE.</p> <p>La Inspección y la UAI colaborarán en el seguimiento de los casos en que hayan intervenido:</p>



ANEXO III: PROTOCOLO ANTE EL MALTRATO INFANTIL

Conceptos	
Maltrato infantil	Es cualquier acción no accidental que comporta abuso o descuido hacia un menor de 18 años. Encontramos el maltrato activo (abuso físico, sexual o emocional) y el pasivo (negligencia física o emocional). Puede ser familiar o extrafamiliar.
Protección en el ámbito escolar	4 escalones de protección del menor: padres, ciudadanos, profesionales de las instituciones y la entidad pública competente en materia de protección infantil. El ámbito escolar privilegiado para la detección y para romper el aislamiento a los menores.
Gravedad y toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> - La valoración de la urgencia está determinada por la gravedad del suceso observado y la posibilidad de que vuelva a repetirse. - Un caso es grave si: corre peligro la integridad física o psicológica (existencia de palizas, castigos físicos fuertes, sospecha de abuso sexual), si el niño es bebé o menor de 5 años o si padece minusvalía. - La evaluación exhaustiva corresponde a los servicios sociales o de protección de menores. - La urgencia determinará el tipo de actuación y protocolo a poner en marcha.
Protocolo de actuación ante una situación observada de malos tratos y desprotección del menor	
1. Identificación	<ul style="list-style-type: none"> - Cualquier miembro que tenga sospechas de que un menor pueda estar sufriendo maltrato, lo comunicará al equipo directivo.
2. Actuaciones inmediatas	<ul style="list-style-type: none"> - El equipo directivo se reunirá con el tutor y el orientador para recopilar información, analizarla y valorar la intervención.
3. Notificación	<ul style="list-style-type: none"> - El equipo educativo cumplimentará la Hoja de Notificación recogida en la Orden I/2010 de 3 de mayo, de la Conselleria de Bienestar Social con el asesoramiento del orientador.
4. Comunicación de la situación	<ul style="list-style-type: none"> a. La dirección enviará original a servicios sociales municipales y una copia a la DG competente en materia de protección de menores de la Conselleria de Bienestar Social. b. Comunicará la incidencia al Registro Central y a la IE c. Si la situación se agrava y sobrepasa la capacidad de actuación del centro, se debe informar a la IE que podrá solicitar el asesoramiento de la UAI. La IE decidirá sobre la necesidad y tipo de intervención. d. La comunicación a la familia se realizará una vez se haya informado a las autoridades competentes.
Procedimiento de urgencia	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ante un alumno que presenta lesiones físicas, grave negligencia o abuso sexual, un miembro del equipo directivo o profesor, le acompañara al centro de salud o servicios de urgencia del hospital más próximo. 2. La dirección comunicará la situación de urgencia a la policía local, Conselleria de Bienestar Social (Hoja de notificación de la Orden I/2010 de 3 de mayo) y Fiscalía de Menores (Modelo Anexo VII de la Orden 42/2014) <i>este modelo no responde mucho a una situación de maltrato del menor en el ámbito familiar...</i> 3. La dirección comunica al Registro Central y a la IE que podrá solicitar el asesoramiento de la UAI. La IE decidirá sobre la necesidad y tipo de intervención.



ANEXO IV: PROTOCOLO ANTE LA VIOLENCIA DE GÉNERO

Violencia de género	<p>Es aquella violencia que, como manifestación de la discriminación, la situación de desigualdad y las relaciones de poder de los hombres sobre las mujeres, se ejerce sobre ella por el hecho de serlo. Comprende cualquier acto de violencia basada en género que tenga como consecuencia perjuicio o sufrimiento en la salud física, sexual o psicológica de la mujer.</p> <p>Las amenazas, la presión ejercida sobre ellas para forzar su voluntad o su conducta, la privación arbitraria de su libertad, tanto si se producen en la vida pública como privada, son comportamientos violentos por razón de género.</p> <p>Puede ser ejercida por parejas, ex parejas o cualquier hombre del entorno familiar, social o laboral.</p>
Tipos de violencia de género	<p>- Violencia física / psicológica / económica / sexual y abusos sexuales</p>
	<p>Protocolo de actuación ante una situación observada de malos tratos y desprotección del menor</p>
1. Identificación	<p>a. Cualquier miembro que tenga conocimiento de una situación de violencia de género lo notificará a la dirección b. Se reunirá el equipo directivo con el tutor y el orientador para recopilar información, analizarla y valorar la intervención que proceda. c. En los supuestos de peligro grave e inminente se llamará al 112 y se trasladará a la persona agredida al hospital de referencia. d. La dirección podrá solicitar colaboración con el SEAFI, USMIJ, hospitales más próximos, centros de acogida y entidades especializadas. e. Aplicación de medidas disciplinarias: si la persona agresora es alumno se aplicarán medidas disciplinarias del Decreto 39/2008 y se abrirá expediente.</p>
2. Comunicación de la situación	<p>a. La dirección informará a la comisión de convivencia sobre la situación y el plan de intervención. b. Si la incidencia pudiera ser constitutiva de delito informará por fax al Ministerio Fiscal utilizando el Anexo VII de la Orden 42/2010, e irá dirigida a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si el agresor o la víctima es menor de edad a la Fiscalía de Menores. - Si el agresor es mayor y la víctima menor se dirigirá a la Fiscalía de Violencia de Género. - Si el agresor y la víctima son mayores se dirigirá a la Fiscalía de Violencia de Género. <p>c. La dirección lo comunicará al Registro Central y a la IE que podrá solicitar el asesoramiento e intervención de la UAI. La IE decidirá sobre la necesidad y el tipo de intervención.</p>
3. Comunicación a familias y representantes legales de todos los implicados	<p>a. La dirección informará a las familias de los implicados del hecho de violencia y de las medidas y acciones adoptadas. b. Según la gravedad del caso, la dirección comunicará a la familia de la víctima la convención de realizar denuncia. c. En aquellos casos en los que las familias no colaboren aplicando artículo 41 Decreto 39/2008, si se considerara que esta conducta causa grave daño al proceso educativo del hijo se comunicará desprotección previo informe de IE.</p>
4. Seguimiento del caso por parte de la UAI.	<p>La Inspección y la UAI colaborarán en el seguimiento de los casos en que hayan intervenido:</p>



ANEXO V: PROTOCOLO ANTE AGRESIONES HACIA EL PROFESORADO Y/O PAS

		Conceptos
Agresión	Se considera agresión al profesorado cualquier acción ilícita, manifiesta y grave que vaya en contra de los derechos del personal docente o del PAS, tal como queda recogido en el artículo 4 de la Ley 15/2010, de Autoridad del Profesorado.	
Destinatarios	Equipos directivos, Profesores, PAS que preste servicios en los centros docentes públicos o en privados concertados no universitarios, en el ejercicio de sus funciones.	
Protocolo de protección, asistencia y apoyo al profesorado ante agresiones, como consecuencia del ejercicio legítimo de sus funciones		
1. Detección y comunicación de la incidencia	<p>a. Cualquier miembro que tenga conocimiento de una agresión al profesorado o PAS lo pondrá en conocimiento de la dirección.</p> <p>b. Si los hechos pudieran ser constitutivos de delito o falta, presentará una denuncia ante el ministerio fiscal, el juzgado de guardia o en las dependencias de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado.</p> <p>c. El agredido, si lo estima, solicitará la asistencia jurídica de la Abogacía General de la Generalitat. La solicitud será remitida por la Dirección del centro a la DT donde la IE elaborará un informe y toda la documentación la trasladará el secretario territorial a la Dirección General de Personal Docente de la Conselleria.</p> <p>d. La solicitud contendrá: datos personales del interesado, teléfono de contacto, relato de los hechos, cuantos elementos de prueba se dispongan con cita de testigos y si es posible de sus testimonios, denuncia, parte médico si existiera, y un certificado de la dirección que confirme que los hechos denunciados están relacionados con el ejercicio de las funciones del solicitante.</p> <p>e. La dirección lo registrará en el Registro Central del PREVI.</p> <p>f. Los trámites se realizarán con la máxima celeridad.</p>	
2. Intervención de la DG de Personal	<p>La DG emitirá informe que indicará si se cumplen los requisitos previstos en la ley para que pueda recibir asistencia de la abogacía General de la Generalitat Valenciana.</p>	
3. Resolución	<p>El abogado general de la Generalitat tomará el acuerdo que corresponda y se lo comunicará al interesado, en base al artículo 11.2 de la Ley 10/2005.</p> <p>La facultad concedida al interesado por este artículo no menoscaba su derecho a designar abogado que le asista o a solicitar que le sea asignado uno de oficio.</p>	



ANEXO VI: CONSIDERACIONES ESPECÍFICAS PARA SITUACIONES DESCRITAS QUE SE PRODUCEN FUERA DEL CENTRO	
	Actuaciones en general
En aplicación del artículo 28 del Decreto 39/2008 se aplicarán de forma general los protocolos si estas situaciones se produce fuera del centro, en actividades extraescolares o complementarias y en aquellas que se producen fuera pero que estén motivadas o directamente relacionadas con la vida escolar.	
	Actuación ante una situación de violencia de género fuera del centro
a. Se seguirán los mismos pasos que los descritos en el protocolo de violencia de género. Si se considera que hay desprotección se comunicará la Hoja de Notificación de la Orden 1/2010 a Bienestar Social y al Ministerio Fiscal.	
b. Si se da desprotección, la comunicación a la familia se realizará con posterioridad a las comunicaciones a las autoridades competentes.	
	Procedimiento ante actos vandálicos, agresiones, peleas, consumo y tráfico de sustancias perjudiciales en el entorno escolar
1. El acuerdo de colaboración para la mejora de la convivencia y la seguridad escolar entre la Conselleria y la Delegación del Gobierno en la Comunitat Valenciana establece el siguiente procedimiento:	
a. La dirección realizará la comunicación de la situación de agresión, peleas y/o vandalismo a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado.	
b. Cuando se produzca situación de conflicto que esté relacionado con problemas de convivencia o atenten contra personas o instalaciones en las proximidades del centro, la dirección enviará la Ficha del Entorno a la Dirección General de Ordenación, Innovación y Política Lingüística que se encuentra disponible en la página web a la dirección convivencia@grva.es .	
c. La DG la remitirá a la Delegación del Gobierno, a través del Área de la Alta Inspección de Educación. La Delegación del Gobierno se compromete a informar a la DG de las acciones que se han realizado.	
d. La DG informará al centro interesado y a la respectiva DT acerca de los casos comunicados a la Delegación del Gobierno.	



**Anexo 7 “NORMAS DE CONVIVENCIA DEL AULA Y
CONSECUENCIAS A NEGOCIAR”. Ejemplo
para el uso del profesorado.**

BUENOS DÍAS

GRACIAS

POR FAVOR

HASTA LUEGO

DE NADA

HASTA MAÑANA

QUE TENGAS UN BUEN DÍA



NORMA:

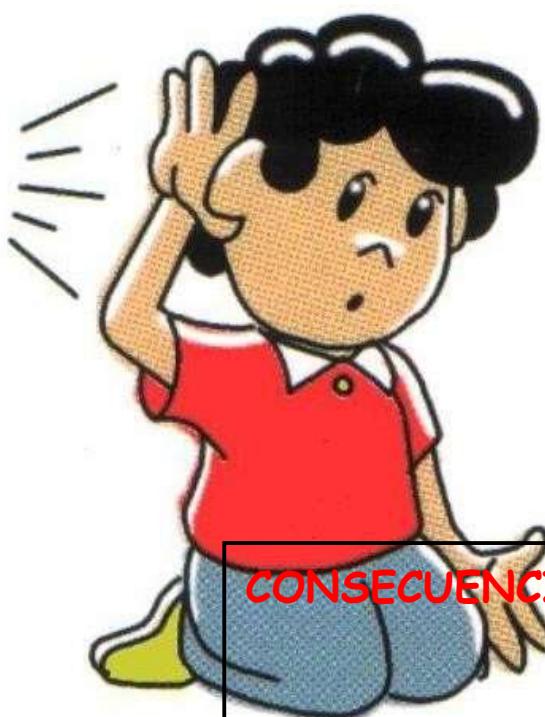
Empleo un tono de voz
adecuado.

Utilizo un lenguaje educado
y respetuoso.

CONSECUENCIA:

NORMA:

Escucho y guardo silencio
cuando interviene una
persona.



CONSECUENCIA:

NORMA:

Levanto la mano y espero
mi turno para intervenir.

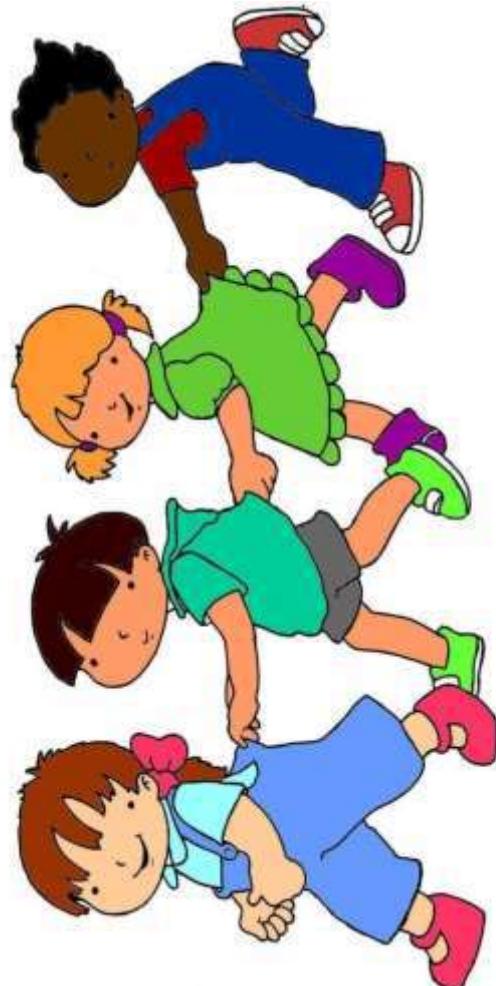


PASE PASILLO

NORMA:

Salgo del aula con el
permiso del maestro/a.

CONSECUENCIA:



NORMA:

Entro y salgo del aula
haciendo una fila ordenada.

CONSECUENCIA:



NORMA:

Me desplazo andando dentro
del centro educativo.

CONSECUENCIA:

NORMA:

Consumo alimentos fuera
del aula.



CONSECUENCIA:

NORMA:



Contribuyo con el cuidado
del medio ambiente.

CONSECUENCIA:



NORMA:

Ayudo a mantener la clase
 limpia y ordenada.

CONSECUENCIA:

NORMA:

Cuido y ordeno el material
propio y común.



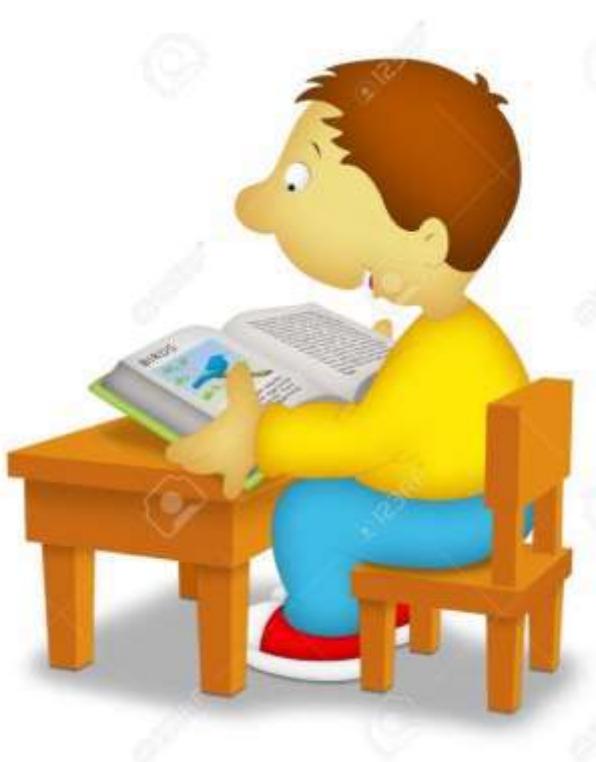
CONSECUENCIA:



NORMA:

Respeto la propiedad
privada de los demás.

CONSECUENCIA:



NORMA:

Me siento bien en el aula y
cuido mi postura corporal.

CONSECUENCIA:



NORMA:

¡SIEMPRE DOY LO MEJOR
DE MÍ!

CONSECUENCIA:



materiales de apoyo a la acción educativa



JUEGOS DE CONVIVENCIA



**JUEGOS
DE
CONVIVENCIA**

MARÍA TERESA HERNÁNDEZ BLÁZQUEZ
GONZALO ROSÓN Riestra

**JUEGOS
DE
CONVIVENCIA**



LLANES, 2007

Queremos expresar nuestro agradecimiento más sincero a toda la comunidad educativa que colaboró para que este proyecto se pudiera llevar a cabo y, especialmente, a quienes fueron nuestros compañeros y compañeras en el departamento de Educación Física.

Y, también, a todos los niños y niñas que participaron y disfrutaron con las actividades, que son los verdaderos protagonistas de esta experiencia.

Juegos de Convivencia

Colección: Materiales de Apoyo a la Acción Educativa.

Serie: Innovación Pedagógica.

Autores: María Teresa Hernández Blázquez y Gonzalo Rosón Riestra.

Coordina: Asesoría de Innovación y Edición de Materiales.

Edita: Centro del Profesorado y de Recursos de Oriente.

Depósito Legal: As.-6.834/07.

ISBN: 978-84-690-7832-7.

Diseño y Maquetación: C.P.R. de Oriente.

Ilustraciones: Agustina Nieto Martínez.

Imprime: Imprenta Mercantil Asturias, S. A.

ÍNDICE

	Pág.
Introducción	9
Juegos de convivencia I	21
De vaso en vaso.....	23
Encuentra la palabra.....	25
Escondido en el libro.....	27
Puzzle	29
El barrendero	31
Sillas musicales	33
Piso donde poso	35
La pesca	37
Tendal de telas	39
Pelotas locas	41
Descanso	43
Juegos de convivencia II.....	45
Los camareros	47
Memoria colectiva	49
Reporteros en movimiento.....	51
Yogur viajero	53
Caja sorpresa	55
Recordando el carnaval	57
Albañiles olímpicos	59
El gusano	61
Transporte colectivo.....	63
Tiro al zapato	65
Descanso	67
Juegos de convivencia III	69
Los aguadores.....	71
Encuentra la frase.....	73
¡Vaya cuento!.....	75

	Pág.
El animal más fiero	77
Gato con guantes no caza ratones	79
¿Quién la pilla?	81
¿Dónde va la pieza?	83
Hundir la flota	85
Dale a la diana	87
Balones fuera	89
Descanso	91
 Juegos de convivencia IV	93
Se me hace la boca agua	95
Encuentra el error	97
La cesta de la compra	99
Transporte chino	101
Encesta el yogur	103
El calendario	105
Patina y coge bola	107
En busca del tesoro	109
Demuestra tu habilidad I	111
Lanza y pilla	113
Descanso	115
 Juegos de convivencia V	117
Apunta, dispara, llena	119
Busca la pareja	121
Corre con la rueda	123
Engancha la anilla	125
Lanza bola	127
El rodeo	129
El maniquí	131
Busca, cuenta, responde	133
Demuestra tu habilidad II	135
Limpia tu casa	137
Descanso	139
 Anexos	141

INTRODUCCIÓN

A las personas que hemos desarrollado esta experiencia de los Juegos de Convivencia en el C.P. Reconquista de Cangas de Onís nos resulta difícil plasmar en unas líneas lo que significa; sin embargo, nos gustaría que quien se acercara a ellas sintiera la curiosidad de pasar página y ver qué hay detrás de esta iniciativa que busca unir el mundo de la actividad física con la educación en valores.

Igualdad, colaboración, respeto, ayuda son palabras incluidas en todos los objetivos generales de cualquier centro educativo y que debemos tener presentes en nuestra tarea como docentes. La educación en valores podría plantear dificultades de aplicación en la práctica diaria o, por el contrario, resultar una tarea fácil si la asociamos a cierto tipo de actividades. Hemos desarrollado 50 juegos, la mayor parte de ellos inventados, que lograron unir a 350 niños y niñas de edades comprendidas entre los 6 y los 12 años y en donde los valores educativos se aprenden y practican sin forzar, mediante una actividad innovadora y apasionante.

La igualdad. Mientras que lo usual en nuestros patios a la hora del recreo es ver cómo los partidos de fútbol, protagonizados por la mayoría de los niños del colegio y excepcionalmente alguna niña apasionada por este deporte, dominan la mayor parte del espacio físico, nuestra propuesta plantea actividades no excluyentes, en las que la igualdad se haga patente. Aquí valoramos la destreza, la agilidad, la inteligencia, la colaboración y para ello da igual el sexo.

La colaboración. En todas las actividades propuestas, se excluyen las individualidades, nadie es nada en solitario, se toma conciencia de la importancia del grupo y de la necesidad de aunar esfuerzos para alcanzar objetivos comunes.

El **respeto** hacia los demás. Aunque todo el mundo intente hacerlo lo mejor posible, estas actividades no solo propician el respeto hacia los componentes de otros grupos sino también hacia los propios compañeros y compañeras, independientemente de la edad que tengan, porque cada cual da lo mejor de sí mismo en la medida de sus posibilidades.

La **ayuda**. Los niños y niñas se proporcionan ayuda entre sí dentro de sus propios grupos. En este sentido es muy satisfactorio observar cómo los de mayor edad están pendientes de los pequeños y cómo se ayudan en la superación de las pruebas. Además, el profesorado con el que los diferentes grupos se va encontrando en los distintos juegos presta en todo momento la ayuda necesaria.

* * *

La idea partió de un grupo de docentes de Educación Física del colegio de Educación Infantil y Primaria “Reconquista” de Cangas de Onís (Asturias). Todos los años, al finalizar el segundo trimestre, nuestro colegio celebra unas Jornadas de Convivencia de tres días de duración en las que todo el centro participa en diferentes actividades culturales, artísticas, deportivas, etc. En total eran dos tardes y una mañana. Las actividades de las tardes se planificaban por ciclos. Por ello, y sabiendo que estábamos hablando de unas Jornadas de Convivencia, nos preguntamos si no se podía buscar una actividad a modo de colofón en la que participara todo el alumnado.

La distribución en equipos, así como la partición del espacio en diferentes estaciones, es práctica habitual en las clases de Educación Física. La actividad que se trabaja en cada estación es diferente; los equipos van pasando por ellas de forma rotativa y con un tiempo determinado de trabajo y de descanso. ¿Por qué no ser ambiciosos y aplicar ese método a la idea que nos rondaba la cabeza?

Empezamos a pensar en trabajar con más de 350 niños y niñas a la vez, mezclados por edades y realizando 11 actividades diferentes. Lo que en principio parecía una locura, consiguió entusiasmar tanto a nuestro alumnado como al profesorado.

DESARROLLO DE LAS JORNADAS

Participantes

En un principio la idea surgió solamente para la Educación Primaria, etapa educativa en la que nos vamos a centrar para explicar el desarrollo de nuestra propuesta, aunque posteriormente se adaptó también para Educación Infantil.

El trabajo previo suponía contabilizar el número de participantes de cada año, cifra que rondaba entre 300 y 320. Dividíamos ese número entre los equipos que queríamos formar (44) y así obteníamos el número de integrantes de cada uno de ellos (7 u 8). Posteriormente formábamos dichos equipos empezando con un alumno o alumna de 6º que hará las veces de “capitán”, luego un integrante de 5º, 4º, 3º, 2º, 1º. Si teníamos que incluir a alguien más de cada nivel lo hacíamos evitando que fuesen de la misma clase (si había alguien de 5º A, el siguiente tenía que ser de 5º B o de 5º C). Pretendíamos evitar también la descompensación en cuanto a sexos, intentando que hubiera igual número de niños que de niñas.

Una vez formados los equipos, colocábamos los respectivos listados a la entrada del gimnasio. La expectación que se formaba aquellos días era algo indescriptible; todo el mundo quería saber quienes iban a ser sus compañeros y compañeras; se buscaban por los patios en la hora del recreo, en las filas de entrada al colegio, etc. Es decir, mucho antes del propio desarrollo de los juegos, se iniciaban ya actitudes de convivencia.

Elección de los juegos.

Desde un principio partimos de una idéntica distribución. Había 44 equipos para jugar de 4 en 4, por lo tanto teníamos que preparar 11 estaciones de juego. Teniendo en cuenta que una de esas estaciones era el área de descanso, cada año deberíamos inventar, buscar, adaptar... 10 juegos diferentes. Ahí es donde se plantea la cuestión de la elección de los juegos.

Estaba claro que tenían que reunir una serie de características: debían ser nuevos y atractivos, que solo con la explicación ya apeteciese jugar. Por lo tanto, teníamos que estar convencidos de que los juegos funcionarían y transmitir nuestro entusiasmo no solo a todo el alumnado sino también a todas las personas que iban a colaborar (claustro, personal laboral, etc.). Teníamos que tener en cuenta, además, que iba a participar alumnado de diferentes edades, mezclados desde los 6 hasta los 12 años, y que los juegos no solo debían ser atractivos sino también asequibles.

Preparación de los materiales

Los materiales son de dos tipos. Por un lado, los propios de cada uno de los juegos, que quedarán detallados en la explicación individual. Aquí se incluyen también sus fichas y plantillas, que quedan recogidas en los anexos correspondientes. Por otro lado, están los materiales comunes a todos los juegos, que tienen como objetivo fundamental que quienes participan sepan en todo momento dónde deben colocarse en cada una de las estaciones, permitiendo así un funcionamiento de la manera más organizada posible. Nos referimos a la utilización de letras (A, B, C, D) y colores (azul, amarillo, rosa y verde).

Cada uno de los equipos, aparte de tener un nombre, también tenía asignada una letra y un color. Por ejemplo, un equipo tendría la siguiente denominación: número: 1; animal: león; letra: A; color: azul. En cada una de las estaciones estarían jugando cuatro equipos, cada uno con su número, su nombre, su letra y su color.

Ensayo de los juegos

Una vez elegidos los juegos y preparados los materiales, lo primero que hacíamos era ensayarlos y practicarlos con nuestros propios grupos en las clases ordinarias, hasta llegar a conocerlos bien. El día de los juegos de convivencia iba a jugar todo el colegio a la vez y cada participante compartiría equipo con otras clases y niveles; ahora, en el tiempo que íbamos a dedicar a ensayarlos (aproximadamente 2 semanas o, lo que es lo mismo, 6 sesiones, puesto que en cada sesión ensayamos 2 juegos), iban

a jugar con personas de su clase. Esto era algo muy positivo para los benjamines, ya que estaban aprendiendo a jugar con compañeros y compañeras de su misma edad y, por lo tanto, adquirían una destreza y un conocimiento del juego como en cualquier otra sesión de la programación del área de Educación Física.

A través del ensayo del juego, se conocían sus normas y sus materiales, la ubicación y la estación, es decir, el juego en el que se iba a empezar a jugar. Solamente quedaba esperar a que llegase el día de la actividad, el día de los “JUEGOS DE CONVIVENCIA”.

Actividades de la jornada de convivencia

Primero se organizaban y distribuían las zonas del patio. Contamos siempre con la colaboración desinteresada de una entidad bancaria de la localidad que nos proporcionaba vallas y cinta para delimitar y señalizar cada una de las estaciones donde se realizaban los juegos. Luego, repartíamos en cada estación el material (que ya habíamos dejado preparado el día anterior para sacarlo directamente al patio cuando las zonas estuviesen delimitadas) de tal forma que las estaciones quedaban ya preparadas para recibir a los primeros equipos.

Conducíamos al alumnado ordenadamente al patio, por cursos, lo ubicábamos en las gradas y con la ayuda de los jueces (profesorado) se iniciaba la distribución de los equipos. Por ejemplo, en la primera estación, en el juego “De vaso en vaso”, comienzan los siguientes equipos: pato (A), ratón (B), pantera (C) y oveja (D). Leíamos la lista de los integrantes, que se iban levantando para dirigirse junto a los jueces a la zona del patio donde se ubicaba el juego en el que les había tocado empezar. Una vez allí el profesorado que se encargaba de ese juego les colocaba el distintivo del animal que daba nombre a su grupo. Completadas las 11 estaciones y los 44 equipos participantes y tras comprobar que todo estaba correctamente (por ejemplo, que cada equipo estuviese en su sitio, que no hubiese equipos descompensados en número por falta de algún integrante, etc.), dábamos inicio, por fin, a los “JUEGOS DE CONVIVENCIA”.

La duración de cada uno de los juegos era de 7 minutos. La megafonía nos permitía avisar del inicio y del final de los mismos, animar de vez en

cuando a quienes participaban y amenizar con música el desarrollo de la actividad.

Una vez concluido el juego, el profesorado de referencia contabilizaba los puntos que debía asignar a cada equipo y, con la ayuda de los capitanes y capitanas, recolocaba todos los materiales para poder recibir a los nuevos equipos. Luego, los 4 grupos abandonaban esa estación y acudían a la siguiente, utilizando las zonas de salida y entrada habilitadas para tal fin. El inicio del nuevo juego se señalaba cuando existía la seguridad de que todo el mundo estaba preparado para ello.

INTERRELACIÓN CON OTRAS ÁREAS

Aunque la idea surgió desde el departamento de Educación Física, intentábamos que participase todo el colegio. Por tanto, no podíamos plantear una actividad exclusiva de nuestra área; debíamos alejarnos lo más posible de los juegos utilizados normalmente en nuestras sesiones de trabajo, tanto por el planteamiento y la dinámica de los mismos, como por el material utilizado y, en caso de que usáramos material propio de Educación Física, teníamos que darle un uso diferente y conseguir que fuese percibido desde otro punto de vista.

Por otro lado, en ese ánimo de involucrar a todo el centro, teníamos que encontrar la fórmula que permitiese no solo que el resto de las áreas no estuviesen excluidas de nuestro proyecto sino que formasen parte del mismo. Creemos haber conseguido esto último tanto en lo que se refiere al material como en el propio desarrollo de los juegos.

Por ejemplo, el área de Plástica fue fundamental en el proceso de elaboración de muchos de los materiales. Se contó con la colaboración del profesorado de esta área y del alumnado de Primaria que decoraron, confec- cionaron o remataron los materiales requeridos. El 90% de los juegos que presentamos aquí necesita una estrecha colaboración con esta área. Por ejemplo, se usó el papel para confeccionar gorros, peces, vacas, ratones...; las pinturas, para la decoración de piedras, bandejas, paneles...; se reutilizó material de desecho: envases, papel, plástico...; se elaboraron todo tipo de réplicas de la realidad con la utilización de diversos materiales: quesos, cofres, cañas, paletas de albañil, cámaras fotográficas...

Respecto al área de Lengua, quienes participaban debían leer preguntas o instrucciones y escribir respuestas o soluciones. Además se intentó que al menos uno de los juegos tuviese como referente conceptos propios de esta área. Por ejemplo, “Encuentra la palabra”, “Encuentra la frase”, “Puzzle” (abecedario), “Escondido en el libro”, “¡Vaya cuentos!”.

En muchos de los juegos se tuvieron en cuenta conceptos propios del área de Matemáticas: numeración, sumas, distancias, tamaños, orientación espacial... Por ejemplo, la numeración, en cualquier juego que implicase la contabilización de lo que se pedía (“El gusano” o “Transporte colectivo”); las sumas, en juegos que, dependiendo de lo conseguido, tuviesen diferentes puntuaciones (“La pesca”, “El cofre del tesoro”, “Encesta al yogur” o “El animal más fiero”); las distancias, tanto en los recorridos de muchos de los juegos como en la comprobación final de lo conseguido (“Albañiles olímpicos” o “Piso donde poso”); los tamaños, que debían tenerse en cuenta en juegos como “Pelotas locas” o “La pesca”; la orientación espacial, fundamental en cada uno de los juegos propuestos.

Desde un principio, el área de Conocimiento del Medio tuvo relación con nuestra propuesta. Todo surgió por la necesidad que veíamos de darle un nombre a los equipos, para que no fuesen solamente un número. La primera idea que se nos ocurrió fue la de dar nombres de frutas y de frutos secos. Pero ¿hay 44 nombres de frutas, frutos y frutos secos? Por increíble que parezca, acabamos por encontrarlos.

Posteriormente, cuando la propuesta ya había calado en el colegio y sabíamos que iba a tener continuidad en años sucesivos, buscamos nombres que pudieran tener más éxito entre todo el alumnado. Así surgieron los de animales y, con ellos, los distintivos que acompañarían a cada uno de los equipos. Estos nombres identificarían ya a nuestros equipos en el resto de las ediciones de los Juegos de Convivencia, porque desde el primer día tuvieron mucha aceptación. Además, en la idea de relacionar los juegos con el área de Conocimiento de Medio, a los equipos se les pueden asignar nombres de ciudades, comunidades autónomas, países, ríos y mares, etc.

* * *

Por último, creemos conveniente realizar unas aclaraciones. Respecto a la estación del descanso, le pusimos este nombre puesto que allí no se realizaba actividad física. Los 4 grupos, al llegar allí, se sentaban en las gradas para observar el desarrollo de los juegos de sus compañeros y compañeras, algo que consideramos muy positivo. Sin embargo, a veces no cumplía el cometido indicado en su nombre, puesto que había grupos que no descansaban sino que iniciaban allí los juegos.

En todas las estaciones colocamos 4 botellas grandes de agua, una para cada grupo, así como un paquete de vasos pequeños de plástico. Una vez realizados 6 juegos y hecho el cambio a la siguiente estación, se hacía un descanso de unos 10 minutos, que se aprovechaba para beber e ir al servicio.

EDUCACIÓN INFANTIL

Aunque la idea surgió solo para Primaria, cuando vimos que funcionaba bien y entusiasmaba tanto pensamos en involucrar al ciclo de Infantil. Lo hicimos de una manera menos ambiciosa pero también con unos resultados muy positivos. No ensayaron los juegos ni tampoco se mezclaron con otros niveles. En cada una de las clases formamos tres equipos (amarillo-rojo-azul); cada grupo-clase empezaría en un juego y una vez finalizado pasarían al siguiente, sin separarse nunca.

Al igual que en Primaria, trabajaríamos con estaciones, en cada una de las cuales se realizaría un juego; una vez finalizado el tiempo asignado al mismo, se rotaría y se pasaría a la siguiente estación.

Como cada clase iba a jugar y rotar conjuntamente, solamente necesitábamos 6 nombres de animales (uno para cada clase) y, como éstas se dividían en tres equipos, cada grupo tendría asignado ese animal y al mismo tiempo un color diferente (por ejemplo, Infantil de 3 años-A: caballo rojo, caballo amarillo y caballo azul).

Teníamos 6 unidades de Infantil y por lo tanto necesitábamos 6 juegos. Como no se iban a realizar ensayos, debíamos organizar juegos asequibles; así que recurrimos a los que se habían realizado en Primaria en el curso anterior.

ORIGEN DE LOS JUEGOS

De los cincuenta juegos que forman parte de nuestra propuesta, algunos son conocidos por la mayoría (4), otros son una adaptación de juegos o actividades ya conocidas pero planteadas de forma diferente (5) y el resto son juegos inventados (41), aunque muchas veces partiendo de alguna idea previa.

Los juegos conocidos son: *Encuentra la palabra*, que es “Las Categorías” o “El Scattergories”; *Sillas musicales*, que pertenece a la tradición infantil; *Memoria colectiva*, juego de observación conocido como “Kim de observación” y *Encuentra el error* o “El juego de los errores”.

Hemos adaptado juegos de otras actividades conocidas. Por ejemplo, *Puzzle*, en el que los grupos tenían que formar un puzzle gigante, siguiendo las pautas comunes, pero con la diferencia de realizarlo por relevos y en el patio del colegio. En *Hundir la flota* o juego de los barcos, la dinámica fundamental es igual que cuando se juega en papel o en mesa, pero aquí se hace en grupo y se introduce la carrera combinada con relevos. *Balones fuera* es un juego muy similar al conocido del “Desalojo de balones”, en el que se forman dos equipos que tienen como objetivo hacer desaparecer los balones de su parte del campo. Aquí introdujimos cambios: jugaban cuatro equipos a la vez, su zona estaba acotada y no estaba permitido lanzar sino que había que depositar los balones en otra zona que no fuera la propia. *Lanza y pilla*, es un juego cuyo inicio y desarrollo se asemeja mucho al de las sillas musicales; es decir, todas las personas que participan menos una tienen algún objeto en la mano (en nuestro caso un volante de badminton), se mueven al sonde la música y cuando ésta para y lanzan el volante, quien se queda sin él debe abandonar el juego. Las diferencias son: corren o se mueven en dirección y no alrededor de sillas; el objeto que deben conseguir está en movimiento, puesto que cuando la música para lanzan el objeto a lo alto y deben intentar conseguir otro diferente al que lanzaron. *Limpia tu casa* es la adaptación de “Desalojo de balones”, con la diferencia de que juegan cuatro equipos a la vez, todas las pelotas utilizadas son de pequeño tamaño, no se utilizan las manos sino escobas o sticks, cada equipo tiene una casa que limpiar (caja o portería de floorball) y no se pueden lanzar las pelotas sino que hay que conducirlas pegadas al material que podemos utilizar (escobas o sticks).

El resto de los juegos (41 en total) fueron inventados por el equipo organizador a lo largo del desarrollo de las diferentes propuestas de las jornadas de convivencia. Si bien en algunos casos usamos materiales (balones, pelotas, picas), distribuciones (equipos y relevos) y normas (no se puede salir antes de que el otro llegue, lanzar desde zonas determinadas) propias de nuestra área de Educación Física, el resultado era siempre un juego nuevo.

Por ejemplo, *De vaso en vaso* surgió porque queríamos introducir un juego que tuviese como parte fundamental el agua (¿a quién no le gusta jugar con el agua?). *Escondido en el libro* nació porque queríamos que hubiese un juego que tuviese relación con los libros y que estos fueran un soporte fundamental en el desarrollo de la actividad. Con la ayuda de libros sencillos -ya editados- para Infantil, diseñamos los nuestros con un dibujo y una sola frase, copiándolos o fotocopiando algunas páginas; a partir de ahí planteábamos las preguntas del juego y buscar en dichos libros la respuesta. A partir de aquí en todas las ediciones de los juegos de convivencia hubo uno relacionado con los libros. En *El barrendero* usamos material de desecho (papel de periódico); hicimos unas pelotas que debían ser “barridas” con una escoba y, sorteando una serie de obstáculos, conducirlas al lugar de destino. Con *Piso donde poso* los participantes tenían que apreciar distancias y trayectorias, trabajando fundamentalmente con la percepción espacial.

Un juego que resultó todo un éxito fue *La pesca*. Con materiales de desecho (para hacer los peces), materiales adaptados (para construir las cañas), utensilios reales (gorros de agua y cubos), se imita en seco el deporte de la pesca. Con *Tendal de telas*, utilizando diferentes recortes de telas, pinzas de diferentes colores y un tendal (colocamos cuerda de tendal entre una canasta y la portería), pusimos a todos los grupos a colaborar en las tareas domésticas, ayudando a tender la colada. Como queríamos que uno de los juegos tuviese lugar en el gimnasio, *Pelotas locas* reunía todas las características que precisábamos: mucha actividad, mezcla de grupos e infinidad de materiales en dispersión (muchísimos balones y pelotas).

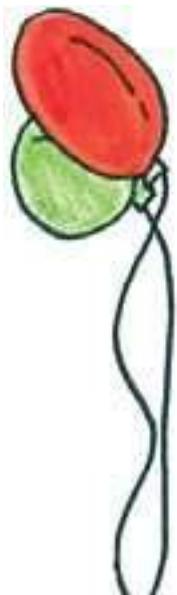
* * *

Esta propuesta de los Juegos de Convivencia se fue mejorando año a año y automatizando tanto entre profesorado como entre alumnado. Lo único que había que hacer era cambiar los juegos todos los años. La idea era tener 6 propuestas diferentes, de tal forma que, alguien que hubiera empezado en Primaria y participado anualmente en la actividad no tuviera que repetir ningún juego.

Todos los juegos realizados durante cinco cursos, cuya suma total alcanza el número de cincuenta, están contenidos en este libro, que nace con el ánimo de compartir nuestra experiencia de integrar la educación en valores con los juegos. Deseamos que sea útil a quienes deseen organizar juegos de convivencia que impliquen a todo el alumnado de un colegio.

JUEGOS DE CONVIVENCIA

I





DE VASO EN VASO



Materiales:

- 8 botellas vacías de 1.5 litros, marcadas de dos en dos con las letras y colores de los equipos correspondientes (2 botellas letra A-color azul, 2 botellas letra B-color amarillo...);
- 56 vasos de petit-suisse;
- 28 aros;
- 4 cubos grandes con agua.

Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en las botellas colaborando con todas las personas del grupo propio.

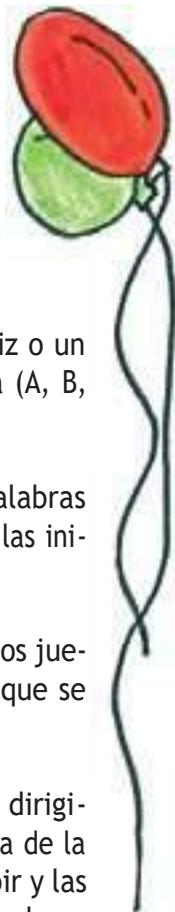
Distribución. Habrá 4 filas de aros, a ser posible cada fila de un color. Se colocará cada participante dentro de su aro, a una distancia aproximada de 2 metros entre un aro y otro.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, el primer jugador o jugadora llenará sus dos vasos de petit-suisse con el agua del cubo que tiene a su lado, irá hasta el siguiente aro, los vaciará en los dos vasos de su compañero y regresará a recoger más agua. Este a su vez hará lo mismo, es decir, irá hasta el tercer aro a vaciar el contenido y regresará a su aro a recoger más agua, formando así una cadena que finalizará en la última persona que tendrá que vaciar el contenido de sus recipientes en las botellas.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de las botellas y puntuarán a los grupos; luego, los capitanes vaciarán el contenido de las botellas en los cubos.



ENCUENTRA LA PALABRA



Materiales

- 2 mesas grandes para los jueces;
- 4 mesas pequeñas provistas de una carpeta con folios y un lápiz o un bolígrafo. Las mesas y las carpetas tendrán la letra identificativa (A, B, C, D) y estarán alejadas entre sí.

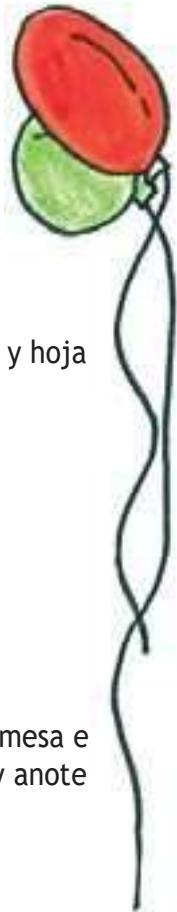
Objetivo. Conseguir entre todo el grupo el mayor número de palabras de las categorías marcadas (nombre, animal...) que comiencen por las iniciales que se les dan.

Distribución. Todos los grupos se colocarán junto a las mesas de los jueces, hasta que se marque el inicio del juego, momento éste en que se dirigirán a sus respectivas mesas (A-B-C-D).

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, cada grupo se dirigirá hacia su respectiva mesa. Una vez allí, el capitán sacará una hoja de la carpeta donde figuran las categorías de palabras que deben escribir y las cuatro (o las que se estimen) iniciales asignadas. En el tiempo de duración del juego deberán escribir el mayor número de palabras posibles. Una vez finalizado el tiempo, los capitanes llevarán su ficha a los jueces que revisarán las palabras, contabilizarán y asignarán los puntos correspondientes a cada grupo.



ESCONDIDO EN EL LIBRO

**Materiales:**

- 4 mesas (A, B, C, D);
- 4 carpetas, dentro de las cuales encontramos hoja de pregunta y hoja para escribir las respuestas;
- 4 libros;
- 4 bolígrafos;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 2 fichas con las respuestas, una para cada juez.

Objetivo. Contestar el mayor número de respuestas correctas.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa e irán saliendo por relevos cuando su compañero anterior regrese y anote la respuesta.

Desarrollo. Cada grupo estará situado en fila detrás de su mesa. Cuando se inicie el juego, el capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera, se dirigirá corriendo hasta su libro, buscará la respuesta y regresará a su mesa donde anotará la respuesta; y así saldrán de uno a uno todos los miembros del equipo. Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de respuestas revisarán las fichas de los cuatro grupos, asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.



PUZLE

Materiales:

- 4 juegos de puzzles gigantes formados por las letras del abecedario;
- 4 ficheros con las fotocopias de las piezas del puzzle (letras);
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo armar el puzzle o, en su defecto, el mayor número de piezas correlativas.

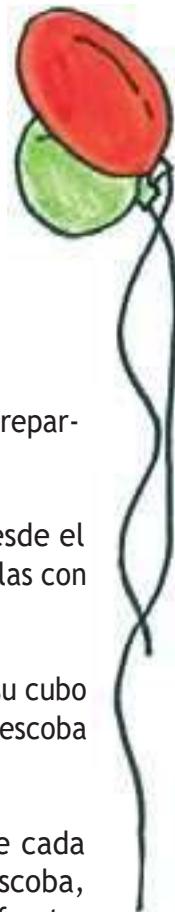
Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su pivote de salida.

Desarrollo. El primer participante tendrá en su mano el fichero con las fotocopias de las piezas del puzzle, ordenadas de la A a la Z. Cuando se marque el inicio del juego, observará la fotocopia de la primera pieza (letra A), dejando a la vista la fotocopia de la siguiente pieza (B) para el siguiente participante, y correrá a buscar la pieza en la caja que tiene enfrente; cuando la encuentre, regresará e irá montando el puzzle a la altura del pivote de su grupo. De esta forma irán saliendo todos sus componentes. Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán las fichas de cada puzzle y asignarán los puntos correspondientes dependiendo del número de fichas que tengan montadas.





EL BARRENDERO



Materiales:

- 6 ladrillos o cualquier otro obstáculo por grupo; en total, 24;
- 4 escobas pequeñas;
- 8 cubos (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D);
- unas 50 bolas de papel de periódico recubiertas de cinta aislante, repartidas en los cubos de salida.

Objetivo. Conseguir trasladar el mayor número de pelotas desde el cubo de partida hasta el cubo que se tendrá enfrente, empujándolas con la escoba (barriéndolas) y haciendo zig-zag entre los ladrillos.

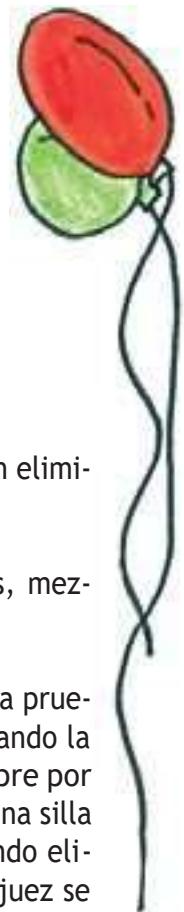
Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su cubo y enfrente de su fila de ladrillos; el primer participante tendrá la escoba en la mano que a su vez hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo cogerá la pelota de su cubo y la irá barriendo con su escoba, haciendo zig-zag entre los ladrillos hasta el cubo que tenga enfrente. Cuando llegue allí, cogerá la pelota con la mano y la meterá en el cubo; regresará corriendo (sin necesidad de hacer zig-zag) hasta su grupo y entregando la escoba (testigo) a la persona siguiente que hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las pelotas de cada cubo y otorgarán los puntos correspondientes; una vez hecho esto, los capitanes llevarán las pelotas a los cubos de salida para los siguientes grupos.



SILLAS MUSICALES



Materiales:

- 28 sillas;
- 1 radiocassette o, en su defecto, 1 pandero;
- 2 bancos suecos.

Objetivo. Conseguir mantener el mayor número de jugadores sin eliminar al finalizar el juego.

Distribución. Los 4 grupos se colocarán alrededor de las sillas, mezclándose todos los componentes entre sí.

Desarrollo. Al marcar el inicio del juego, el juez encargado de la prueba pondrá en marcha el radiocassette o golpeará el pandero; cuando la música suene, todo el grupo girará en el mismo sentido y siempre por fuera de las sillas sin tocarlas. Cuando pare la música, buscarán una silla libre (habrá una menos que participantes) y se sentarán, quedando eliminado quien se quede sin silla. Antes de reanudar el juego, el juez se encargará de quitar una para que cada vez que pare la música haya alguien eliminado. Las personas eliminadas pasarán al banco sueco.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán el número de jugadores que quedan sin eliminar en cada equipo y concederán los puntos que correspondan.



PISO DONDE POSO



Materiales:

- 8 pares de plantillas de pies (una roja y otra azul);
- 4 marcas de inicio en el suelo;
- 8 pivotes (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir recorrer con las plantillas la mayor distancia posible en el tiempo indicado.

Distribución. Se colocarán en fila detrás del pivote de salida y con las plantillas colocadas en las líneas de salida marcadas en el suelo.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, sale la primera persona, pisa la plantilla 1 y luego la 2, coge la 1 y la pone delante, coge la 2 y la pone delante (es decir, mueve cada plantilla una vez de tal forma que la siguiente vuelva a encontrar las plantillas en orden), corre hasta el pivote, gira sobre él y regresa hasta su grupo corriendo (en el regreso no se hace uso de las plantillas); una vez que llegue, saldrá la siguiente persona que hará lo mismo.

Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron las plantillas de cada grupo y otorgarán los puntos correspondientes. A continuación, los capitanes colocarán las plantillas en las líneas de salida para el siguiente grupo.



LA PESCA



Materiales:

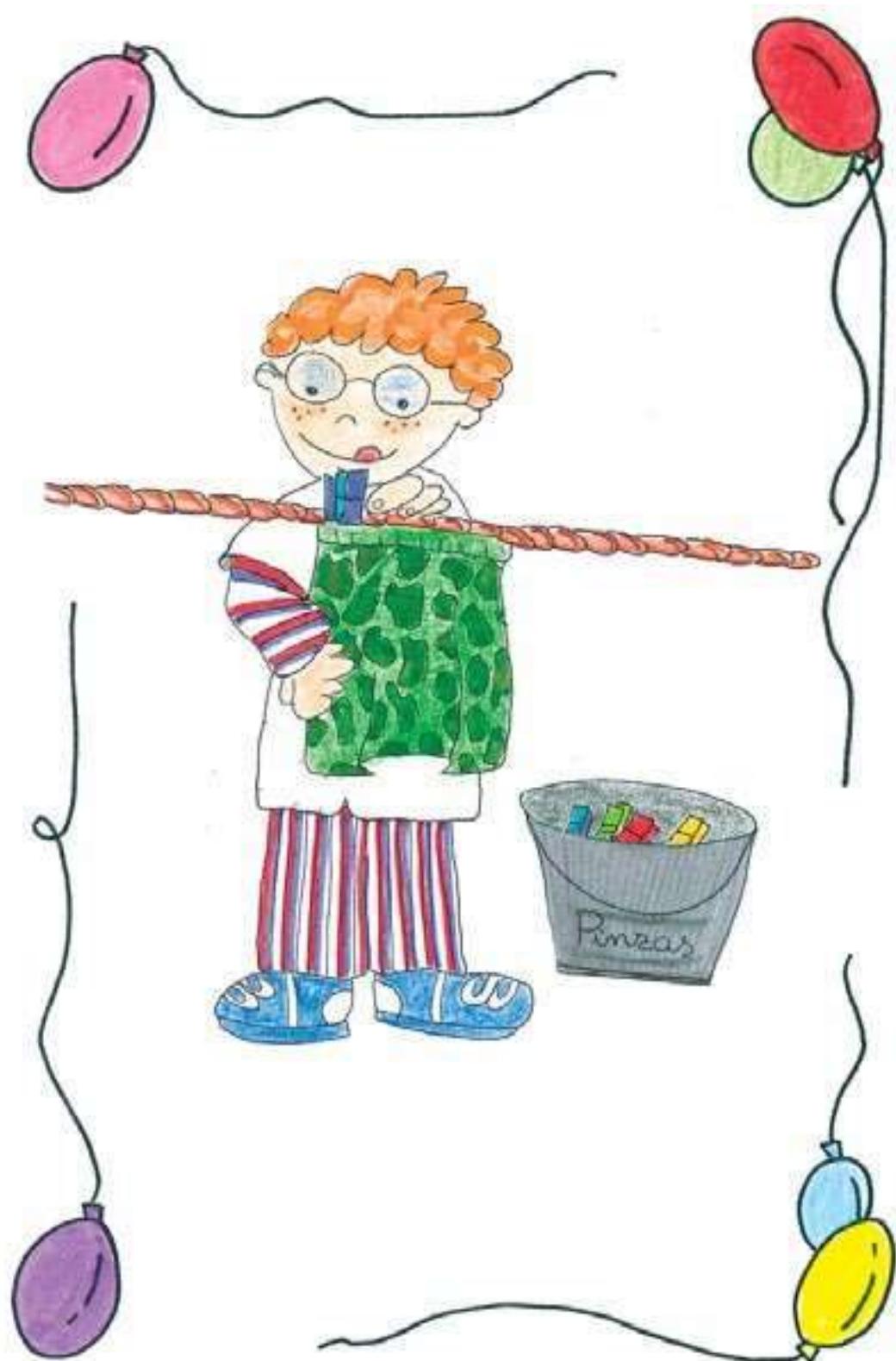
- 4 cañas (confeccionadas con ramas, lana e imanes);
- 4 sombreros de pescador o de agua;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D);
- 1 colchoneta grande;
- unos 100 peces confeccionados con cartulina y un clip en la boca; otros, de plástico con un pequeño hierro en la boca.

Objetivo. Conseguir pescar y meter en el cubo el mayor número de peces en el tiempo asignado.

Distribución. Los grupos se colocan detrás de su pivote y de su cubo y enfrente del estanque (colchoneta). Los participantes deberán llevar puesto el sombrero que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo. Al inicio del juego, las primeras personas de cada grupo salen hacia el estanque (colchoneta) con el sombrero puesto; allí cogen su caña imantada e intentarán pescar algún pez. Cuando lo consigan, lo retiran del anzuelo (imán), depositan la caña en el suelo y llevan el pez a su cubo; después le entregan el sombrero a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán los peces que haya en cada cubo, otorgarán puntos y volverán a llevarlos al estanque con la ayuda de los capitanes, dejando todo preparado para el siguiente grupo. Según el material, la puntuación es diferente: los peces de cartulina valen un punto y los de plástico, cinco.



TENDAL DE TELAS



Materiales:

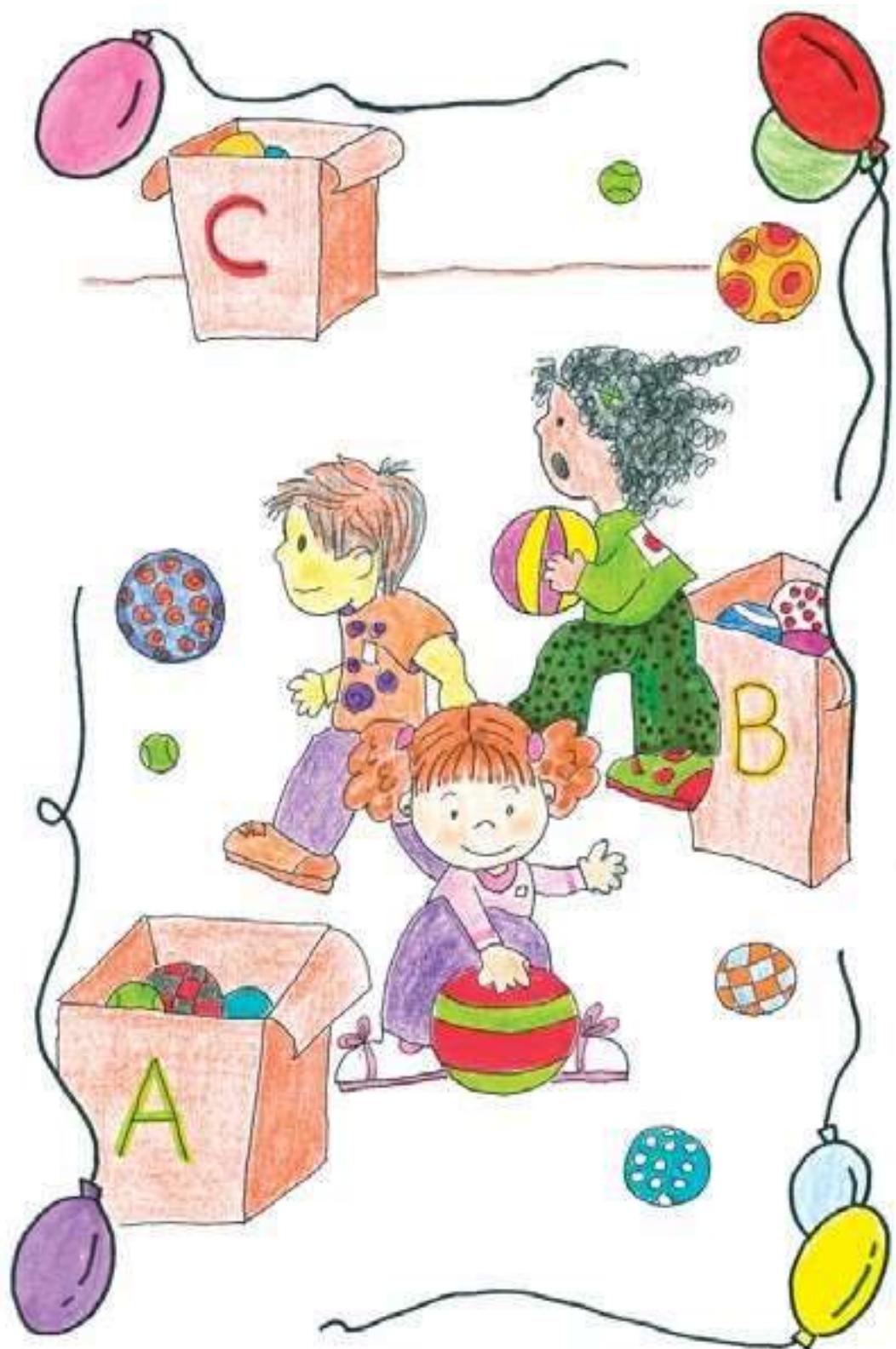
- cuerda de tendal atada entre canasta y porterías;
- unas 20 telas por grupo;
- 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D) con pinzas de la ropa de cuatro colores;
- 4 camisetas;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir tender el mayor número de telas en el tiempo dado.

Distribución. Los grupos se colocan en fila detrás de su pivote. La primera persona del grupo llevará la camiseta puesta (que hará de testigo en el relevo) y una tela en la mano. Los cubos con pinzas estarán al lado del tendal.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, las primeras personas de cada grupo, con la camiseta-testigo puesta, llevan una tela hasta el tendal, cogen una pinza de su cubo y la tienden. Regresan a su grupo y se quitan la camiseta para que la vista el siguiente compañero, que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las telas tendidas, devolverán las pinzas y las telas a los cubos correspondientes con la ayuda de los capitanes y asignarán los puntos.



PELOTAS LOCAS

Materiales:

- muchas pelotas y balones de todo tipo, color y tamaño;
- un listado para el juez con sus indicaciones;
- 4 cajas grandes (identificadas con las letras A, B, C, D);
- gimnasio o zona acotada con bancos u otro material.

Objetivo. Conseguir tener en las cajas o zonas asignadas el mayor número de pelotas o balones posibles.

Distribución. El juego se realiza en el gimnasio, colocados en dispersión por la sala tanto los participantes como los balones y pelotas.

Desarrollo. El juego consiste en recoger los balones y pelotas que haya en el gimnasio atendiendo siempre a las indicaciones que da el juez, quien manda recoger solamente aquellos que tengan determinada característica (por ejemplo: pelotas de tenis o balones azules).

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número que cada equipo haya conseguido meter en sus cajas y asignarán los puntos correspondientes. Pueden contarlos vaciando las cajas y así queda la prueba preparada para los siguientes grupos.





DESCANSO

Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de los demás y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

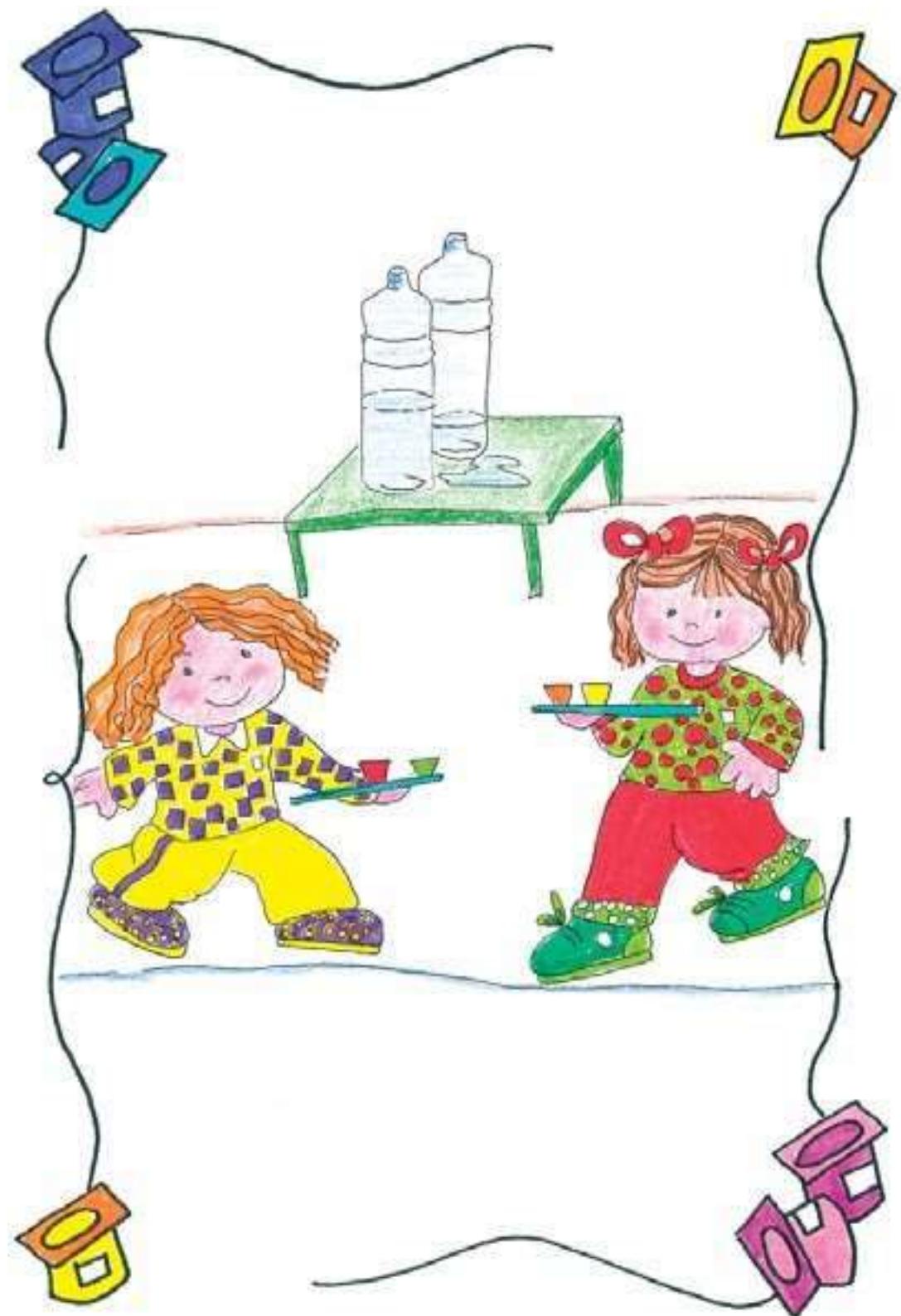
Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.



JUEGOS DE CONVIVENCIA

II





LOS CAMAREROS



Materiales:

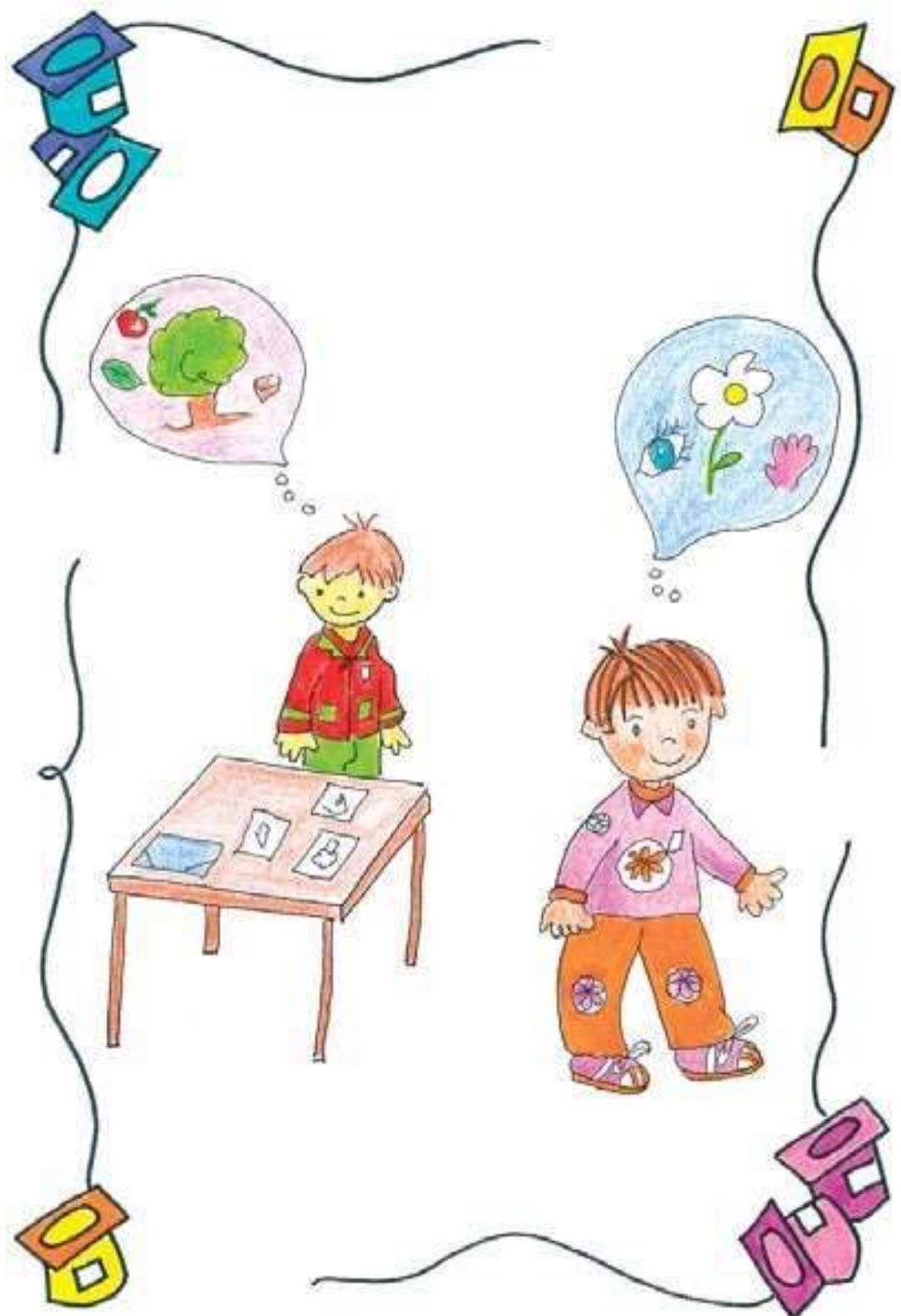
- 8 botellas vacías de 1,5 litros. Estarán marcadas de dos en dos con las letras y colores correspondientes (2 botellas letra A-color azul, 2 botellas letra B-color amarillo...);
- 56 vasos de petit-suisse;
- 28 aros;
- 28 bandejas de plástico;
- 4 cubos grandes con agua.

Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en las botellas colaborando con el resto del grupo.

Distribución. Habrá 4 filas de aros; a ser posible, cada fila de un color. Cada participante se colocará dentro de su aro, guardando una distancia aproximada de 2 metros entre un aro y otro.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona llenará sus dos vasos de petit-suisse con agua del cubo que tiene a su lado, los colocará sobre su bandeja, irá hasta el siguiente aro y los vaciará en los dos envases de su compañero -que los transportará en la bandeja- y regresará a recoger más agua. Éste a su vez hará lo mismo, es decir, irá hasta el tercer aro a vaciar el contenido y regresará a su aro a recoger más agua, formando así una cadena que finalizará en la última persona, que tendrá que vaciar el contenido de sus recipientes en las botellas.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de las botellas y puntuarán a los grupos. Luego, los capitanes vaciarán el contenido de las botellas en los cubos.



MEMORIA COLECTIVA



Materiales:

- 2 mesas grandes para los jueces;
- 4 mesas pequeñas provistas de una carpeta con folios preparados para el juego y un lápiz o un bolígrafo. Las mesas y las carpetas tendrán la letra identificativa (A, B, C, D) y estarán alejadas entre sí;
- 2 juegos de 30 fichas iguales (se utiliza un juego de *Memory*);
- 2 fichas con los nombres de los dibujos que aparecen en las tarjetas para facilitar la corrección de los jueces;
- 2 telas grandes.

Objetivo. Conseguir recordar entre todo el grupo el mayor número de nombres de los dibujos que se hayan visto durante 1 minuto.

Distribución. En un principio se situará a dos grupos alrededor de una mesa y a los otros dos grupos alrededor de la otra, donde previamente estarán colocadas y fijadas con chicle las fichas, de tal forma que se puedan observar sin problemas.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, los jueces retirarán las telas que tapaban las mesas y los participantes tendrán 1 minuto (medido por aquellos) para intentar memorizar el mayor número de dibujos. Cuando termine el tiempo, cada grupo irá a la mesa que tiene asignada, su capitán cogerá un folio de la carpeta y, entre todos, intentarán recorrer y anotar el nombre del mayor número de dibujos.

Finalizado el tiempo, entregarán la hoja a los jueces, quienes harán la comprobación y la valoración para su posterior puntuación, que irá en función del mayor número de palabras correctas conseguidas. Esta prueba, o bien no se ensaya y solamente se explica el funcionamiento de la misma, o, si se decide ensayar, se deben elegir otros dibujos diferentes.





REPORTEROS EN MOVIMIENTO

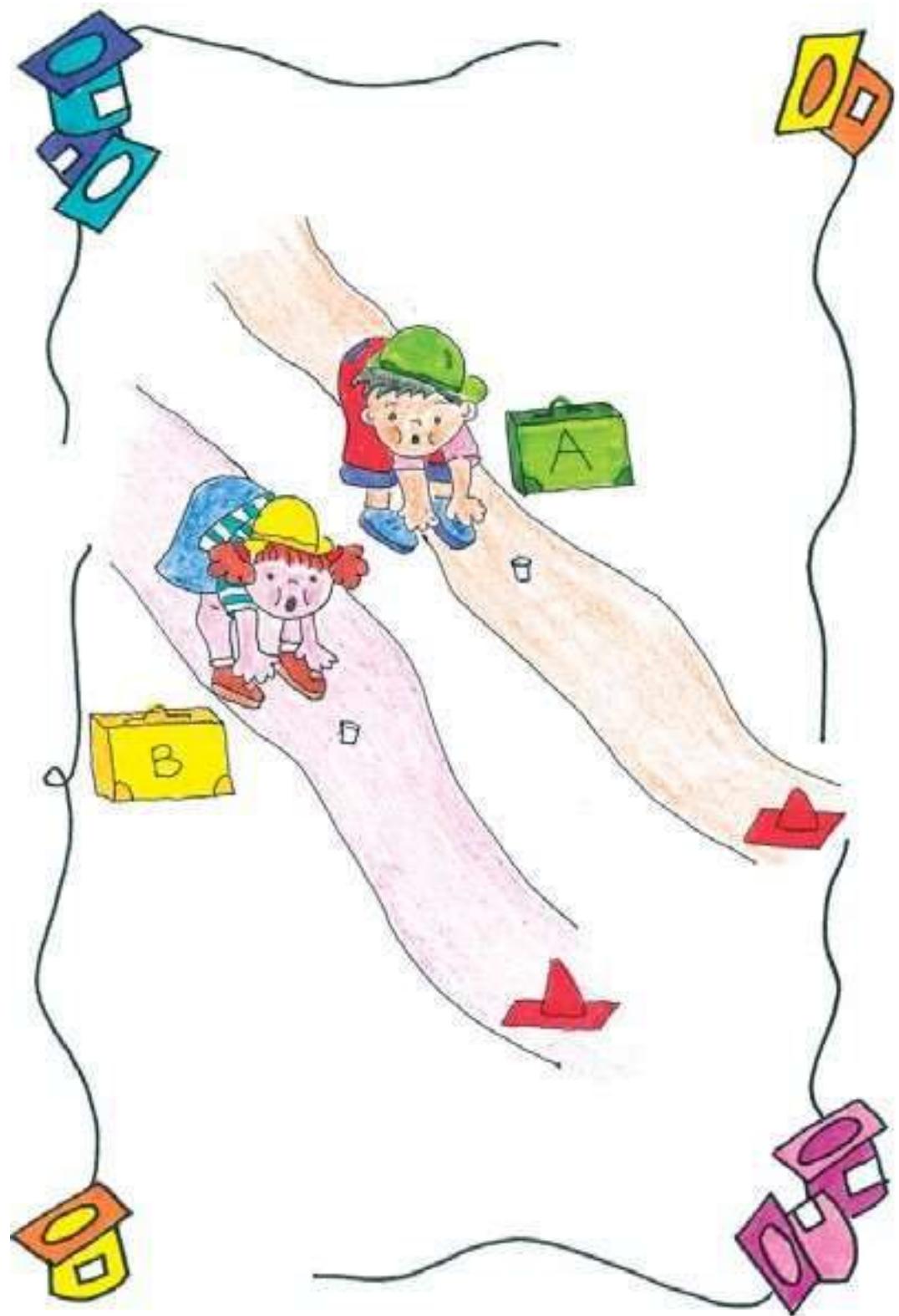
Materiales:

- 4 mesas (con la letra identificativa A, B, C, D). Esto puede ser opcional;
- 4 montones de hojas de papel de periódico;
- 8 piedras decoradas con los colores y letras correspondientes (A, B, C, D);
- 4 cámaras fotográficas de cartón, que harán las veces de testigo;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 1 caja grande para ir depositando las hojas de periódico ya utilizadas.

Objetivo. Conseguir trasladar el mayor número de noticias, es decir, de hojas de periódico, de un lado a otro de la zona asignada para la prueba.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa o de su taco de periódicos e irán saliendo por relevos con la cámara fotográfica.

Desarrollo. Cada grupo, que estará situado en fila detrás de su mesa o de su taco de periódicos, iniciará el juego cuando se dé la señal. El capitán cogerá la primera hoja de periódico, la doblará dos veces (por la mitad y otra vez por la mitad) y se dirigirá corriendo hasta la zona señalizada con un pivote y con una piedra que hará las veces de pisapapeles y que tendrá que levantar para colocar debajo las noticias. Una vez haya finalizado el tiempo, los jueces contarán y revisarán las hojas de periódico de los cuatro grupos que estén dobladas correctamente, es decir, dos veces, asignando los puntos correspondientes en función de estos criterios. Hecho esto, los capitanes ayudarán a los jueces a retirar las hojas de periódico utilizadas, que irán a la caja de reciclado, y dejarán la prueba lista para los siguientes equipos que lleguen.



YOGUR VIAJERO



Materiales:

- 8 pivotes identificados con las letras correspondientes (A, B, C, D);
- 4 sombreros;
- 4 envases de yogur identificados con número y letra (es conveniente tener alguno de repuesto);
- 4 maletas antiguas o 4 cajas forradas y con asas que imiten las maletas antiguas y que harán las veces de testigo;
- 4 marcas de salida hechas con cinta aislante enfrente de cada grupo.

Objetivo. Conseguir que el yogur del equipo sea el más viajero de todos, es decir, que sea el que más distancia recorra en el tiempo asignado.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su pivote de salida.

Desarrollo. El grupo se colocará en fila detrás de su pivote. El envase de yogur estará colocado sobre la marca de salida, hecha en el suelo con cinta aislante a dos metros de distancia de cada grupo. Cuando se inicie el juego, la primera persona, con la maleta en la mano, saldrá corriendo hasta llegar a la altura del yogur, posará la maleta, se agachará y dará cinco soplidos dirigidos hacia al envase de yogur intentando que avance lo más posible; a continuación, cogerá nuevamente la maleta e irá corriendo hasta el pivote que tiene enfrente, girará a su alrededor y volverá corriendo hacia su grupo entregando la maleta-testigo a la siguiente persona que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron cada uno de los envases de yogur y asignarán los puntos correspondientes dependiendo de la distancia alcanzada.



CAJA SORPRESA



Materiales:

- 4 juegos de dibujos iguales (24 dibujos para cada equipo). (Véase anexo);
- 4 hojas con la lista de los dibujos, en orden distinto. (Véase anexo);
- 8 cajas, de zapatos, golosinas, etc. (identificados por pares con las letras A, B, C, D);
- 4 gorras o sombreros.

Objetivo. Conseguir completar ordenadamente todos los dibujos de las fichas o el mayor número posible de los mismos.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera al lado de su caja vacía y con su lista de palabras vuelta boca abajo. Enfrente de ellos se pondrá la caja llena con los dibujos correspondientes.

Desarrollo. Al inicio del juego, la primera persona dará la vuelta a hoja, leerá la primera palabra, por ejemplo: “gato”, se dirigirá hasta la caja situada enfrente de su grupo (donde se encuentran todos los dibujos de la lista) y buscará el dibujo del gato. Cuando lo encuentre, regresará hacia su grupo, colocará la hoja boca abajo en la caja vacía, entregará el sombrero (testigo) a la siguiente persona que leerá el segundo nombre de la lista y hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las hojas obtenidas por los grupos, ayudándose de la lista de dibujos correspondiente, para ver si están colocadas como se indica, otorgando los puntos en función de ello.





RECORDANDO EL CARNAVAL

Materiales:

- 28 bolsas de plástico (una por grupo) con diferentes ropa y accesorios para disfrazarse;
- 1 radiocassette o pandero.

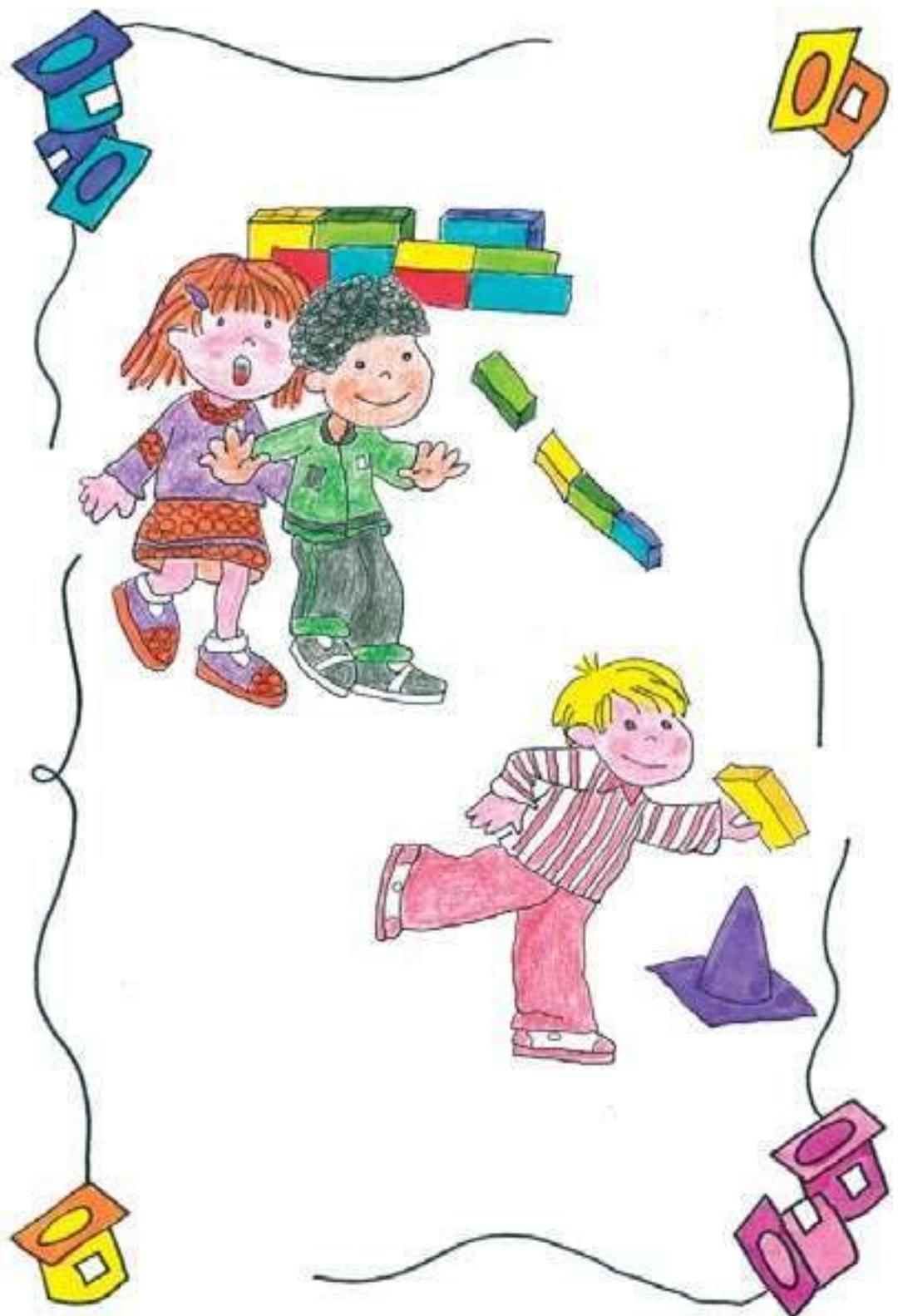
Objetivo. Reír, bailar, disfrutar con un juego nuevo y diferente.

Distribución. Los cuatro grupos participantes se colocarán sentados detrás de su bolsa alrededor de un círculo, mezclándose los componentes de los grupos entre sí.

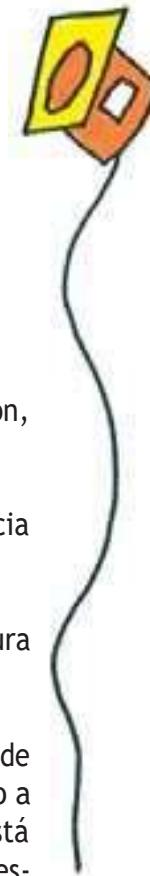
Desarrollo. Antes de que el juego comience, se les explicará su dinámica. Luego, cuando se marque el inicio del juego, se pondrá en marcha el radiocassette o se golpeará el pandero. Todo el grupo deberá ir hacia el centro del círculo y moverse al son de la música. Cuando pare, cada grupo se dirigirá hacia el lugar donde se encuentra su bolsa y buscará una prenda de ropa o accesorio para disfrazarse y así estar preparado para cuando la música vuelva a sonar. Entonces, deberá dirigirse al centro del círculo para bailar. Se realizará esto las veces que se considere oportuno.

Una vez finalizado el tiempo, el personal docente ayudará a desvestirse a quienes lo necesiten y a colocar todo nuevamente en la bolsa para recibir a los siguientes grupos. Se concederá el mayor número de puntos a los 4 grupos por su esfuerzo y maestría en el baile.

Este juego no se ensaya. Lo único que necesita es la preparación y recopilación de los materiales; para ello se recurre a la colaboración de parte del alumnado que se encargará de traer al colegio prendas y complementos de diferentes disfraces sin saber para qué se van a utilizar.



ALBAÑILES OLÍMPICOS



Materiales:

- 24 ladrillos de plástico;
- 4 marcas de salida hechas con cinta aislante enfrente de cada grupo;
- 8 pivotes (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D);
- 4 paletas de albañil, hechas con mangos de combas, alambre y cartón, que harán las veces de testigo.

Objetivo. Conseguir recorrer con la fila de ladrillos la mayor distancia posible hasta finalizar el tiempo.

Distribución. Se colocarán en fila detrás del pivote de salida a la altura de los ladrillos, que estarán colocados formando una torre.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, la primera persona de cada grupo coge el primer ladrillo de la torre y lo coloca en el suelo a partir de la señal. Luego, continúa corriendo hasta el pivote que está enfrente de su grupo, allí gira alrededor de él y regresa a entregar el testigo (paleta) a la persona siguiente que hará lo mismo con el segundo ladrillo. Cuando se terminen los ladrillos de la torre, a quien le toque salir cogerá el primer ladrillo que se había colocado en el suelo y lo pasará hacia delante, intentando así que su fila de ladrillos vaya avanzando. Luego continuará realizando el recorrido marcado, es decir, continuar hasta el pivote, girar, volver y entregar el testigo y así sucesivamente con todos los participantes.

Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán lo que avanzaron las filas de ladrillos de cada grupo y otorgarán los puntos correspondientes. Después, los capitanes colocarán los ladrillos nuevamente en una torre en la línea de salida para el siguiente grupo.



EL GUSANO



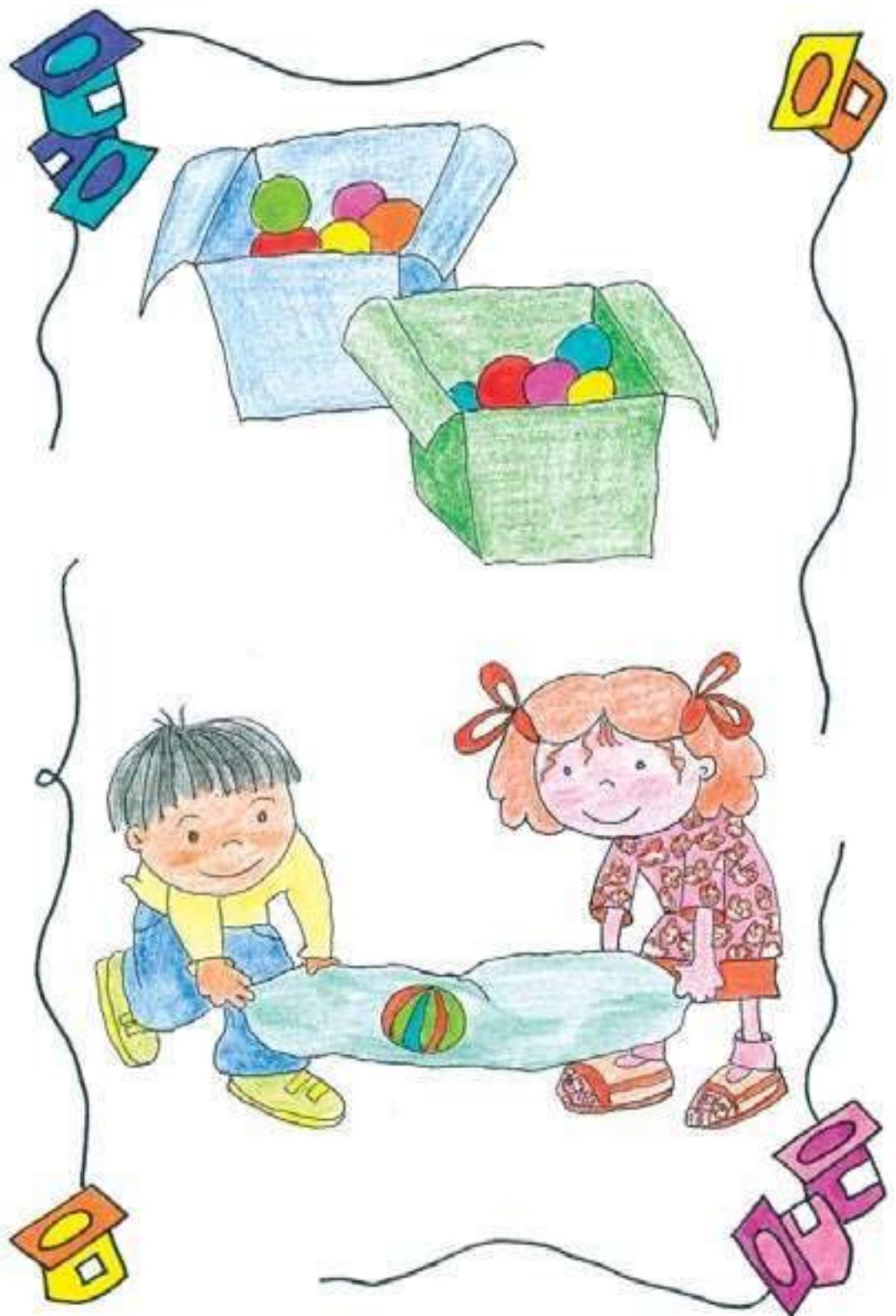
Materiales:

- 4 cordones de plástico con un tope al final para engarzar las bolas o cuentas. Es conveniente preparar alguna de repuesto;
- 4 diademas con antenas (de gusano) que harán las veces de testigo;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 cajas de plástico identificadas con las letras correspondientes, que tendrán dentro bolas y cuentas de engarzar de diferentes tamaños y colores.

Objetivo. Conseguir engarzar en el tiempo asignado el mayor número de bolas o cuentas en el cordón.

Distribución. Los grupos se colocan detrás de su pivote y enfrente de su caja, llena de bolas y cuentas. La primera persona, con el cordel de engarzar en la mano, deberá llevar puesta la diadema que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo. Una vez se marca el inicio del juego, la primera persona de cada grupo sale en dirección a su caja con la diadema puesta. Allí coge una bola o cuenta y la engarza en su cordel. Cuando lo consigue, regresa hacia su grupo, le entrega el cordel y la diadema a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo. Al finalizar el tiempo, los jueces contabilizarán las bolas o cuentas que cada grupo fue capaz de engarzar, otorgando los puntos correspondientes. A continuación, volverán a llevar las bolas y cuentas a sus cajas, con la ayuda de los capitanes, dejándolas preparadas para los siguientes grupos.



TRANSPORTE COLECTIVO



Materiales:

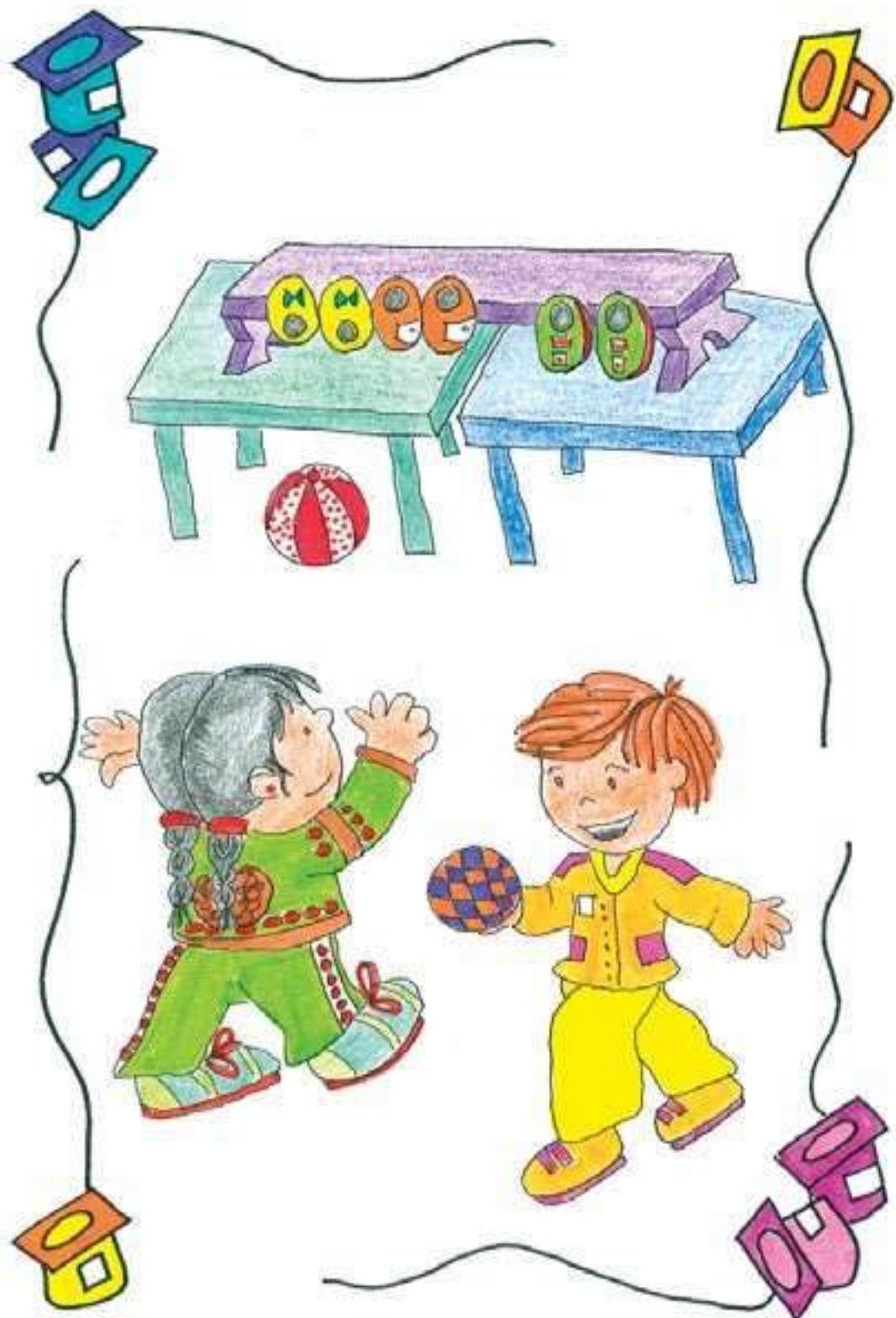
- 8 cubos o papeleras (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D);
- 4 telas grandes;
- aproximadamente unas 60 pelotas pequeñas de todo tipo (tenis, fútbol, papel...), a razón de unas 15 por equipo.

Objetivo. Conseguir trasladar el mayor número de pelotas, colectivamente, del cubo o papelera de partida al cubo o papelera que se tenga enfrente.

Distribución. Los grupos se colocarán a la altura de su cubo salida cogiendo la tela colectivamente y formando una especie de alfombra voladora.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, la persona encargada de cada grupo cogerá una pelota del cubo y la colocará encima de la tela. A continuación, correrá hacia el cubo situado enfrente para depositar allí la pelota; luego regresará para coger otra. Se deberán tener en cuenta las diferentes edades de los componentes de cada equipo para adecuar la velocidad y la carrera.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán las pelotas transportadas, asignarán los puntos correspondientes y devolverán las pelotas a los cubos de salida con la ayuda de los capitanes.



TIRO AL ZAPATO



Materiales:

- 8 mesas;
- 4 cubos o papeleras (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 bancos suecos;
- gimnasio o zona acotada con bancos u otro material;
- los zapatos o playeros de los participantes;
- pelotas de papel (bolas de papel de periódico envueltas con cinta aislante), repartidas en los 4 cubos.

Objetivo. Conseguir derribar el mayor número de zapatos colocados encima de los bancos mediante el lanzamiento de las pelotas de papel.

Distribución. El juego se realiza en el gimnasio. Cada grupo contará con dos mesas separadas que soportarán un banco invertido. En las dos baldas (el asiento y la barra inferior) del banco sueco se colocarán los zapatos de los participantes. Se aprovecha un espacio cerrado y con parquet para que jueguen descalzos. A una distancia aproximada de unos 3 metros, otro banco delimitará la zona de lanzamiento, al lado de la cual estarán guardadas en un cubo las pelotas de papel.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona cogerá tres bolas de papel y las lanzará intentando derribar algún zapato. A continuación, recogerá las tres pelotas de papel y las depositará nuevamente en el cubo, dando paso a la siguiente persona que hará lo mismo. Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número de zapatos que cada equipo haya conseguido derribar y asignarán los puntos correspondientes. Si se estima conveniente, se pueden colocar encima de los bancos otro tipo de objetos: bolos de plástico, botellas de agua y de plástico pequeñas...

Deberá tenerse en cuenta, para marcar el final del juego, que, como los participantes deberán calzarse y atar los cordones, pueden necesitar ayuda.



DESCANSO



Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de los demás y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

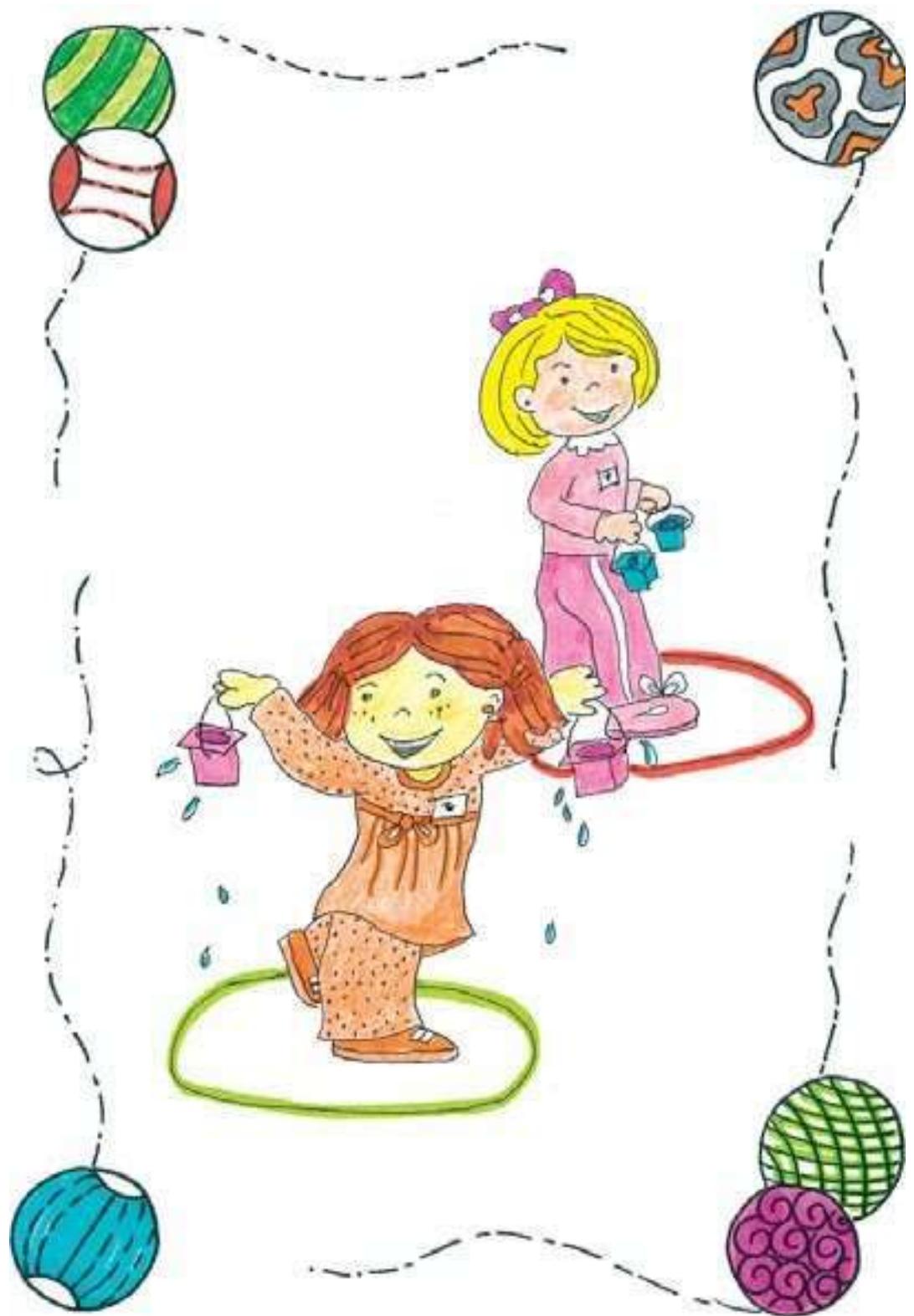
Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.

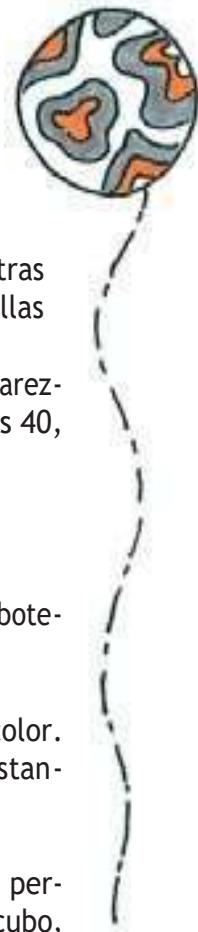
JUEGOS DE CONVIVENCIA

III





LOS AGUADORES



Materiales:

- 8 botellas vacías de 1.5 litros, marcadas de dos en dos con las letras y el color correspondientes (2 botellas letra A-color azul, 2 botellas letra B-color amarillo...);
- envases de yogur, atravesados con una cuerda, de tal forma que parezcan cubos de agua en miniatura. Hay que tener preparado unos 40, para prever posibles roturas;
- 28 aros;
- 4 cubos grandes con agua.

Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en las botellas entre todo el grupo.

Distribución. Habrá 4 filas de aros; a ser posible, cada fila de un color. Los participantes de colocarán cada uno dentro de su aro, a una distancia aproximada de 2 metros entre un aro y otro.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona de cada equipo llenará sus dos vasos de yogur con agua del cubo, y, cogiéndolos por la cuerda como si de un cubo se tratase, irá hasta el siguiente aro teniendo cuidado de que no verter el agua. Allí los vaciará en los envases de su compañero -que igualmente los transportará cogidos por la cuerda- y regresará a recoger más agua. Este a su vez hará lo mismo, es decir, irá hasta el tercer aro a vaciar el contenido y regresará a su aro a recoger más agua, formando una cadena que finalizará en la última persona. Esta tendrá que vaciar el contenido de sus recipientes en las botellas.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de las botellas y puntuarán a los grupos. A continuación, los capitaines vaciarán el contenido de las botellas en los cubos.



ENCUENTRA LA FRASE



Materiales:

- 2 mesas grandes para los jueces y dos sillas;
- 4 mesas pequeñas provistas de una carpeta con folios preparados para el juego y un lápiz o un bolígrafo. Las mesas y las carpetas tendrán la letra identificativa (A, B, C, D) y estarán alejadas entre sí.

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo el mayor número de frases que contengan la palabra que se les da y el mínimo de palabras exigido (cinco palabras para cada frase).

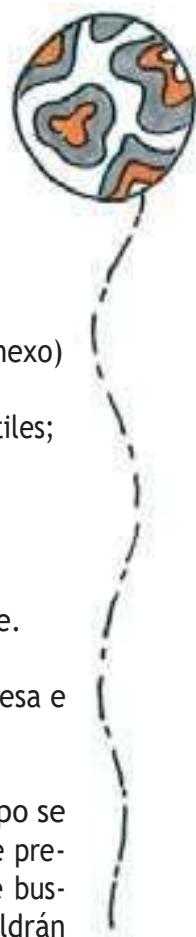
Distribución. Todos los grupos se colocarán junto a las mesas de los jueces hasta que se marque el inicio del juego, momento este en que se dirigirán a sus respectivas mesas (A-B-C-D).

Desarrollo. Cuando esto suceda, sacarán una hoja de la carpeta donde figurará una lista de las palabras: una palabra empieza por A (avión), otra por B (bocadillo) y así sucesivamente hasta terminar el abecedario. Deben escribir con cada una de ellas, o con las que les dé tiempo, una frase de cinco palabras. Por ejemplo: “El avión es muy grande”, “El bocadillo era para Luisa” y así sucesivamente con todas las palabras que les dé tiempo.

Una vez finalizado el tiempo, los capitanes llevarán su ficha a los jueces que contabilizarán y asignarán los puntos correspondientes a cada grupo.



¡VAYA CUENTO!



Materiales:

- 4 mesas (A, B, C, D);
- 4 carpetas, dentro de las cuales hay hojas de preguntas (véase anexo) y hoja para escribir la respuesta;
- 4 libros, que se elaboran con fichas de cuentos tradicionales infantiles;
- 4 bolígrafos;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 2 fichas con las respuestas, una para cada juez.

Objetivo. Contestar el mayor número de preguntas correctamente.

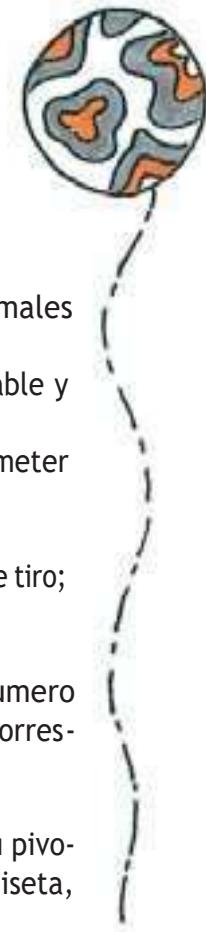
Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa e irán saliendo por relevos.

Desarrollo. Cuando se dé la señal de inicio del juego, cada grupo se hallará situado en fila detrás de su mesa. El capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera y se dirigirá corriendo hasta su libro, donde buscará la respuesta, regresará a su mesa y la anotará. De ese modo saldrán una a una todas las personas del equipo. Una vez finalizado el tiempo, los jueces, que tienen hojas de respuestas, revisarán las fichas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.

En este juego, como se puede apreciar al leer las preguntas tipo del anexo correspondiente de esta prueba, hemos recurrido a autores y dibujos de libros de cuentos conocidos. En otros casos se aprovechó para trabajar con dichos autores o con su obra en el área de Lengua.



EL ANIMAL MÁS FIERO



Materiales:

- 4 mesas para colocar los paneles;
- 4 paneles para pegar en cada uno de ellos 5 cabezas de animales hechas con pasta de papel: 3 de ovejas, 2 de lobos y 1 de tigre;
- unas 80 anillas aproximadamente (20 por grupo), hechas con cable y cinta aislante;
- 4 cubos o papeleras (identificados con las letras A, B, C, D) para meter las anillas;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 marcas hechas con cinta aislante en el suelo para señalizar la zona de tiro;
- 4 camisetas que harán las veces de testigo.

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo enganchar el mayor número de anillas en las cabezas de animales colocadas en los paneles correspondientes.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel. El primer jugador tendrá puesta la camiseta, que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí cogerá tres anillas del recipiente y, sin sobrepasar la marca (hecha en el suelo con cinta aislante), realizará un lanzamiento. Antes de regresar hacia su grupo, recogerá las anillas que no haya conseguido enganchar en ninguna cabeza de animal y las depositará en el envase destinado a tal fin. A continuación, regresará hacia su grupo, se quitará la camiseta, se la entregará a la siguiente persona, que, una vez que se la haya puesto, saldrá y hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las anillas enganchadas en los animales de cada panel y otorgarán los puntos correspondientes: 3 puntos, la cabeza de tigre; 2 puntos, la cabeza de lobo; 1 punto, la cabeza de oveja. Al final, los capitanes depositarán las anillas en los recipientes correspondientes para los siguientes grupos.



GATO CON GUANTES NO CAZA RATONES

Materiales:

- 4 quesos hechos con corcho blanco y atravesados por una varilla de plástico;
- 4 pares de guantes que harán las veces de testigos;
- aproximadamente 80 ratones de cartulina (20 por grupo diferenciados con algún tono de color) que tendrán en el centro un pequeño agujero hecho con un perforador;
- 4 cajas. Pueden servir las tapas de las cajas de folios (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 mesas para colocar los quesos (identificadas con las letras A, B, C, D).

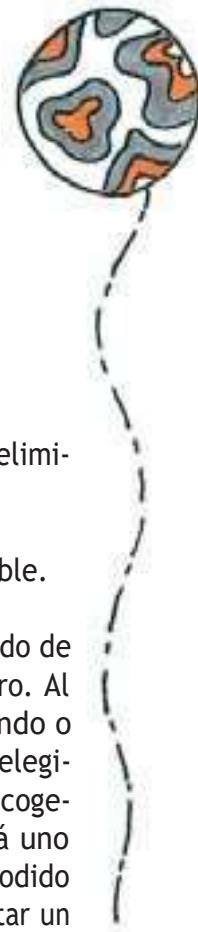
Objetivo. Conseguir engarzar el mayor número de ratones en el queso que se tenga asignado.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su caja con los ratones y de la mesa con el queso. El primer participante llevará puestos los guantes, que harán las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo, con los guantes puestos, saldrá corriendo. Cogerá un ratón de la caja, que se encuentra a mitad del recorrido. Luego continuará la marcha hasta el final del trayecto, donde hallará el queso sobre la mesa. Allí, engarzará el ratón en la varilla de plástico que atraviesa el queso y regresará hacia su grupo quitándose los guantes (testigo) y entregándolos a la persona siguiente del grupo, que hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán los ratones de cada queso y otorgarán los puntos correspondientes. Al final, los capitanes llevarán los ratones a las cajas correspondientes para los siguientes grupos.



¿QUIÉN LA PILLA?



Materiales:

- 1 radiocassette o 1 pandero;
- 2 bancos suecos;
- 28 cariocas, pañuelos, volantes de badminton...

Objetivo. Conseguir mantener el mayor número de jugadores sin eliminar al finalizar el juego.

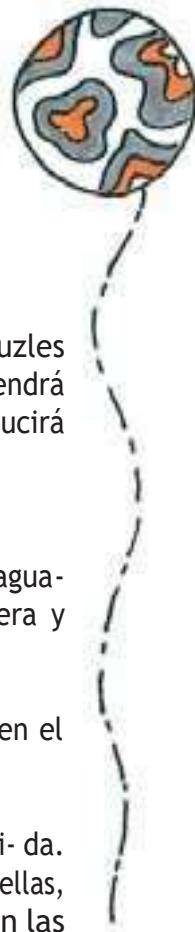
Distribución. Todos los grupos se mezclarán en el espacio disponible.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, el juez encargado de la prueba pondrá en marcha el radiocassette o golpeará el pandero. Al son de la música se desplazarán por el espacio disponible bailando o moviéndose con el volante de badminton, la carioca o el material elegido en la mano. Cuando pare la música, lanzarán su objeto al aire y cogerán lo más rápido posible otro diferente al que lanzaron (habrá uno menos que participantes) quedando eliminado quien no haya podido coger nada. Antes de reanudar el juego, el juez se encargará de quitar un objeto para que cada vez que pare la música haya una persona eliminada. Los eliminados pasarán al banco sueco.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán cuántos jugadores quedan sin eliminar en cada equipo y concederán los puntos que les correspondan.



¿DÓNDE VA LA PIEZA?



Materiales:

- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 paneles de corcho con 21 piezas extraíbles, similares a los puzzles infantiles de encajar. Para ayudar a poner y quitar, cada pieza tendrá pegada una aguja señalizadora en forma de diálogo. Cada panel lucirá el dibujo de una estación: primavera, verano, otoño, invierno;
- 4 cajas para depositar las piezas;
- mesas para apoyar los paneles;
- 4 sombreros diferentes, uno para cada estación (sombrero de agua-otoño, sombrero de lana-invierno, sombrero con flores-primavera y gorra o visera-verano), que harán las veces de testigo.

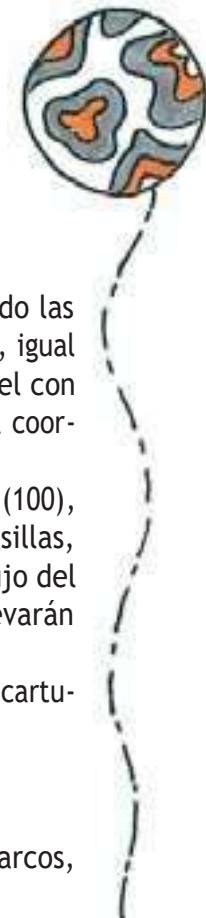
Objetivo. Conseguir colocar el mayor número de piezas posibles en el panel durante el tiempo asignado.

Distribución. Los grupos se colocarán en fila detrás de su pivote de salida. Enfrente de cada grupo estarán colocadas las mesas y, apoyados en ellas, los paneles correspondientes. Al lado de las mesas estarán las cajas con las fichas que se deben colocar.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, la primera persona de cada grupo, que tendrá puesto el sombrero que le corresponda en función de la estación que represente su panel, sale, llega hasta donde está colocado el suyo, coge una pieza de la caja y busca en qué lugar del panel la tiene que colocar (igual que si fuese un juego de encajar gigante). Después regresa corriendo hacia su grupo, entrega el sombrero-testigo a la persona siguiente, que hará lo mismo. Finalizado el tiempo, los jueces comprobarán el número de piezas que cada grupo haya conseguido encajar y otorgarán los puntos correspondientes. Al final los capitanes colocarán las piezas nuevamente en las cajas para los siguientes grupos.



HUNDIR LA FLOTA



Materiales:

- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 paneles de madera o corcho divididos en 100 casillas, señalando las coordenadas horizontales de la A a la J y las verticales del 1 al 10, igual que en el juego de los barcos. Cada casilla estará pegada al panel con un poco de velcro, para que se pueda la quitar con facilidad de la coordenada;
- 4 láminas de papel o cartulina con los dibujos de todas las casillas (100), con los barcos marcados: 1 barco de 4 casillas, 2 barcos de 3 casillas, 3 barcos de 2 casillas y 4 barcos de 1 casilla y el resto con el dibujo del agua. Las 4, diferentes entre sí, irán pegadas a los paneles y llevarán encima pegadas las tapas de cartulina;
- 4 cajas (identificadas con las letras A, B, C, D) para depositar las cartulinas que tapaban las casillas elegidas;
- 4 mesas para apoyar los paneles;
- 4 testigos (por ejemplo, un sombrero marinero).

Objetivo. Se trata de conseguir, al igual que en el juego de los barcos, hundir o tocar el mayor número de ellos.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel. El primero tendrá el sombrero puesto, que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí escogerá una casilla (por ejemplo, B-5), levantará la cartulina que la tapa y conocerá ya el resultado de su elección, es decir, si consiguió dar en el blanco o hizo agua. Luego, depositará la tapa de cartulina en la caja y regresará hacia su grupo, donde se quitará el sombrero marinero, se lo entregará a la siguiente persona del grupo que, una vez que se lo haya puesto, saldrá y hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las casillas que cada grupo consiguió levantar dando en el blanco (es decir, que tengan debajo un barco o una parte de un barco) y otorgarán los puntos. Con la ayuda de los capitanes, colocarán nuevamente las cartulinas tapando el panel y dejando todo preparado para los siguientes grupos.



DALE A LA DIANA



Materiales:

- 4 antifaces (opcional);
- 4 paneles de moqueta decorados con diferentes dibujos (por ejemplo, un payaso);
- 4 mesas para apoyar los paneles;
- 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D);
- aproximadamente 80 pelotas de ping-pong, cubiertas parcialmente con velcro adhesivo: 20 por grupo;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- si se decide lanzar las pelotas, 4 marcas hechas con cinta aislante en el suelo para señalizar la zona de tiro.

Objetivo. Conseguir pegar en el panel el mayor número de pelotas en el tiempo dado. Hay dos opciones: colocando la pelota a ojos ciegos o lanzándolas.

Distribución. Los grupos se colocan en fila detrás de su pivote. Enfrente estarán colocados los paneles apoyados en las mesas y a su lado los cubos con las pelotas.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego:

- a) Si se elige la opción de lanzar, las primeras personas de cada grupo saldrán corriendo, llegarán hasta el cubo de las pelotas, cogerán tres y las lanzarán. Recogerán del suelo las que no queden pegadas en el panel y las devolverán al cubo. Después regresarán hacia el lugar donde está su grupo y saldrá la siguiente que hará lo mismo.
- b) Si se elige la otra opción, saldrán de dos en dos, una de ellas con el antifaz puesto, guiada por otra persona que la llevará cogida de la mano. Al llegar al cubo, esta le ayudará a coger tres pelotas y a partir de ahí solo le podrá dirigir con la palabra para pegar las pelotas en el panel. Después regresarán a su puesto y quien llevaba el antifaz pasa al final del grupo y quien dirigía pasa a ser dirigida por una nueva persona.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán las pelotas pegadas en cada panel; con la ayuda de los capitanes las devolverán a los cubos correspondientes y asignarán los puntos.



BALONES FUERA



Materiales:

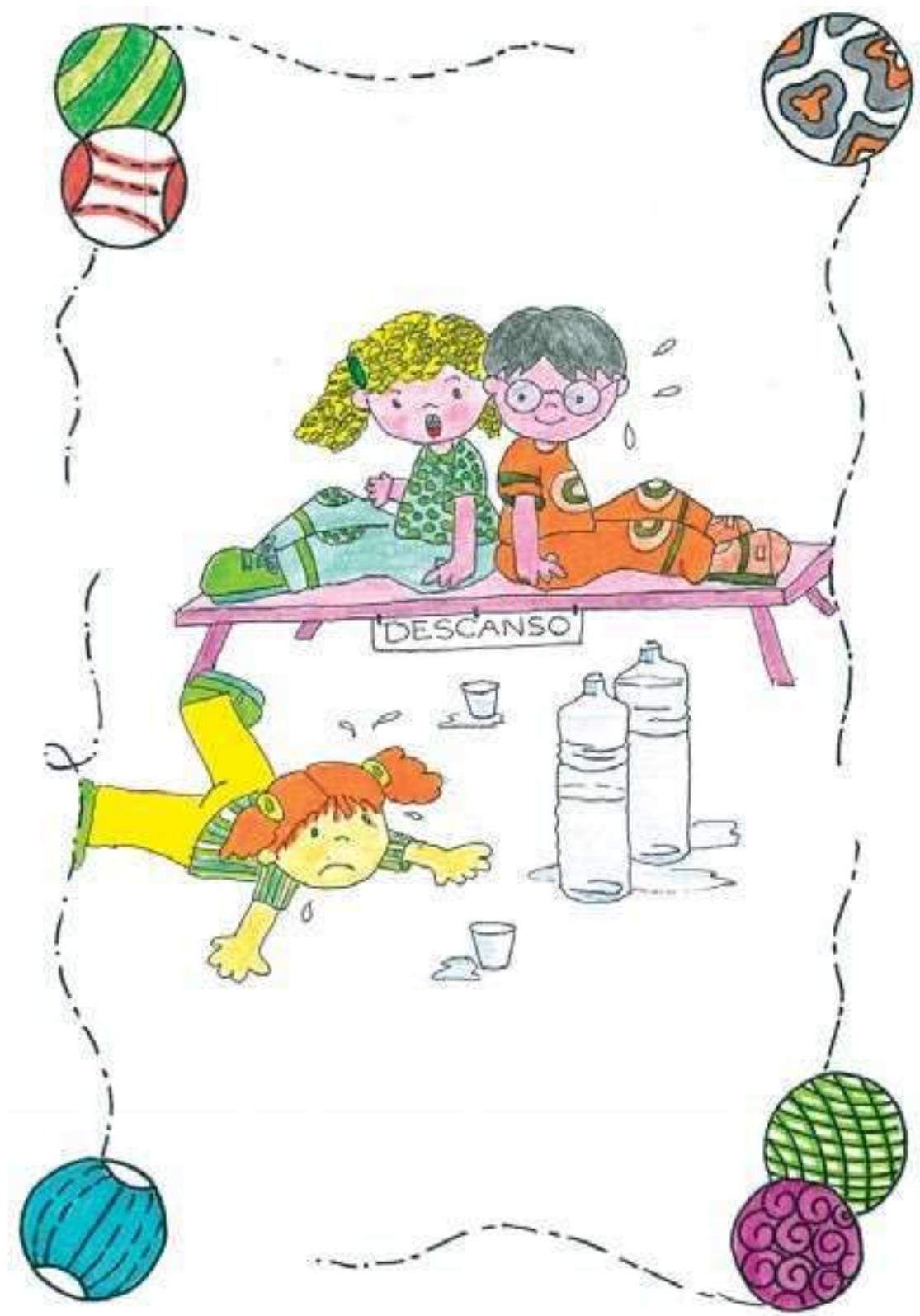
- muchas pelotas y balones de todo tipo, color y tamaño;
- 4 cajas grandes (identificadas con las letras A, B, C, D);
- gimnasio o zona acotada con bancos u otro material.

Objetivo. Conseguir vaciar las cajas o zonas asignadas y tener el menor número de pelotas o balones posibles cuando el tiempo finalice.

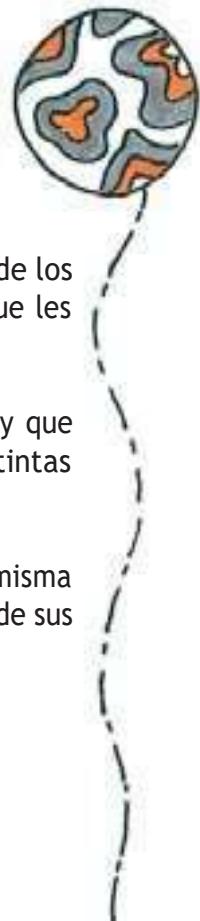
Distribución. En el gimnasio, colocados participantes, balones y pelotas en dispersión por la sala.

Desarrollo. El juego consiste en recoger los balones y pelotas que haya en el gimnasio y depositarlas en las zonas o cajas de cualquiera de los otros tres equipos. No está permitido lanzar o tirar los balones o pelotas, pues deben ser depositadas. También está permitido desprenderse de aquellos balones o pelotas que fueron dejando en las cajas o en las zonas de juego propias.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizan el número de pelotas y balones que cada equipo tiene en sus cajas o en sus zonas y asignará los puntos correspondientes, teniendo en cuenta que lo importante es tener el menor número de pelotas o balones. El cómputo puede hacerse vaciando las cajas y así queda la prueba preparada para los siguientes grupos.



DESCANSO



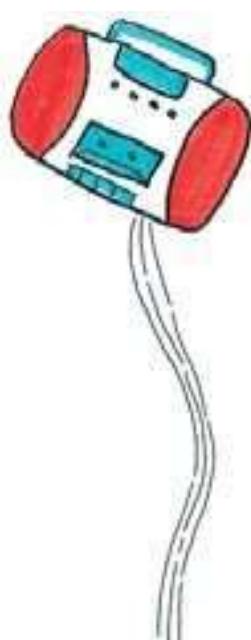
Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de los demás y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.

JUEGOS DE CONVIVENCIA

IV





SE ME HACE LA BOCA AGUA

Materiales:

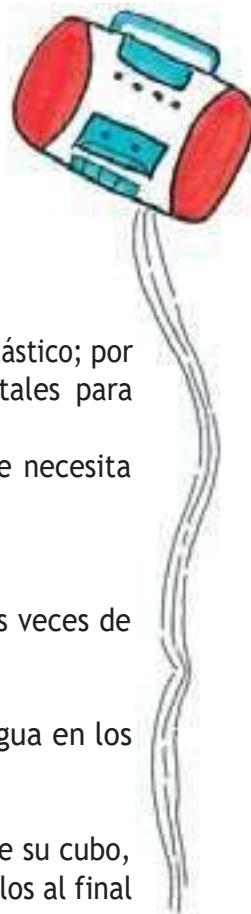
- 4 cubos grandes con agua;
- 4 cubos transparentes. Se pueden también utilizar envases de plástico; por ejemplo de chucherías, marcados con unas rayas horizontales para facilitar la comprobación de los niveles de agua;
- vasos de plástico pequeños (los más pequeños posibles). Se necesita uno por participante puesto que lo van a llevar en la boca;
- 8 neumáticos (2 por grupo) para el circuito;
- ladrillos y picas para el circuito;
- 4 botellas pequeñas (250 cc.) de agua vacías, que harán las veces de testigo.

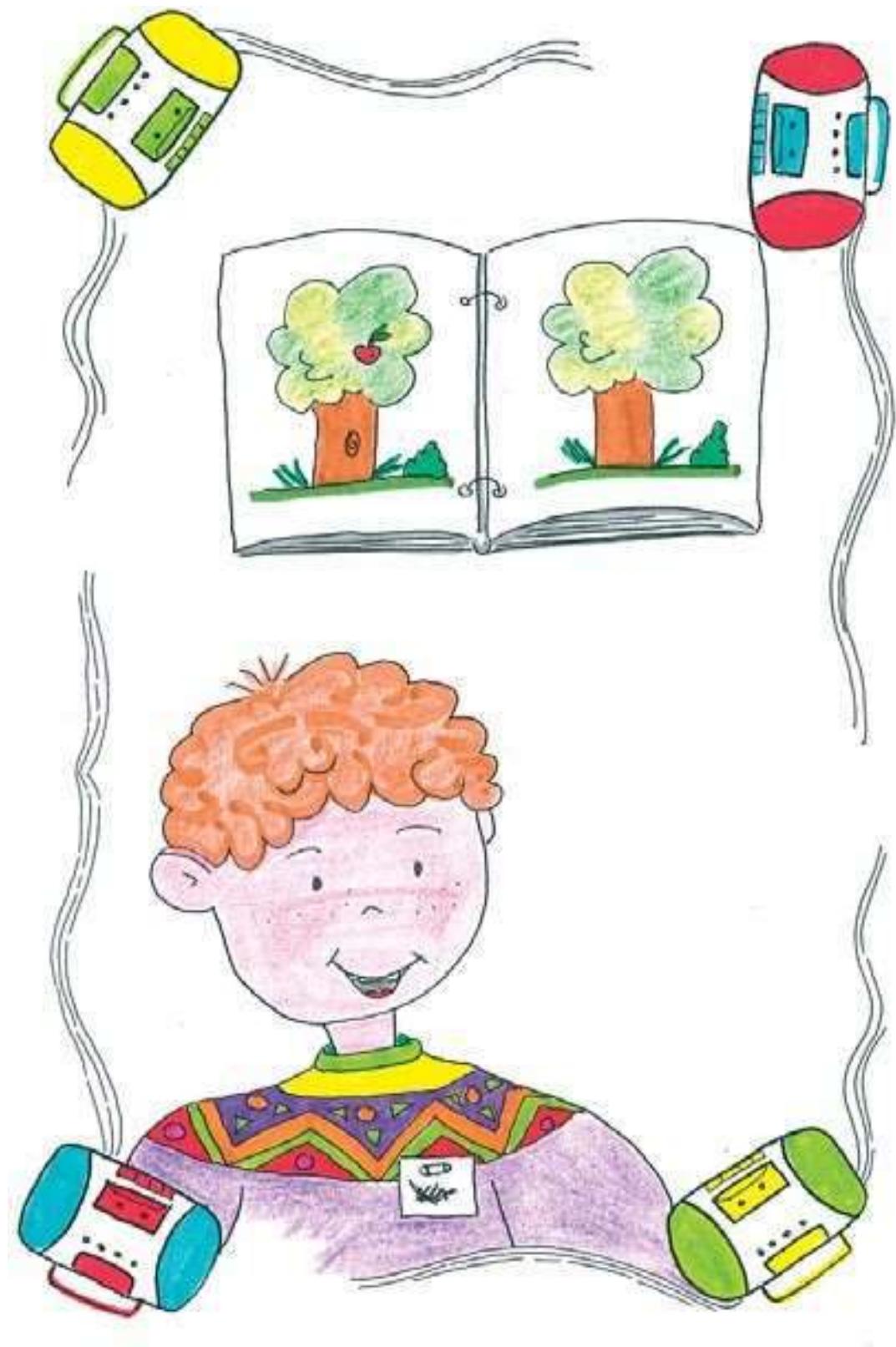
Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en los cubos o envases, entre todo el grupo.

Distribución. Los participantes se colocarán en fila detrás de su cubo, que estará lleno de agua, y enfrente de su circuito de obstáculos al final del cual está colocado el otro cubo o envase que deben llenar.

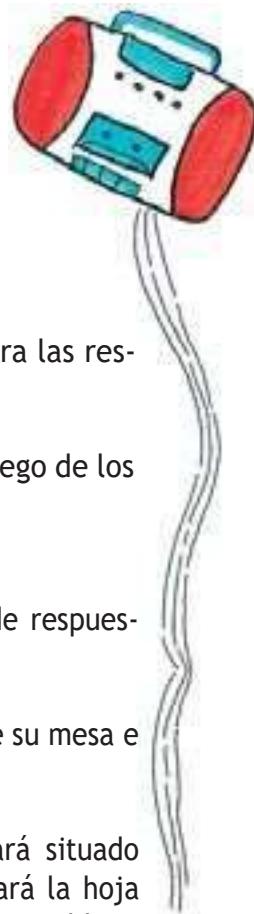
Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona de cada grupo llenará su vaso con agua del cubo, lo sujetará en su boca y, teniendo cuidado de no verter el agua, realizará el circuito de obstáculos preparado con neumáticos, picas y ladrillos. Cuando llegue a la altura del otro cubo cogerá el vaso, vaciará su contenido en ese segundo cubo, regresará a su grupo haciendo el recorrido de los obstáculos a la inversa y llevando su vaso en la mano. Allí, entregará el testigo (botella pequeña) a la siguiente persona, que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua de los cubos y puntuarán a los grupos. Después, los capitanes vaciarán el contenido de los cubos para prepararlos para los siguientes grupos.





ENCUENTRA EL ERROR



Materiales:

- 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
- 4 carpetas (con tabla de preguntas y tabla en blanco para las respuestas);
- 4 bolígrafos;
- 4 libros confeccionados con pares de fichas a modo de juego de los errores para que encuentren las diferencias;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo el mayor número de respuestas correctas.

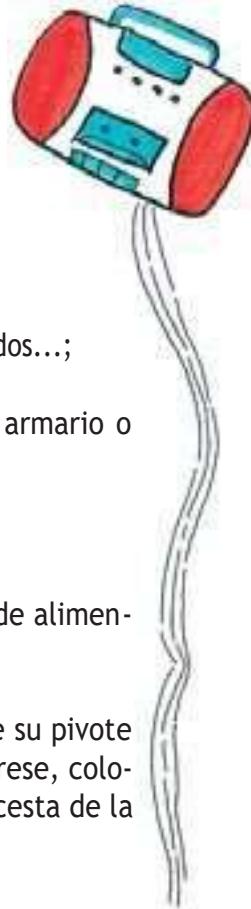
Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa e irán saliendo por relevos.

Desarrollo. Cuando se dé la señal, cada grupo, que estará situado en fila detrás de su mesa, iniciará el juego. El capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera y se dirigirá corriendo hasta su libro, buscará la respuesta (el error o lo que cambie en los dos dibujos marcados) y regresará a su mesa, donde anotará la respuesta. Así irán saliendo uno a uno todas las personas del equipo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de respuestas, revisarán las fichas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.



LA CESTA DE LA COMPRA



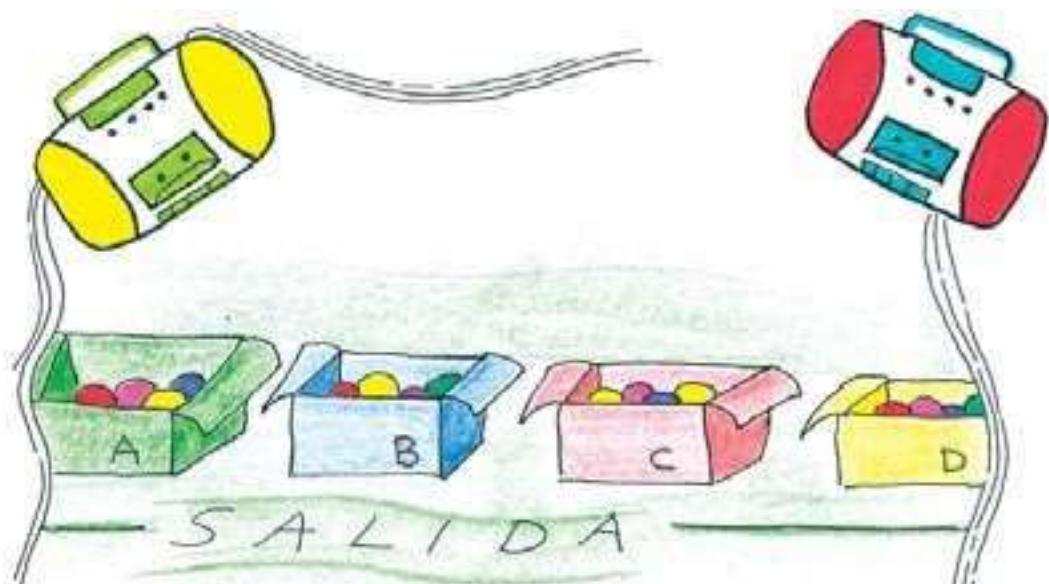
Materiales:

- 4 antifaces;
- 4 juegos surtidos de comida: frutas, huevos, salchichas, helados...;
- 4 sacos o bolsas de plástico opacas;
- 4 cajas de cartón, con divisiones, que hagan las veces de armario o nevera;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 cestas de supermercado.

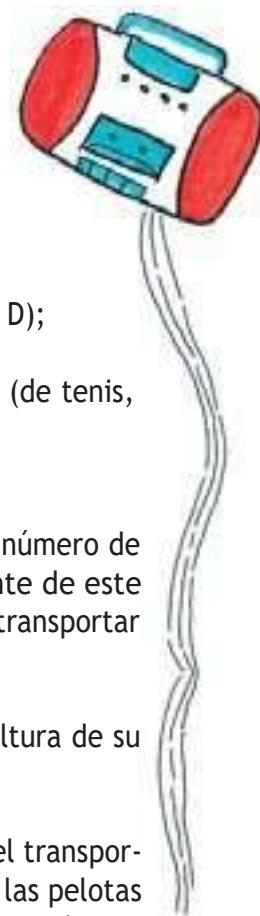
Objetivo. Llenar el armario o nevera con la mayor cantidad de alimentos posible.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su pivote e irán saliendo por relevos cuando su compañero anterior regrese, coloque en el armario la comida que haya traído y le entregue la cesta de la compra (testigo) para continuar.

Desarrollo. Cada grupo, que estará situado en fila detrás de su pivote, iniciará el juego cuando se dé la señal. La primera persona saldrá con la cesta de la compra en la mano, llegará hasta donde se encuentra su saco y se colocará el antifaz (para no ver las piezas de comida, que tienen puntuación diferente). Cuando saque una pieza, se quitará el antifaz, la meterá en su cesta de la compra y regresará hacia su grupo. Al llegar allí, colocará la comida en la parte del armario o nevera que le corresponda, en función de lo que haya traído (huevos, salchichas, fruta...), entregará la cesta-testigo a la siguiente y así saldrán uno a uno todas las personas del equipo. Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con la tabla de puntuaciones, revisarán los armarios de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes. Luego, los capitanes ayudarán a depositar nuevamente las piezas de comida en las bolsas para los próximos grupos que vayan a jugar.



TRANSPORTE CHINO



Materiales:

- 8 cubos (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D);
- 8 picas;
- unas 80 pelotas pequeñas, aproximadamente 20 por grupo (de tenis, pelotas blandas, de floorball, de papel de periódico...);
- 4 sombreros chinos hechos de cartulina.

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo trasladar el mayor número de pelotas desde el cubo de salida a otro cubo situado enfrente de este aproximadamente a unos 15 metros de distancia; se deben transportar de una en una y utilizando dos picas.

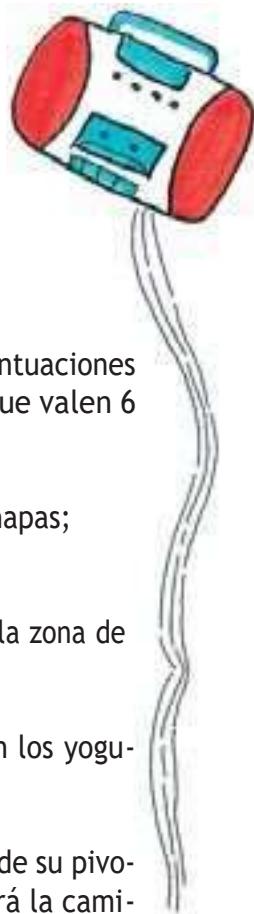
Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera a la altura de su cubo de salida.

Desarrollo. Cada grupo, provisto de dos picas para realizar el transporte chino, se colocará en fila detrás de su cubo, que contiene las pelotas que hay que trasladar. La primera persona de la fila llevará puesto el sombrero chino y hará pareja con la segundo; ambas llevan las picas. A la señal del inicio del juego, otra les colocará entre las picas una pelota que, con cuidado de no dejarla caer, llevarán hacia el cubo situado enfrente. Al llegar allí, depositarán la pelota y regresarán hacia su grupo. Quien iba en la parte de atrás se retira y se pone al final de su fila; quien ocupaba el primer puesto se quita el sombrero y pasa a ocupar el último lugar. Entonces entra un nuevo participante que se coloca en primer lugar y se pone el sombrero y continúan trasladando pelotas de un cubo a otro. No importa que los grupos sean pares o impares.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las pelotas que cada grupo haya conseguido transportar y asignarán los puntos correspondientes. Después, con la ayuda de los capitanes, colocarán todas las pelotas en los cubos de salida para los próximos grupos.



ENCESTA EL YOGUR



Materiales:

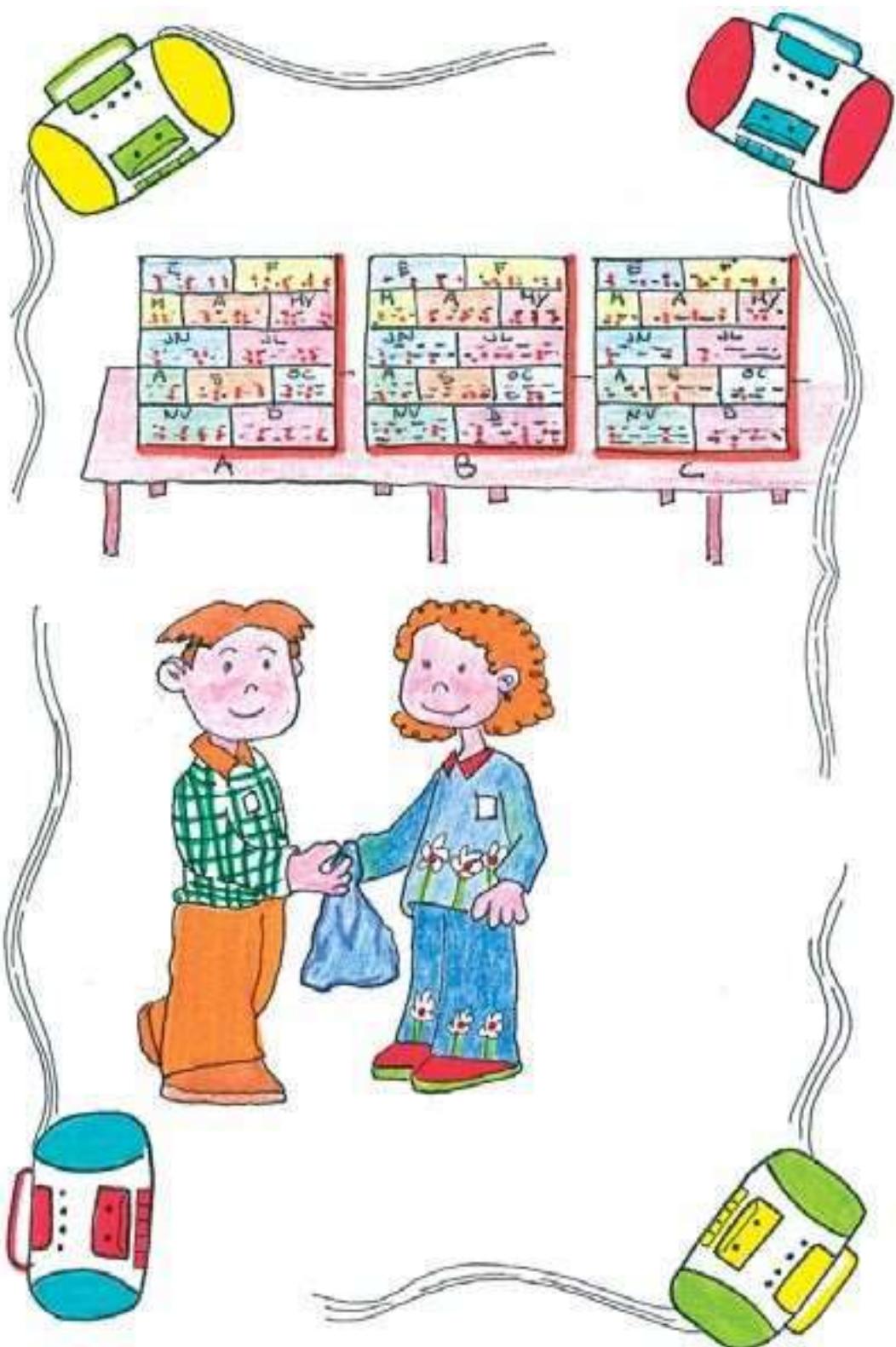
- 4 mesas para colocar los paneles;
- 4 paneles con envases de yogur pegados y con diferentes puntuaciones (3 envases que valen 2 puntos; 3 que valen 4 puntos y 3 que valen 6 puntos);
- chapas (aproximadamente 80, unas 20 por equipo);
- 4 envases de yogur grandes, de 1 litro, para depositar las chapas;
- 4 camisetas, que harán las veces de testigo;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 marcas hechas con cinta aislante en el suelo para señalizar la zona de tiro.

Objetivo. Conseguir encestar el mayor número de chapas en los yogures que están pegados en el panel correspondiente.

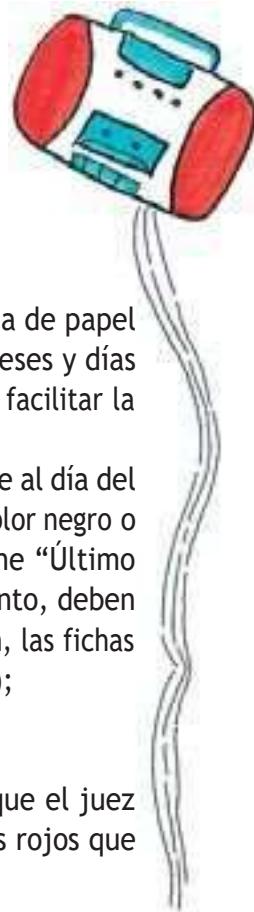
Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel de yogures; el primer jugador tendrá la camiseta puesta que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí cogerá tres chapas del recipiente y, sin sobrepasar la marca hecha en el suelo con cinta aislante, realizará los lanzamientos. Antes de regresar hacia su grupo, recogerá las chapas que no haya encestado y las depositará en el envase destinado a tal fin. Después regresará hacia su grupo, se quitará la camiseta, se la entregará a la siguiente persona, que, una vez que se la haya puesto, saldrá y hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las chapas de cada panel, teniendo en cuenta las diferentes puntuaciones de los envases de yogur, y otorgarán los puntos correspondientes. A continuación, los capitanes depositarán las chapas en los recipientes correspondientes para los siguientes grupos.



EL CALENDARIO



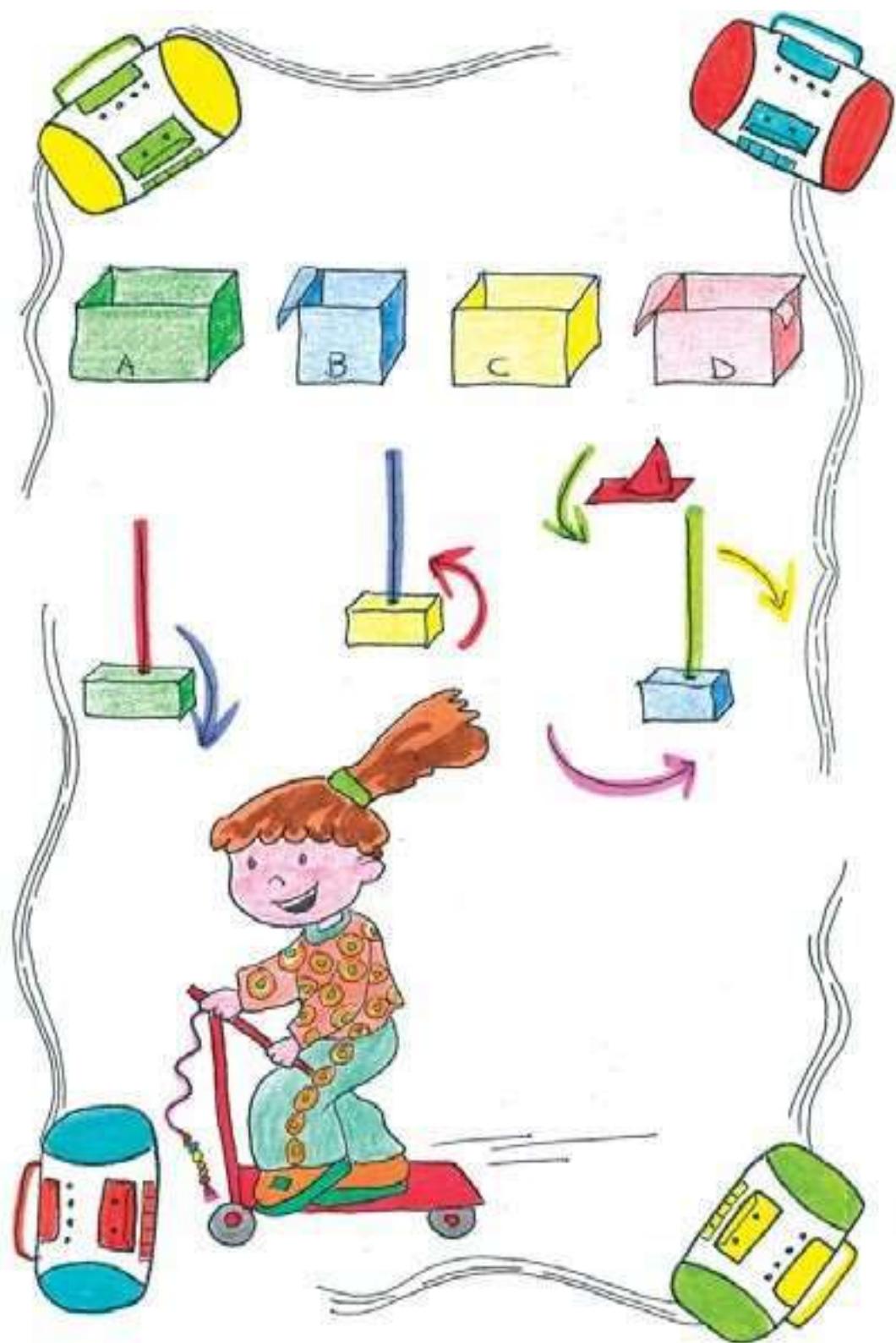
Materiales:

- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 paneles de madera o corcho. Se pega en cada uno 1 lámina de papel o cartulina donde figure el calendario de un año, con sus meses y días correspondientes. A ser posible, se plastificará la lámina para facilitar la colocación posterior de las fichas;
- unas 20 fichas por grupo que lleven el número correspondiente al día del calendario en rojo y las indicaciones debajo, en pequeño, en color negro o azul. Por ejemplo: la ficha lleva el número 24 y debajo pone “Último mes del calendario escolar” y “Celebración familiar”; por tanto, deben colocar la ficha el 24 de diciembre. Para facilitar la colocación, las fichas llevarán un poco de velcro pegado por detrás. (Véase axexo);
- 4 cajas o bolsas de tela opacas donde se meten las fichas;
- 4 mesas para apoyar los paneles;
- 4 plantillas para la corrección con agujeros, de tal forma que el juez cuando la coloque en el panel podrá comprobar los números rojos que se ven y contarlos.

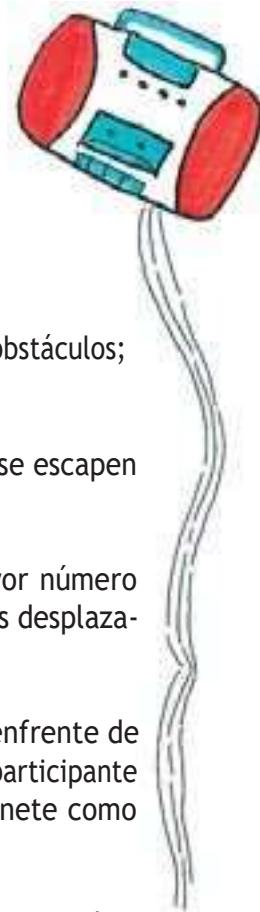
Objetivo. Conseguir colocar correctamente en el panel el mayor número de fichas que corresponden a fechas del calendario.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo sacará una ficha, leerá las instrucciones de dónde debe colocarla y, ayudada por sus compañeros, saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel, la colocará en el mes que crea conveniente y regresará hacia su grupo donde la siguiente persona hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las fechas colocadas correctamente con ayuda de las plantillas y otorgarán los puntos correspondientes. Al final, con la ayuda de los capitanes, dejarán colocadas las fichas en la bolsa para los siguientes grupos.



PATINA Y COGE BOLA



Materiales:

- 4 patinetes;
- 24 ladrillos (6 para cada grupo) que formarán el circuito de obstáculos;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 cubos o cajas con bolas o cuentas de engarzar;
- 4 cordeles de plástico preparados con un tope para que no se escapen las bolas o cuentas que hay que engarzar.

Objetivo. Conseguir engarzar en el tiempo asignado el mayor número de bolas o cuentas en el cordón utilizando un patinete para los desplazamientos.

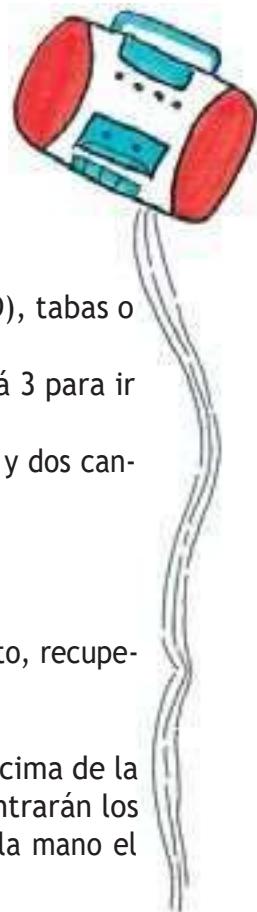
Distribución. Los grupos se colocarán detrás de su pivote y enfrente de la fila de ladrillos y de su caja con bolas y cuentas. El primer participante llevará el cordel de engarzar en una mano y utilizará el patinete como medio de transporte cuando se indique el inicio del juego.

Desarrollo. Al dar la señal, las primeras personas de cada grupo se dirigirán hacia su caja subidos en el patinete y realizarán el recorrido en zig-zag sorteando los obstáculos (ladrillos). Al llegar allí, apoyando el patinete en el suelo, engarzarán una cuenta en su cordel. Cuando lo consigan, vuelven a coger el patinete y a subirse a él para regresar hacia su grupo realizando el mismo recorrido que para la ida. Al llegar allí le entregan el cordel y el patinete a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán las cuentas que cada grupo fue capaz de engarzar, otorgando los puntos correspondientes. Con la ayuda de los capitanes, volverán a llevar las cuentas a sus cajas, dejándolas preparadas para los siguientes grupos.



EN BUSCA DEL TESORO



Materiales:

- 4 cubos con serrín (identificados con las letras A, B, C, D), tabas o gogos, llaves, bolitas de madera pequeñas;
- 12 botes de yogur grandes de 1 litro. Cada equipo tendrá 3 para ir metiendo tabas, bolitas pequeñas de madera y llaves;
- 4 cajas decoradas como cofres del tesoro, con una cadena y dos candados;
- 4 mesas para colocar los cofres;
- 4 loros de cartón que harán las veces de testigos.

Objetivo. Conseguir abrir el cofre del tesoro, o, en su defecto, recuperar el mayor número de bolitas, llaves o tabas.

Distribución. Se colocan los grupos detrás de su mesa, encima de la cual está el cofre del tesoro, y frente al cubo donde encontrarán los materiales citados. El primer participante deberá llevar en la mano el loro, que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, las primeras personas de cada grupo saldrán en dirección a su cubo. Allí, tendrán que encontrar entre el serrín un objeto (llave, bolita o taba) y regresar con él hacia su grupo. Si llevan una llave, tendrán que intentar abrir uno de los candados; si abre, la dejarán colocada en él y, si no abre, la depositarán en el bote correspondiente. A continuación, entregarán el loro a la persona siguiente que saldrá y hará lo mismo.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán los puntos conseguidos (1 por cada llave que no abrió, 2 por cada taba, 3 por cada bolita, 5 por un candado abierto y 10 más si abrieron el cofre) y se otorgarán los puntos totales. Por último, volverán a llevar todos los materiales a los cubos, con la ayuda de los capitanes, revolviendo un poco el serrín y dejando todo preparado para el siguiente grupo.



DEMUESTRA TU HABILIDAD I



Materiales:

- 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
- 4 cajas grandes con todo el material que van a necesitar para conseguir las 10 pruebas propuestas. (Véase anexo);
- una cuartilla de papel;
- diez clips;
- una cajita pequeña;
- cuartilla con los anuncios para colorear y una pintura;
- siete trozos de lana;
- dos dibujos -para encontrar las 6 diferencias- y un bolígrafo;
- recortes de los cinco dibujos de animales que deben unir;
- abalorios e hilo o lana;
- cuadrícula con unas coordenadas marcadas para colorear;
- sopa de letras para encontrar el nombre de 8 compañeros de 6º curso;
- fichas de corrección para el profesorado.

Objetivo. Conseguir solucionar y completar en el tiempo dado los retos planteados.

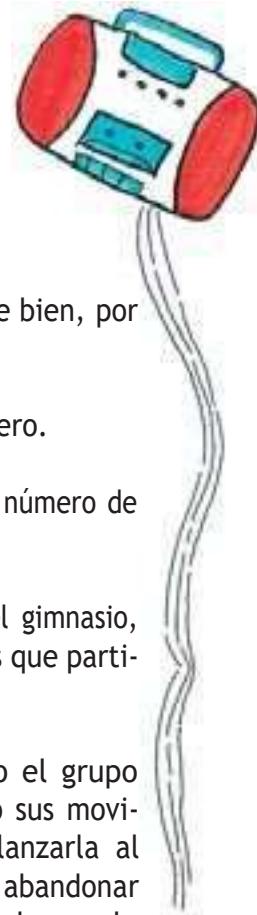
Distribución. Se coloca cada grupo alrededor de su mesa, sobre la cual se encuentra una caja grande que contiene, separados y numerados, los materiales necesarios para resolver los retos propuestos.

Desarrollo. Cuando se dé la señal, los equipos iniciarán el juego. El capitán saca la hoja de instrucciones donde figuran las pruebas y las instrucciones. En este juego pueden organizarse libremente, pues no hay relevos ni esperas; se pueden distribuir las actividades y jugar todos los componentes del grupo a la vez.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de solución, revisarán las pruebas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función de cómo las hayan resuelto. Este es un juego que no precisa ensayo previo.



LANZA Y PILLA



Materiales:

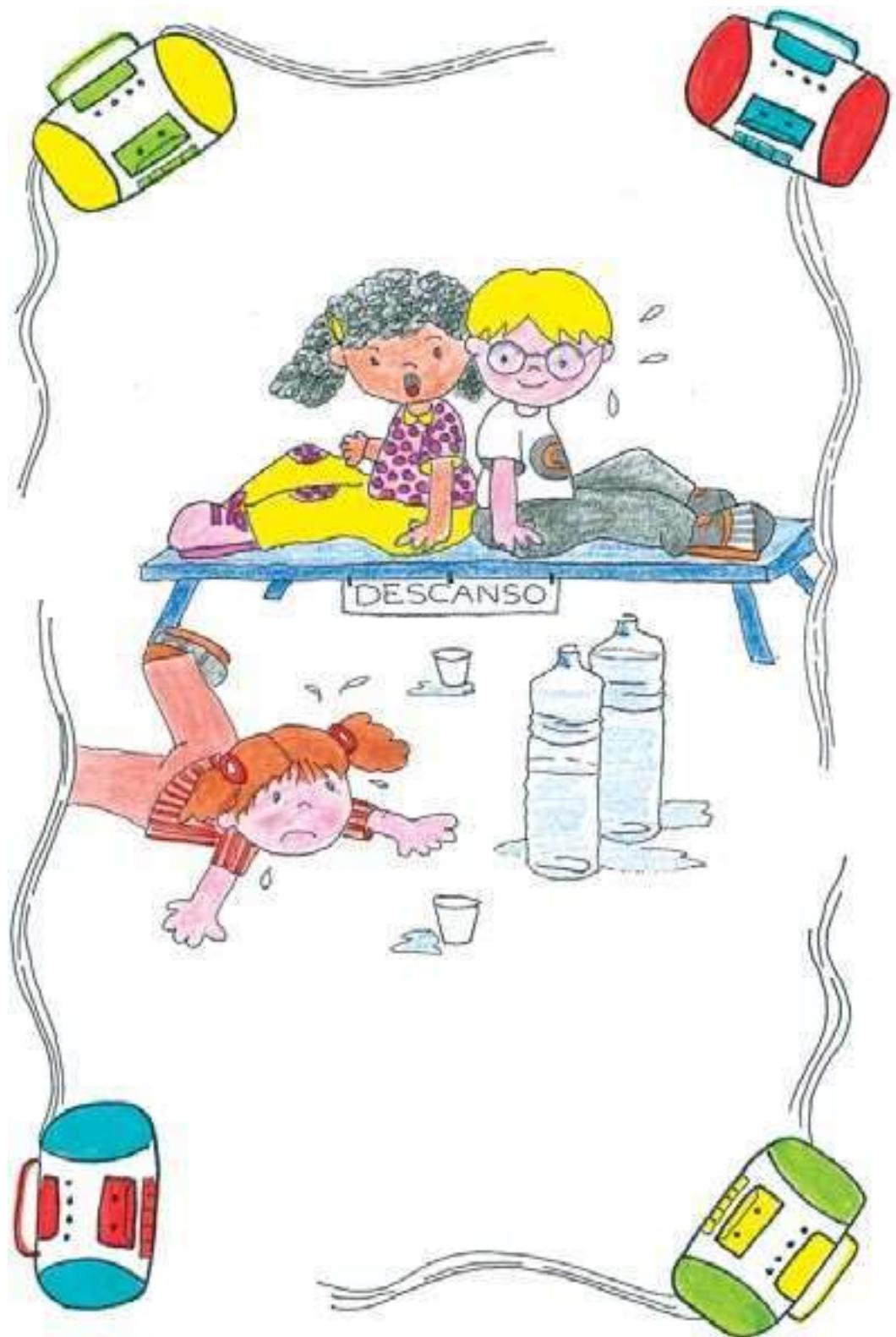
- una pelota, preferiblemente de gimnasia rítmica o que bote bien, por participante;
- gimnasio o zona acotada con bancos u otro material;
- equipo de música o algo que la pueda crear, como un pandero.

Objetivo. Conseguir mantener, al finalizar el juego, el mayor número de componentes del grupo.

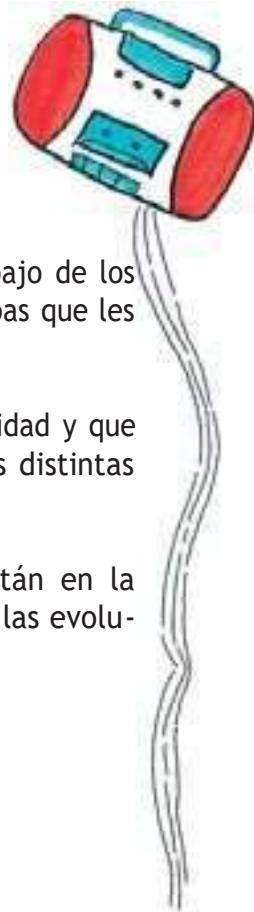
Distribución. Los participantes se distribuyen dispersos por el gimnasio, llevando en la mano una pelota. Tendrá que haber una menos que participantes.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, todo el grupo deberá bailar y moverse al son de la música, acompañando sus movimientos con la pelota. Cuando la música pare, deberán lanzarla al aire y coger otra distinta. Quien quede sin pelota deberá abandonar el juego y sentarse en la zona designada a tal fin. Antes de que la música vuelva a sonar, el juez retirará otra pelota para que siempre haya una menos que participantes.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número de participantes que le queden a cada equipo y asignará los puntos correspondientes.



DESCANSO



Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de los demás y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.

JUEGOS DE CONVIVENCIA

V





APUNTA, DISPARA, LLENA...



Materiales:

- 4 cubos grandes con agua;
- 4 cubos transparentes. Se pueden también utilizar envases de plástico, marcados con unas rayas horizontales para facilitar la comprobación de los niveles de agua;
- 20 ladrillos y 20 aros (5 ladrillos y 5 aros por grupo) para el circuito;
- 4 pistolas grandes de agua (son preferibles unas que tienen un pequeño depósito y son más resistentes);
- bancos suecos para delimitar la zona de lanzamiento.

Objetivo. Conseguir llenar o alcanzar el mayor nivel de agua en los cubos con la pistola de agua.

Distribución. Los participantes se colocarán en fila detrás del cubo lleno de agua.

Desarrollo. Cuando se marque el inicio del juego, la primera persona llenará su pistola con agua del cubo y realizará el circuito de obstáculos preparado con aros y ladrillos. Al llegar a la altura del otro cubo, sin sobrepasar los bancos suecos colocados para delimitar la zona de lanzamiento, apuntará hacia su envase y realizará un máximo de 5 disparos. Regresará hacia su grupo haciendo el recorrido de los obstáculos a la inversa y entregará el testigo (pistola de agua) a la persona siguiente, que hará lo mismo. Cada grupo tendrá que estar pendiente de recargar su pistola.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces medirán el nivel de agua obtenido y puntuarán a los grupos. Luego, los capitanes vaciarán el contenido de los cubos para prepararlos para los siguientes grupos.



BUSCA LA PAREJA



Materiales:

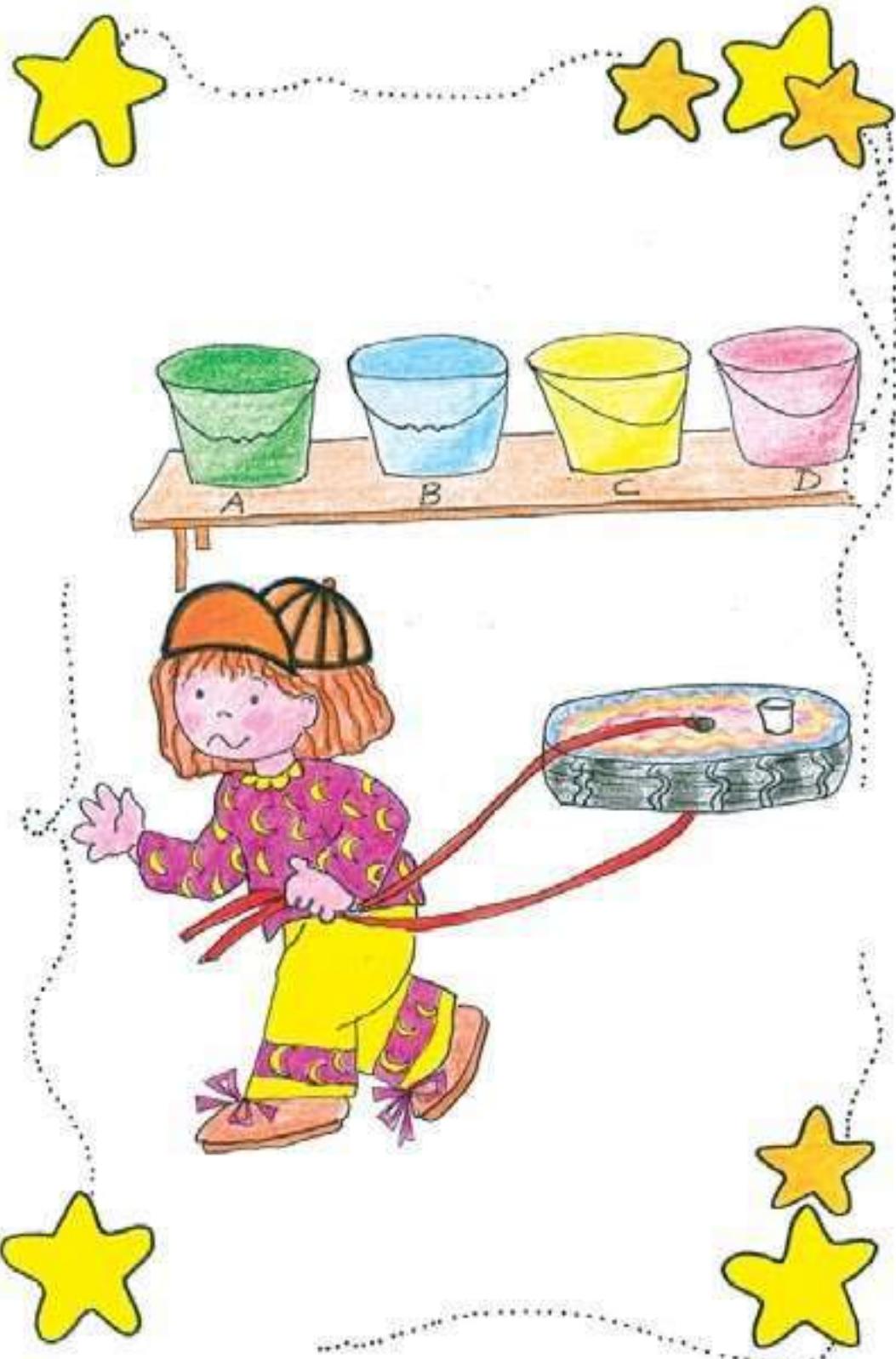
- 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
- 4 carpetas, dentro de las cuales hay hoja de pregunta y hoja de respuestas;
- 4 libros confeccionados con fichas. Cada libro tendrá una copia con diferente paginación; tendrán que buscar una ficha y emparejar;
- 4 bolígrafos;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 2 fichas con las respuestas, una para cada juez.

Objetivo. Conseguir entre todo el grupo encontrar el mayor número de parejas posibles en el libro.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en fila detrás de su mesa e irán saliendo por relevos cuando su compañero anterior regrese y anote la respuesta.

Desarrollo. Se inicia el juego cuando se dé la señal. El capitán sacará la hoja de preguntas, leerá la primera (por ejemplo: “¿En qué página se encuentra la pareja del loro de la página 17?”), correrá hasta el libro, buscará la respuesta y regresará a la mesa, donde anotará la respuesta; así saldrán uno a uno todos los miembros del equipo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces, con sus hojas de respuestas, revisarán las fichas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos.



CORRE CON LA RUEDA



Materiales:

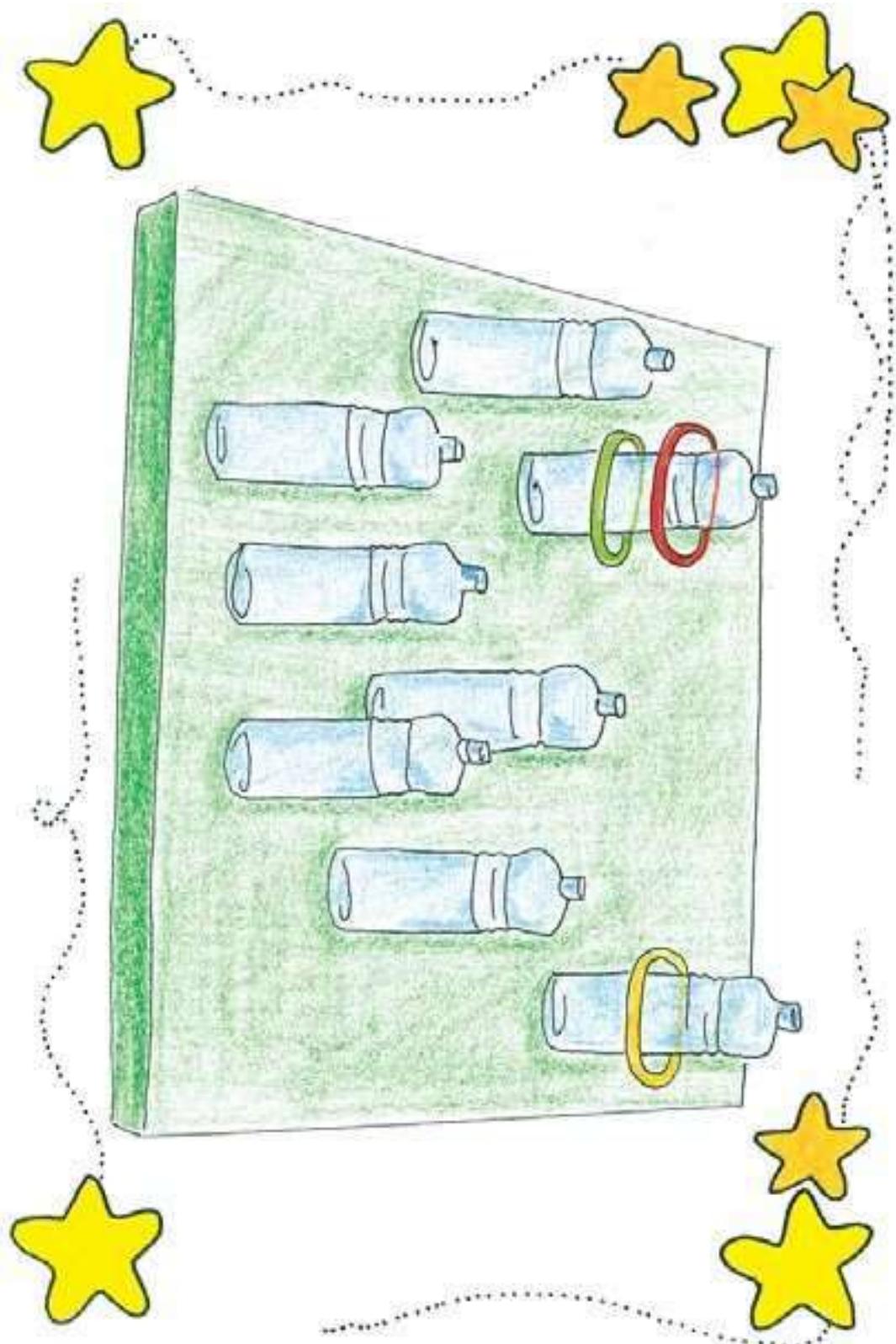
- 4 neumáticos, atravesados por una cuerda para permitir el arrastre;
- 4 paneles de cartón o corcho, decorados y pegados encima de la rueda;
- 4 envases de yogur, pegados encima de cada panel;
- 80 chapas aproximadamente (unas 20 por grupo);
- 8 botes o cajas (identificados dos a dos con las letras A, B, C, D);
- 4 gorros o viseras, que harán las veces de testigo.

Objetivo. Trasladar el mayor número de chapas desde el bote de partida hasta el bote que se tenga enfrente, llevándolas metidas en el envase de yogur y trasportándolas en la rueda o neumático.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su cubo. El primer participante de cada grupo tendrá el neumático en la mano que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo cogerá una chapa del cubo que tenga a su lado, la introducirá en el envase de yogur, cogerá la cuerda que atraviesa la rueda y la arrastrará hasta el cubo que tiene enfrente, sacará la chapa del envase y la depositará en el cubo. Regresará corriendo hasta su grupo y entregará la rueda (testigo) al siguiente compañero que hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las chapas de cada cubo y otorgarán los puntos correspondientes. Los capitanes llevarán las chapas a los cubos de salida para los siguientes grupos.



ENGANCHA LA ANILLA



Materiales:

- 4 mesas para colocar los paneles;
- 4 paneles en los que se colocan y pegan botellas de 1'5 litros (9 botellas en cada panel);
- unas 80 anillas aproximadamente (20 por grupo), hechas con cable y unidas con cinta aislante;
- 4 cubos o papeleras (identificados con las letras A, B, C, D) para meter las anillas;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 marcas hechas con cinta aislante en el suelo para señalizar la zona de tiro;
- 4 camisetas que harán las veces de testigo.

Objetivo. Conseguir entre todo el equipo enganchar el mayor número de anillas en las botellas colocadas en los paneles correspondientes.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel de botellas. El primer jugador de cada grupo tendrá la camiseta puesta, que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Cuando el juego se inicie, la primera persona de cada grupo saldrá corriendo hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí cogerá tres anillas del recipiente y, sin sobrepasar la marca (hecha en el suelo con cinta aislante), efectuará un lanzamiento. Antes de regresar hacia su grupo, recogerá las anillas que no haya conseguido enganchar en ninguna botella y las depositará en el envase destinado a tal fin. Después regresará hacia su grupo, se quitará la camiseta, se la entregará a la siguiente persona, que, una vez que se la haya puesto, saldrá y hará lo mismo. Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las anillas enganchadas en las botellas de cada panel y otorgarán los puntos correspondientes; así mismo los capitanes depositarán las anillas en los recipientes correspondientes para los siguientes grupos.



LANZA BOLA



Materiales:

- aproximadamente 80 pelotas de ping-pong (unas 20 por grupo);
- 4 paneles de madera o corcho con 5 agujeros de diferentes tamaños, que puntuán diferente, que llevarán pegadas unas bolsas de basura para recoger las pelotas que se consigan meter;
- 4 cubos (identificados con las letras A, B, C, D) para depositar las pelotas;
- 4 pivotes (identificados con las letras A, B, C, D);
- 4 marcas hechas en el suelo con cinta aislante para delimitar las zonas de tiro;
- 4 testigos (por ejemplo, una diadema de bolas).

Objetivo. Conseguir meter el mayor número de pelotas en los agujeros del panel correspondiente.

Distribución. Todos los grupos se colocarán en hilera detrás de su pivote y enfrente de su panel de agujeros. El primer jugador de cada grupo llevará puesta una diadema que hará las veces de testigo.

Desarrollo. Al iniciarse el juego, la primera persona de cada grupo correrá hacia el lugar donde se encuentra su panel. Allí cogerá tres pelotas del recipiente y sin sobrepasar la marca (hecha en el suelo con cinta aislante) hará un lanzamiento. Antes de regresar hacia su grupo, recogerá las pelotas que no haya conseguido meter en ningún agujero y las depositará en el envase destinado a tal fin. A continuación, regresará hacia su grupo, se quitará la diadema y se la entregará a la siguiente persona, que, una vez que se la haya puesto, saldrá y hará lo mismo.

Cuando finalice el tiempo, los jueces contabilizarán las pelotas que hayan conseguido meter en cada panel, teniendo en cuenta las diferentes puntuaciones de los distintos agujeros, y otorgarán los puntos correspondientes. Finalmente, los capitanes depositarán las pelotas en los recipientes correspondientes para los siguientes grupos.



EL RODEO



Materiales:

- 1 colchoneta grande;
- aproximadamente unas 80 vacas de cartulina, que tengan pegado en el centro un trozo de velcro. (Véase anexo);
- cariocas hechas con una pelota de floorball recubierta de velcro a la que se ata una goma a modo de lazo;
- 4 cubos (identificados con las letras (A, B, C, D);
- 4 pivotes (identificados con las letras (A, B, C, D);
- 4 sombreros vaqueros (testigos).

Objetivo. Conseguir capturar a lazo, en el tiempo asignado, el mayor número de vacas.

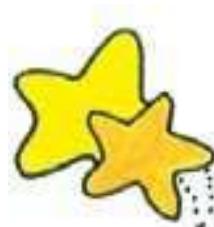
Distribución. Los grupos se colocan detrás de su pivote y de su cubo y enfrente de la zona de rodeo (colchoneta). Los participantes deberán llevar puesto el sombrero que hará las veces de testigo en el relevo.

Desarrollo. Cuando se indique el inicio del juego, la primera persona de cada grupo se dirigirá hacia la zona de rodeo (colchoneta) con el sombrero puesto; allí cogerá la carioca e intentará capturar alguna vaca lanzando la carioca de manera que quede enganchada con el velcro de la vaca. Si lo consigue, la retira de la carioca (que volverá a posar en el suelo para la siguiente persona) y lleva la vaca a su cubo. Después entrega el sombrero a esta que saldrá y hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces contabilizarán las vacas que haya en cada cubo, otorgarán los puntos correspondientes y, con la ayuda de los capitanes, volverán a llevar las vacas a la zona de rodeo.



EL MANIQUÍ



Materiales:

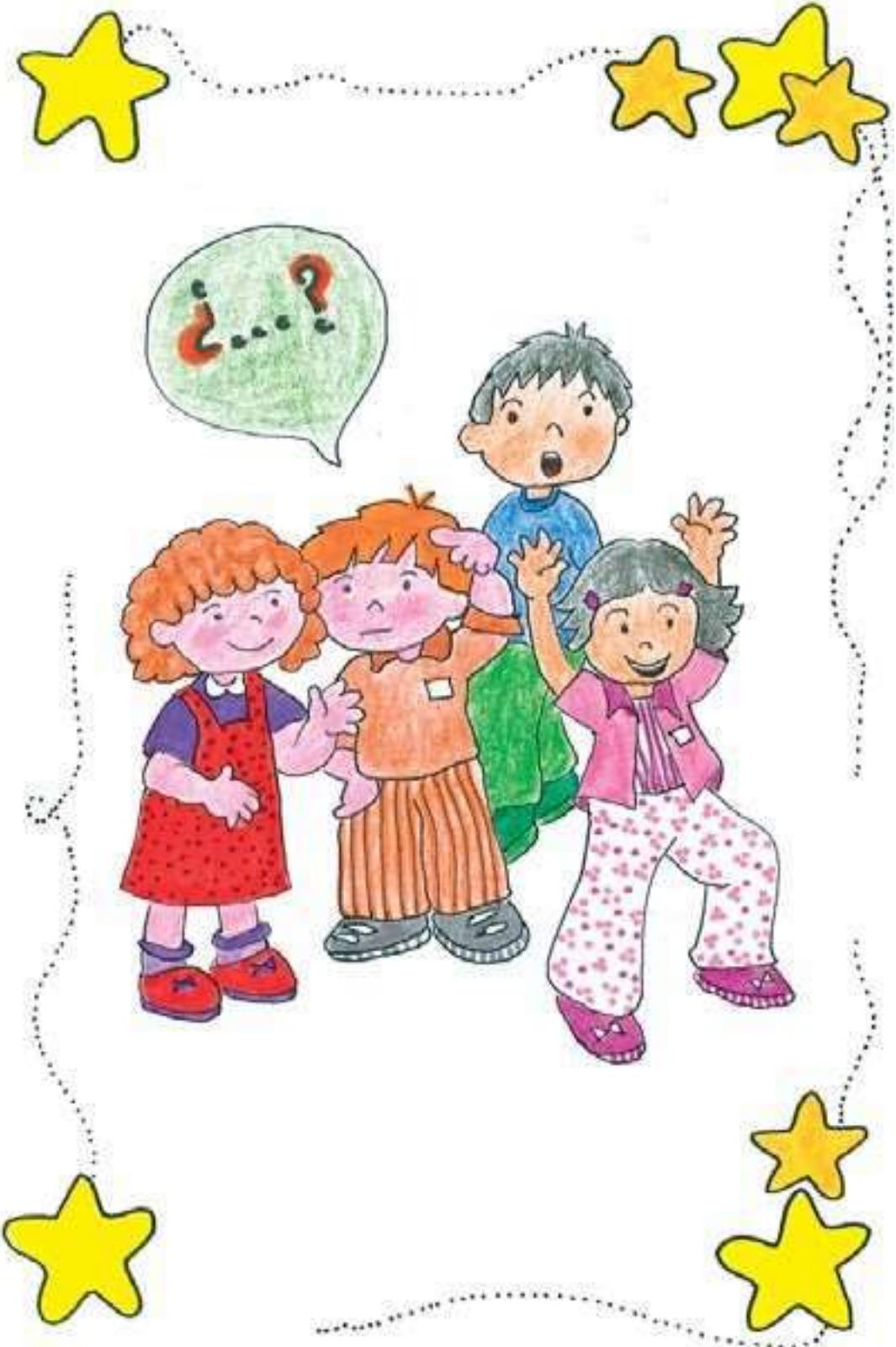
- 4 maletas, bolsas de deporte o mochilas;
- mucha variedad de ropa y complementos: camisetas, pantalones cortos, guantes, sombreros gorros, diademas, gafas de sol, etc. Cada grupo tiene que tener el mismo número de piezas, unas 15, aproximadamente;
- 8 pivotes (identificados de dos en dos con las letras A, B, C, D).

Objetivo. Conseguir vestir a un componente del grupo con la mayor cantidad de prendas de ropa y complementos que sea posible.

Distribución. Cada grupo se colocará en fila detrás del pivote de salida y enfrente del pivote contrario, donde se encuentra también colocada la persona a la que deben vestir.

Desarrollo. El grupo se colocará en fila detrás de su pivote. El primer componente llevará una maleta en la mano. Cuando se marque el inicio del juego, saldrá corriendo hasta llegar al lugar donde se encuentra la persona a la que hay que vestir. Allí posará la maleta y sacará una prenda de ropa o un complemento y se lo pondrá. Después, cogerá de nuevo la maleta y volverá corriendo hacia su grupo. Entregará la maleta al siguiente compañero, que hará lo mismo.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces comprobarán el número de prendas de vestir o de complementos que hayan conseguido colocar y asignarán los puntos correspondientes. Con la ayuda de los capitanes, devolverán la ropa y complementos a las respectivas maletas dejándolas preparadas para los siguientes participantes.



BUSCA, CUENTA, RESPONDE



Materiales:

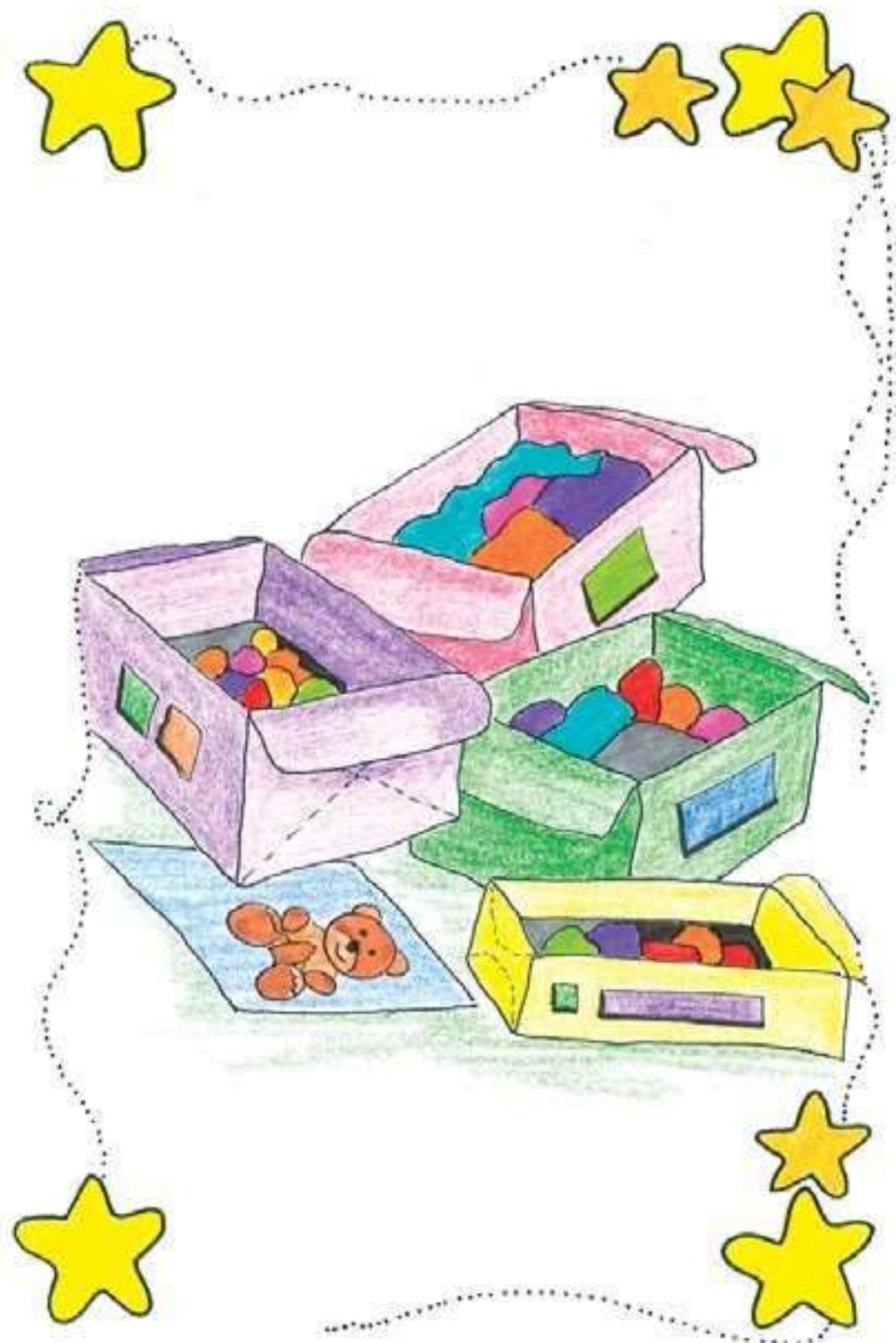
- 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
- 4 carpetas (con tabla de preguntas y tabla en blanco para las respuestas);
- 4 bolígrafos;
- 2 hojas con las respuestas, una para cada juez;
- todos aquellos materiales necesarios en función de las preguntas realizadas.

Objetivo. Conseguir encontrar la respuesta al mayor número de preguntas planteadas en el tiempo dado.

Distribución. Los grupos se colocan alrededor de la mesa, donde estarán el bolígrafo y las carpetas, que contienen las preguntas y la ficha para las respuestas.

Desarrollo. Al dar la señal, el capitán sacará la hoja de preguntas. El grupo puede organizarse libremente, distribuyendo las preguntas y haciendo la búsqueda de las respuestas por varias o por todas las personas del grupo a la vez. Es muy importante saber el número de la pregunta, para anotar la respuesta en el lugar adecuado.

Una vez finalizado el tiempo, los jueces con sus hojas de respuestas revisarán las fichas de los cuatro grupos asignando los puntos correspondientes en función del número de aciertos. Este es un juego que no se ensaya.



DEMUESTRA TU HABILIDAD II



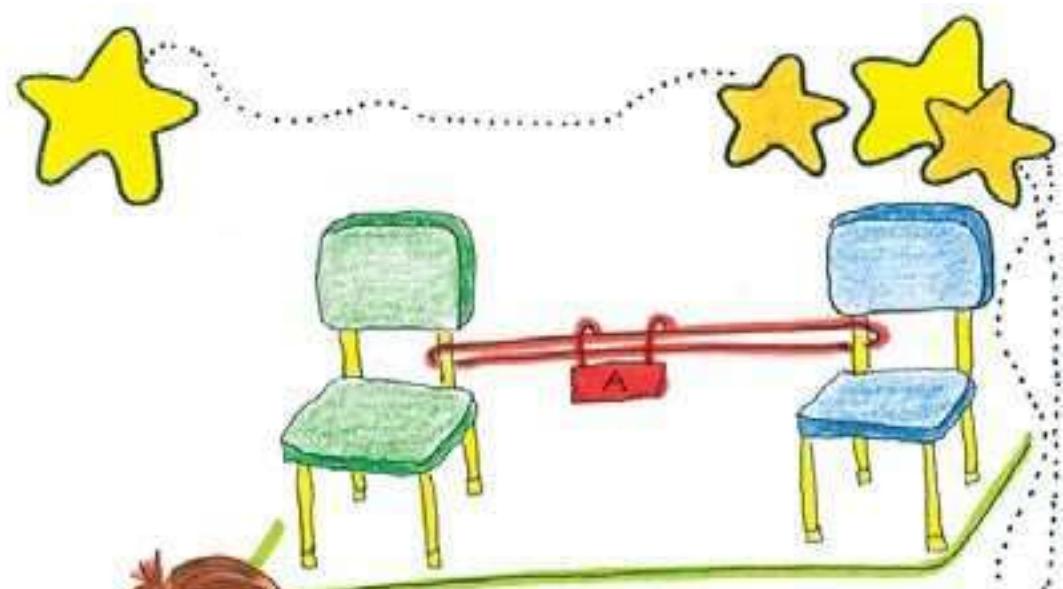
Materiales:

- 4 mesas (identificadas con las letras A, B, C, D);
- 4 cajas grandes con todo el material que se va a necesitar para conseguir las 10 pruebas propuestas. (Véase anexo);
- una hoja de periódico;
- dibujo del oso y pinturas;
- 5 trozos de lana (azul, rojo, negro, granate y amarillo de unos 15 cm. cada uno);
- un recortable;
- sopa de letras;
- hoja para descubrir la palabra secreta;
- piezas para el puzzle;
- 1 cajita con 10 tuercas y 3 tornillos;
- laberinto dibujado en un folio;
- ficha con nombres incompletos.

Objetivo. Conseguir solucionar y completar en el tiempo dado los retos planteados.

Distribución. Los grupos se colocan alrededor de su mesa, donde estará depositada la caja grande; dentro de ella encontrarán separados y señalizados con su número los materiales necesarios para resolver los retos propuestos.

Desarrollo. Al dar la señal, el juego se inicia sacando el capitán la hoja de instrucciones donde figuran el número de las pruebas y sus objetivos. El juego es libre, de manera que se pueden distribuir como quieran y jugar todo el grupo a la vez. Una vez finalizado el tiempo, los jueces revisarán las pruebas de los cuatro grupos con sus hojas de solución, asignando los puntos correspondientes. Este juego no se ensaya.



LIMPIA TU CASA



Materiales:

- 40-50 pelotas de floorball, tenis o de papel cubiertas por cinta aislante;
- 4 porterías de floorball o 4 cajas grandes colocadas a modo de porterías (identificadas con las letras A, B, C, D);
- escobas, sticks o cualquier otro material con el que puedan “barrer” las pelotas (uno por participante);
- gimnasio o zona acotada.

Objetivo. Conseguir tener en las porterías o cajas el menor número de pelotas posibles.

Distribución. Los participantes y las pelotas estarán dispersos por la sala, y todas las porterías a la misma distancia formando un cuadrado.

Desarrollo. El juego consiste en barrer con escobas o sticks las pelotas y sacarlas de la casa propia, teniendo en cuenta varias cosas:

- La pelota que se saca de la casa propia se debe llevar a otra diferente.
- Las pelotas nunca se pueden lanzar, hay que conducirlas con la escoba o a la hoja del stick.
- No se puede quitar una pelota a nadie que la esté transportando en ese momento; solamente se pueden coger pelotas que estén en la portería propia.

Cuando el tiempo finalice, los jueces contabilizarán el número de pelotas de las cuales el equipo no se ha conseguido desprender y asignará los puntos correspondientes, teniendo en cuenta que lo importante es tener el menor número de pelotas posible. Pueden contar vaciando las porterías, quedando así la prueba preparada para los siguientes grupos.



DESCANSO



Objetivo. Sirve para que todos los grupos observen el trabajo de sus compañeros y para plantear estrategias de grupo cara a las pruebas que les quedan por realizar.

Distribución. En una zona del patio que tenga gran visibilidad y que permita a todo el alumnado observar el desarrollo de las distintas pruebas.

Desarrollo. En esta estación los cuatro grupos que están en la misma aprovechan para descansar y al mismo tiempo ver las evoluciones de sus compañeros y compañeras.

ANEXOS

CAJA SORPRESA
(CONVIVENCIA II)

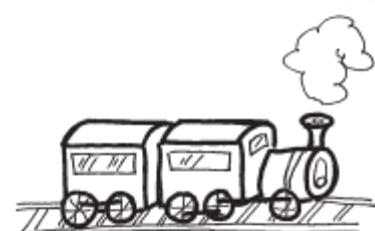
EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4
INDIO	SOL	TORTUGA	MARIPOSA
PIPA	LÁPIZ	BÚHO	CASTAÑA
TREN	HUEVO	AVIÓN	GUITARRA
CASA	PELOTA	UÑA	GLOBO
UÑA	COCHE	CASA	ÁRBOL
AVIÓN	ESTRELLA	TREN	INDIO
BÚHO	SETA	PIPA	PIPA
TORTUGA	PULPO	INDIO	TREN
SOL	ÁRBOL	PULPO	CASA
LÁPIZ	GLOBO	SETA	SETA
PELOTA	CASTAÑA	ESTRELLA	PULPO
HUEVO	GUITARRA	COCHE	PELOTA
COCHE	MARIPOSA	HUEVO	GATO
ESTRELLA	ARAÑA	PELOTA	ARAÑA
SETA	GATO	LÁPIZ	UÑA
PULPO	PELOTA	SOL	AVIÓN
PELOTA	INDIO	ÁRBOL	BÚHO
GATO	PIPA	GLOBO	TORTUGA
ARAÑA	TREN	CASTAÑA	SOL
MARIPOSA	CASA	GUITARRA	LÁPIZ
GUITARRA	UÑA	MARIPOSA	PELOTA
CASTAÑA	AVIÓN	ARAÑA	HUEVO
GLOBO	BÚHO	GATO	COCHE
ÁRBOL	TORTUGA	PELOTA	ESTRELLA



indio



pipa



tren



casa



uña



avión



búho



tortuga





IVAYA CUENTO! (CONVIVENCIA III)

Nº	PREGUNTAS TIPO
1	En la página 3 aparece Caperucita Roja (Perrault) con una cesta. ¿Cuántas manzanas lleva en ella?
2	En la página 7 vemos una imagen del cuento "El traje nuevo del Emperador" (Andersen). ¿De qué color es la carroza?
3	En la página 15 se ve al "Gato con botas" (Perrault) con un gran saco. ¿Qué animal asoma en el extremo del saco?
4	En la página 1 vemos a los protagonistas de "La casita de chocolate" (Hermanos Grimm) delante de una puerta. ¿Qué chuchería hace las veces de pomo?
5	En la página 17 se ve a la pata del cuento "La pata mete la pata" (Gloria Fuertes) rodeada de muchos patitos. ¿De cuántos?
6	En la página 21 aparece una imagen de "El flautista de Hamelín" (Hermanos Grimm). ¿Cuántos ratones blancos le siguen?

EL CALENDARIO (CONVIVENCIA IV)

1 COLOCAMOS RAUDOS EL PRIMER NÚMERO EN EL PRIMER MES DEL AÑO.	6 FELIZ DÍA PARA TODOS, CON REGALOS Y ROSCONES EN EL MES DE...	28 EN EL MES MÁS CORTITO DEBEMOS COLOCAR ESTE NUMERITO	19 EN ESTE MES EMPIEZA LA PRIMAVERA Y ESTE DÍA FELICITAMOS A PAPÁ.
22 SE LLENARÁN LOS ESTANQUES Y LOS DOS PATITOS NADARÁN, PORQUE EN ..., AGUAS MIL.	7 EN EL QUINTO MES DEL AÑO HAS DE COLOCAR ESTE SIMPÁTICO NÚMERO QUE ACABAS DE SACAR.	5 EN EL MES DE VACACIONES DE INVIERNO, HAS DE PEGAR CON UN BRINCO ESTE CINCO.	8 NUESTRA SANTINA SE PUEDE ENFADAR SI ESTE NÚMERO EN SU MES NO SABES COLOCAR.
13 SALTAMOS LA HOGUERA, PEDIMOS EL RAMO Y EN ESTE MES DE VACACIONES QUEDAMOS.	25 VEINTICINCO DE... COMEMOS TURRÓN. TEN CUIDADO CON TUS DIENTES.	31 SE NOS ACABA EL AÑO, NO OS ATRAGANTÉIS CON LAS UVAS Y FELIZ...	4 ESTE CUATRO SE ENFADARÁ SI EN EL CUARTO MES NO LO COLOCAS YA.
3 ESTE TRES DEBES COLOCAR EN EL MES QUE CELEBRAMOS CARNAVAL.	9 EL NÚMERO NUEVE DEBÉS PONER EN EL MES QUE LOS PIRAGÜISTAS DESCENDEN POR EL SELLA.	10 NÚMERO REDONDO QUE HAY QUE COLOCAR EN EL DÉCIMO MES PARA NO LIAROS MÁS.	30 DÍA DE LA PAZ. PARA AYUDARTE UN POCO EL PRIMER MES DEL AÑO DEBES BUSCAR.
5 DÍA DEL MEDIO-AMBIENTE. TE AYUDAMOS Y TE DECIMOS QUE ES EL SEXTO MES DEL AÑO.	18 CORRE Y COLOCA CON DECISIÓN ESTE DIECIOCHO EN EL MES NÚMERO OCHO.	17 ESTE DIECISIETE HAS DE COLOCAR EN EL MES QUE CELEBRA-MOS EL DÍA DE LA PAZ.	21 LA PRIMAVERA EMPIEZA YA Y EN EL TERCER MES ESTA FECHA DEBES COLOCAR.

DEMUESTRA TU HABILIDAD I

(CONVIVENCIA IV)

En esta caja tenéis todo lo necesario para el juego. No es cuestión de acelerarse; hacedlo tranquilamente demostrando vuestra habilidad.

PRUEBAS

1	Con la cuartilla de papel, haced un abanico.
2	Unid los 10 clips formando una cadena.
3	Debéis meter en la caja: 1 piedra, 1 palito, 1 hoja, 1 papel y 1 chincheta.
4	Coloread correctamente los tres anuncios de carnaval que están en el sobre.
5	Unid con nudos los 7 trozos de lana.
6	Encontrad las 6 diferencias en los dos dibujos.
7	Recortad y pegad estos 5 animales.
8	Utilizando los abalorios y el hilo, haced una pulsera.
9	Coloread las casillas siguiendo estas coordenadas: A-3, A-4, A-5, A-6, A-7. B-5. C-3, C-4, C-5, C-6, C-7. E-3, E-4, E-5, E-6, E-7. F-3, F-7. G-3, G-4, G-5, G-6, G-7. I-3, I-4, I-5, I-6, I-7. J-7. L-3, L-4, L-5, L-6, L-7. M-3, M-5. N-3, N-4, N-5, N-6, N-7.
10	Encontrad los nombres de vuestros/as compañeros/as de 6º en esta sopa de letras. Os ayudamos un poco y os decimos los nombres que debéis buscar: Javier, Ángeles, Brian, Selene, René, Azucena, Irene y Cristian.

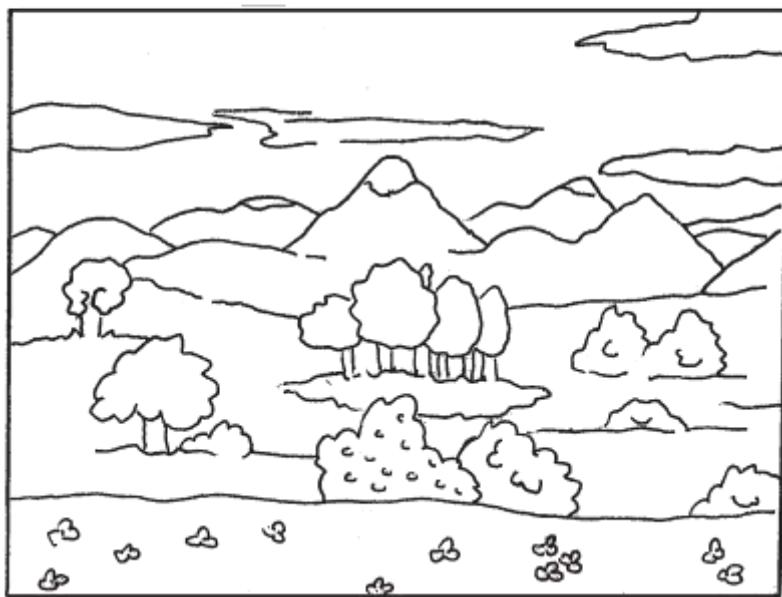
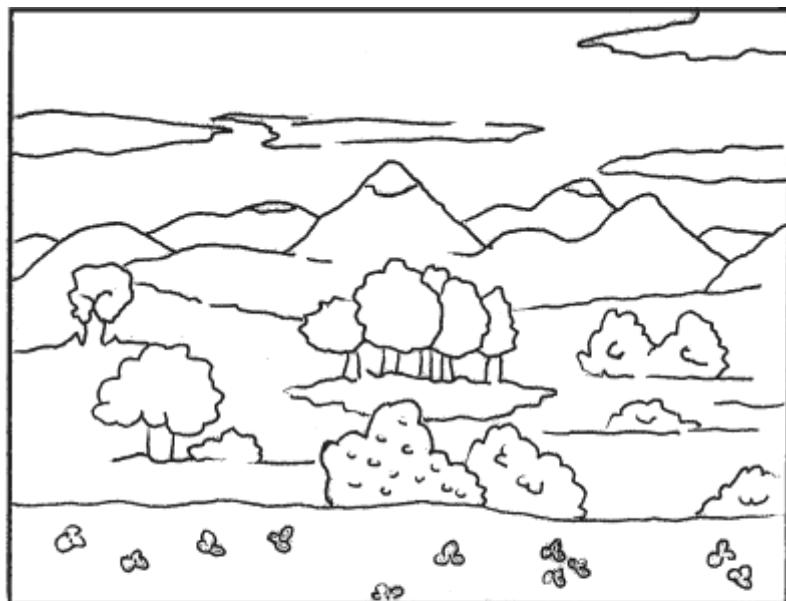
PRUEBA 4: COLOREA ESTOS ANUNCIOS DE CARNAVAL

CARNAVAL

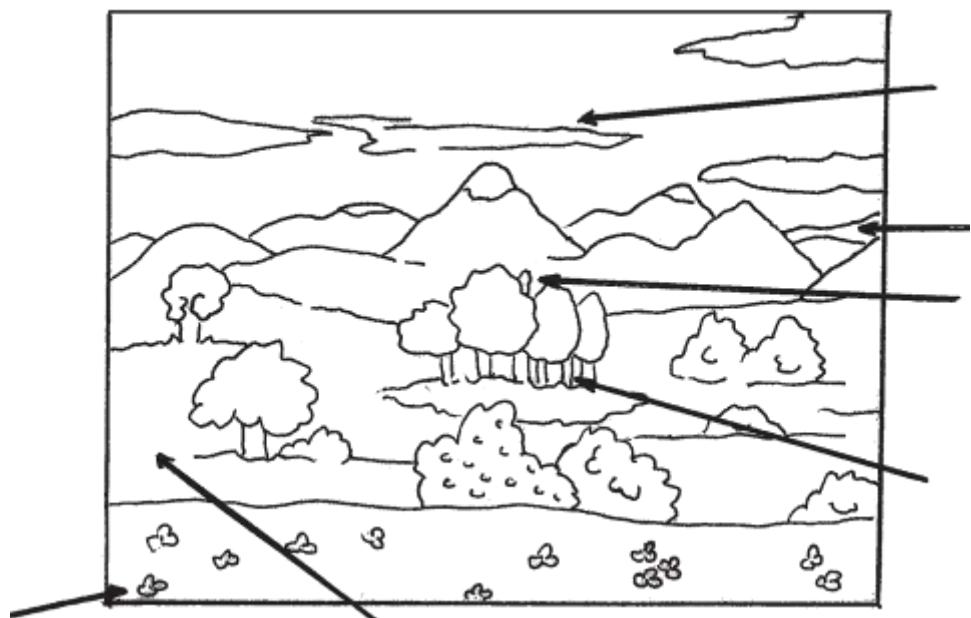
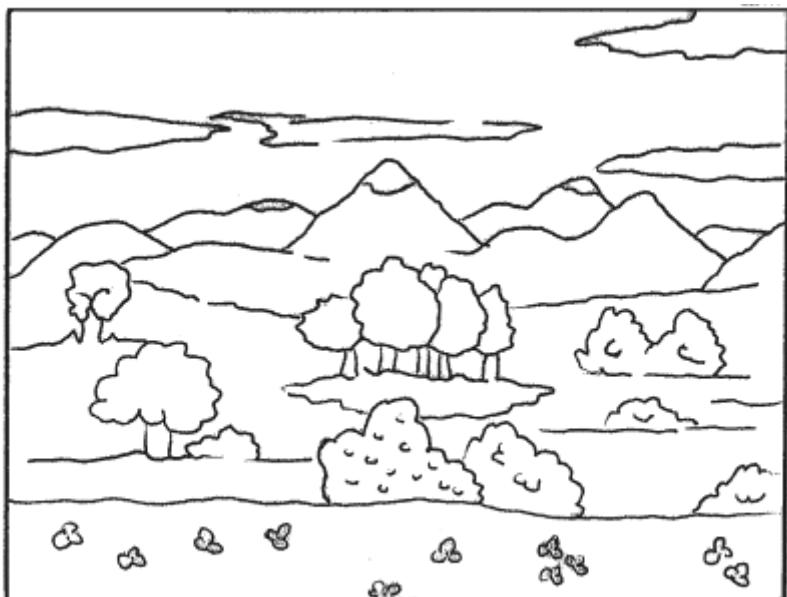
CARNAVAL

CARNAVAL

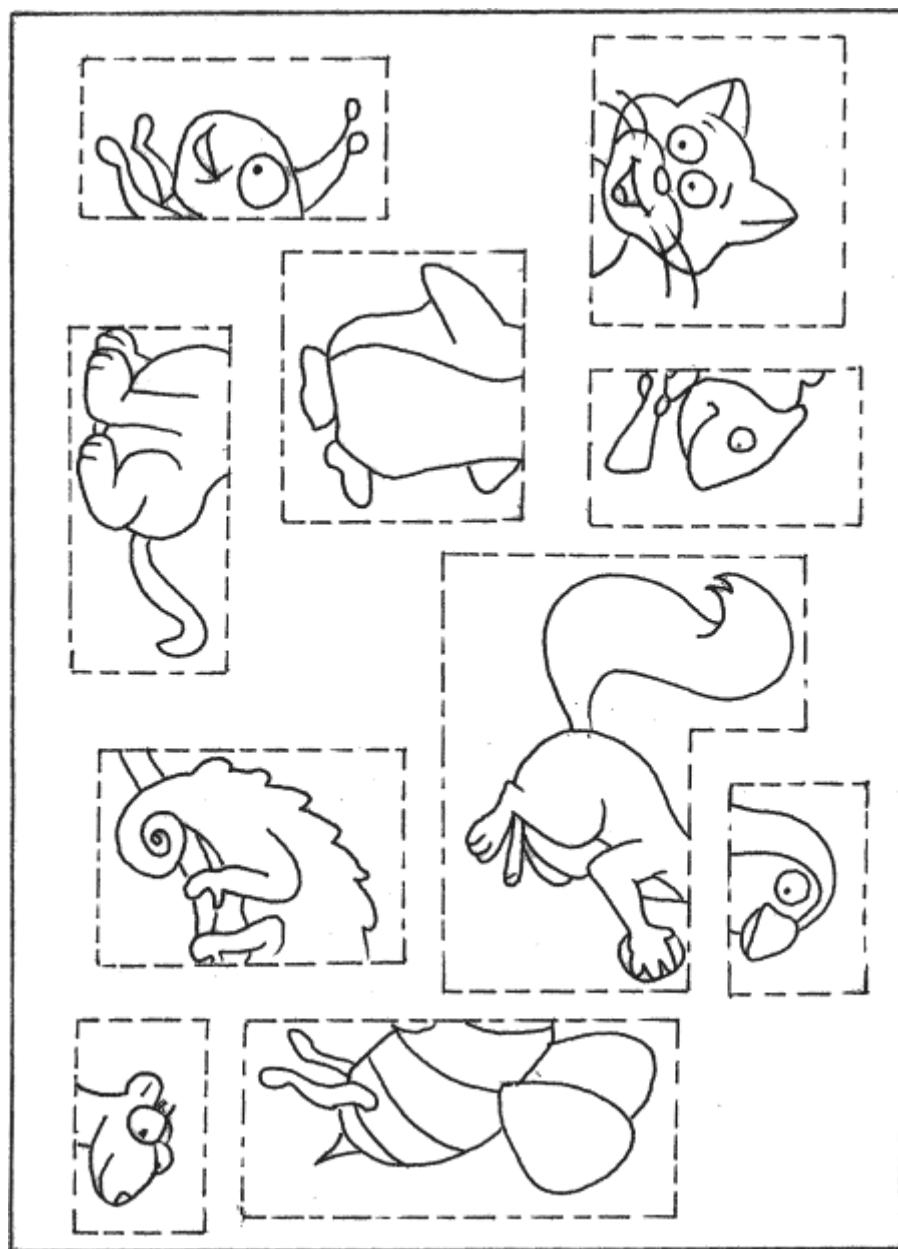
PRUEBA 6: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS



PRUEBA 6: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS
SOLUCIÓN



PRUEBA N° 7: RECORTA, PEGA Y ORDENA

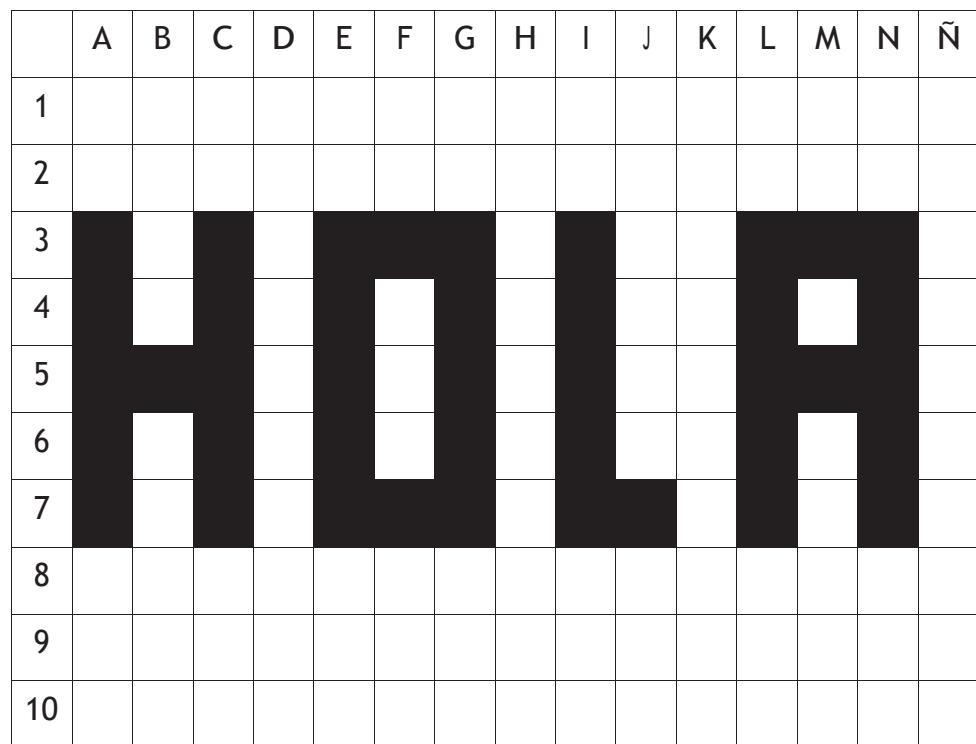


Tomado de www.pipoclub.com (1999).

PRUEBA 9: SIGUE LAS COORDENADAS

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															

PRUEBA 9: SIGUE LAS COORDENADAS
SOLUCIÓN



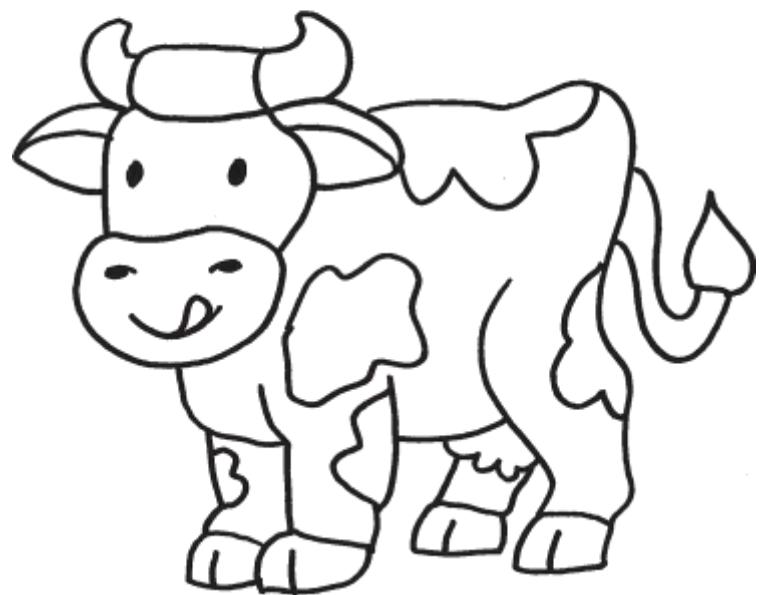
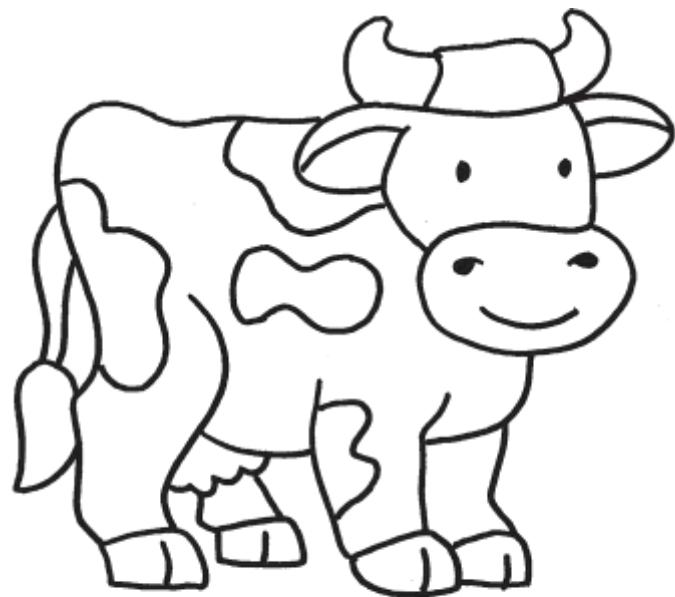
PRUEBA 10: SOPA DE LETRAS

A	Z	U	C	E	N	A	Q	U	E
N	T	E	L	E	S	T	A	S	B
A	Y	O	N	M	U	y	B	I	R
I	S	E	L	E	N	E	A	E	I
T	E	S	P	V	R	R	N	Q	A
S	T	U	T	E	A	M	G	B	N
I	E	N	I	Z	S	T	E	S	B
R	C	V	H	M	J	R	L	R	P
C	A	M	I	R	E	N	E	A	I
J	T	E	F	Ñ	D	L	S	P	F

PRUEBA 10: SOPA DE LETRAS
SOLUCIÓN

A	Z	U	C	E	N	A			
N		E							B
A			N						R
I	S	E	L	E	N	E	A		I
T					R		N		A
S				E			G		N
I			I				E		
R		V					L		
C	A		I	R	E	N	E		
J							S		

EL RODEO
(CONVIVENCIA V)



DEMUESTRA TU HABILIDAD II

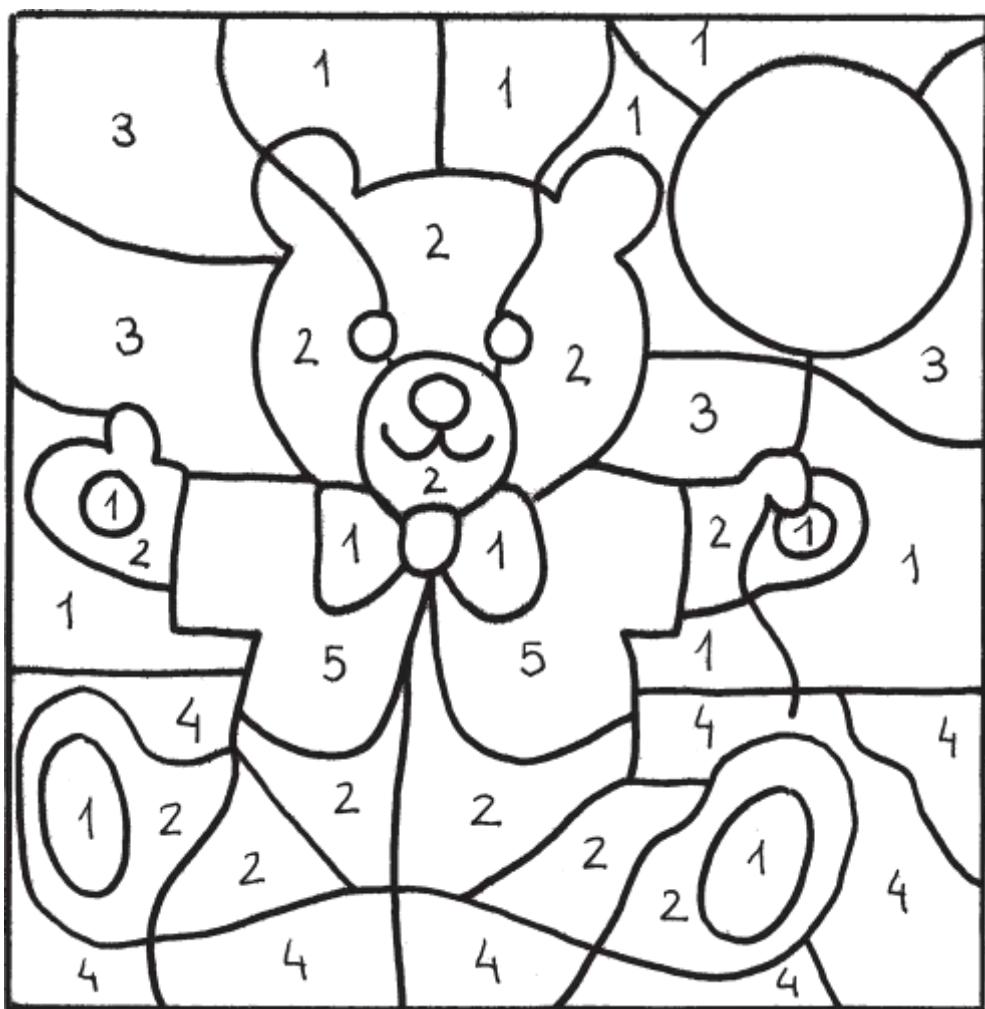
(CONVIVENCIA V)

En esta caja tenéis todo lo necesario para el juego. No es cuestión de acelerarse; hacedlo tranquilamente demostrando vuestra habilidad.

PRUEBAS

1	Con la hoja de periódico, haced un sombrero de papel.
2	Coloread el siguiente dibujo atendiendo a estas instrucciones: rojo, marrón, amarillo, azul.
3	Unid con nudos estos trozos de lana, pero con el siguiente orden: 1º azul, 2º rojo, 3º negro, 4º granate, 5º amarillo.
4	Recortad y vestid esta mariquita.
5	En esta sopa de letras encontrarás el nombre de los siguientes disfraces: payaso, indio, cocinero, bruja, pirata, vaquero, china, bandolero.
6	Descubrid la palabra secreta poniendo la inicial de cada dibujo en el lugar correspondiente, siguiendo la flecha.
7	Recortad estas piezas y formad un puzzle; por cierto, pedidle a (nombre de un componente de otro grupo) la pieza que falta para completarlo.
8	En la caja hay 10 tuercas y 3 tornillos; debéis buscar las tres tuercas que enganchan en los tres tornillos (sólo son tres las que pueden enganchar) y enroscarlas por lo menos hasta la mitad.
9	En el laberinto dibujado en el folio, ayuda a Elena a encontrar el camino correcto para reunirse con el tiburón ballena.
10	En la ficha aparecen los dibujos de 5 objetos. Os damos la primera parte de su nombre y debéis completarlo colocando en cada una de las rayitas una sola letra. Es muy sencillo.

PRUEBA 2: COLOREA SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES



1.- Rojo 2.- Marrón 3.- Amarillo 4.- Azul

Tomado de <http://www.tareas-ya.com/index.php?menu=tareasya>, en “Entretenimiento” y “Colorea por números”.

PRUEBA 4: RECORTAR Y VESTIR LA MARIQUITA



161

Tomado y modificado de http://www.fornies.net/interpeques/trabajos/recortables/recortes_nina.htm.

PRUEBA Nº 5: SOPA DE LETRAS

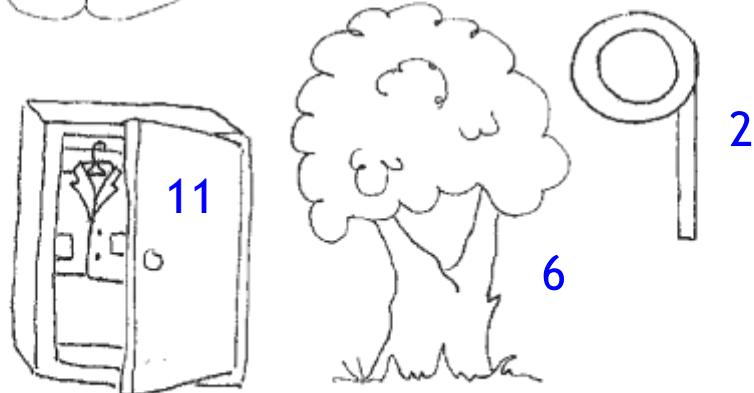
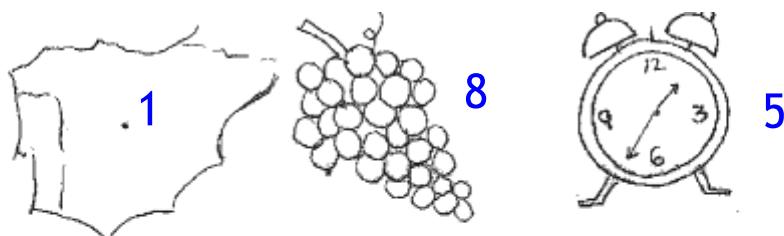
B	A	N	D	O	L	E	R	O	Y
C	A	E	T	O	Y	A	C	S	A
O	A	N	D	C	H	I	N	A	O
C	E	H	A	C	E	O	R	Y	A
I	L	A	S	O	R	P	I	A	I
N	T	I	N	E	A	D	E	P	D
E	B	R	U	J	A	L	I	T	N
R	R	Q	A	S	Q	U	E	H	I
O	A	C	E	E	T	E	A	Ñ	O
V	D	F	G	A	T	A	R	I	P

PRUEBA Nº 5: SOPA DE LETRAS

SOLUCIÓN

B	A	N	D	O	L	E	R	O	
C								S	
O				C	H	I	N	A	
C						O		Y	A
I					R			A	I
N				E				P	D
E	B	R	U	J	A				N
R		Q							I
O	A								
V				A	T	A	R	I	P

PRUEBA 6: DESCUBRE LA PALABRA SECRETA



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

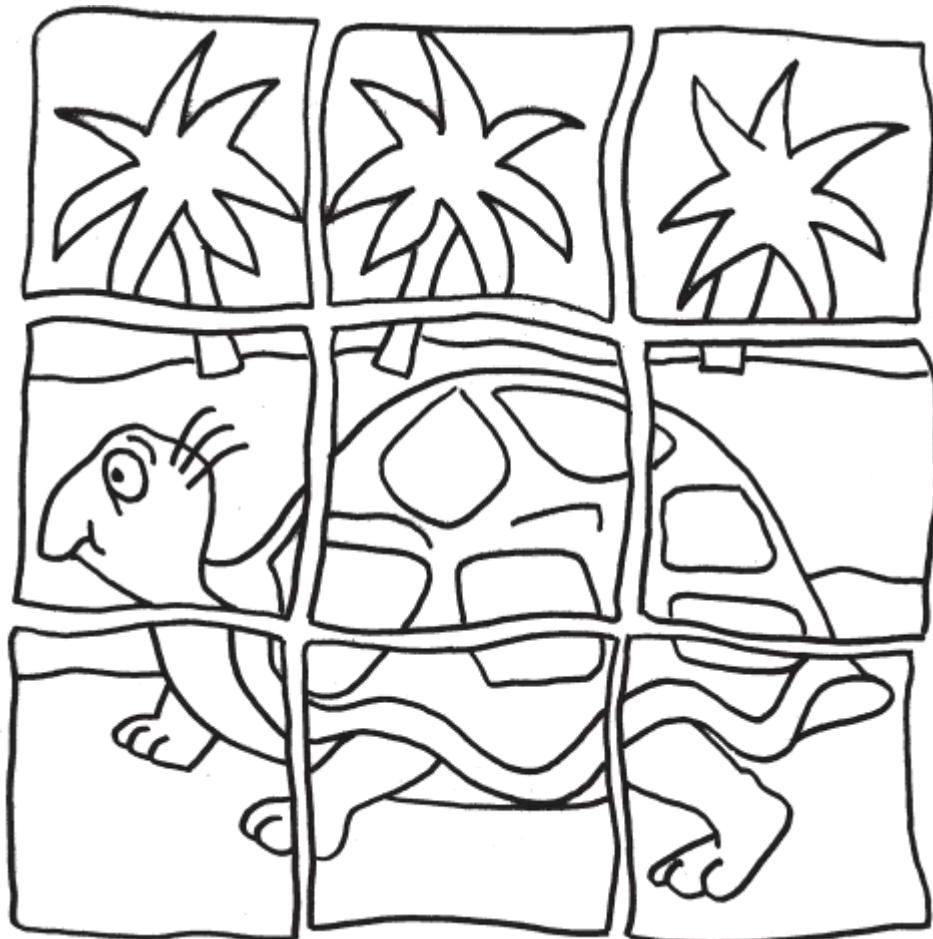
PRUEBA 6: DESCUBRE LA PALABRA SECRETA
SOLUCIÓN



E	N	H	O	R	A	B	U	E	N	A
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

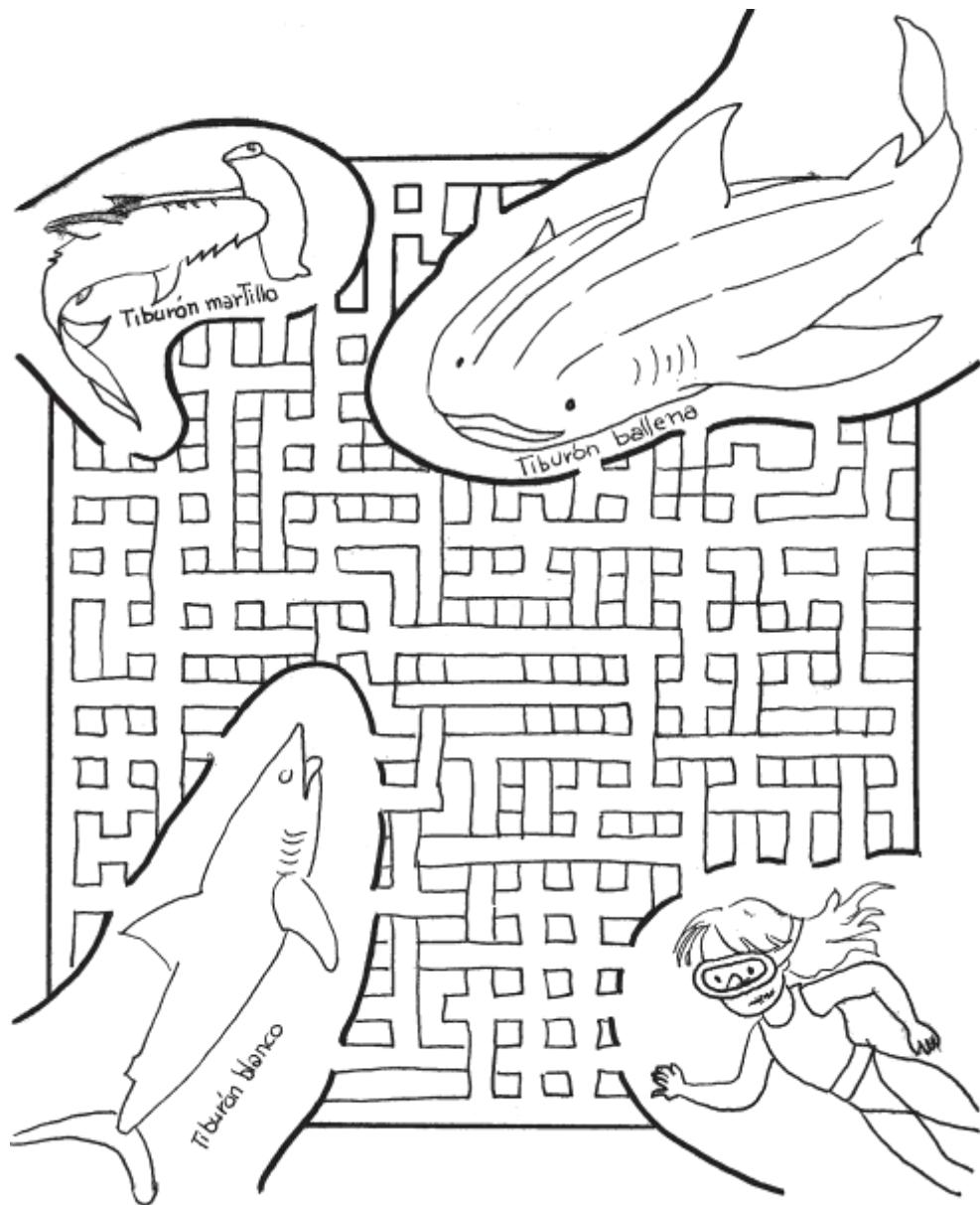
PRUEBA 7: PUZZLE

Forma con estas piezas la figura de una tortuga. Son pegatinas; hay que quitarles la parte de atrás y pegarlas en el cuadrado correspondiente. La pieza que falta la tiene X; hay que pedírsela a esa persona para poder completar el puzzle.



Tomado de http://www.clipart.com/es/close-up?o=4000278&memlevel=A&a=a&q=puzzle&k_mode=all&s=163&e=180&show=&c=&cid=&findincat=&g=&cc=&page=10&k_exc=&pubid=.

PRUEBA 9: LABERINTO



Ayudad a Elena a encontrar el camino correcto para reunirse con el tiburón ballena, ya que se alimenta de plancton y pececitos, y no ataca a las personas.

Tomado de http://www.fornies.net/interpeques/trabajos/manualidades/_manualidades.htm, número 26.

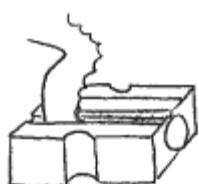
PRUEBA 10: Completad los nombres de los dibujos, poniendo en cada raya solo una letra.



saca -----



para -----



saca ----- ó *taja* -----



casca -----



abre -----

PRUEBA 10: Completad los nombres de los dibujos, poniendo en cada raya solo una letra.

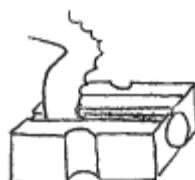
SOLUCIÓN



s a c a c o r c h o s



p a r a g u a s



s a c a p u n t a s ó t a j a l á p i z



c a s c a n u e c e s



a b r e b o t e l l a s

CONFLICTOS Y MEDIACIÓN

Dinámicas:

1. Violencia física y violencia verbal.
2. ¿Qué es un conflicto?
3. La naranja.
4. La mediación.
5. Matar el gusanillo
6. ¿Qué ocurrió el otro día?
7. Una situación conflictiva.
8. ¿A quien salvarías?
9. Barómetro de valores.

1. VIOLENCIA FÍSICA Y VIOLENCIA VERBAL

Objetivos:

-Definir qué es la violencia y qué comportamientos incluye.

-Reflexionar sobre la violencia como una forma inadecuada de resolver conflictos interpersonales.

Duración recomendada: Aproximadamente, 45 minutos.

Materiales: Folios y lápiz.

Desarrollo:

En primer lugar, el profesor narra a los alumnos los siguientes ejemplos:

AMADEO Y EVA

"Amadeo y Eva han quedado esta noche para cenar, no se ponen de acuerdo respecto a donde van a ir, y empiezan a discutir:

Eva: Siempre cenamos hamburguesas, porque no vamos esta noche a un vegetariano?

Amadeo: Pero tía, itu eres imbécil! ¿Después de 2 meses aún no sabes que no soporto nada de comer que sea verde? ¡Menuda guarrada!

¡Es que no hay quien te aguante, anda y lárgate con las pavas de tus amigas, que os pasáis la vida mandándoos mensajitos chorras en vez de hacer algo de provecho.

JAIME

Jaime es un chico de 14 años, bastante tímido, al que un grupo de compañeros está amenazando con pegarle si no les hace un trabajo de clase

El otro día, estos chicos le empujaron, le tiraron al suelo, y empezaron a burlarse de él cuando Jaime rompió a llorar.

Jaime está muy asustado y no sabe a donde acudir ni que hacer.

Los alumnos, tras escuchar estos dos casos deben contestar a las siguientes cuestiones:

- *¿Existe violencia en estos casos?*
- *¿De qué tipo?*
- *¿Qué consecuencias tiene la conducta violenta para cada una de las personas implicadas en la situación (maltratador y víctima)?*

Después de aproximadamente unos 6 o 7 minutos de análisis en pequeños grupos, un portavoz de cada grupo comenta cuales han sido sus reflexiones y se inicia un debate con todos los alumnos sobre estas tres preguntas. El profesor debe propiciar la exposición del mayor número de ideas posibles y transcurridos unos minutos, reconducir el debate hacia las causas por las que algunas personas utilizan la violencia y las formas de reducirla. Las preguntas que debe realizar a los alumnos serían, dejando siempre unos minutos de debate entre pregunta y pregunta, las siguientes:

- *¿Por qué las personas se comportan de forma violenta?*
- *¿Cómo puede reducirse la violencia?*
- *¿Cómo podéis reducir la violencia en vuestras relaciones cotidianas?*

El profesor debe insistir en que la violencia verbal es tan negativa como la violencia física. Las personas que sufren de una forma continuada la violencia verbal (humillaciones, insultos, desprecios...) comienzan a sentirse cada vez más inseguras, con menos confianza en si mismas y con menor autoestima. Recordar a los alumnos que ninguna persona tiene derecho a utilizar la violencia con los demás.

Los alumnos deben entender que la utilización de la violencia tiene consecuencias negativas para la víctima (secuelas físicas y psíquicas) y también para el maltratador.

Cuando la violencia es la forma habitual de relacionarse con los demás, es muy probable que los problemas de adaptación social sean cada vez mayores.

La utilización de la violencia es, en muchos casos, consecuencia de un escaso control de impulsos y de un desconocimiento de forma adecuada de expresar los sentimientos o las opiniones. También es posible que la violencia haya sido percibida como una manera efectiva de conseguir aquello que se desea, bien porque en el pasado se han conseguido cosas que se deseaban de esta forma o bien porque hemos observado que otras personas de nuestro entorno lo han conseguido.

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD:

Que tengan absolutamente claro que la violencia verbal es tan negativa como la violencia física.

La importancia que tiene que resolvamos nuestros problemas sin utilizar la violencia.

Que aprendan que con el uso de la violencia no sólo no resuelven sus problemas, si no que además los incrementan.

Que no permitan que nadie use la violencia contra ellos, y que sean capaces de denunciar la situación de violencia y ésta llega a ocurrir.

2. ¿QUÉ ES UN CONFLICTO?

Objetivo:

-Que los alumnos definan qué es el conflicto.

Duración recomendada: Aproximadamente, 30 minutos.

Materiales: Folios y lápiz.

Desarrollo:

En primer lugar, el profesor propone a sus alumnos que, individualmente, escriban una definición de la palabra «conflicto», es decir, que expliquen qué es para ellos un conflicto.

Una vez elaboradas estas definiciones, los alumnos se reúnen ahora en grupos de 4 alumnos. Deben comparar las definiciones hechas por cada uno y redactar entre los 4 una nueva definición con la que todos estén de acuerdo.

Finalmente, cada una de las definiciones elaboradas en estos grupos se lee en voz alta y los alumnos analizan, entre todos, qué es un conflicto, si es inevitable que se produzcan y si pueden tener consecuencias positivas.

Adjuntamos la definición de conflicto para el profesor para el inicio de la actividad:

¿QUÉ ES UN CONFLICTO?

-Es una situación en la que dos o más personas entran en oposición o desacuerdo porque sus posiciones, intereses, necesidades deseos o valores son incompatibles, o son percibidos como incompatibles, donde desempeñan un papel muy importante las emociones y sentimientos y donde la relación entre las partes en conflicto puede fortalecerse o deteriorarse en función de cómo sea el proceso de resolución del conflicto.

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD:

Que los alumnos conozcan el significado de la palabra conflicto.

3. ¿CÓMO RESUELVO MIS CONFLICTOS?

Objetivos:

-Comprender que los conflictos son inevitables y que, en determinadas ocasiones, pueden ser necesarios y beneficiosos.

-Analizar las diferentes maneras de manejar un conflicto interpersonal y las ventajas e inconvenientes de cada una.

Duración:45 Minutos.

Materiales: Cartulina, rotulador grueso, folios y lápiz.

Desarrollo:

El profesor invita a los alumnos a que, de forma individual, recuerden una situación reciente en la que ellos mismos hayan tenido un conflicto con otra persona.

El profesor puede poner algunos ejemplos a este respecto: «Tu madre quiere que recojas la habitación y tú quieres jugar a la video-consola», «Tu amiga no te ha devuelto la ropa que le prestaste y que te aseguró que te devolvería enseguida», «Tus amigos quieren ir a una discoteca y tú prefieres ir a otra», «Un amigo tuyo ha hablado mal de ti a una tercera persona», etc.

Los alumnos deben escribir este ejemplo de conflicto y, además, señalar cómo reaccionaron y cómo se sintieron después.

A continuación, el profesor comenta a los alumnos los cinco modos diferentes que existen de manejar las situaciones de conflicto: la *actitud de fuerza* (presionando al otro para que ceda), la *negociación* (buscando soluciones satisfactorias para ambos), la *suavización* (ceder nosotros quitando importancia al tema), la *transigencia recíproca* (soluciones intermedias en las que ambos cedemos algo) y el *repliegue* (salir del conflicto renunciando a nuestro objetivo y también a la relación con la otra persona).

El profesor explica a los alumnos brevemente en qué consiste cada estrategia y les pide que vuelvan a releer lo que han escrito sobre la forma en que manejaron su conflicto. Los alumnos deben pensar a qué tipo de estrategia de las descritas es más similar su forma de reaccionar en el ejemplo que han escrito.

El profesor forma ahora grupos de alumnos en función de la estrategia que utilizaron y entrega a cada uno de estos grupos una cartulina grande. En la parte superior de la cartulina cada grupo escribe el nombre de la estrategia que utilizaron (negociación, fuerza, repliegue...) y divide el resto de la cartulina en dos partes mediante una línea vertical.

En una parte de la cartulina, los alumnos escriben las ventajas de su estrategia (consecuencias positivas que obtuvieron o negativas que evitaron) y, en la otra, sus desventajas (consecuencias no deseadas). Durante aproximadamente unos 10 minutos, cada grupo reflexiona sobre las ventajas y desventajas de su estrategia y las va escribiendo en la cartulina.

Finalmente, todas las cartulinas elaboradas se exponen en una pared del aula y, de forma sucesiva, cada grupo va comentando al resto de la clase las ventajas y desventajas de la estrategia que utilizaron y que han analizado.

En cada caso, deben dejarse algunos minutos para que el resto de alumnos de la clase puedan realizar comentarios o preguntas en relación con las ventajas y desventajas señaladas por sus compañeros.

La actividad concluye con un comentario del profesor acerca de la necesidad de saber recurrir a más de una estrategia, ser flexibles en su utilización y saber analizar en cada momento qué resulta más adecuado.

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD:

Que el modo en el que manejen el conflicto que se les presente determinará sus consecuencias positivas o negativas. Un conflicto resuelto de forma satisfactoria puede suponer una oportunidad para el cambio, el crecimiento y la maduración tanto en el ámbito personal como en el interpersonal, pero un conflicto no resuelto de forma adecuada, si puede tener consecuencias negativas.

4. "LA NARANJA"

Objetivos:

-Que los alumnos aprendan a diferenciar en un conflicto interpersonal que posiciones defiende cada parte y sus intereses.

-Reflexionar sobre la posibilidad de que existan posiciones irreconciliables pero intereses compatibles.

-Analizar la utilidad de negociar conociendo los intereses de cada parte en conflicto.

Duración recomendada: Aproximadamente, 30 minutos.

Desarrollo:

El profesor pide a dos voluntarios para representar un conflicto. Se trata de que dos hermanas, consigan llegar a un acuerdo respecto a quien se va a quedar la única naranja que queda en la despensa, las dos, deben aportar las razones por las que deben quedarse la naranja, para que la quieren, y que piensa cada una de su hermana y de esta situación de conflicto.

A continuación, se inicia una puesta en común de toda la clase. Se escribe en la pizarra el cuadro que deben completar. Su resultado, es conveniente que sea similar al que adjuntamos.

El profesor comenta a los alumnos la diferencia que hay entre las posiciones (lo que defendemos) y los intereses (qué es realmente lo que queremos conseguir). Esta diferencia da paso al debate de los alumnos sobre las tres preguntas siguientes:

- ¿Existían otras formas de resolver su conflicto?
- ¿Existía otra forma más favorable para ambas de resolverlo?
- ¿Por qué no encontraron esa otra solución?

PARTES	HERMANA A	HERMANA B
Entre quiénes		
PERCEPCIONES Qué piensa cada uno del otro y de la situación	La naranja me corresponde a mí. Ella me la quiere quitar.	La naranja me corresponde a mí. Ella me la quiere quitar.
POSICIONES Qué pide cada parte	Es mía porque soy	Es mía porque soy
INTERESES Qué necesita o desea cada parte, por qué para qué...	Hacer un pastel.	Hacer zumo.

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APPRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD:

Que conozcan la utilidad de conocer los intereses y las percepciones de cada parte en conflicto.

Que aprendan a buscar soluciones más positivas mediante la comunicación, en el caso del ejemplo que hemos elegido para el desarrollo de la técnica, si las hermanas se hubieran comunicado, habrían llegado a la conclusión de que lo más adecuado era que una usara el zumo y la otra la cáscara.

4. LA MEDIACIÓN

Objetivos:

-Que los alumnos entiendan en qué consiste el proceso de la mediación

-Practicar las técnicas de la mediación.

Duración recomendada: Aproximadamente, 40 minutos.

Materiales: No se requieren.

Desarrollo:

El profesor, en primer lugar narra una historia sobre dos amigos que entran en conflicto y deciden ir a mediación.

PERSONAJE A

Un chico de 15 años, llamado Pablo, al que su mejor amigo le ha prestado una camiseta del Valencia C.F firmada por todos los jugadores de la plantilla, para que le de suerte en el partido que juegan contra el colegio del pueblo de al lado.

Durante el partido, rasgas la camiseta . Entiendes que Pedro esté dolido, pero no tienes dinero para comprarle otra camiseta, porque si se lo pides a tus padres, éstos se van a enfadar mucho, porque no quieren que te pongas ropa de ningún amigo.

PERSONAJE B

Pedro, un chico de 15 años que ha dejado a Pablo, su mejor amigo, su apreciada camiseta firmada por toda la plantilla del Valencia C.F. Te sientes muy molesto, porque pensabas que Pablo iba a cuidarla más, porque para ti es un objeto muy preciado. Quieres que te compre otra y vaya a la ciudad deportiva a que todos te la vuelvan a firmar.

A continuación, el profesor invita a tres voluntarios a que salgan para representar a Pablo, a Pedro y al mediador.

El voluntario que desempeñe la función de mediador, , ayudará a estas dos personas a expresar sus respectivas posiciones, sentimientos y necesidades, y a encontrar una solución a su conflicto.

La *labor del mediador* es, sobre todo, escuchar y facilitar la comunicación entre las dos partes, no buscar la solución.

Después de realizar la representación, los «actores» comentan su experiencia. Por un lado, aquellos que representaban a las partes en conflicto expresan si se han sentido realmente escuchados por el mediador, si creen que el mediador ha facilitado que se generaran el mayor número posible de soluciones y si están satisfechos con el acuerdo alcanzado (caso de haberse alcanzado algún acuerdo). Por otra parte, el mediador comenta si le ha resultado difícil escuchar activamente y, al mismo tiempo, dirigir y orientar la conversación, si se ha sentido tentado de generar por si mismo soluciones, etc.

Posteriormente, para finalizar la actividad, se inicia un debate en el aula sobre la percepción que la clase ha tenido de la mediación, especialmente de la labor del mediador, si realmente ha escuchado y orientado a las partes en conflicto, qué otras cosas podría haber hecho y si creen que es difícil ser un buen mediador.

En este debate se pregunta también a los alumnos sobre la utilidad que les parece que puede tener la mediación como forma de resolver los conflictos entre los alumnos.

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD:

Que conozcan la importancia de la mediación en el ámbito escolar y también en la vida cotidiana.

Que comprendan el proceso y adquieran las habilidades necesarias para ser buenos mediadores.

5. "MATAR EL GUSANILLO".

Objetivos:

Concienciar a los alumnos de las palabras violentas y negativas que son utilizadas habitualmente en las conversaciones de todos los días.

Duración: 20 Minutos aproximadamente.

Materiales: Hoja de trabajo adjunta.

El profesor empieza cogiendo unos pocos ejemplos de expresiones populares que utilizan la violencia o el lenguaje negativo, como "matar el gusanillo".

A continuación, se indica a los alumnos que por parejas realicen una tormenta de ideas con otras expresiones comunes, y que hagan una lista en sus hojas de trabajo.

Por último, crearán un póster con los resultados de la tormenta de ideas. Animar a los/as estudiantes a que añadan expresiones la próxima semana, o durante más tiempo.

Los ejemplos pueden ser de lecturas, de los medios de comunicación, de familiares, amigos o profesores.

A continuación se adjunta la hoja de trabajo para los alumnos

"MATAR EL GUSANILLO" (HOJA DE TRABAJO)

Expresiones populares que utilizan lenguaje violento o negativo:

1. Matar el gusanillo	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.
9.	10.
11.	12.
13.	14.
15.	16.
17.	18.
19.	20.

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD:

Que se den cuenta de que el uso de la violencia en expresiones que utilizamos cotidianamente hace que nos insensibilicemos más ante la violencia de tipo verbal, es decir, debido a que continuamente oímos esta clase de expresiones, a veces no identificamos como un acto de violencia el que una persona insulte a otra.

6. ¿QUÉ OCURRIÓ EL OTRO DÍA?

Objetivos:

Observar un conflicto e identificar los elementos involucrados en el conflicto.

Duración: Aproximadamente 30 minutos en clase más el tiempo que dure el conflicto que van a observar fuera de la escuela.

Materiales: Folios y lápiz.

Desarrollo:

En primer lugar se explica a los alumnos que la actividad va a consistir en que van a ser observadores directos de un conflicto. A continuación, da a los alumnos las siguientes instrucciones:

1. Observa un conflicto. 'Puede ser que estéis involucrados vosotros personalmente u otras personas. Puede ser de la escuela, de casa, de tu barrio o de la televisión'.
2. Mira y escucha atentamente. No intentes decidir quién tiene la razón y quién no.
3. Responde a estas preguntas sobre el conflicto:
 - a. ¿Sobre qué era el conflicto (cuáles fueron los hechos que acontecieron)
 - b. ¿Qué sentía la gente?
 - c. ¿Cómo acabó el conflicto?
 - d. ¿Ocurrió algún cambio?, si ocurrió, ¿Qué ocurrió y cómo?
 - e. Sino hubo cambio, ¿Por qué no?
 - f. ¿Hay algún otro modo de resolver el conflicto?

Para finalizar, el profesor indica que en la próxima clase comentarán lo que han observado.

Si el profesor lo cree conveniente, puede pedir que hagan juego de roles del conflicto en la próxima clase.

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD:

Que el alumno sea capaz de identificar los diferentes elementos que conforman un conflicto.

Que adquieran la destreza y habilidades necesarias para generar alternativas de resolución más apropiadas.

7. UNA SITUACIÓN CONFLICTIVA.

Objetivos:

-Fomentar el respeto hacia las opiniones y emociones de los demás.

-Desarrollar la capacidad de reflexionar ante un problema moral.

-Practicar las habilidades sociales necesarias para expresar las propias ideas de forma adecuada para resolver un conflicto.

Duración: 50 minutos aproximadamente.

Materiales: Folios y lápiz.

Desarrollo:

En primer lugar, el profesor indica a los alumnos que para intervenir, deben alzar la mano y esperar a que les llegue su turno.

Seguidamente, el profesor narra la historia de un conflicto, que se habrá escogido previamente, intentando éste trate algún tema significativo para el alumnado. Nosotros te proponemos el siguiente:

"UN CASO DE ROBO"

Desde hace aproximadamente un mes, en el instituto se están cometiendo una serie de robos. Los afectados tienen miedo y no delatan a los culpables porque han sido amenazados con daños mayores si hacen algo.

Todo el personal del centro y los padres están indignados por lo que ocurre, y han tomado la determinación de cerrar el instituto y hacer registros a todos los alumnos como no aparezcan los culpables.

Mª Amparo, una alumna de 3º sabe quien son los ladrones, porque entre ellos hay un amigo suyo, Angel, que es el jefe de la banda. Ella ha hablado con él , y le ha dicho que lo que está haciendo está mal, pero el le contesta que se meta en sus asuntos si quiere que sigan siendo amigos.

Mª Amparo se está planteando si debe decir lo que sabe para que esta situación termine de una vez, pero si los denuncia, su amigo será expulsado y romperán su amistad.

Tras la lectura, el profesor lanza las siguientes preguntas :

- ¿Debe callarse Mª Amparo?
- ¿Es superior el bien general a cualquier otro bien?
- ¿Estaría bien acusar a su amigo?
- ¿Es justo que todos paguen lo que hace una minoría?

Seguidamente, se pide a los alumnos que escriban la postura que tomarían ellos en esta situación y una o dos razones que justifiquen esa decisión, para después uno a uno expresarlas en voz alta, para más tarde debatir las distintas opiniones entre todos.

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD:

Básicamente, que aprendan a justificar su postura ante un conflicto, observando que aunque los demás tengan una opinión diferente a la nuestra, ello no conlleva a que la resolución de éste no pueda llevarse a cabo de forma civilizada.

8. ¿A QUIEN SALVARÍAS?

Objetivos:

-Establecer valores y conceptos morales.

-Provocar un ejercicio de consenso para mostrar su dificultad, principalmente cuando son valores y conceptos morales lo que está en juego.

Duración: 60 minutos aproximadamente.

Materiales: Una copia para cada alumno del texto "Refugio subterráneo"

Desarrollo:

El profesor, reparte a cada alumno una copia del texto "refugio subterráneo", que adjuntamos a continuación, para que cada alumno escoja a las seis personas que cobijaría en el refugio.

A continuación se indica a los alumnos que formen grupos de trabajo de 5 o 6 personas, para entre todos, llegar a un consenso.

Seguidamente, volviendo de nuevo al grupo-clase, un portavoz de cada grupo explicará al resto de la clase como ha sido el proceso de llegar a un consenso.

Finaliza la actividad exponiendo de forma individual los alumnos que lo deseen, la experiencia vivida, y como han influido en su posible cambio de decisión las opiniones de sus compañeros.

Documento "Refugio subterráneo"

"Imaginad que nuestra ciudad está amenazada por un catástrofe natural. Se aproxima un hombre y os pide una decisión inmediata.

Hay un refugio subterráneo que sólo puede cobijar a seis personas.

Hay doce que quieren entrar en él. Debes de elegir a seis:

- *Un violinista de 40 años drogadicto.*
- *Un abogado de 25 años.*
- *La mujer de ese abogado, de 24 años , que acaba de salir del manicomio. Ambos quieren estar juntos, sea dentro o fuera del refugio.*
- *Un sacerdote de 75 años.*
- *Una prostituta de 35 años.*
- *Un ateo de 20 años que ha cometido varios asesinatos.*
- *Una universitaria que tiene voto de castidad.*
- *Un físico de 25 años que solo acepta entrar si puede llevar con él una pistola.*

- *Un orador fanático de 21 años.*
- *Una chica de doce años con retraso mental.*
- *Un homosexual de 47 años.*
- *Una mujer de 32 años con dificultades psiquiátricas que sufre ataques epilépticos.*

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD

El respeto hacia los puntos de vista diferentes de los demás, para intentar evitar las respuestas violentas entre los compañeros.

9. BARÓMETRO DE VALORES.

Objetivos:

- Permitir a los alumnos tomar conciencia de los puntos que tienen en común y los que discrepan.
- Practicar la escucha activa, lo cual beneficia la conclusión a la que se llega en un conflicto .

Duración:50 minutos aproximadamente.

Materiales: Una pizarra grande para anotar los argumentos a favor y en contra. Fotocopias del listado de afirmaciones.

Desarrollo:

En primer lugar, el profesor enumera las reglas de la actividad:

- Respetar las posturas que tomen los alumnos ante las proposiciones formuladas.
- No pueden haber actitudes neutrales, cada alumno debe pronunciarse.
- No se puede pedir ningún tipo de explicación al profesor respecto a las afirmaciones formuladas.
- Siempre comenzarán los que se encuentran en el espacio de posiciones a favor.

A continuación, el profesor reparte a los alumnos las fotocopias con los siguientes enunciados:

- *La mejora de la sociedad puede hacerse mediante la violencia.*
- *La televisión es un excelente medio de formación de los niños y los jóvenes. Por eso es buena la televisión.*
- *La preocupación que la sociedad tiene por el aumento del consumo de drogas entre los jóvenes es exagerado.*
- *Los partidos políticos son capaces de ofrecer soluciones a los problemas de los jóvenes de hoy.*
- *Ante las dificultades que hoy existen para colocarse y mantener el puesto de trabajo, lo mejor es que cada uno luche por sus intereses sin preocuparse demasiado por los demás.*
- *Las notas son un buen índice para calificar el esfuerzo real que ha hecho un alumno.*
- *La fama y la popularidad que llegan a tener algunos cantantes de operación triunfo es poco real, pues apenas hay sacrificio y esfuerzo.*
- *El hombre es violento y la mujer es sensible.*
- *En general, a las personas mayores les cuesta entender los intereses y la forma de ser de los jóvenes.*
- *En algunos casos y situaciones, las personas inmigrantes pueden llegar a ser un problema para nosotros.*

Seguidamente, el profesor va leyendo un cada enunciado e indica a los alumnos (que se encuentran agrupados en el centro de la clase) que se coloquen a la derecha los que están a favor, y a la izquierda los que está en contra.

El objetivo es buscar los enunciados que dividan al grupo en fracciones más o menos equilibradas para propiciar el debate.

Cada alumno debe dar las razones de su situación(las cuales se van anotando en la pizarra).

QUE SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS APRENDAN CON ESTA ACTIVIDAD:

Que los alumnos sepan argumentar sus opiniones, además de comprobar que el que uno tenga una opinión distinta acerca de un tema, no significa que no se pueda llegar a un acuerdo respetando la posición contraria.

LA RESOLUCIÓN CREATIVA DE CONFLICTOS

(MANUAL DE ACTIVIDADES)

William J. Kreidler

Material de apoyo para el programa:
“ESTRATEGIAS PARA LA PREVENCIÓN
TEMPRANA DE LA VIOLENCIA EN LOS NIÑOS”

Traducción y adaptación:
Guillermo Gutiérrez Gómez
Andrés Restrepo Gutiérrez

**Unión Temporal: Centro persona y Familia –
Fundación para el Bienestar Humano - SURGIR**

ÍNDICE

página

PRESENTACIÓN.....6

I - PRÓLOGO.....7

II - INTRODUCCIÓN.8

- CAUSAS DE LOS CONFLICTOS EN EL AULA

III - LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS ENTRE LOS ESTUDIANTES. ...12

- ESCOGER UNA TÉCNICA DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS.

- Las peleas.
- Calmarse.
- Arbitrar
- Escucha reflectiva
- Suavizar
- Contar historias
- Tiempo de retirada (time out)
- Cuestionario de pelea
- El método de discusión justa
- Los juegos de roles
- La inversión de roles
- Los títeres de problemas
- La estrategia r-s-r (resentimiento – solicitud - reconocimiento)

**IV - AYUDANDO A LOS ESTUDIANTES A ENFRENTAR LA RABIA,
LA FRUSTRACIÓN Y LA AGRESIÓN.....35**

- LA NATURALEZA DE LA AGRESIÓN.
- EXPRESIÓN EMOCIONAL Y AUTOCONTROL.
- ABORDANDO LOS SENTIMIENTOS COMO UNA MATERIA ACADÉMICA.
 - Identificar los sentimientos.
 - Mímica
 - Diccionario de sentimientos
 - Actuando de manera feliz (triste, enfadada.)
 - Ergo
 - Vocabulario de sentimientos
 - Emociones manipuladas
 - ¿enemigos?
 - ¿qué es el odio?
 - Definiciones de sentimientos
 - Compartiendo en círculos
 - Listas de privacidad
- APRENDIENDO FORMAS POSITIVAS DE EXPRESAR LAS EMOCIONES.
 - La agresión
 - Protestar y gruñir
 - El tablero de las molestias
 - La lista de las molestias
 - La lista del enojo
 - Entrevistas sobre el enojo.
 - Burbujas de enojo
 - La fantasía de enojo
 - Encontrar lo positivo
 - Usar el enojo constructivamente

- Respeto y reservas
 - Las monedas (o fichas)
 - La casa de naipes
 - El valle feliz
 - Escurrir
 - Inflarse como globos
 - distraerse.
- APRENDIENDO AUTOCONTROL.
 - Ser el jefe
 - El poder infantil
 - Querer....., tener que.....
 - Controles positivos
 - El código de conducta personal

V - ENSEÑANDO COOPERACIÓN.....66

- COOPERACIÓN Y COMPETENCIA.
- FORTALECIENDO LA COOPERACIÓN
- JUEGOS COOPERATIVOS.
 - Hacer fila
 - Puentes
 - Tormenta
 - Taxi!
 - Sillas musicales cooperativas
 - La gente de la montaña
 - Sentarse en las piernas
 - La soga de la paz
 - La telaraña

- Inventando juegos
 - Estantas y bombas (globos)
 - Haciendo juegos nuevos con juegos viejos
- ACTIVIDADES DE COOPERACIÓN.
 - La conformación de grupos o equipos
 - El tótem
 - Palillos
 - Fabricar un monstruo
 - El monstruo de palillos como modelo
 - Lograr un consenso
 - Las palomas de la paz, cooperativas y competitivas
 - Hacer una paloma de origami
 - Besos
 - A bordo de la Santa María
 - Frases partidas
 - Juegos de misterio
 - Cinco dragones malo
- APRENDIZAJE COOPERATIVO
 - Proceso de evaluación
 - Cooperación histórica
 - Misterios relacionados con las materias
 - Grupos de resolución de problemas
 - Actividades con el alfabeto
 - Cadenas de palabras
 - Historias de grupo
 - Círculos de gramática
 - Comprar dulces
 - Grupos de sierra (grupos entrelazados)

PRESENTACIÓN

Este texto es parte del material de apoyo para el subcomponente “Estrategias para la prevención temprana de la violencia en los niños”, del PROGRAMA “CONVIVENCIA CIUDADANA”. Presenta una variada gama de actividades para el docente practicar y promover la resolución pacífica de los conflictos entre sus estudiantes. Las actividades han sido traducidas del texto “La resolución creativa de conflictos”, de Willian J. Kreidler.¹

Kreidler, maestro con muy amplia experiencia, sustenta y expone las estrategias que ha utilizado durante años para lograr la promoción de las relaciones pacíficas entre sus estudiantes. Divide la conceptualización y las actividades por temáticas, por ejemplo, “Ayudando a los estudiantes a enfrentar la rabia, la frustración y la agresión”, “enseñando cooperación” y otras.

El texto constituye un valioso material para el docente que requiera de “dinámicas” y “técnicas” para mejorar las relaciones entre sus alumnos y para brindarles una formación en la convivencia pacífica. En él se incluye la traducción de la introducción, el prólogo y 4 capítulos del libro de Kreidler. Se han seleccionado los capítulos que más claramente aportan al subcomponente “Estrategias para la prevención temprana de la violencia en los niños”.

Guillermo Gutiérrez.

¹ Kreidler, William J., Creative Conflict Resolution, Ed. Scott, Foresman and Company, EE.UU., 1984, 216 pags.

I - PRÓLOGO

En todas las aulas hay conflictos. Si usted quiere usar los conflictos en su aula de manera productiva, entonces dé la bienvenida a “La Resolución Creativa de Conflictos.” Este libro refleja mi creencia en que los conflictos pueden reducirse a través de establecimiento de una comunidad escolar cálida y acogedora y que los conflictos restantes – aquellos que no se logre evitar - pueden usarse para aprender.

“La Resolución Creativa de Conflictos” es una propuesta para la administración del aula. No es un currículo invariable e inflexible. De muchas maneras, este libro es como un equipo que contiene algunos planes y muchas herramientas. Mi esperanza es que estas herramientas le permitan construir algo que yo llamo “el aula pacífica”, pero cómo se vea finalmente su aula pacífica, depende de usted.

En este libro, el modelo del aula pacífica se basa en el trabajo pionero de educación para la paz de dos grupos, “El programa de la no-violencia y los niños”, en Filadelfia y “El proyecto de las respuestas creativas de los niños ante los conflictos”, en Nueva York... Les debo a estos grupos no sólo el marco teórico sino también mi iniciación en la resolución creativa de conflictos con niños.

Yo comencé de manera más bien tentativa, en mi propia aula, haciendo juegos cooperativos y actividades de colaboración. Sorprendido por el éxito de éstos, empecé a trabajar en mejorar la comunicación en mi aula y a probar varias técnicas de resolución de conflictos. Al poco tiempo, había mejoras claras y cuantificables de la forma en que los niños se relacionaban, trabajaban juntos y respondían ante los conflictos.

Al ver el éxito en mi propia aula, hablé con otros maestros y comencé a dictarles talleres de capacitación. Al mismo tiempo, comencé mis estudios en desarrollo curricular, específicamente para explorar aún más esta área de la educación para la paz. Expongo a continuación mis elaboraciones en torno a esta temática.

II - INTRODUCCIÓN

Un maestro es un pacificador. Es parte de su trabajo. Quizás usted y yo nunca nos pensamos a nosotros mismos realmente de esa manera. Tal vez, ni siquiera estamos seguros de qué es ser un pacificador. Pero los conflictos ocurren en nuestra aula y se espera que respondamos ante ellos y restauremos la paz, o por lo menos el orden. Eso nos hace pacificadores.

Desde luego, qué tan buenos somos para lograr la paz es otra cosa. En nuestra educación, raramente hay algo que nos ayude a entender el conflicto, o a enseñarnos las habilidades necesarias para lograr la paz.

¿Qué es el aula pacífica? Probablemente el término hace pensar en algo diferente a cada lector. En este libro, el concepto no se relaciona con los niveles de ruido, el tamaño de la clase o los estilos de enseñanza tradicionales en contraste con losmodernos. Se refiere a un aula que es una comunidad cálida y acogedora, donde hay presentes cinco cualidades:

1. **La cooperación.** Los niños aprenden a trabajar juntos y a confiar, ayudar y a compartir entre sí.
2. **La Comunicación.** Los niños aprenden a observar cuidadosamente, a comunicarse con precisión y a escuchar de manera sensible.
3. **La Tolerancia.** Los niños aprenden a respetar y a apreciar las diferencias de las personas y a entender los prejuicios y cómo funcionan.
4. **La expresión emocional positiva.** Los niños aprenden a expresar sus sentimientos, particularmente el enojo y la frustración, de maneras que no son agresivas o destructivas y aprenden autocontrol.
5. **La resolución de conflictos.** Los niños aprenden habilidades para responder creativamente ante los conflictos en el contexto de una comunidad que brinda apoyo y afecto.

Las líneas divisorias entre estos componentes a menudo son difíciles de establecer en la práctica; yo las he mencionado de ese modo para la conveniencia de la discusión. La fuerza del modelo viene de su interrelación – de su naturaleza de sinergia. Es decir, que el todo es mayor que la suma de sus partes. De manera similar, no hay una secuencia particular para establecer estas cualidades en la comunidad del aula, aunque proponer las bases para la cooperación, la comunicación, la tolerancia y la expresión emocional positiva harían mucho para reducir los conflictos en el aula y resolverlos cuando surjan.

La Resolución Creativa de Conflictos no intenta eliminar los conflictos del aula. Eso no es posible ni deseable. En cambio, apunta a reducir los conflictos y a ayudarle a usted y a sus estudiantes a enfrentarse de manera más eficaz y constructiva con las diferencias que ocurran.

CAUSAS DE LOS CONFLICTOS EN EL AULA

¿Qué hace que estallen los conflictos en su aula? Si usted observa detalladamente, puede ver que muchos de estos conflictos son síntomas de problemas más profundos. Esos problemas son las verdaderas causas de los conflictos del aula y, al analizarlos, usted puede empezar a usar los conflictos de manera productiva. Las causas pueden agruparse rápidamente en seis categorías, simplemente basándose en el modelo presentado del aula pacífica:

1. **Una atmósfera competitiva.** Cuando hay una atmósfera muy competitiva en el aula, los estudiantes aprenden a trabajar compitiendo contra los demás, en lugar de trabajar con los demás. Los conflictos frecuentemente surgen por:
 - Una actitud egoísta de todos.
 - Falta de habilidades para trabajar en equipo.
 - Que los estudiantes se sienten obligados a ganar en sus interacciones porque perder tiene como efecto lesiones a la autoestima.

- Falta de confianza en el maestro o en los compañeros de clase.
 - Competencia en momentos inadecuados.
2. **Un ambiente intolerante.** Un aula intolerante es un aula hostil, en la cual hay desconfianza. Frecuentemente está fraccionada y simplemente es molesta, llena de estudiantes que no saben ser colaboradores, tolerantes o siquiera amables. Los conflictos pueden surgir por:
- La formación de pandillas y la búsqueda de chivos expiatorios.
 - La intolerancia ante las diferencias raciales o culturales.
 - La falta de apoyo entre los compañeros de clase que llevan a la soledad y el aislamiento.
 - El resentimiento ante los logros, las posesiones o las cualidades de los otros.
3. **Comunicación precaria.** La comunicación precaria crea un terreno especialmente fértil para el conflicto. Muchos conflictos pueden atribuirse a malos entendidos o percepciones erróneas de las intenciones, los sentimientos, las necesidades o las acciones de los otros. La comunicación precaria también puede contribuir a los conflictos cuando los estudiantes:
- No saben expresar sus necesidades y deseos eficazmente.
 - No encuentran espacio para expresar sus emociones y necesidades o se sienten temerosos de hacerlo.
 - No pueden escucharse entre sí.
 - No observan cuidadosamente.
4. **La expresión inadecuada de los sentimientos.** Todos los conflictos tienen un componente afectivo y la forma en que los niños expresan sus emociones tiene un papel importante en cómo se desarrollan los conflictos. Los conflictos pueden crecerse (escalarse) cuando los estudiantes:

- No están en contacto con sus propios sentimientos.
- No conocen maneras no agresivas de expresar su enojo y frustración.
- Reprimen sus emociones.
- Les falta autocontrol.

5. **La carencia de habilidades para la resolución de conflictos.** Los conflictos del aula pueden escalarse cuando los estudiantes - y los maestros - no saben cómo responder de manera creativa ante los conflictos. Los padres y el grupo de compañeros a menudo recompensan los enfoques violentos o muy agresivos ante los conflictos, e indudablemente hay modelos sociales para este tipo de conductas, como los de la televisión. Hay otros factores que pueden afectar la adquisición de habilidades para la resolución de conflictos, como la madurez general del niño y su nivel de desarrollo moral.
6. **Abuso de poder de parte del maestro.** Puede ser desconcertante pensar que al emplear mal su poder en el aula, usted puede crear una gran cantidad de conflictos, pero es verdad. En primer lugar, usted tiene una influencia muy fuerte en los factores nombrados anteriormente y, en segundo lugar, puede contribuir a los conflictos en el aula siempre que usted:

- Producza frustración en un estudiante, al fijarle expectativas irrationales o increíblemente altas.
- Maneje una clase con muchas reglas inflexibles.
- Continuamente acuda al uso autoritario del poder.
- Establezca una atmósfera de temor y de desconfianza.

¿Le parece familiar alguno de estos factores? Estos problemas se presentan encualquier momento, aún en las aulas mejor manejadas. Pero cuando se vuelven parte de un estilo de vida en el aula es cuando causan un problema real. Y sobre eso es lo que trata este libro.

III - LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS ENTRE LOS ESTUDIANTES

Probablemente no hay ninguna escuela elemental en el país que no tenga una regla contra las peleas del tipo de golpearse, patearse y darse puños. Por otro lado, es factible que no haya ninguna escuela elemental en el país que no tenga peleas. Cuando les decimos a los niños que no peleen sin darles maneras alternativas de superar sus disputas, ellos pelean.

En contraste con el conflicto violento, está el más silencioso - y más común -, que uno de mis estudiantes llamó una vez "la pelea de la amargura." Cuando le pregunté qué quiso decir, me explicó, "nadie le pega a nadie; nadie hace nada. Sólo se sientan y se "amargan" durante un largo, largo tiempo." En este enfoque esencialmente pasivo hacia el conflicto, los niños se entrampan una vez más sin una alternativa.

Las técnicas de resolución de conflictos discutidas en este capítulo pueden ayudarle a mostrarles a los niños que hay diferentes maneras de solucionar las disputas. Estas técnicas han funcionado para mí y para los maestros que han asistido a mis talleres. Los ejemplos ilustrativos son de maestros que trabajan en una variedad de ambientes.

ESCOGER UNA TÉCNICA DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS.

Para escoger una técnica de resolución de conflictos, considere cuatro cosas:

- 1. ¿Quién está involucrado?** ¿Cuántos son, cuántos años tienen, qué tan maduros son y qué tan enfadados están? ¿Cuáles son sus necesidades? (Usted entrará en mayores detalles cuando defina el problema).
- 2. ¿Es el momento adecuado?** ¿Tiene usted suficiente tiempo para manejar las cosas ahora, o debe esperar? ¿Necesitan los participantes calmarse primero? ¿Es demasiado pronto para hablar las cosas?
- 3. ¿Qué tan apropiada es una técnica de resolución particular?** ¿Es esta una disputa simple sobre los recursos, o es un conflicto complejo sobre los valores?

¿Cuál es el problema? ¿Resolverá esta técnica el problema? ¿Es la técnica tan sofisticada que los niños primero necesitan entrenarse en ella?

4. **¿La resolución debe ser pública o privada?** ¿Se avergonzarían los participantes por una resolución pública? ¿Beneficiaría a la clase el ver cómo se resuelve este conflicto? ¿Podrían ayudar ellos con la resolución? ¿Tiene usted tiempo para resolverlo públicamente?

Las técnicas de resolución de conflictos proporcionan simplemente maneras seguras y estructuradas de ventilar los agravios, los sentimientos y las diferencias de opinión, de modo que el conflicto pueda servir para un propósito útil. Las descripciones de las técnicas siguientes no son inmutables, no constituyen una “camisa de fuerza”. Usted conoce su aula; usted conoce a sus estudiantes. Si las técnicas requieren adaptarse a su situación, por favor hágalo. ¡El mundo necesita todas las técnicas de resolución de conflictos creativas que se le puedan brindar!

LAS PELEAS

El modo más simple de manejar una pelea es: (1) Separar. (2) Calmar. (3) Enfrentarla. Separar una pelea no siempre es fácil. Desgraciadamente, no puedo darle ninguna fórmula mágica por hacerlo, sólo unas sugerencias. (Afortunadamente en la mayoría de los casos, la sola presencia del maestro es suficiente para detener la lucha).

Si usted va a separar a dos peleadores, primero asegúrese de que puede hacerlo. Puede que esto suene como una regla tonta, pero si los luchadores son más grandes que usted o están tan fuera de control que se están agitando ferozmente, usted no sólo no podrá separarlos sino que podría salir malherido en el forcejeo. Igualmente, si usted no tiene ayuda, probablemente podrá detener sólo a uno de los peleadores y lo dejará vulnerable al ataque del otro. Esto no va a darle puntos como pacificador. Es mucho mejor que reúna algunos niños fuertes para que le ayuden a detener a los peleadores; o si es inevitable hacerlo, permita que la pelea siga su curso. En una emergencia real,

cogerlos del pelo usualmente detendrá la pelea. Esta es, sin embargo, una táctica extrema y violenta.

Piense en una pelea como en una concentración de energía física y emocional. Cualquier cosa que usted pueda hacer para desviar esta energía ayudará a serenar la situación. Por ejemplo, si usted está presente precisamente cuando una pelea está empezando, intente distraer a los participantes: "¡Eh! ¿a quién se le perdió este billete?" o intente pararse muy cerca de los peleadores y gritar en voz alta.

Cuando los niños pelean, normalmente hay espectadores. Trate de lograr que se retiren, o que por lo menos se sienten y miren fija y silenciosamente. Los peleadores pronto se sentirán como tontos si están en medio de un grupo de personas silenciosas que están mirándolos. O si puede, haga que todos griten ("dejen de pelear, dejen de pelear") o que canten (mientras más alegres, mejor). Una vez vi a un maestro detener una pelea callejera que involucraba a varios de sus estudiantes, haciendo que el resto de la clase hiciera un círculo tomados de sus manos alrededor de la pelea y cantara "a la rueda, rueda....." La sola ridiculez de la acción es la clave para su efectividad. De este modo, él estableció una situación en la que pelear era algo incongruente.

Muchas de estas sugerencias requieren la cooperación de la clase. En este caso, el entrenamiento previo es esencial o usted probablemente se encontrará intentando manejar una pelea, con el resto de la clase mirándolo como si usted se hubiera vuelto loco. Pero (¿quién sabe?) quizá eso será suficiente para detener la pelea.

Las técnicas descritas a continuación son para calmarse y manejar los conflictos. Notará que todas estas técnicas lo involucran a usted, usualmente en el papel de mediador. Esto no implica que sus estudiantes deban depender de usted para resolver sus conflictos. Una de las metas de la "Resolución Creativa de Conflictos" es lograr que los niños eventualmente resuelvan sus propios conflictos de manera no violenta. Esto requiere un programa de entrenamiento completo. Use las técnicas descritas aquí hasta que sus estudiantes sean más independientes como pacificadores.

CALMARSE.

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: Cuando un conflicto se vuelve tan volátil que estalla la violencia, los participantes probablemente no son capaces de manejar las cosas de manera noviolenta hasta que parte de la emoción expuesta en el conflicto se haya disipado. Hay varias maneras de calmar a los rivales:

1. Establezca esquinas para calmarse. Éstas son áreas a las que se envía a los peleadores, no para castigarlos sino para que se tranquilicen. Obviamente, hay que separar las esquinas de cada luchador. Cuando ellos se sientan más calmados, pueden retirarse de las esquinas.
2. Haga que los niños ensayan el respirar profundamente. Hágales tomar respiraciones lentas y profundas mientras usted cuenta hasta diez, y luego de diez a uno.
3. Haga que los participantes se sienten en silencio durante unos minutos.

Serenarse disminuye automáticamente el conflicto, pero no lo resuelve. El término técnico para esto es *posponer*. Sin embargo, a veces dos peleadores se calman y se dan cuenta que podrían simplemente haberse evitado todo el asunto. En este caso, usted debe verificar que no queden resentimientos y luego permitirles irse.

EJEMPLO: Juan y Carlos estaban peleando en el patio de recreo cuando un maestro auxiliar los separó. Cuando intentó determinar el problema, no pudo entender ni una palabra de lo que estaban diciéndole debido a las lágrimas y los gritos. Hizo que los muchachos se sentaran en silencio y respiraran profundamente durante un par de minutos, así, las cosas se tranquilizaron rápidamente hasta el punto en el cual el problema pudo solucionarse.

ARBITRAR

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: La mayoría de prácticas de resolución de conflictos que usted realizará entre los niños será la mediación o arbitraje. Es una manera de ayudar a las personas a manejar sus diferencias en presencia de un observador imparcial, calmado y que mantiene la justicia. La justicia es muy importante para los niños; usted debe intentar ser tan imparcial como sea posible.

La mediación toma tiempo y usted debe darle el tiempo que requiera. El siguiente es un procedimiento eficaz:

1. Dígales a los niños que cada uno de ellos tendrá la oportunidad de contar su versión de la historia sin interrupción.
2. A medida que cada niño habla, haga que primero diga cuál era el problema y luego lo que pasó durante el conflicto.
3. Si el problema todavía existe, ayude a los participantes a desarrollar algunas soluciones posibles y a escoger una para llevar a cabo.
4. Si el problema ya no existe, pregúntele a los participantes si había maneras más eficaces de resolver el problema que la que escogieron.

EJEMPLO: Carolina, una alumna popular de quinto grado, ha acusado a Alicia, que no es muy apreciada, de robarle su dinero del almuerzo. Lo ha hecho en voz alta y en público. La maestra, Edna G., llama a las niñas a un lado y les explica el proceso de mediación.

EG: Carolina, supongamos que tu empiezas. ¿Cuál es el problema?

C: Ella tomó mi dinero del almuerzo.

EG: Tu dinero del almuerzo no está, y sospechas que ella lo tomó.

C: Sí.

EG: ¿Por qué sospechas de ella?

C: Ella tenía que quedarse en el salón en el descanso. Susana entró y la vio junto a mi pupitre. Todos saben que ella roba.

EG: No, yo no sé eso. Lo que estamos intentando hacer es encontrar tu dinero. ¿Tienes algo más que decir?

C: No.

EG: Alicia, ¿qué tienes que decir?

A: Nada. Yo no tomé su dinero.

EG: ¿Estabas en su pupitre?

A: Sí, pero sólo porque cuando pasé al lado, me choqué contra él y algunos papeles se cayeron, así que los volví a poner encima. Eso es todo.

EG: Bien. Carolina, tu dices que ella tomó tu dinero cuando estaba en tu escritorio. Alicia, tu dices que estabas volviendo a poner los papeles encima... ¿ahora, quéhacemos?

C: Busquemos en su pupitre.

A: No, busquemos en el de ella.

EG: Carolina, ¿buscaste con cuidado en tu pupitre?

C: No es necesario. El dinero estaba en la parte de adelante.

EG: ¿Por qué no buscas una vez más?

[Carolina lo hace y regresa habiendo encontrado el dinero].

EG: Bien, ¿ahora, qué hacemos?

C: Lo siento, Alicia.

A: Está bien.

EG: Espera un momento. Tu la acusaste delante de la clase.

C: Supongo que debo decirle a todos que yo estaba equivocada.

A: No es necesario.

C: Yo quiero hacerlo. Estaba equivocada.

EG: Cuando uno está equivocado, es mejor admitirlo y superarlo. Dense las manos y sigamos la clase.

Éste era un problema delicado que afortunadamente no resultó ser de robo sino de falsas acusaciones. Edna mantuvo su imparcialidad de manera estricta y desde el

principio se centró en definir el problema, no en la presunta culpa o inocencia de Alicia. Obviamente, ésta es una clase en la cual debe desarrollarse más el “espíritu comunitario” de modo que no se recurra a la búsqueda de chivos expiatorios.

ESCUCHA REFLECTIVA

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: la escucha reflectiva o activa es una manera de parafrasear y repetirle a quien habla lo que ha dicho. Esto le da una oportunidad al interlocutor para afirmar o corregir nuestra percepción. Es una técnica de mediación muy útil.

La escucha reflectiva no es una técnica de resolución de conflictos por sí misma. Es reconocida en los círculos de resolución de conflictos como un mecanismo para clarificar la percepción. También le permite a uno identificar más claramente lo que las personas piensan y sienten sobre una situación de conflicto. A veces esto es suficiente para resolver el conflicto. Otras veces, puede simplemente ayudarnos a definir el problema claramente.

1. Usted puede reflejar usando frases tales como "parece que...." "en otras palabras,...." o "lo que quieras decir es. "
2. Cuando recurra a parafrasear, intente reflejar el contenido emocional al igual que el fáctico. La siguiente fórmula es útil para lograr la clave: "Parece que te sientes..... porque...." Si esta fórmula le parece forzada y poco natural, no se preocupe. Encontrará que pronto la incorpora, adaptándola a su lenguaje natural.

El escuchar de manera reflectiva tiende a desacelerar las interacciones. Tenga presente que está diseñada para clarificar las situaciones, no para retardarlas de manera enloquecedora. Úsela de forma selectiva.

EJEMPLO: Joaquín G. está mediando entre Rafael y Ana, dos alumnos de sexto grado que están intentando trabajar juntos en un proyecto.

A: Él no está haciendo nada del trabajo. Yo tengo que hacerlo todo.

JG: Sientes que tienes que hacer la mayoría del trabajo porque Rafael no está contribuyendo al proyecto.

A: Así es. Cuando buscamos cosas, él pierde el tiempo mirando material que no tiene nada que ver con el proyecto.

JG: Tu quieres trabajar de manera eficaz.

A: Sí.

R: Yo consigo ideas para nuestro proyecto mirando otras cosas. Tu eres tan mandona que nunca tengo la oportunidad de decir mis ideas.

JG: Tu sientes que no tienes la oportunidad de compartir tus ideas porque Ana no te da tiempo para desarrollarlas y compartirlas.

R: Sí. Yo trabajo de manera diferente a ella.

JG: Estoy empezando a ver el problema aquí. Ana quiere trabajar rápida y eficazmente pero no quiere demorarse en cada parte. Rafael quiere tomarse más tiempo y que escuchen sus ideas. ¿Es eso correcto?

A & R: Sí.

JG: Pienso que ahora estamos listos para proponer una solución.

Algunos puntos importantes sobre este conflicto han sido clarificados con el uso de la escucha reflectiva. Note que Joaquín no presentó su propia opinión hasta que pudo determinar el problema a satisfacción de ambas partes.

SUAVIZAR

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: El suavizar simplemente es “deslizarse” sobre un conflicto. Hay ocasiones en las que esto es lo mejor para hacer. Uno no siempre tiene tiempo para

resolver un conflicto completamente y, francamente, algunos conflictos son demasiado efímeros para preocuparse.

Sin embargo, hay problemas con esto. Por un lado, muy frecuentemente se usa esta técnica. No permita que el nombre lo engañe. Suavizar realmente es un nombre elegante para “evadir” un conflicto. Realmente no es una forma de resolución de conflictos ya que nada se resuelve o siquiera es confrontado. Además, un conflicto que puede parecerle que no es importante a usted, puede ser muy importante para los niños involucrados. Suavice los conflictos sólo cuando sea necesario hacerlo.

EJEMPLO: El grupo de segundo grado está haciendo fila para el almuerzo. Andres se queja a la maestra Melisa P.

A: Todos los niños siguen metiéndose delante de mí en la fila.

MP: Ellos se hacen delante de ti en la fila, y piensas que eso no es justo.

A: Sí.

MP: ¿Estás realmente molesto por eso?

A: No, creo que no.

MP: Entonces no nos preocupemos ahora por eso. ¿Está bien?

A: Sí.

Melisa combinó el suavizar con la escucha reflectiva. Suavizó esta situación sin ignorar las necesidades o los sentimientos del niño. Una medida útil en este caso sería hacer que la clase estableciera una política para evitar meterse en la fila.

CONTAR HISTORIAS

GRADOS: De Kinder a 3°.

PROCEDIMIENTO: La técnica de contar historias o cuentos ayuda a los niños pequeños a distanciarse de un conflicto para que puedan discutir sus conductas. Es especialmente buena para la resolución pública de conflictos.

1. Cuenta la historia de la situación de conflicto usando el formato "había una vez.....". (Cambio los nombres de los participantes, si piensa que es importante. Según mi experiencia, hacer eso a menudo reduce la historia a un juego de adivinanzas).
2. Cuando la historia alcance el punto del conflicto, deténgase y pida sugerencias a la clase sobre cómo resolverlo.
3. Incorpore una de las sugerencias en la historia, y hágala llegar a una conclusión.
4. Pregúntele a los participantes en el conflicto si esto satisfaría realmente sus necesidades y si es algo que ellos podrían ensayar la próxima vez que tengan un problema.

Esta técnica puede adaptarse para mediar conflictos entre estudiantes mayores. Hágales contar la historia del conflicto en tercera persona, como si fueran observadores neutrales. Nuevamente, esto puede proveer la suficiente distancia a los niños para analizar la situación y su conducta sin sentirse amenazados.

EJEMPLO: Un problema ocurrió en el jardín infantil de Patricia R. Ella lo presentó ante la clase.

PR: Había una vez dos niños, Estela y Andrés que estaban jugando con carritos de juguete. Estela quería usar el camión de bomberos al mismo tiempo que Andrés. Los dos empezaron a enfadarse y a gritarse. ¿Qué podrían hacer?

1: ¿Compartir?

PR: Ellos no quieren compartir. Las dos quieren jugar con él.

2: Podrías decirles que tienen que compartir.

PR: Yo estoy ocupada. Ellos tienen que resolver esto solos.

3: Podrían tumbar los automóviles.

PR: Ya probaron eso. No funcionó.

4: Tomar turnos.

PR: ¿Cómo?

4: Yo no sé. ¿Arrojando una moneda?

PR: Bien, eso es justo lo que hicieron. Estela obtuvo el primer turno; luego Andrés tuvo su turno. ¿Piensan que eso funcionaría con los Andrés y Estela reales?

A & E: Sí.

PR: ¿Cómo piensan que jugaron entonces? Ellos jugaron felices por siempre .

Patricia no permitió que las niñas se fueran con cualquier respuesta vaga, como un simple "compartan". Note cómo ella insistió para que dijeran cómo compartirían, Ej., tomando turnos en un orden decidido al arrojar una moneda. Dar esta clase de ayudas específicas evita que los niños den simplemente las respuestas que el maestro quiere oír. Las respuestas muy específicas afectan factiblemente la conducta a largo plazo.

TIEMPO DE RETIRADA (TIME OUT)

GRADOS: De Kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: Esta técnica es útil para liberar poco a poco a los niños de su dependencia de usted para resolver todos sus conflictos.

1. Cuando los estudiantes le traigan un conflicto, envíelos a un sitio tranquilo del salón. Deles tres minutos para manejar el problema sin su ayuda.
2. Despues de tres minutos, vea si han llegado a una solución. Si no, proceda como si estuviera oyendo hablar por primera vez del conflicto.
3. Si llegaron a una solución, felicítelos y pregunte sobre la solución.

EJEMPLO: Tina y Daniel son dos alumnos de tercer grado en la clase de Jimena F. Ellos están a cargo de la planificación de una fiesta sorpresa para un estudiante que se va a mudar de casa, pero no pueden ponerse de acuerdo en lo que quieren hacer. Le han traído su disputa a Jimena. Ella les dice, "a mí me parece que ustedes dos tienen mucho trabajo para hacer y necesitan continuar. ¿Por qué no van detrás del estante durante tres minutos e intentan buscar una manera de escoger una idea? No la

escojan ahora. Intenten proponer un plan para escoger. Yo mediré el tiempo, y si no han llegado a un acuerdo después de los tres minutos, yo les ayudaré".

Los niños hablaron en el rincón durante tres minutos y luego anunciaron que habían llegado a un arreglo: por cada idea de Daniel que usaran, también usarían una de Tina. Jimena usó la técnica del "tiempo de retirada" para estimular a las niñas para resolver el problema por sí mismas. En este caso, las envió al rincón del salón con una tarea muy específica. No es necesario ser tan específico. Un simple, "Intenten pensar en algo" normalmente es suficiente.

Obviamente, ésta no es una técnica para usar cuando los temperamentos estén realmente acalorados y los niños puedan empezar a pelear de nuevo fácilmente. Es para usarla cuando las cosas estén relativamente tranquilas y usted piensa que los participantes están listos para intentarlo solos.

CUESTIONARIO DE PELEA

GRADOS: De 2° a 6°.

PROCEDIMIENTO: El cuestionario de pelea (ver gráfico en la página siguiente) es una manera de lograr que los niños observen cuidadosamente un conflicto en el que están involucrados. Yo hago que los llenen como una de las consecuencias (efectos o "sanciones") ante infracciones a la regla de "no pelear en el salón".

1. Cuando los niños se hayan tranquilizado de su pelea, señale lo absurdo de pelear. No pida una explicación. En cambio, deles un "cuestionario de pelea" para que lo llenen.
2. Cuando los hayan completado, léalos con los participantes. No discuta cómo o por qué se desarrolló el conflicto, sino lo que los estudiantes han dicho que harán una situación semejante en el futuro. Pregunte, "¿Esta acción resolverá el problema mejor que pelear?"

3. O, haga que los peleadores intercambien de cuestionarios cuando terminen y que escriban sus reacciones ante las anotaciones del otro.

Nombre: _____

CUESTIONARIO DE PELEA

¿Con quién peleaste? _____

¿Cuál fue el problema? _____

¿Por qué empezaste a pelear? (2 razones) _____

¿Por qué peleó la otra persona contigo? _____

El cuestionario de pelea proporciona una idea clara de cómo proceder hacia una solución del conflicto. Igualmente, me ha mostrado en diversas ocasiones que algunos de los niños necesitan trabajar sobre habilidades de cooperación específicas.

Llenar el cuestionario de pelea también les da una oportunidad a los participantes para calmarse antes de confrontarse el uno al otro.

EL MÉTODO DE DISCUSIÓN JUSTA

GRADOS: De 2° a 6°.

PROCEDIMIENTO: Esta adaptación del Método de Pelea Justa de Bach y Wyden les proporciona a los estudiantes mayores de primaria un esquema amplio pero eficaz para resolver sus diferencias. Las reglas para cada participante son:

1. Cuente los hechos tan serenamente como sea posible. Refiérase sólo a la situación actual, no al pasado o al futuro.
2. Exprese cómo se siente. Hable sobre sus sentimientos sin hacer comentarios negativos sobre la otra persona.
3. Averigüe que puede hacer en esa situación. Intente pensar en una solución que sea satisfactoria para todos los participantes en el conflicto.

Esta técnica requiere alguna práctica, y los juegos de roles pueden proporcionarla. Mientras los niños se acostumbran a usar la técnica, usted debe estar presente como mediador. Es útil anunciar el procedimiento, a modo de recordatorio de los pasos.

EJEMPLO: Fabiola, una alumna de quinto grado, ha trabajado muy duro y por mucho tiempo en una escultura de yeso. Alicia la cogió sin preguntar, y mientras la miraba se le cayó y se quebró. Fabiola está furiosa y dice que va a destruir algo de Alicia. Cuando Pedro C. entra en el salón, Fabiola se dirige hacia el pupitre de Alicia, y Alicia intenta bloquearle el camino desesperadamente. Él separa a las niñas, las hace sentar, e insiste en que discutan de manera justa.

PC: Bien, primero los hechos.

F: Ella rompió mi proyecto de arte.

PC: ¿Cómo?

F: Lo cogió después de que yo le dije a todos que no lo tocaran, y lo dejó caer.

PC: ¿Lo hiciste?

A: Sí, pero fue un accidente. Luego, ella dijo que rompería algo mío.

PC: ¿Qué?

A: No sé. Cualquier cosa que pudiera encontrar.

PC: ¿Cómo te sientes ahora, Fabiola?

F: Realmente, muy enfadada. La odio.

PC: ¿Sientes algo más?

F: Yo trabajé muy duro en ese proyecto. Supongo que estoy un poco triste, también.

PC: ¿Alicia?

A: Pues, yo también estoy enfadada con ella.

PC: ¿Algo más?

A: Me siento un poco mal, también.

F: Eso no ayuda a reparar mi escultura.

PC: ¿Qué te ayudaría a sentirte mejor?

F: Ella podría comenzar diciéndome que lo siente.

PC: ¿Y tu qué, Alicia?

A: Le diré que lo siento porque me equivoqué. Pero fue un accidente. Ella no debe dañar nada mío. Yo sólo cogí la escultura porque me gustó.

PC: ¿Fabiola?

F: Está bien. Pero tendré que volver a empezar de nuevo. Ella tiene que prometer no tocarla nuevamente.

A: Está bien.

Pedro mantuvo su neutralidad a lo largo de este intercambio adhiriéndose a las reglas de la discusión justa. Aunque en este caso no era necesario, a menudo es útil resumir los hallazgos respecto a los hechos logrados por medio del procedimiento, bajo la formade definición clara del problema.

LOS JUEGOS DE ROLES

GRADOS: De 3° a 6°.

PROCEDIMIENTO: Los juegos de roles como técnica de resolución de conflictos implican dramatizar una situación de conflicto que se ha presentado, para ayudar a los estudiantes a obtener una nueva comprensión de sus conductas.

1. Describa la situación del conflicto, dándoles el momento, el lugar y los antecedentes. Defina los roles a ser actuados y pídale a los participantes que los actúen, o solicite voluntarios.
2. Haga que los actores representen el conflicto. Si se atascan, ayúdeles con preguntas claves. Hágalo brevemente.
3. Detenga la actuación en el punto del conflicto. Pídale sugerencias al público sobre lo que podría hacerse después. Luego, haga que los actores incorporen una de la sugerencias en el juego de roles y lo terminen.
4. Discuta siempre sobre el juego de roles cuando haya terminado. ¿Cómo podría haberse prevenido el conflicto? ¿Cómo se sentían los personajes en la situación? ¿Fue una solución satisfactoria? ¿Qué otras soluciones podrían haber funcionado?

Antes de que usted empiece a usar los juegos de roles como una técnica de resolución de conflictos, haga que los niños practiquen con situaciones hipotéticas. Éstas son menos amenazantes que las situaciones de conflicto reales. Tenga en cuenta, también, el hecho de que a todos los estudiantes no les gusta participar en juegos de roles. La técnica no necesariamente debe usarse siempre para soluciones públicas. También funciona bien en privado, aunque se requiere que usted esté presente para guiarla.

Los juegos de roles pueden usarse con niños pequeños, con diferentes grados de éxito. El problema es que a los niños pequeños les falta la madurez necesaria para distanciarse de los roles que actúan. Sin embargo a veces vale la pena intentarlo. (También vea "los Títeres de Problemas").

EJEMPLO: Tomás y David están a cargo del montaje de una cartelera para el corredor del colegio. El tema es las contribuciones de los antioqueños a la cultura Colombiana, pero no pueden ponerse de acuerdo en qué hacer o en cómo preparar la cartelera. Han llegado a un punto de estancamiento.

La señorita Carlina les pide que describan su problema y, luego, les pregunta si lo quieren actuar para la clase en un juego de roles. Ellos están de acuerdo. Comienzan y casi están llegando al punto de conflicto:

T: Tu quieres poner a todas estas personas que nadie ha oído mentar en su vida, como tu abuela!

D: Y tu sólo quieres poner a personas famosas que ya todos conocemos!

C: Deténganse! ¿Puede alguien sugerir cómo Tomás y David pueden salir de este estancamiento?

1: Negociar. Llegar un acuerdo

C: ¿Cómo?

1: Hagan una lista de personas y cada uno escoge cinco que quiera.

2: Escriban los nombres en papeles y pónganlos en una bolsa.

3: No, no negocien. Hagan una lista y vean si están de acuerdo sobre algunos nombres.

4: Hagan que la clase escoja los nombres.

T & D: No!

C: ¿Les gusta alguna de las ideas?

T: A mí me gustaría escoger cinco nombres.

D: A mí también.

C: Muy bien. Inténtenlo y vean cómo les va. Si no funciona, la clase siempre puede proponer algo más.

Éste es un ejemplo de un problema que se resuelve con juegos de roles. En este caso, no era necesario actuar los papeles hasta el punto de la resolución. Incluso para

conflictos tan pequeños como este, la señorita Carlina se asegura de obtener la autorización de los participantes antes de presentar el problema a la clase. Uno puede percibir por la facilidad y calidad de las respuestas, que esta clase está acostumbrada a los juegos de roles. Un buen punto fue que la señorita Carlina se aseguró que la clase estaba disponible para proponer más soluciones si eran necesarias.

LA INVERSION DE ROLES

GRADOS: De 3° a 6°.

PROCEDIMIENTO: Las inversiones de roles pueden ser una manera óptima de resolver conflictos graves.

1. Establezca el juego de roles, como el descrito anteriormente. Intente que los participantes en el conflicto original actúen en el juego.
2. Una vez el juego de roles empiece, deténgalo y haga que los participantes cambien de papeles y lo repitan, para que ellos estén, en efecto, defendiéndose de ellos mismos.
3. Detenga el juego de roles, más o menos al minuto de la inversión, después de que los jugadores han logrado percibir el punto de vista de la otra persona. Discuta sobre el juego de roles y vea si surge alguna solución al problema.

EJEMPLO: En la Escuela Elemental Duncan, los dos grupos de cuarto tenían suficiente dinero para hacer un paseo juntos. Un grupo había estudiado astronomía y quería ir al planetario. El otro grupo quería visitar el zoológico. El desacuerdo estaba creando problemas entre los grupos. Los maestros decidieron probar la inversión de roles. Les explicaron ambos lados del conflicto a los grupos juntos. Luego preguntaron quién se ofrecía para participar en un "carrusel", que es juego de roles en grupo (El grupo se divide en dos y se forman dos círculos concéntricos: los miembros del círculo deadentro dan la cara a los del círculo de afuera). Casi todos se ofrecieron. Los grupos formaron dos filas, con cada estudiante enfrentado a un compañero del otro grupo.

Durante un minuto, los estudiantes de un grupo intentaron convencer a sus compañeros de ir al planetario. Luego, el otro grupo tuvo un minuto para discutir sobre ir al zoológico. Después, los dos grupos cambiaron de roles y cada uno tuvo un minuto para defender el punto de vista del otro.

Cuando se calmaron el ruido y la confusión, los estudiantes habían entendido ambos lados del conflicto mejor de lo que posiblemente podrían haber entendido antes. Luego, los maestros usaron una técnica de resolución de conflictos para lograr que ambos grupos escogieran un paseo que fuera mutuamente satisfactorio.

LOS TÍTERES DE PROBLEMAS

GRADOS: De Kinder a 2°.

MATERIALES: Títeres.

PROCEDIMIENTO: Los títeres de problemas se usan como actores de los juegos de roles. Los títeres les proporcionan a los niños pequeños la suficiente distancia de un conflicto para discutir su propia conducta sin sentirse amenazados.

1. Tenga varios títeres disponibles, y explique su uso a los niños: "Éstos son los títeres de problemas. Ellos están para ayudarles a resolver sus problemas". Yo siempre les doy un trato especial en la clase a los títeres de problemas. Viven en una caja de zapatos marcada especialmente. Hago que los niños les pongan nombres y cada títere se marca con una "P" grande.
2. Cuando haya un conflicto, use los títeres para dramatizar la situación ante un grupo o en privado. A menos que usted tenga niños mayores que hayan experimentado con títeres, probablemente tendrá que manejarlos usted mismo.
3. Detenga el juego de roles de títeres en el punto de conflicto. Solicite sugerencias para resolver el problema. Incorpore una de estas sugerencias y termine el juego de roles.

4. Haga esto con varias sugerencias diferentes si tiene tiempo. Incluya una o dos que no funcionen. Esto ayuda a los niños a pensar plenamente las consecuencias de sus sugerencias.
5. Cuando usted haya incorporado una solución que parece funcionar, pregúntele a los participantes en el conflicto si ésa es una solución satisfactoria para ellos. Si lo es, el conflicto está resuelto y los títeres de problemas pueden guardarse temporalmente.

EJEMPLO: Carolina y Alex estaban peleando sobre quién había guardado un puesto en la alfombra para que su maestro del jardín infantil se sentara. Su maestro, Miguel fue a sacar dos títeres de la caja de zapatos. Se sentó con el grupo, dramatizó la situación y luego pidió soluciones. Desgraciadamente, ninguna de las sugerencias brindó una solución satisfactoria y el problema persistió con diferentes participantes, durante una semana.

Luego, un día alguien sugirió que los títeres pusieran en la lista de tareas el guardarle un puesto al maestro. Todos estuvieron de acuerdo en que esa podría ser la respuesta. Uno de los títeres señaló que a veces los problemas tardan un tiempo para resolverse.

Yo he encontrado al usar los títeres de problemas que no es necesario cambiar los nombres de las partes en conflicto. En primer lugar, probablemente todos en el aula saben quiénes son; y por otro lado, normalmente los niños no se molestan cuando los nombran. De hecho, a menudo se sienten encantados.

LA ESTRATEGIA R-S-R

GRADOS: De 4° a 6°.

PROCEDIMIENTO: Ésta es una técnica altamente estructurada, particularmente útil en casos de desacuerdos y disgustos duraderos. Hay tres pasos: resentimiento, solicitud y reconocimiento (R-S-R).

1. **Resentimiento.** Cada parte dice lo que le disgusta del otro y señala todo lo que le ha hecho para causar el resentimiento.
2. **Solicitud.** Cada parte le dice al otro qué hacer para resolver el problema.
3. **Reconocimiento.** Ambas partes negocian qué peticiones estarían dispuestas a cumplir. Finalmente, la sesión termina con cada parte declarando qué cualidades le gustan o encuentran admirables en el otro.

Como puede darse cuenta, la estrategia R-S-R- es una tarea difícil. Requiere tiempo y un mediador firme que pueda mantener bajo control toda la emoción expuesta. Es muy útil para aclarar las cosas cuando dos estudiantes tienen mucho resentimiento entre sí. Sin embargo, está más allá de las capacidades de algunos estudiantes, así que usted tendrá que usar su juicio y discreción para definir cuando usarla.

EJEMPLO: Durante un juego de baloncesto de los grupos de sexto grado, Dana hizo un comentario peyorativo sobre la madre de Emilse y empezó una pelea entre ellas. Las dos niñas frecuentemente estaban en conflicto, tanto en clase como afuera. Piedad A., cansada de la disputa constante, decidió usar la estrategia R-S-R. Un día, citó a las niñas a una reunión después de la escuela y les explicó el procedimiento que usarían. Les aclaró muy bien que cada una tendría su turno y que seguirían de manera estricta el procedimiento R-S-R.

Dana dijo que no le gustaban los comentarios que Emilse hacía sobre su falta de estatura y de habilidades para jugar baloncesto. También resentía los malos comentarios que Emilse hacía frecuentemente en clase. Emilse dijo que no le gustaban los comentarios sobre su madre, el hecho de que Dana siempre estropeaba los juegos de baloncesto y la manera en que Dana siempre se hacía la desentendida.

PA: ¿Qué quieres decir?

E: Usted sabe. Ella piensa que es más inteligente y mejor en todo.

D: Yo no lo creo!

PA: Esperen - simplemente estamos hablando sobre lo que no le gusta a cada una de ustedes; no perdamos el tiempo negando cosas. ¿algo más que les disguste? Bien, empecemos con las solicitudes.

E: Quiero que ella se disculpe por lo que dijo sobre mi madre.

PA: ¿Algo más?

E: Que deje de actuar tan presumida.

PA: ¿Cómo?

E: Pues. que deje de decirle a todos cuánto costó su ropa y qué notas obtuvo y cosas así.

PA: ¿Algo más?

E: No.

PA: ¿Y tu qué, Dana?

D: No me gusta cuando las personas me molestan. Ella no debe decir nada porque yo sea bajita.

PA: ¿Eso es todo?

D: Si ella cree que yo daño los juegos, debe enseñarme a jugar mejor.

PA: ¿Qué estarías de acuerdo a hacer, Emilse?

E: No voy a enseñarle nada!

PA: Entonces, ¿Qué harás?

E: Pues, dejaré de molestarla por los juegos y por ser bajita. Ella no tiene la culpa.

D: ¿Lo prometes?

E: Sí, lo prometo. ¿Qué harás tu?

D: Siento lo que dije sobre tu madre. Yo no creo que sea presumida, pero intentaré no serlo.

PA: ¿Hay algo que le guste a cada una de la otra? ¿Emilse?

E: Tu eres inteligente. Y aunque no eres buena en los deportes, sigues intentándolo.

Yo creo que eso es bueno.

D: Tu eres muy buena en los deportes. Y, a veces, dices cosas que me hacen reír.

Dana y Emilse nunca se hicieron buenas amigas, pero su disputa se detuvo y el ambiente del aula mejoró. Ésta es otra situación en la cual el cumplir estrictamente las

reglas de la técnica les permitió a los participantes ventilar sus desacuerdos y sentirse seguros haciéndolo. Note que Piedad mantuvo en movimiento el proceso y no permitió declaraciones vagas. Al mantenerlo todo en un tono casual (sereno y despreocupado), ella les dio a las niñas algo concreto para trabajar.

IV - AYUDANDO A LOS ESTUDIANTES A ENFRENTAR LA RABIA, LA FRUSTRACIÓN Y LA AGRESIÓN

Cuando enseñaba en segundo grado, seleccioné las tardes de los martes y jueves para la enseñanza de varias actividades emocionales. No comprendí cuánto identificaban eso mis estudiantes como "el tiempo de los sentimientos", hasta el día que oí que un niño le decía a otro, "siempre intentas hacerme sentir mal. Voy a decirle al maestro". Ante esto, el otro niño se burló diciéndole, "él te hará esperar hasta el martes!"

Cualquiera que enseñe sabe que los niños no dejan sus sentimientos fuera del salón de clase; cada mañana uno se enfrenta a un salón lleno de niños. Y todo el día, todos los días, ellos reaccionan emocionalmente a las cosas. No esperan hasta martes a las dos. Particularmente en situaciones de conflicto, ellos expresan sus emociones rápida y fuertemente.

Cuando los niños no saben maneras constructivas de expresar su enojo y frustración, frecuentemente se vuelven agresivos, y las conductas agresivas llevan al conflicto. Empecemos entonces por la agresión, y avancemos desde allí.

LA NATURALEZA DE LA AGRESIÓN.

La agresión no es una emoción: es la expresión de una emoción. Se define como "cualquier conducta que intenta dañar a otra persona, física o emocionalmente." La intención de dañar es el factor crucial. Un dentista le causa a uno dolor, pero no quiere dañarlo. Similarmente, un estudiante puede dañar a otro accidentalmente, pero la ausencia de la intención de causar daño impide que la acción sea agresiva. (A propósito, el uso del término *agresivo* para denotar un rasgo positivo, generalmente se reemplaza por el uso del término más apropiado *assertivo*). La agresión usualmente ocurre como resultado de un estado emocional de excitación.

El enojo y la frustración son los sentimientos que frecuentemente llevan a la agresión, no obstante, incluso la excitación emocional positiva puede llevar a la agresión (aunque pudiera parecer extraño). Una vez que un niño esté excitado, puede percibir cualquier incidente o acción como amenazante a sus recursos, sus necesidades o sus valores. Esto activa la conducta agresiva en respuesta a la amenaza percibida.

Mucho de lo que se cree popularmente sobre la agresión viene de los escritos de Sigmund Freud y Konrad Lorenz, quienes sostienen que la agresión es un rasgo innato y que su expresión – de maneras no nocivas - es esencial para la salud humana. El problema con estas teorías es que no se sostienen según la mayoría de investigaciones subsecuentes. Actualmente parece claro que, aunque la capacidad para la violencia es ciertamente innata, su expresión depende de muchos factores, siendo el primero y el principal lo aprendido. Parece ser que la agresión se aprende principalmente a través del ejemplo, la recompensa y la percepción de los agresores como personas exitosas.

En los famosos estudios de Albert Bandura, se mostraron a los niños participantes modelos que se comportaban de manera agresiva y no agresiva hacia un muñeco inflable de cuatro patas llamado Bobo. En varias versiones del experimento, se modelaban conductas de agresión y no agresión hacia el muñeco Bobo, en caricaturas y realizadas por actores en películas y televisión. Los niños observaban los resultados. Si los niños veían agresión, siempre la imitaban.

Estudios de otros investigadores han confirmado que lo que los niños aprenden del modelaje tiene efectos duraderos en su conducta. También se han realizado estudios sobre los efectos de la violencia de la televisión en la agresión de los niños. La conclusión resultante es la misma: el modelaje no sólo muestra cómo ser agresivo; implica también que ser agresivo "está bien". Hay innumerables recompensas para la agresión, particularmente en una sociedad tan competitiva como la nuestra. A menudo, inconscientemente modelamos agresión y la recompensamos como una manera de ganar o conseguir lo que uno quiere. Y ganar, como cualquier niño podría decírnos, es importante.

Desde luego, hay maneras de conseguir lo que uno quiere sin ser agresivo. Y el lado positivo de todo esto es que así como los niños aprenden conductas agresivas, también pueden aprender conductas pacíficas.

EXPRESIÓN EMOCIONAL Y AUTOCONTROL.

La mayoría de las personas estaría de acuerdo en que deben expresarse los sentimientos, no deben reprimirse o acumularse. Por esta razón, muchas personas se sienten incómodas con la idea de enseñarle control de los sentimientos a los niños. Lo igualan con la represión de las emociones y lo ven, en definitiva como un método que produce adultos tensos y miserables. Parecen creer que el autocontrol es algo que los niños simplemente adquieren de forma espontánea en el proceso de crecimiento.

El hecho es que las expresiones emocionales de cualquier clase son aprendidas, sean estas agresivas o pacíficas. Igualmente sucede con el autocontrol. Al enseñarles a los niños maneras positivas de expresar sus emociones, podemos mejorar la forma en que ellos manejan sus conflictos.

Respecto a este punto, hay otra distinción importante para hacer. Así como hay una diferencia entre controlar los sentimientos y reprimirlos, también hay una diferencia entre expresar las emociones y dejarlas salir, o permitir que salgan (desahogarlas o descargarlas).

La idea de desahogar el enojo, la frustración y la agresión es común; un legado de las teorías de Freud y Lorenz. Al decir que la agresión es innata, la conclusión lógica es que si no se libera o se desplaza - se desahoga, por así decirlo - los sentimientos agresivos se acumularán y tendrán efectos dañinos en la salud física y emocional de la persona. Lo que sucede es que, prácticamente no hay sustentación científica para esta teoría. Las personas no son ollas a presión. De hecho, la evidencia indica que liberar los sentimientos agresivos pegándole a una tula o pateando un muñeco o cualquier otro

tipo de desahogo violento sólo hace que uno se sienta más hostil y agresivo. El famoso cliché es verdad: *La violencia genera violencia*.

La investigación indica que el método más eficaz para liberar sentimientos agresivos y de enfado es expresarlos directamente al responsable de ellos o calmarse y permitir que la hostilidad se disipe. A propósito, el distraerse o divertirse hasta el punto de la risa son dos de las mejores maneras para calmarse.

ABORDANDO LOS SENTIMIENTOS COMO UNA MATERIA ACADÉMICA.

Los niños cuestionan a menudo si los sentimientos son un tema legítimo para discutir en la escuela. Ellos tienden a mostrarse incómodos al mencionar sus problemas emocionales. No hay ninguna duda de que la educación afectiva puede dirigirse de manera inapropiada. Por otro lado, es ingenuo pensar que usted pueda enseñar algo sin tratar con el aspecto emocional. Por estas razones un poco contradictorias, yo defiendo el abordaje sincero de los sentimientos en el aula de clase.

Primero, tenga en cuenta el abordar el tema de los sentimientos en cualquier momento del día. Esto desmotivará la actitud de "las tardes de los martes" que describí antes. Refiérase casualmente (serenamente) a los aspectos emocionales de las interacciones diarias con los niños en el aula: "Me siento bien porque ustedes están trabajando duro hoy", "Me sentí defraudado con la historia que leímos. ¿les gustó?" Tales comentarios señalan los componentes afectivos de la vida diaria y presentan los sentimientos como un tema legítimo en el aula.

Permita que los niños sepan cómo se siente usted en diferentes momentos del día. Si se está sintiendo irritable, expréselo; ellos apreciarán la advertencia.

Cuando usted dirija actividades como compartir en círculos (discutido después en este capítulo), recuerde que no está dirigiendo una terapia de grupo. Respete la privacidad de los estudiantes. Cuando haga actividades como el compartir en círculos, comparta elementos suyos también. Esto refuerza la legitimidad de la expresión emocional y

establece un estándar de lo que está bien compartir. Ser muy casual y natural sobre lo que usted comenta les ayuda a sus estudiantes a sentirse más cómodos.

Observe cómo expresa usted sus propias emociones en el aula. ¿Las expresa honestamente? ¿Las expresa apropiadamente? ¿Es su conducta realmente lo que usted quiere modelar?

Haga que "la expresión emocional positiva" sea parte de la manera exclusiva de hacer las cosas en la comunidad de su grupo. Desarrolle frases claves con su grupo para recordar las maneras de controlar las emociones. Por ejemplo, yo tenía un grupo al que le encantaba el ejercicio de "El Valle Feliz", mencionado después en este capítulo. Cuando alguien se enfadaba, el grupo hacía un coro, "Es hora de visitar el Valle Feliz!" Parecía como si ellos estuvieran dementes, pero funcionó.

También tuve un grupo de jardín infantil que se sentía encantado con las actividades de "escurrir e inflarse como globos (bombas)" que aparecen después. Ellos se inflaban y escurrían ante el menor evento, hasta que finalmente tuve que sentarme y explicarles que no siempre era apropiado utilizar esas técnicas.

Las actividades descritas a continuación se enfocan en tres áreas de "la expresión emocional positiva" que son muy importantes en los conflictos y su resolución: (1)Identificar los sentimientos y sus causas, (2) aprender formas positivas de expresar los sentimientos y (3) aprender autocontrol.

IDENTIFICAR LOS SENTIMIENTOS.

Estas actividades están diseñadas para ayudarles a los niños a aumentar su vocabulario relacionado con los sentimientos; a entender mejor sus causas y, quizás aún más importante, a identificar cómo se sienten las demás personas. Ya que esta área también se cubre bien en otras fuentes, sólo se incluyen algunas actividades.

Estas son principalmente cortas y simples, de modo que puedan integrarse fácilmente en el transcurso del día.

MÍMICA

GRADOS: De 1° a 4°.

MATERIALES: Quince o veinte tarjetas con un sentimiento escrito en cada una.

PROCEDIMIENTO: Esta actividad produce un buen cambio de ritmo. Es una manera de hacer que los niños se levantan y se muevan después de que han estado sentados por un tiempo.

1. Haga que un estudiante tome una tarjeta y lea el sentimiento escrito. Los otros niños deben reaccionar con sus caras y cuerpos ante tal sentimiento.
2. De manera alternativa, haga que un estudiante tome una tarjeta y que actúe sin mostrársela al grupo. El grupo debe intentar adivinar el sentimiento escrito en la tarjeta.

DISCUSIÓN:

¿Qué dice el lenguaje corporal sobre cómo se siente una persona?

¿Pueden las personas decir una cosa con su cuerpo y otra con sus palabras?

¿Cómo se usaría el lenguaje corporal en los conflictos?

DICCIONARIO DE SENTIMIENTOS

GRADOS: Kinder , 1°, 2° y 3°.

MATERIALES: Revistas, papel, lápices o marcadores.

PROCEDIMIENTO:

1. Marque hojas de papel con nombres de diferentes sentimientos. Haga que los niños busquen en las revistas fotos o dibujos que ilustren los sentimientos.

2. Los niños más mayores pueden realizar asociaciones sobre esos sentimientos con la técnica de lluvia de ideas. También pueden buscar diferencias más sutiles entre las emociones.

DISCUSIÓN:

¿Qué hace que las personas sientan?

¿Te has sentido alguna vez de esa manera?

¿Qué hiciste sobre ese sentimiento?

ACTUANDO DE MANERA FELIZ (TRISTE, ENFADADA...)

GRADOS: Kinder a 3°.

PROCEDIMIENTO:

1. Enfóquese en un sentimiento (por ejemplo, el enojo) cada vez que haga esta actividad. Haga que los niños actúen de maneras diferentes que reflejen ese sentimiento. (Por ejemplo, hágales caminar, sonreír, darse la mano y barrer el piso, con enojo).
2. Una vez tengan la idea, haga que sugieran maneras de actuar (para realizar pantomimas) con el sentimiento seleccionado.

DISCUSIÓN:

¿Cómo muestran las personas lo que están sintiendo sin expresarlo en palabras?

¿Cuáles pistas podría uno observar?

¿Qué cosas te hacen sentir.... ?

ERGO

GRADOS: De 3° a 6°.

MATERIALES: Lápices y papel.

PROCEDIMIENTO:

1. Explique que ERGO significa “por consiguiente” en latín.
2. Haga que los estudiantes escriban terminaciones para las siguientes frases incompletas:

Bairon empujó a Jane; ergo. . .

Pablo se rió; ergo. . .

A María se le puso roja la cara; ergo. . .

Daniel estaba llorando; ergo. . .

Luisa está mirando fijamente por la ventana; ergo. . .
3. Haga que los estudiantes compartan y discutan sus respuestas “ERGO”.

DISCUSIÓN:

¿Qué pistas usaste para deducir tus ergos?

¿De qué manera te basaste en tu propia experiencia?

¿Qué otro tipo de información sería útil para deducir ergos?

¿Cómo podrías encontrar esa información?

VOCABULARIO DE SENTIMIENTOS

GRADOS: De Kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Explíquelo al grupo que usar un vocabulario amplio sobre los sentimientos hace que su escritura sea más interesante. Haga con los estudiantes una lluvia de ideas para compilar una lista de todas las palabras relacionadas con sentimientos que hayan oído alguna vez.

2. Pida voluntarios para dar ejemplos de situaciones que podrían causar estos sentimientos.

DISCUSIÓN:

¿Cuál es la diferencia entre..... y ?

¿Qué hace que uno sienta..... ?

¿De qué manera serían útiles estas palabras para su escritura?

Haga esto con los niños menores como un ejercicio completamente afectivo, independientemente del trabajo académico sobre el lenguaje.

EMOCIONES MANIPULADAS

GRADOS: De Kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: Haga que los estudiantes encuentren ejemplos de sonidos o música que evocan sentimientos. Luego pídale que encuentren imágenes que producen lo mismo.

Use esta actividad como un punto de partida para discutir con los estudiantes mayores sobre cómo los sentimientos son manipulados por los medios de comunicación. Discuta por qué esto es útil para algunas personas (como los vendedores) y por qué es beneficioso para los estudiantes ser conscientes de esto. Haga que los estudiantes lleven un diario durante una semana donde escriban cuándo y cómo sus emociones intentan ser manipuladas.

DISCUSIÓN:

Cuando tu [oyes estos sonidos o ves estas imágenes] ¿cómo te hacen sentir?

¿Cómo puedes decir si alguien está intentando manipular tus emociones?

¿Por qué querría alguien hacer eso?

¿ENEMIGOS?

GRADOS: De Kinder a 6°.

MATERIALES: tarjetas de cartulina de 10 x 15 cm y lápices.

PROCEDIMIENTO: Preséntales esta actividad a los niños mayores diciendo, "vamos a reflexionar sobre ¿qué es un enemigo?" Si lo prefiere, puede contarles o leerles una historia en la cual los personajes sean enemigos que eventualmente se convierten en amigos.

LLUVIA DE IDEAS: "¿Qué decimos normalmente sobre los enemigos? ¿Por qué lo decimos?"

1. Distribuya la tarjetas de cartulina. Haga que los niños describan en un lado de la tarjeta una ventaja de tener un enemigo, y en el otro lado una desventaja de tener un enemigo. Haga que lean sus notas al resto del grupo, y las discutan.

DISCUSIÓN:

¿Entienden los niños lo que es un enemigo?

¿Qué creías que era un enemigo cuándo eras pequeño?

¿Tienes enemigos ahora?

¿Cómo podrías convertir a un enemigo en un amigo?

¿Por qué algunos países que eran nuestros enemigos ahora son nuestros amigos?

¿QUÉ ES EL ODIS?

GRADOS: De kinder a 6°.

MATERIALES: Papel, lápices, crayolas.

PROCEDIMIENTO:

1. Pídale al grupo que haga dibujos sobre el odio. No les dé más instrucciones que ésta y vea que proponen los niños. Discuta los resultados.
2. Haga que los estudiantes completen la frase "el odio es....." cinco veces. Hágales incluir las causas del odio y las conductas que inspira.
3. Haga que los estudiantes escriban sobre una experiencia en que hayan odiado a alguien o algo y cómo superaron el odio.

DISCUSIÓN:

¿Hay grados de odio?

¿Qué es lo opuesto al odio?

¿Qué tipos de cosas hacen las personas a causa del odio?

¿Puede cambiarse el odio? ¿Cómo?

¿Cómo se relaciona el odio con la ira? ¿Puede uno odiar y no estar enfadado?

Con los niños menores, deténgase después del ejercicio del dibujo, y use los dibujos para la discusión.

DEFINICIONES DE SENTIMIENTOS

GRADOS: De 2° a 4°.

MATERIALES: Lápices y papel.

PROCEDIMIENTO:

1. Enfóquese en una emoción cada vez que usted haga esta actividad. Haga que los niños escriban sobre la emoción escogida con este formato:
Sentir..... significa.....

Lo que me hace se sentir..... es.....

Yo sé que otras personas se sienten..... cuando.....

2. Pida voluntarios para leer sus respuestas y discútalas con el grupo.

DISCUSIÓN:

¿Cómo respondieron ustedes a los planteamientos?

¿Qué aspectos fueron más difíciles de responder?

¿Cómo sabe uno que alguien se siente.....?

COMPARTIENDO EN CIRCULOS

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: Compartir en círculos es una clase de reunión social o “encuentro” del grupo. Su propósito es animar a los niños a compartir sus sentimientos y opiniones sobre diferentes problemas, o a examinar emociones y cómo se relacionan con la vida diaria. Una técnica buena para usar el compartir en círculos es hacer que los estudiantes completen frases, como:

Una vez yo estaba contento porque.....

Algo que me asusta es.....

Cuando yo estoy enfadado.....

Con base en estos ejemplos, es obvio que para usar esta técnica usted debe conocer a sus estudiantes y saber qué tanto o poco prefieren compartir en círculos. Debe explicarles la razón para usar las frases particulares seleccionadas. También debe decirles a los estudiantes que tienen derecho de “pasar”, un derecho que podrían usar excesivamente al principio. No se gana nada obligando a los estudiantes a que participen en este tipo de actividades. Hay una gran diferencia entre propiciar que los estudiantes expongan los suyo y presionarlos para que participen.

La confianza es crucial para el éxito de “compartir en círculos”. Debe evaluar el nivel de confianza en su aula. La siguiente actividad puede ayudarle a determinar los límites del compartir en círculos.

LISTAS DE PRIVACIDAD

GRADOS: De 2° a 6°.

MATERIALES: Papel, lápices, 3 cartulinas (hojas de papelógrafo), marcadores y cinta.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que cada estudiante enumere tres o cuatro cosas sobre las que sería fácil hablar con el grupo, luego tres cosas sobre las que sería difícil discutir y, finalmente, tres cosas que él o ella no compartirían. Los estudiantes no deben poner sus nombres en las hojas.
2. Recoja las hojas con los aportes de cada estudiante. Marque las 3 cartulinas (u hojas de papelógrafo) con los títulos *fácil*, *difícil*, y *privado*. Péguelas al tablero y enumere en ellas los temas sobre los que más escribieron los estudiantes. No transcriba nada que podría relacionarse con un estudiante en particular.
3. Asegure a los estudiantes que usted no tiene ninguna intención de invadir su privacidad en ninguna actividad.

DISCUSIÓN:

¿Qué hace que sea fácil hablar sobre algunas cosas?

¿Por qué otras son más difíciles?

¿Por qué es importante no obligar a las personas a que hablen sobre las cosas privadas?

¿Cuáles son algunas maneras en las que podríamos hacer saber a los demás cuándo una discusión está poniéndose demasiado personal?

¿Por qué es importante la confianza para las relaciones con nuestro grupo?

APRENDIENDO FORMAS POSITIVAS DE EXPRESAR LAS EMOCIONES.

El énfasis en estas actividades se centra claramente en lo que podría llamarse las “expresiones negativas” (del enojo y la frustración) debido a que éstas son las más comunes en los conflictos. Es importante recompensar las expresiones positivas de estas emociones cuando las vea. Los estudiantes a menudo tienen en su poder, sin saberlo, una gama de formas positivas de expresar dichas emociones. El concepto de que el enojo puede usarse de manera responsable y constructiva puede ser una revelación para ellos.

Puede que la conexión entre las actividades a realizarse y los conflictos cotidianos no sea inmediatamente obvia para los estudiantes. Enfatice dicha relación siempre que pueda.

LA AGRESIÓN

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Escriba la palabra “agresión” en el tablero y explique que significa un “esfuerzo por herir a otros física o emocionalmente.”
2. Pregunte, ¿“alguna vez se han comportado agresivamente? ¿qué les hizo sentir que querían herir a alguien?” Explique, “en las situaciones de conflicto, las personas a veces se comportan agresivamente porque están enfadadas o frustradas. Durante las próximas semanas, estaremos observando formas de expresar las emociones de manera no agresiva”.

DISCUSIÓN:

¿Por qué las personas se comportan agresivamente?

¿Cuáles son los resultados de comportarse agresivamente?

¿El ser agresivos nos ayuda a conseguir lo queremos?

¿Qué nos hace comportarnos agresivamente?

Con niños mayores, usted puede observar conductas agresivas en la comunidad y en el mundo. “¿Son las personas agresivas por naturaleza?”, es una interesante pregunta para investigar. “¿Cuáles son maneras socialmente aceptables e inaceptables de expresar la agresión?”, es otra.

PROTESTAR Y GRUÑIR

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: Yo fijo sesiones de “protestar y gruñir” semanalmente, o más a menudo si es necesario. El grupo se sienta en un círculo, y cada uno tiene la oportunidad de decir lo que le enfadó, molestó o le hizo sentir frustración durante esa semana. Cada estudiante puede decir quién estaba involucrado, lo que se hizo sobre el problema y si la situación se aclaró o no a satisfacción del estudiante. Los problemas sin resolver pueden retornarse al grupo para una sesión de resolución de conflictos.

Con niños menores, algún artefacto pequeño como un títere de enojo o un micrófono mágico (un eje de madera con dos pies de alambre adheridos) agrega diversión a esta actividad.

EL TABLERO DE LAS MOLESTIAS

GRUPOS: De kinder a 3°.

MATERIALES: Crayolas y papel.

PROCEDIMIENTO:

1. Discuta sobre el sentirse molesto, es decir, aburrido o enfadado.

2. Haga que los niños hagan y marquen con su nombre un dibujo de algo que los molesta. Los niños menores probablemente tendrán que dictarle a usted para marcar los dibujos.
3. Haga que los niños muestren sus dibujos y los discutan entre sí. Luego péguelos en una cartelera. Ésta se convierte en “el tablero de las molestias”. Use las situaciones descritas como opciones para explorar con “los títeres de problemas.”

DISCUSIÓN:

¿Qué haces cuándo alguien o algo te molesta?

¿Qué más podrías hacer?

¿A dos o más de ustedes les molesta la misma cosa?

LA LÍSTA DE LAS MOLESTIAS

GRADOS: De 3° a 6°.

MATERIALES: Lápices y papel.

PROCEDIMIENTO: Ésta es una versión más sofisticada de la actividad anterior.

1. Haga que los estudiantes enumeren diez cosas que les molestan. Luego hágales ordenar la lista desde lo que les molesta ligeramente hasta lo que los hace enfurecer, de uno a diez.
2. Pida voluntarios para compartir los ítems del nivel uno, luego los del nivel cinco y, finalmente, los del nivel diez.

DISCUSIÓN:

¿Cómo hacer que los demás sepan que nos están molestando?

¿Cómo hacer para que se detengan?

¿Qué cosas hacemos que puedan molestarles a los demás?

¿Cómo nos gustaría que nos dijeran que nos detengamos?

LA LISTA DEL ENOJO

GRADOS: De kinder a 6°

PROCEDIMIENTO:

1. Por medio de una lluvia de ideas, haga una lista con el grupo sobre las expresiones del enojo. Ésta debe ser una lista de todas las maneras que puedan pensar para expresar el enojo.
2. Discuta la lista y decida cuáles modos de expresión es probable que sean peligrosos o perjudiciales (agresivos) y trace una línea sobre ellos. Explique que la línea simplemente significa que no son recomendables.
3. Describa al grupo una situación que probablemente provocaría enojo. Haga que el grupo entero escoja y, luego, dramatice una respuesta de la lista del enojo. Repita varias respuestas diferentes tomadas de la lista.

DISCUSIÓN:

¿Cuáles de los ítems de la lista podrían herir a alguien o podrían ser peligrosos de alguna manera?

¿Cuáles podrían meternos en problemas?

¿Han tenido alguna experiencia con uno de los ítems recomendados que podrían compartir?

ENTREVISTAS SOBRE EL ENOJO.

GRADOS: De 2° a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. ¿Desarrolle con el grupo una encuesta sobre el enojo e incluya preguntas tales como, "¿qué te hace enfadar?" y "¿qué haces cuando estás enfadado?"

2. Haga que los estudiantes entrevisten a la familia y a los amigos, y luego comparten los resultados con el grupo.

DISCUSIÓN:

¿Cuáles son algunas de las maneras especialmente buenas de expresar el enojo?

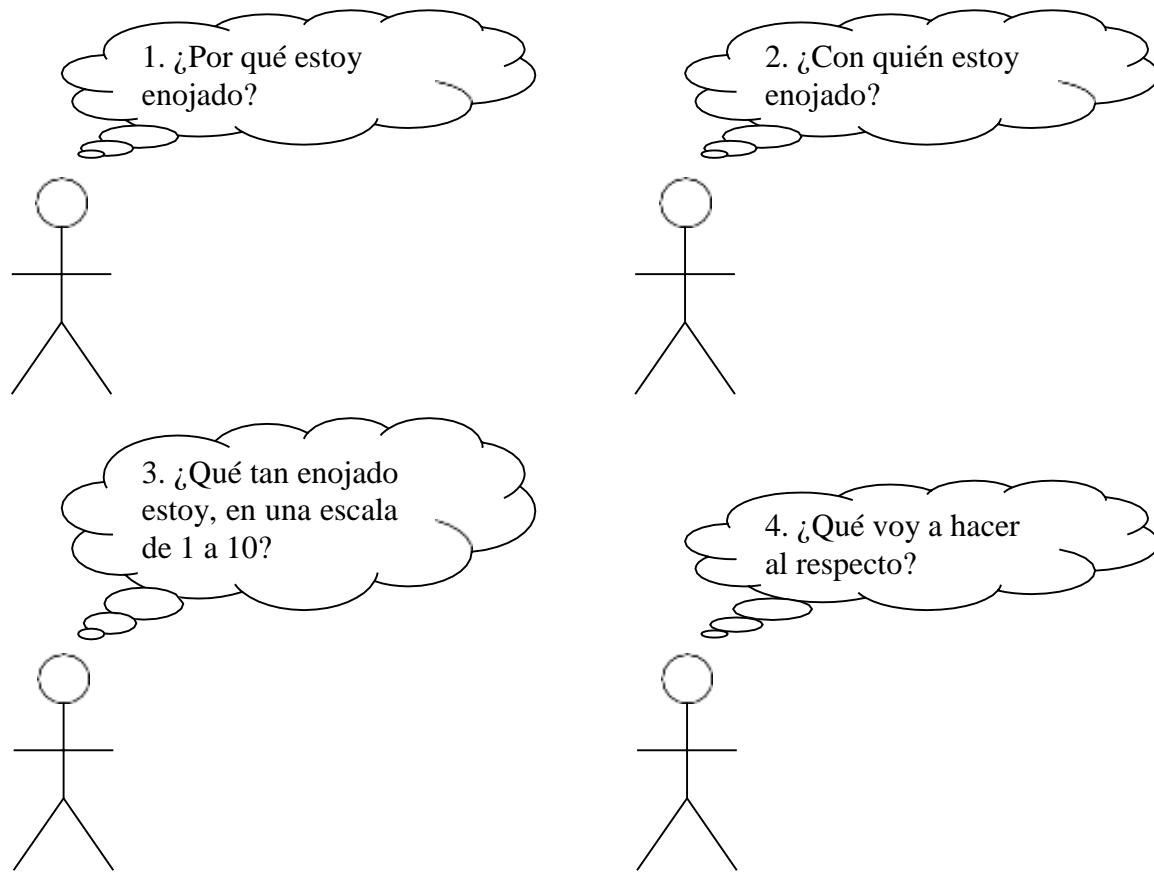
¿Cómo reaccionaron las personas a sus preguntas?

BURBUJAS DE ENOJO

GRADOS: De 2° a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Ponga esta serie de dibujos en el tablero o en una cartelera:



2. Dígale a los estudiantes que cuando ellos están enfadados, deben ensayar el imaginarse a sí mismos como personajes de un libro de cuentos con éstas burbujas para sus pensamientos. Sugíerale que aprendan a contestar estas preguntas antes de actuar.

DISCUSIÓN:

¿Por qué contestar estas preguntas puede ayudarnos a expresar el enojo de manera eficaz?

¿Por qué podría ayudarnos el evaluar el enojo en una escala de 1 a 10?

¿Cuáles son algunas maneras en que uno podría expresarlo?

¿Qué puede hacer uno si está enfadado, pero no con nadie en particular?

LA FANTASÍA DE ENOJO

GRADOS: De 2° a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que los estudiantes se sienten cómodamente con los ojos cerrados. A medida que usted cuente hasta diez, ellos deben tomar una respiración profunda en cada número. Cuando llegue a diez, cuente hacia atrás hasta uno mientras los estudiantes continúan respirando profundamente.
2. Dígales, haciendo una pausa en los puntos apropiados, "en esta fantasía guiada estarán pensando sobre el enojo. Piensen en alguien del grupo que los ha hecho enfadar. Piensen en lo que él o ella hizo. Imaginen los detalles claramente. ¿Por qué eso los hizo enfadar? Piensen en una respuesta agresiva para esa persona. Imaginen cómo reaccionaría esa persona ante esa respuesta. Ahora piensen en una manera positiva de expresar su enojo. Asegúrense que la persona sabe que están enfadados. ¿Cómo podría responder él o ella? Ahora

piensen en tres cosas que les gustan de esa persona, aunque sean cosas pequeñas".

DISCUSIÓN:

¿Qué tipo de respuesta agresiva pensaron realizar?

¿Cómo pensaron que reaccionaría esa persona?

¿Qué tipo de respuesta positiva pensaron realizar?

¿Cómo respondería él o ella?

¿Por qué les pedí que pensaran en tres cosas que les gustan de esa persona?

ENCONTRAR LO POSITIVO

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Explique que a menudo, aunque podamos sentirnos enfadados, agresivos o con frustración en una situación, también tenemos sentimientos positivos en relación con ésta.
 2. Pida voluntarios para describir situaciones que provocan emociones negativas.
- Haga un cuadro en el tablero con el siguiente formato:

<i>Sentimiento Negativo</i>	<i>Situación</i>	<i>Sentimiento Positivo</i>
Engañado	Jugando monopolio con los compañeros	Orgullo de ser honesto
Insultado	Nos dicen apodos en el patio de recreo	Sentirse grande - no responder con otros apodos
Molesto	Jugar fútbol con malos jugadores	Sentirse grande – no enojarse; jugar porque es divertido y vale la pena

DISCUSIÓN:

¿Por qué es difícil pensar en cosas positivas?

¿Por qué es útil pensar en cosas positivas?

USAR EL ENOJO CONSTRUCTIVAMENTE

GRADOS: De 5° a 6°.

PROCEDIMIENTO: Así como los conflictos, el enojo también puede brindar resultados constructivos para la sociedad. Ha motivado cambios sociales y crecimiento.

1. Reflexione en la clase o haga que los estudiantes investiguen sobre personas que se sienten “enfadadas” o inconformes ante la injusticia y sobre el tipo de acción social les inspira realizar su enfado o inconformidad. (Ej. Martin Luther King, Mahatma Ghandi, Simón Bolívar, los héroes de la patria, los jueces, los líderes civiles, etc.). Otras preguntas interesantes son sobre qué conflictos pueden encontrar esas personas y cómo responden ante ellos.
2. Haga que los estudiantes busquen artículos en el periódico donde haya personas que están usando su enojo constructivamente y destructivamente.

DISCUSIÓN:

¿Qué aprendieron de esta actividad?

¿Cómo podrían usar constructivamente el enojo?

¿Cuál es un problema de la sociedad que te hace enfadar?

.

RESPETO Y RESERVAS

GRADOS: De 4° a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Discuta sobre maneras de hacer que las personas dejen de hacer cosas que nos molestan. Sugiera que una forma de hacer esto es hablar sobre el “R & R” - respeto y reservas. Primero uno dice algo que respeta y aprecia sobre esa persona y, luego, uno dice algo sobre lo que tiene reservas. Sugíreles el siguiente formato: “me gusta cuando tu..... , pero yo tengo reservas sobre la manera en que tu,,,,,”
2. “Deles oportunidades a los estudiantes de practicar a través de dispositivos tales como juegos de roles, dramatizaciones humorísticas y tareas con tiras cómicas.

DISCUSIÓN:

¿Por qué es más fácil escuchar una crítica cuándo se dice con aprecio y respeto?

¿Por qué podría ser bueno para el crítico recordar algo bueno de la otra persona?

¿En qué tipo de situaciones podría ser apropiado usar esta técnica?

¿Cuándo podría ser inadecuada?

LAS MONEDAS (O FICHAS)

GRADOS: De 3° a 6°.

MATERIALES: Quince monedas (o fichas) por cada niño.

PROCEDIMIENTO:

1. Dele quince monedas o fichas a cada estudiante. Dígales que su tarea es poner las monedas verticalmente, en una fila continua. Esto es difícil pero no imposible.

2. Mientras los estudiantes lo intentan, observe las diferentes reacciones ante la frustración: algunos estudiantes se enfadarán, algunos se retirarán, algunos se rendirán, y así sucesivamente. (Mencione después las reacciones, durante la discusión).
3. Después de más o menos diez minutos (cuando los estudiantes estén empezando a sentirse muy frustrados), termine la actividad y discútala.

DISCUSIÓN:

¿Qué fue lo primero que pensaron cuando escucharon describir la actividad?

¿Qué pensaron cuando intentaron hacerlo por primera vez?

¿Después de que intentaron y fallaron durante un tiempo, cómo se sentían?

¿Esta habría sido una experiencia menos frustrante si hubieran trabajado con otras personas?

¿Qué otro tipo de situaciones los hacen sentirse frustrados?

¿Qué pueden hacer en situaciones frustrantes?

Deje algunas monedas (o fichas) en un frasco para que los estudiantes intenten durante su tiempo libre. Siempre hay alguien que quiere seguir intentando hasta que lograrlo.

LA CASA DE NAIPES

GRADOS: De 2° a 6°.

MATERIALES: Un naípe por cada tres estudiantes.

PROCEDIMIENTO:

1. Divida a los estudiantes en grupos de tres. Dé a cada grupo un naípe y dígales que construyan una casa de tres pisos usando sólo las cartas.
2. Como en la actividad de las monedas, observe las señales de frustración. Note cómo se expresa la frustración entre los miembros del grupo.

3. Después de más o menos diez minutos (cuando los estudiantes estén empezando a sentirse muy frustrados), termine la actividad y discútala.

DISCUSIÓN:

- ¿Qué fue lo primero que pensaron cuando escucharon describir la actividad?
- ¿Qué pensaron cuando intentaron hacerlo la primera vez?
- ¿Después de que habían intentado y fallado durante algún tiempo, cómo se sentían?
- ¿Cómo expresaron la frustración hacia los miembros del grupo?
- ¿Podían sentir cómo se iban enfadando?
- ¿Estaban empezando a surgir conflictos?
- ¿Qué otro tipo de situaciones los hacen sentir frustración?
- ¿Qué puede uno hacer en situaciones frustrantes?

EL VALLE FELIZ

GRADOS: De 2° a 6°.

PROCEDIMIENTO: Enséñele a los estudiantes a hacer un viaje al “Valle Feliz”. Use esta fantasía guiada varias veces. Luego, sugiéralas que la usen ellos mismos cuando estén particularmente excitados. Dígales, “imagen que están atravesando un túnel. Está oscuro. De repente las paredes del túnel se incendian. Están a salvo, pero las paredes se están quemando. Luego, llegan al extremo del túnel y encuentran una puerta diminuta. Agáchense, abran la puerta y crúcenla. El fuego y la oscuridad ahora quedan detrás de ustedes. Están bajando por unas escalas hacia el Valle Feliz. El Valle Feliz es bonito y está lleno de cosas que les gusta hacer. ¡Miren! ...algo que siempre han querido hacer está esperando que lo hagan allí a su derecha. Imagínense haciendo esa actividad.

Hay un río a la derecha. En el río hay una isla y en la isla están las personas con las que están enfadados. Salúdenlas. Ellos no pueden acercarse a ustedes en este momento. No pueden herirlos o hacerlos enfadar. No pueden llegar hasta el Valle Feliz.

Voltéense y disfruten del Valle Feliz un poco más. Cuando estén listos, dejen el Valle Feliz, sintiéndose frescos y calmados, ya no están enfadados ni frustrados".

ESCURRIR

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que los niños tensionen todos sus músculos y tomen una respiración. Luego, deben mantener sus músculos tensos y su respiración durante cinco segundos. Despues deben relajarse, empezando por la cabeza hasta los pies y exhalar mientras lo hacen. Repítalo varias veces.
2. Una vez ellos hayan practicado, hágales pensar en alguien con quien están enfadados o en algo que los ha hecho sentirse frustrados. Hágales tensarse y pensar en el enojo o frustración. Luego, cuando ellos se relajen, dígales que el enojo se está escurriendo y saliendo de ellos. Toda esa emoción está goteando por las puntas de los dedos de sus pies y ahora está como un charco a sus pies.
3. Una vez ellos hayan escurrido todo, deben pararse al lado del charco y dejar atrás el enojo.

Aunque parece ridícula, ésta es una técnica muy eficaz tanto para adultos como para niños. ¡Pruébela!

DISCUSIÓN:

¿Cuándo podría uno escurrir?

¿Cómo podría esto ayudarnos a sentirnos?

¿Por qué esto sería algo bueno para apartar el enojo o la frustración?

INFLARSE COMO GLOBOS

GRADOS: De kinder a 3°.

PROCEDIMIENTO:

1. Explique que una manera de calmarse cuando uno está enfadado es tomar respiraciones profundas. Inflarse como un globo es una forma de hacer esto.
2. Haga que los niños llenen sus pulmones de aire y levanten sus brazos como si fueran globos o bombas inflables. Luego, haga que lentamente boten el aire y se arruguen como globos desinflados. Repítalo tres veces en total.

DISCUSIÓN:

¿Cómo se sienten después de inflarse como globos tres veces?

¿Piensan que esto les ayudaría a tranquilizarse si estuvieran enfadados?

¿Cuándo podrían ensayar a inflarse como globos?

DISTRRAERSE

GRADOS: De kinder a 4°.

PROCEDIMIENTO:

1. Establezca una "esquina de la risa." Reírse puede disipar el enojo y la agresión. Mantenga allí un álbum con recortes de dibujos animados y chistes. También podría tener arcilla, pinturas, juguetes, globos o cualquier cosa que un niño enfadado pudiera usar para distraerse.
2. Enumere los pasos para hacer un "baile de distracción" en momentos de perturbación. Anuncie la siguiente sucesión de pasos para ser completada rápidamente:
 - Aplauda tres veces.
 - Siéntese en el suelo.

- Dé de puntapiés en el aire con su pie derecho.
- Dé de puntapiés con su pie izquierdo.
- Salte.
- Mueva los brazos.
- Respire profundo y llénese de aire.
- Desínflese despacio, como un globo, hasta el suelo.
- Párese en cámara lenta.
- Dé vueltas tres veces.
- Diga en voz alta. "Ya estoy tranquilo".

APRENDIENDO AUTOCONTROL.

El autocontrol no se aprende de la noche a la mañana, ni se logra por accidente. Estas actividades apuntan a darle a los estudiantes una comprensión del proceso involucrado en el autocontrol. Empiezan examinando su propio poder personal, primero sobre los demás y luego sobre ellos mismos. La razón para hacer este énfasis en el poder es que los niños a menudo no son conscientes de éste. Sin embargo, el autocontrol es en gran medida un ejercicio consciente del poder sobre uno mismo.

Una vez ellos tengan esta conciencia de su propio poder, están listos para entender la conexión entre los sentimientos y la conducta y, finalmente, para desarrollar un código de conducta personal. Como parte del este proceso, es conveniente que practiquen maneras de hacer saber sus necesidades y deseos sin recurrir a la agresión.

SER EL JEFE

GRADOS: De kinder a 3°.

MATERIALES: Lista de tareas (vea abajo).

PROCEDIMIENTO: Dé oportunidades a diferentes niños de ser el jefe de la clase. El jefe puede darle a alguien cualquiera de las instrucciones de la siguiente lista:

Salten tres veces.

Reciten "los pollitos dicen".

Denle una vuelta a su pupitre.

Saluden a.....

Aleteen como un pájaro.

Digan tres veces a su nombre.

Denle la mano a

Froten su estómago y dense golpecitos en la cabeza al mismo tiempo.

DISCUSIÓN:

¿Cómo te sentiste al ser el jefe?

¿Cómo te sentiste al ser mandado?

¿Cómo sería ser mandado todo el tiempo?

¿Podría el jefe hacer enfadar a las personas con él o ella? ¿Cómo?

¿Qué habría pasado si alguien se hubiera negado a ser mandado?

EL PODER INFANTIL

GRADOS: De 2° a 6°.

MATERIALES: Lápices y papel.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que cada estudiante escriba una lista con tres maneras en que él o ella pueden hacer feliz al maestro y tres maneras en que él o ella pueden hacerlo infeliz. Repítalo en relación con los padres y los amigos.
2. Hágales hacer una lista de tres maneras de ser felices sin hacer infelices a los demás.

DISCUSIÓN:

¿Cuáles son algunas maneras de hacer felices a las personas? ¿Infelices?

¿Haces tu estas cosas?

¿Cuándo podrías querer hacer feliz a alguien?

¿Cuándo podrías querer hacer infeliz a alguien?

¿Qué es el poder?

¿Qué poder tienen las personas sobre ti?

¿Qué poder tienes sobre otras personas?

¿Qué poder tienes sobre ti mismo?

QUERER....., TENER QUE.....

GRADOS: De 3° a 6°.

MATERIALES: Lápices y papel.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que cada niño escriba aproximadamente cinco cosas que él o ella tienen que hacer en casa o en la escuela, con el siguiente formato: "yo tengo que. "

2. Hágales escribir las frases de nuevo, diciendo en cambio, "yo quiero...." Identifique cuales de las cinco cosas todavía se "tienen que hacer".
3. Enumere algunos de los controles impuestos por los amigos, la familia, la escuela, la comunidad y los medios de comunicación.
4. Enumere algunos controles internos, es decir, controles que nos auto-imponemos.

DISCUSIÓN:

¿Cuáles de las frases de "yo quiero..." todavía involucran cosas de "yo tengo que. "?

¿Por qué se "tenían que hacer" - qué controles estaban involucrados?

¿Qué pasaría si no se hicieran?

¿Tienen que hacerlas realmente, o están escogiendo no enfrentarse a consecuencias negativas?

¿Cuáles son las diferencias entre los controles exteriores (externos) e interiores (internos)?

¿Cómo afectan su conducta?

CONTROLES POSITIVOS

GRADOS: De 3° a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Pregunte, "¿que pasaría si no hubiera ningún control sobre el enojo, la frustración o la agresión de las personas? ¿Qué conductas resultarían? ¿Cómo sería la vida?"
2. Por medio de una lluvia de ideas, haga con el grupo una lista de las consecuencias de las emociones desenfrenadas, tanto para el individuo como para la sociedad.

3. Puede usar dicho tema para un ejercicio de escritura: haga que los estudiantes describan una sociedad donde las personas no tienen ningún control de su conducta, interno o externo.

DISCUSIÓN:

¿De qué sirven los controles?

¿Puede haber demasiados controles? ¿Qué podría pasar si hubiera demasiados controles?

¿Preferiría usted tener controles externos o internos?

EL CÓDIGO DE CONDUCTA PERSONAL

GRADOS: De 4° a 6°.

MATERIALES: Lápices y papel.

PROCEDIMIENTO: Haga que los estudiantes escriban tres finales para las siguientes frases incompletas:

En situaciones frustrantes, yo intentaré . . .

Cuando me sienta enfadado y agresivo, intentaré . . .

Cuando esté en una situación de conflicto, intentaré . . .

DISCUSIÓN:

¿Qué escribieron?

¿Cómo llegaron a esas decisiones?

¿Qué significa desarrollar un código personal de conducta?

¿Qué tipo de compromisos implica?

¿Será fácil o difícil seguir el código?

¿Cómo podrías uno ayudarle a los demás a seguir a su código?

V - ENSEÑANDO COOPERACIÓN

... la sociedad del hombre ha sobrevivido porque la cooperación de sus miembros ha hecho su supervivencia posible.

- *Ashley Montague*

Todos los años yo les pregunto a mis estudiantes qué significa cooperar. Normalmente ellos contestan algo como, "significa hacer lo que usted nos dice". Este año alguien dijo, "¡significa no siempre estar poniéndole problema a usted!" La cooperación es una palabra que nosotros los maestros usamos frecuentemente. Suponemos que los estudiantes saben qué es la cooperación, y suponemos que saben cooperar. Ninguna de estas suposiciones es necesariamente válida.

Cooperar es trabajar juntos hacia metas mutuas. En este capítulo, estaremos discutiendo la cooperación, principalmente cuando se relaciona con trabajar en grupos, pero es importante tener presente que los grupos no son indispensables para la cooperación. La cooperación puede implicar trabajar juntos en un cuarto o puede referirse a trabajar en extremos opuestos de la escuela. Los científicos de diferentes países cooperan a menudo, sin verse nunca en la vida real o sin siquiera hablar el mismo idioma.

De todos los aspectos del aula pacífica, la cooperación es en muchos sentidos el más importante. La resolución creativa de conflictos, las actitudes tolerantes, los buenos hábitos de comunicación y la manera apropiada de compartir los sentimientos son mucho más factibles cuando los niños saben trabajar juntos. La cooperación también genera un sentido de comunidad y de bienestar.

COOPERACIÓN Y COMPETENCIA.

Antes de que discutamos a fondo la cooperación, necesitamos mirar su lado opuesto, la competencia. Generalmente las aulas son lugares muy competitivos. Nuestras prácticas para agrupar y calificar son competitivas; incluso muchas de nuestras estrategias de enseñanza son competitivas. Y es muy factible que las situaciones competitivas produzcan conflictos.

Ahora, esto no es necesariamente malo. El conflicto, como se dijo en capítulos anteriores, es necesario para el crecimiento. Y ya que nuestra cultura indudablemente se basa en la competencia, generalmente creemos que los estudiantes necesitan aprender a competir para desenvolverse bien en lo que nosotros llamamos la vida real. Sin embargo, para que el conflicto lleve a un crecimiento, debe responderse a él de manera creativa, de manera que todos ganen. La competencia, debido a su naturaleza, lleva a un resultado de ganador y perdedor. En cuanto a la noción de preparar a los estudiantes para la vida, considere lo siguiente:

Los psicólogos Linden Nelson, Spencer Kagen, y Millard Madsen dirigieron una serie de experimentos para evaluar la habilidad cooperativa de los niños. La mayoría de las tareas les exigían a ellos que cooperaran para ganar premios. Los sujetos de la investigación eran niños de los Estados Unidos y México, de cinco a diez años de edad, de sitios rurales y urbanos.

Los niños angloamericanos se ubicaron en un rango bajo de habilidades y disposición para cooperar en casi todos los casos. Los niños mayores, de hecho estaban tan condicionados a pensar competitivamente, que ni siquiera lograban pensar cooperativamente, aún cuando hacerlo fuera para su mayor beneficio.

Pero había más que una simple falta de habilidades de cooperación. Después de observar un experimento donde se les dieron a los niños las opciones de tomar o no tomar juguetes de sus oponentes, Nelson y Kagen concluyeron, "los niños

angloamericanos no sólo son irracionalmente competitivos, también son casi sádicamente rivalizantes". Al permitirles la opción, los niños angloamericanos tomaron los juguetes de los pares en el 78% de los ensayos, aunque no pudieran conservar los juguetes para ellos mismos. Observando el éxito de sus acciones, algunos de los niños se burlaban, "Ja! ¡Ja! Ahora no tendrás ni un juguete".

¿Puede llamarse a eso preparar a los estudiantes para la vida? ...La competencia está tan completamente entrelazada con la cultura americana y el estilo de vida americano que varios mitos están sólidamente arraigados en nuestra forma de pensar. Pruebe el siguiente test. Usted podría sorprenderse.

EJERCICIO: Decida si usted piensa que cada declaración es verdadera o falsa.

1. La competencia en el aula construye el carácter.
2. La cooperación les da la oportunidad a los estudiantes perezosos de aprovecharse de los que trabajan duro.
3. La competencia construye confianza y autoestima.
4. En situaciones cooperativas, los estudiantes nunca tienen que desafiarse a sí mismos.
5. Los estudiantes necesitan aprender a competir en una sociedad competitiva.
6. La competencia a veces es apropiada en el ambiente escolar.
7. La competencia construye un deseo saludable de evitar el fracaso.
8. Los niños estarían mejor en ambientes cooperativos.
9. La cooperación fuerza la adaptación al grupo.
10. La cooperación en la clase lleva a menudo a mayores logros que la competencia.

Compare sus respuestas con las correctas:

1. **Falso.** No existe ninguna evidencia para apoyar la afirmación de que la competencia construye el carácter. Sin embargo, hay evidencia de lo contrario, como la presentada por Nelson y Kagen, discutida anteriormente.

2. **Falso.** La investigación sugiere que los estudiantes trabajan más duro en grupos. Mi propia experiencia confirma esto. Eso depende en parte, de cómo los estudiantes aprenden a trabajar en grupos. Puede enseñarse a los estudiantes a no permitir abusos de los compañeros.
3. **Falso.** La competencia sólo construye confianza cuando uno gana. En una situación competitiva, la mayoría de las personas no puede ganar. Además, la presión está en que el ganador debe seguir ganando.
4. **Falso.** Los estudiantes probablemente tomarán más riesgos y avanzarán más en un ambiente cooperativo y de grupo que en una situación competitiva que castiga el perder.
5. **Verdadero.** Los niños necesitan aprender a competir debido a que es casi imposible crecer en esta cultura sin aprender a competir. Por otro lado, la inmensa mayoría de las interacciones humanas son cooperativas. La competencia es, en realidad, una parte muy pequeña de nuestras interacciones.
6. **Verdadero.** Hay situaciones en las que la competencia refuerza el aprendizaje, particularmente el aprendizaje memorístico.
7. **Verdadero.** La competencia lleva factiblemente a un deseo de evitar el fracaso. La pregunta es si el fracaso es tan terrible. El fracaso es una parte importante del aprendizaje, pero las situaciones competitivas lo igualan con el perder. Thomas Edison tuvo que hacer quinientas pruebas antes de que tuviera éxito inventando el bombillo eléctrico. En otras palabras, él "perdió" quinientas veces.
8. **Verdadero.** Si se les da la opción, probablemente los estudiantes escogerán una situación de aprendizaje cooperativa, particularmente si ellos ya han estado en una.
9. **Falso.** La única adaptación requerida en una situación cooperativa es la de metas mutuas. El cómo alcance el grupo las metas y las contribuciones que cada persona hace dependen de los individuos del grupo. El que la adaptación se vuelva un problema depende de cómo se les enseña a los niños a trabajar en equipo.
10. **Verdadero.** Ni la competencia ni la cooperación garantizan la lucha por obtener la excelencia, pero es más probable que la cooperación motive esto.

FORTALECIENDO LA COOPERACIÓN

Hay tres pasos involucrados en reducir la competencia y estimular la cooperación:

1. Cambiar las prácticas del aula y construir un sentido de comunidad.
2. Enseñar a los niños habilidades de cooperación.
3. Usar estrategias de aprendizaje cooperativas.

Hay dos ventajas para usted cuando enseña cooperación. Una es que a menudo el rendimiento académico aumenta cuando se usan actividades cooperativas de manera apropiada. La otra ventaja es una que noté rápidamente cuando comencé a usar en mi propia aula juegos y actividades cooperativas: había muchos menos conflictos y, en los casos en que estos se presentaran, había más disposición para buscar soluciones creativas a ellos, bajo el esquema de que “todos ganan”.

El cambio de prácticas del aula significa simplemente que se establezcan rutinas y procedimientos que estimulen y recompensen la cooperación. En la República Popular de China, la ropa de los niños generalmente se abotonan en la espalda. Así, los niños deben ayudarse a vestirse y a desvestirse. Aunque algunos de nosotros podemos sentirnos incómodos con ese ejemplo, el punto vale la pena: si usted quiere que los niños se ayuden, deles las oportunidades para hacerlo. Por ejemplo, cuando yo enseñé en el jardín infantil, los zapatos desatados eran una de las desdichas de mi existencia. (Las chaquetas de invierno eran la otra). Me fastidiaba atar los cordones de los zapatos. Finalmente, se me ocurrió hacer que los niños que sabían atar los cordones de los zapatos lo hicieran. No sólo ellos eran más pacientes que yo, sino que lo disfrutaban más.

Veamos otro ejemplo. Todo maestro ha experimentado la frustración de pararse ante una clase llena de manos levantadas o una fila de niños en sus pupitres, donde todos tienen una pregunta. ¿Por qué no pueden ayudarse entre ellos? Si a usted le

preocupa el que ellos simplemente se darán una respuesta – es una preocupación legítima - entonces enséñales que ayudar es diferente a simplemente dar respuestas. Enséñales que ayudar es explicar las instrucciones, ayudar a alguien a descifrar una palabra enigmática, y así sucesivamente.

Dar respuestas realmente no ayuda a nadie. (Un maestro que conozco ha puesto una regla que dice que los estudiantes no pueden pedirle ayuda hasta que le hayan preguntado a todos en su equipo de cuatro integrantes). Llevando esto más allá, muchos maestros han tenido gran éxito con programas de “compañeros de clase como tutores”. Muchos niños aprenden mejor de otros niños que de los adultos. Los compañeros tutores no necesitan ser los mejores en un asunto particular. Si un niño entiende una división larga, entonces él o ella normalmente pueden enseñar a hacer divisiones largas.

Deles un poco de entrenamiento a los tutores en técnicas de instrucción eficaces, enfatizando nuevamente que dar respuestas no es enseñar y, pronto usted tendrá una clase llena de asistentes. Luego, cuando un niño venga hacia usted necesitando ayuda respecto a términos del vocabulario o sobre cómo usar el diccionario o sobre cómo hacer multiplicaciones, usted puede preguntar por un tutor voluntario para esta tarea específica. (Desde luego, no todos los tutores tienen la capacidad para enseñar un asunto particular y algunas combinaciones de tutores y aprendices son malas. Use su criterio).

Los maestros me preguntan menudo, "¿No se aburrirán los niños de la cooperación si yo la uso demasiado?" Eso depende de lo que se considere demasiado. Usted no necesita insistir en ella, pero tampoco debe tener miedo de señalar las conductas cooperativas cuando ocurran. Después de todo, no dudamos en decirle a un estudiante que él o ella hicieron algo "por sí mismo". Hay también múltiples oportunidades en las aulas para decir, "lo hicimos juntos" o, "hicieron un buen trabajo al cooperar". No permita que se le pasen estas oportunidades.

La forma más básica de estimular un sentimiento de comunidad en un aula es desarrollar proyectos en los que el grupo entero pueda contribuir. No hay nada nuevo sobre esta idea. Los proyectos pueden ser los mismos que usted hizo cuando estaba en la escuela elemental. Pueden ser tan simples como pintar un mural en grupo o cocinar galletas, o tan sofisticados como realizar una obra de teatro o publicar un periódico.

Estas clases de proyectos pueden convertirse en el núcleo de los recuerdos de su aula, preferidos por los niños. Abórdelos con entusiasmo y observe cuidadosamente para ver que todos se sientan incluidos e importantes para el proyecto de alguna manera.

Las descripciones de las actividades se agrupan en este capítulo bajo los siguientes títulos:

Juegos cooperativos.

Actividades de cooperación.

Aprendizaje cooperativo.

JUEGOS COOPERATIVOS.

Una buena manera de construir un sentimiento de comunidad y darles a los niños una oportunidad relajada e informal para practicar las habilidades de cooperación es a través de los juegos cooperativos. En los últimos años, los juegos cooperativos se han puesto de moda. Muchas personas han descubierto que los juegos no involucran necesariamente el competir y que las personas pueden jugar juntas en lugar de jugar contra los demás.

Los juegos cooperativos son grandes diversiones y, como juegos, no necesitan ninguna otra justificación. Sin embargo, también son una manera espléndida de enseñar

habilidades de cooperación. Hay tres cosas que pueden decirse de un juego cooperativo bueno:

1. Todos ganamos. Nadie se señala como el perdedor.
2. Nadie se sienta a un lado. Todos podemos jugar.
3. El grupo se desafía para trabajar juntos.

Los juegos cooperativos no necesariamente necesitan reemplazar los competitivos (aunque yo ya no involucro a mis estudiantes en ningún juego de este tipo). Los niños pueden disfrutar los juegos cooperativos y también pueden jugar béisbol, fútbol, y así sucesivamente. Yo veo juegos cooperativos como una manera de asignarle el mismo tiempo a la otra perspectiva - la cooperación.

HACER FILA

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Ésta es una actividad cooperativa muy básica. Empiece haciendo que el grupo (o grupos de cinco a diez) hagan una fila. Luego, sin hablar, hágales hacer la fila más corta que puedan; luego, la más larga.
2. Continúe haciendo que los estudiantes se coloquen en una fila de el más bajo al más alto. Nuevamente, deben hacer todo esto sin hablar.
3. Existen variaciones más desafiantes: una fila según el orden de cumpleaños, o del mayor al menor, o del que tiene los pies más pequeños al que los tiene más grandes - todo sin hablar.

DISCUSIÓN:

¿Cuál fueron las tareas más fáciles? ¿Las más difíciles? ¿Por qué?

¿Qué problemas encontraron?

¿Cómo afectó la regla de no hablar la manera en que trabajaron los grupos?

¿Cómo habrían cambiado las cosas si se hubiera permitido hablar?

PUENTES

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que compañeros de igual tamaño aproximadamente se paren cara a cara a una distancia de 40 centímetros. Deben levantar las manos a la altura de los hombros con las palmas hacia el compañero.
2. Los jugadores se dejan caer simultáneamente hacia adelante, cogiéndose y apoyándose con sus manos. Ahora, están formando un puente.
3. Empujando cada compañero hacia atrás, los jugadores vuelven a sus posiciones originales. Luego, cada jugador se mueve hacia atrás 5 centímetros, y el juego continúa como antes.
4. El objetivo siempre es que los jugadores se cojan y se apoyen mutuamente cuando se dejan caer. Pueden hacerse tan lejos como les sea cómodo.

A pesar de la apariencia de peligro, este juego no ofrece casi ninguna oportunidad para que alguien se lesione. Sin embargo, vigile la situación.

TORMENTA

GRADOS: De kinder a 5°.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que los niños se organicen por parejas (de a dos). Se vendan los ojos de uno de los compañeros y el otro suavemente lo lleva a través de una tormenta imaginaria, encima de acantilados, por arroyos helados, alrededor de barrancos, y pasando cualquier otro obstáculo imaginario que usted ponga.

2. Enfatice siempre a los guías que deben guiar a los compañeros de manera gentil y considerada.

Con niños menores, usted puede omitir la venda y simplemente hacerlos cerrar los ojos.

TAXI!

GRADOS: De 3° a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Los estudiantes trabajan en grupos de tres. Dos de los niños forman un asiento con sus manos, y el tercero brinca abordo del asiento del taxi.
2. Deben vendarse los ojos de los dos estudiantes que forman el asiento del taxi o simplemente deben cerrar sus ojos. Luego, el pasajero les da instrucciones sobre donde quiere ir. Pruebe esto primero en un espacio abierto; luego agregue obstáculos.
3. Después de unos minutos, el pasajero debe volverse parte del taxi y debe darle una oportunidad a otro miembro del trío para montarse.

SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS

GRADOS: De kinder a 6°.

MATERIALES: Sillas y una fuente de música.

PROCEDIMIENTO:

1. En esta versión de sillas musicales, todo el grupo gana o pierde. Prepare una silla menos que el número de jugadores, así como en la versión tradicional.
2. Toque música, y deténgala inesperadamente. Todos intentan obtener un asiento. El grupo es responsable de que todos tengan un lugar para sentarse, aunque sea sobre las piernas de alguien. Empiece la música de nuevo y quite una de las sillas. Nadie es eliminado.

3. Continúe tocando la música, deteniendo la música y eliminando sólo sillas mientras avanza. Sin embargo, todos se sientan en las sillas que queden y todos son responsables de ayudar a los otros a sentarse. Si alguien se cae, el grupo pierde y debe empezar de nuevo.

LA GENTE DE LA MONTAÑA

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: Ésta es una versión cooperativa de rey de la montaña, el juego tradicional en el que una persona intenta mantener a todos los demás fuera de una colina o pendiente. El objetivo aquí es mantener a tantas personas como sea posible sobre la colina o pendiente, sin que nadie se caiga. Si no hay ninguna colina o una pendiente disponible, una caneca, una silla, o un pupitre muy bajo servirán.

SENTARSE EN LAS PIERNAS

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que los estudiantes formen un círculo hombro a hombro. Haga que todos se volteen hacia a la derecha y luego den un paso lateralmente hacia el centro del círculo para cerrarlo un poco (para apretarlo).
2. Cuando todos se aprieten juntos en un círculo más firme, dé instrucciones para que se sienten a la cuenta de tres. Cada jugador se sienta en las piernas del jugador detrás de él.

LA SOGA DE LA PAZ

GRADOS: De kinder a 6°.

MATERIALES: Una soga larga, atada para formar un círculo grande.

PROCEDIMIENTO: Haga un círculo con la soga. Haga que los estudiantes se sienten alrededor y sostengan la soga. Explíquenles que el objetivo del juego es que todos los miembros del grupo se levanten a la vez tirando de la soga. Si cualquiera se cae, el grupo pierde. Cuente hasta tres y diga, ¡Ya! " (Es más difícil de lo que parece!).

LA TELARAÑA

GRADOS: De kinder a 3°.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que algunos estudiantes se tomen de las manos en filas de cuatro o cinco. Éstos son las telarañas. Debe haber un niño extra para cada telaraña. Éstos son las moscas.
2. Las telarañas cazan a las moscas. Cuando el principio o el extremo de la telaraña toca a la mosca, la mosca es atrapada y la telaraña se envuelve a su alrededor. Ahora la mosca es parte de la telaraña.
3. La última persona de la telaraña se suelta, y se vuelve la mosca.

INVENTANDO JUEGOS

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: Los niños disfrutan inventando juegos nuevos. Inventar un juego cooperativo es un ejercicio maravilloso para construir el sentido de comunidad. Las pautas enumeradas al principio de esta sección son un buen punto para empezar. Plantean los elementos básicos del tipo de juego que se quiera, uno donde todos puedan participar y puedan divertirse. Los creadores del juego deben contestar las siguientes preguntas (aunque no necesariamente en este orden):

¿Qué materiales usaremos en nuestro juego?

¿Cuál es la meta de nuestro juego?

¿Qué deben hacer los jugadores para alcanzar la meta?

¿Cómo cooperarán los jugadores?

¿Estaremos todos involucrados?

¿Es el juego interesante y divertido?

¿Ganaremos todos?

Según mi propia experiencia, una vez que los niños han jugado juegos cooperativos y se han familiarizado con su funcionamiento, realmente necesitan muy poca ayuda para desarrollar juegos nuevos. Con los niños mayores que podrían querer ser más sistemáticos sobre el diseño de los juegos, hay cuatro principios o metas aplicables a los juegos cooperativos:

1. Acabar simultáneamente: Todos los jugadores hacen el movimiento final al mismo tiempo.
2. Manipulación coordinada: Todos los jugadores coordinan el tiempo y los movimientos con otros miembros del grupo para que haya un patrón fluido y continuo de manipulación.
3. Rotación: Cada jugador tiene su turno en una secuencia y es responsable de un paso indispensable hacia la meta final.
4. Puntaje predeterminado: Los jugadores combinan sus esfuerzos para alcanzar un puntaje fijo.

“Estatuas y globos” (a continuación) es un juego con puntaje predeterminado, desarrollado por un grupo de jardín infantil que yo tuve hace unos años.

ESTATUAS Y BOMBAS (GLOBOS)

GRADOS: De kinder a 3°.

MATERIALES: bombas para inflar (globos).

PROCEDIMIENTO: Haga que los niños tiren bombas infladas al aire mientras usted cuenta a un ritmo sostenido. Deben intentar pegarle a los globos sólo cuando usted cuenta. El objetivo es que el grupo alcance cincuenta puntos. Si alguien falla, el grupo debe ponerse como “estatuas” hasta que todos los globos lleguen al suelo. Luego, vuelven a empezar desde uno. El juego puede hacerse más difícil acelerando o retardando el conteo.

HACIENDO JUEGOS NUEVOS CON JUEGOS VIEJOS

GRADOS: De 4° a 6°.

MATERIALES: Tableros de juegos viejos, materiales del juego (dados, marcadores, tarjetas, calcomanías o pegatinas).

PROCEDIMIENTO:

1. Divida el grupo en equipos de cuatro. Dele un tablero de un juego viejo a cada equipo y ponga los materiales del juego donde sean accesibles a todos los grupos.
2. La tarea de cada grupo es tomar la tabla del juego y los materiales que necesiten e inventarse un juego cooperativo. No están limitados por ningún aspecto del juego viejo: pueden hacer cualquier cambio que deseen en las reglas y en el tablero.
3. Cuando terminen, el grupo debe escribir las nuevas reglas del juego claramente, y debe dárselo a otro grupo para probarlo.

DISCUSIÓN:

¿Cuál es la meta del juego nuevo?

¿Qué principios de juego usaron?

¿Cuál fue la parte más difícil para diseñar un juego nuevo?

ACTIVIDADES DE COOPERACIÓN.

Estas actividades involucran su esfuerzo consciente para enseñarles a los niños cómo trabajar juntos. La mayor parte son actividades de proceso, sin relación con las materias académicas. Esto libera a los niños de la ansiedad de obtener respuestas correctas y les permite concentrarse en las habilidades del proceso grupal implicadas. Una vez ellos hayan dominado estas habilidades, están listos para trabajar cooperativamente en las áreas académicas.

Yo siempre empiezo la enseñanza de habilidades de cooperación haciendo que los niños trabajen en grupos de dos y luego de tres, de cuatro, y más a medida que transcurre el año y aumenta su habilidad. También mezclo los grupos para que los niños frecuentemente estén trabajando con compañeros nuevos.

A medida que los estudiantes participan en sus grupos, usted debe caminar por el salón observando cómo trabajan juntos. Intente encontrar fortalezas y debilidades para señalar más tarde durante las discusiones. Es muy probable que surjan conflictos durante el trabajo en grupos. Ayude a los grupos a resolverlos y señale cualquier resultado positivo que derive de los conflictos. Luego, anime a los niños para que sigan con la tarea.

Aprender a cooperar toma tiempo y, al principio, el éxito en una actividad de éstas no necesariamente lo implica en otra, sobre todo con niños pequeños. Sin embargo, eventualmente lo conseguirán. Usted puede tener una experiencia similar a la mía: Un día cuando yo estaba enseñando en el jardín infantil, dos niños me mostraron un rompecabezas difícil que habían completado. Cuando yo los felicité, uno de los niños me aseguró, "fue pan comido. Nosotros cooperamos".

LA CONFORMACIÓN DE GRUPOS O EQUIPOS

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Use lo que yo llamo el método del corral: escoja animales (el número de animales que usted escoja depende de cuántos grupos quiere y qué tan grandes quiere que sean) que hagan sonidos distintivos, como patos, perros y gatos. Susúrrele al oído el nombre de un animal a cada estudiante. El estudiante debe encontrar a los otros de su grupo haciendo el sonido respectivo.
2. Saque los nombres de una bolsa. Diga, "el grupo uno serán Sandra, Miguel, Alex y Daniel. El grupo dos serán. ", etc.
3. Tome un naífe y decida cuántos grupos necesita. Si quiere cinco grupos, saque todos los ases, dos, tres, cuatros, y cincos. Júntelos y baraje bien. Haga que los niños saquen de la baraja y luego diga: "Todos los ases aquí; todos los dos aquí", y así sucesivamente. (Obviamente, este método asigna grupos de cuatro).

EL TÓTEM

GRADOS: De kinder a 2°.

MATERIALES: Cajas, pintura, pegante, materiales de residuo (trozos del papel, tubos de cartón, telas, bobinas, espuma, etc.).

PROCEDIMIENTO:

1. Divida a los niños en grupos de tres o cuatro. Dé una caja de cartón a cada grupo. El grupo debe decidir qué color o colores usar para pintar la caja.
2. Cuando las cajas se hayan secado, reparta el pegante y los demás materiales. Haga que cada grupo decida cómo harán una cara en la caja y cómo la adornarán. Cuando lo hayan decidido, pueden empezar a trabajar.

3. Cuando todos los grupos terminen, apile las cajas, de la más grande a la más pequeña, para hacer un tótem.

DISCUSIÓN:

¿Qué parte del proyecto les gustó más?

¿Cómo decidieron lo que su grupo haría?

¿Tuvieron problemas en su grupo? ¿Cómo los resolvieron?

Usar fotos de tótem reales refuerza este proyecto y le da ideas a los niños.

PALILLOS

GRADOS: De kinder a 6°.

MATERIALES: Palillos (aproximadamente mil para veinte estudiantes).

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que los estudiantes trabajen en parejas la primera vez que hagan esta actividad. Dele aproximadamente cincuenta palillos a cada pareja.
2. La tarea para los niños es hacer algún tipo de creación con sus palillos. Cualquier cosa es aceptable, un diseño o figura, un cuadro, una escultura o cualquier cosa que ellos propongan. Las únicas reglas son que cada persona tiene una oportunidad para ayudar a decidir lo que harán y que cada persona tiene una oportunidad para ayudar a hacerlo.
3. Despues de más o menos quince minutos, haga que todos paren. Dele una oportunidad a todo el grupo de caminar por el salón y ver lo que todos han hecho.
4. Repita esta actividad varias veces en diferentes ocasiones. Cada vez, aumente el número de estudiantes por equipo.

DISCUSIÓN:

¿Cómo decidieron qué hacer?

¿Qué problemas encontraron para decidir? ¿Cómo los resolvieron?

¿Qué problemas tuvieron con los materiales? ¿Cómo los resolvieron?

Si los estudiantes usan pegante para pegar los palillos a unas bases de cartón, las creaciones pueden hacerse permanentes.

FABRICAR UN MONSTRUO

GRADOS: De kinder a 4°.

MATERIALES: Papel, lápices y tijeras.

PROCEDIMIENTO:

1. Haga que los estudiantes trabajen en grupos pequeños. La tarea es fabricar un monstruo. Sólo hay dos reglas, y son (a) que cada persona tiene una oportunidad para ayudar a decidir lo que harán y (b) que cada persona tiene una oportunidad para ayudar a hacerlo.
2. Además de hacer el monstruo, el grupo debe nombrarlo y debe inventar un poco de la historia de su vida. Cuando todos los grupos hayan terminado, hágales compartir sus monstruos y sus historias.

DISCUSIÓN:

¿Qué problemas tuvieron para trabajar juntos?

¿Cómo los resolvieron?

Los niños mayores pueden diseñar y hacer un monstruo más grande y usar una variedad más sofisticada de materiales.

EL MONSTRUO DE PALILLOS COMO MODELO

GRADOS: De kinder a 6°.

MATERIALES: Ver procedimiento.

PROCEDIMIENTO: El formato básico de las actividades con palillos y hacer monstruos puede adaptarse a cualquier clase de materiales que usted tenga a la mano. Siempre explique el objetivo de la actividad y las reglas del juego claramente:

1. Todos ayudamos a tomar decisiones.
2. Todos ayudamos a construir el proyecto.

Algunas asignaciones que yo he encontrado exitosas son:

Hacer un rompecabezas con cartón, lápices o marcadores y tijeras.

Hacer inventos de juguetes para pensar.

Hacer esculturas de arcilla.

Hacer esculturas de materiales desechables.

Hacer un mural (por ejemplo , relacionado con estudios de sociales o de ciencias).

LOGRAR UN CONSENSO

GRADOS: De 2° a 6°.

PROCEDIMIENTO:

1. Escriba la palabra "consenso" en el tablero. Explique que hay consenso cuando un grupo toma una decisión que es aceptable para todos, aún cuando no sea la primera opción de todos.

2. Haga una lluvia de ideas con el grupo, para hacer una lista de veinticinco o más posibilidades de paseos. Luego, haga que cada persona apunte los cinco paseos de la lista que a él o a ella le gustaría hacer.
3. Ponga a los estudiantes en grupos de tres. Haga que propongan una lista de cuatro paseos que les gustaría hacer a todos.
4. Combine los grupos de manera que queden de seis. Estos grupos deben escoger dos viajes por consenso.
5. Estos grupos deben informar luego al grupo entero. Combine las listas y haga que todo el grupo llegue a un consenso (La continuación lógica de este proceso sería hacer el paseo).

DISCUSIÓN:

¿Qué problemas tuvieron para llegar al consenso?

¿Cómo llegaron al consenso? ¿Cuáles fueron las razones para sus opciones?

LAS PALOMAS DE LA PAZ, COOPERATIVAS Y COMPETITIVAS

GRADOS: De 3° a 6°.

MATERIALES: Muchas hojas de papel reciclable.

PROCEDIMIENTO:

1. Enséñales a los niños cómo hacer palomas de origami, usando las instrucciones ilustradas en las páginas siguientes. Permítales practicar haciendo unas palomas y explique la leyenda japonesa según la cual, si uno hace mil palomas de papel se le cumplirá un deseo. Dígales que el grupo intentará hacer mil palomas de papel para ver lo que pasa.
2. Haga un concurso para ver quién puede hacer más palomas en veinte minutos. Cuando el tiempo pase, felicite al ganador y cuente las palomas que hizo todo el grupo en conjunto. Señale que falta mucho para llegar a mil.

3. Agrupe a los estudiantes de a cuatro y dígales que sería interesante ver si hacen palomas más rápido cuando cooperan. Deles veinte minutos a los grupos para hacer palomas. Luego, detenga la actividad y cuente todas las palomas hechas.
4. El grupo todavía estará lejos de llegar a mil, así que pegue las palomas hechas a una cartelera, y reparta trozos de papel y alfileres para que los estudiantes hagan más palomas para agregar a la cartelera.

Si lo desea, reflexione con sus alumnos acerca de la paloma como “el símbolo de la paz”.

¿Por qué creen que sea así?

¿Les parece adecuado el símbolo?

¿Qué otros símbolos de la paz podrían proponer?

Se puede realizar la actividad de “dibujar símbolos de la paz” inventados por los estudiantes, exponerlos ante el grupo y pegarlos luego en una cartelera.

DISCUSIÓN:

¿Cuáles son algunas de las diferencias entre la cooperación y la competencia?

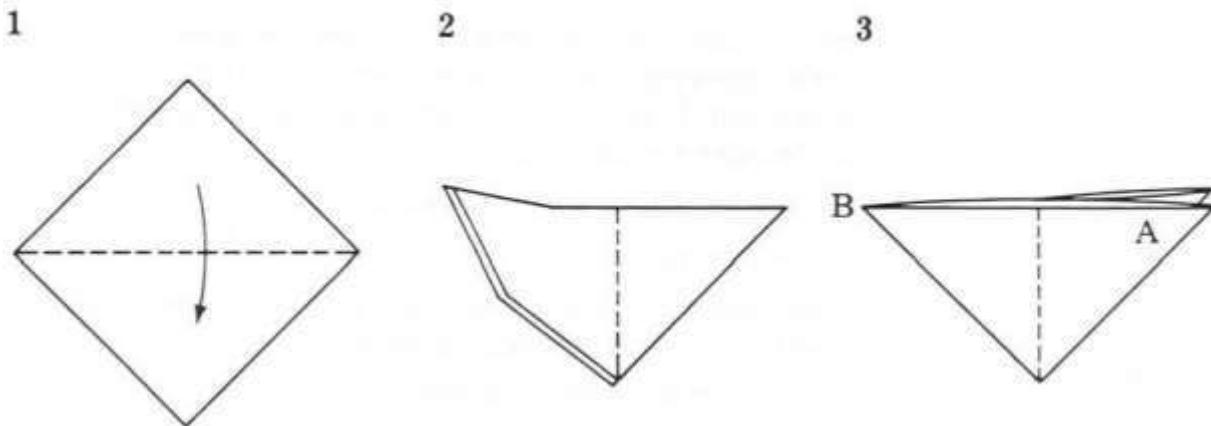
¿Cuándo se podría usar lo uno o lo otro?

HACER UNA PALOMA DE ORIGAMI

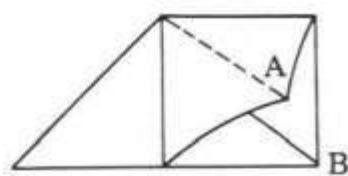
Guiándose con los dibujos en las páginas posteriores a las instrucciones, lleve a cabo los siguientes pasos:

1. Tome un pedazo cuadrado de papel blanco delgado, o del mismo color por ambos lados, y dóblelo a la mitad.
2. Dóblelo de nuevo a la mitad.

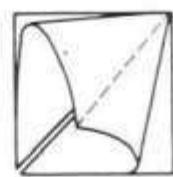
3. Dóblelo de nuevo a la mitad, y desdóblelo.
4. Abra una de las puntas A de la hoja y llévela a la punta B.
5. Repita el paso 4 en el otro lado para crear un cuadrado.
6. Doble los bordes externos para que los lados queden a lo largo de la línea central, y luego desdóblelos. Doble la parte superior hacia abajo para hacer un pliegue, y luego desdóblela.
7. Levante la punta C y dóblela a lo largo de la línea D y E, para que los bordes del papel queden en la línea del centro.
8. Doble las otras puntas hacia adentro, para formar un rombo, y luego desdóblelo.
9. Doble las partes de encima sobre las líneas punteadas mostradas en 8 para que los puntos F y G se encuentren en la línea del centro.
10. Doble el papel hacia el centro en ambos lados. Doble las puntas a lo largo de las líneas punteadas, y desdóblelas.
11. Despliegue la punta H para formar el cuello. (Dóblele la punta hacia abajo para formar la cabeza). Despliegue el punto I para formar la cola.
12. Extienda los otros dos extremos flexibles para hacer las alas, y sople aire en el agujero de abajo para llenar el cuerpo.
13. Su palomita estará terminada.



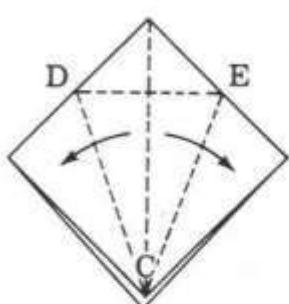
4



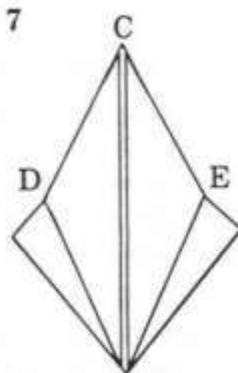
5



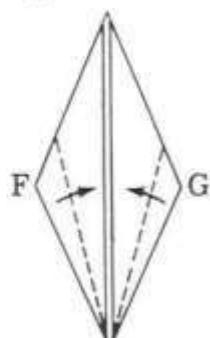
6



7



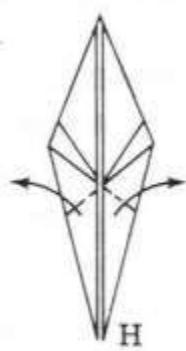
8



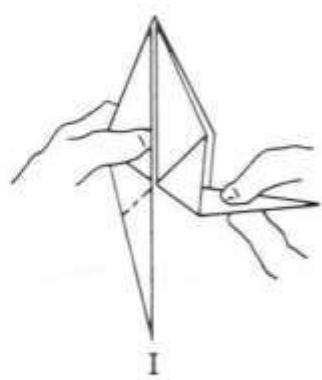
9



10



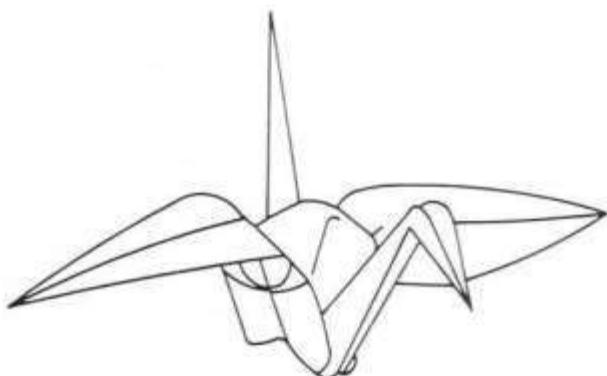
11



12



13



BESOS

GRADOS: De 2° a 6°.

MATERIALES: Besos de chocolate u otros dulces pequeños, o uvas, maní o pasas.

PROCEDIMIENTO: El objetivo de esta actividad es demostrar que a menudo competimos, incluso cuando va en contra de nuestros intereses. En esta actividad, no está contra las reglas permitir que las manos toquen el pupitre sin resistencia - pero no se lo diga a los niños.

1. Haga que los estudiantes escojan compañeros y se pongan en posición de "lucha de pulso" (con los brazos); sin embargo, no use el término de lucha de pulso, porque denota competencia. Si los niños usan el término, diga que la posición es la misma, pero las reglas son diferentes.
2. Una vez todos estén en posición, explique las reglas:
No pueden hablar.
Recibirán un beso de chocolate cada vez que la parte de atrás de la mano de su compañero toque el pupitre.
Deben llevar la cuenta de sus propios besos de chocolate.
Diga "¡Empiecen!" y deles treinta segundos de juego.

Los estudiantes invariablemente compiten en esto. Detenga el juego después de treinta segundos y realice la discusión planteada abajo. Luego repita cooperativamente por quince segundos.

DISCUSIÓN:

¿Por qué compitieron automáticamente?

¿Cuál era el objetivo del juego?

¿Acaso el hecho de que la otra persona gane besos de chocolate significa que tu los perdiste?

¿Qué ganaron al trabajar cooperativamente?

¿Hay otras situaciones en las qué competimos sin pensar?

A BORDO DE LA SANTA MARÍA

GRADOS: De 2° a 6°.

PROCEDIMIENTO: Esta actividad ofrece una oportunidad para practicar el consenso.

1. Repase el significado de consenso: Haga que los estudiantes trabajen en grupos de tres o cuatro. Explíquenles que cada grupo tiene una oportunidad para ir a bordo de la Santa María (una de las carabelas de Colón) y visitar el Nuevo Mundo. Ya que la Santa María es pequeña, cada grupo sólo puede llevar diez cosas a bordo, y deben ser cosas que existían en 1492.
2. Los grupos deben desarrollar una lista por consenso de las diez cosas que les gustaría llevar al Nuevo Mundo. Haga que los grupos lean sus listas en voz alta y discuta con el grupo los problemas que se les presentaron en el proceso.

DISCUSIÓN:

¿En qué artículos pudieron ponerse de acuerdo fácilmente?

¿Qué criterios usaron para escoger las cosas? (A menudo, no usan ningún criterio).

¿En qué artículos fue difícil ponerse de acuerdo?

¿Cómo resolvieron las discordancias?

El formato de esta actividad de supervivencia puede adaptarse a muchas escenas imaginarias diferentes, por ejemplo, una isla desierta, una nueva colonia planetaria o un bote salvavidas.

FRASES PARTIDAS

GRADOS: De 3° a 6°.

MATERIALES: Cinco sobres para cada grupo, tarjetas con palabras (vea debajo).

PROCEDIMIENTO: Prepare sobres con tarjetas de palabras en ellos de la siguiente manera:

Sobre 1: Primavera, empezar, lectura, dentro, me, metió.

Sobre 2: Aquí, deslumbró, tener, golpeado, el, están, de, la.

Sobre 3: Es, El, empezar, leyendo, la, los, se, en.

Sobre 4: La luz del sol, ladrando, yo estoy, gato, casa, la.

Sobre 5: El, anhelante, perros, hacia, está, la.

Usted necesitará un juego de sobres, de uno a cinco, por cada grupo que esté jugando. Si no puede agrupar a los estudiantes exactamente en grupos de cinco, simplemente dele los cinco sobres a cada grupo de todas formas. El escribir todas las palabras de un grupo en tarjetas verdes, las de otro grupo en rojo y así sucesivamente ayuda. Esto hará más fácil para usted hacerle seguimiento a los materiales.

1. Distribuya los sobres a cada grupo. Explíquenles que cada grupo debe construir cinco frases completas sin hablar, gesticular o hacer señas de ninguna forma. La única manera de obtener una palabra necesaria es que la pase un miembro del grupo.
2. Haga que los grupos empiecen mientras usted circula como un observador. Interrumpa si ve violaciones de las regla o señales de equivocaciones serias en el proceso. (En el último caso, señálele al grupo en la dirección correcta).
3. Las frases deben ser más o menos éstas:

La primavera está aquí.

La luz del sol me deslumbró.

Los perros están ladrando.

Yo estoy anhelante de empezar la lectura.

El gato se metió en la casa.

DISCUSIÓN:

¿Estuvieron pendientes si las personas de su grupo necesitaban ayuda?

¿Cómo se sintieron cuando alguien les ayudó? ¿No les ayudaron?

¿Qué aprendieron de esta actividad?

JUEGOS DE MISTERIO

GRADOS: De 2° a 6°.

MATERIALES: Tarjetas de pistas (vea abajo).

PROCEDIMIENTO: Los juegos de misterio requieren que los equipos de estudiantes reúnan información y encuentren una respuesta predeterminada a un misterio. Pueden orientarse los juegos de misterio hacia un proceso o materia académica específica y puede involucrarse al grupo entero o a grupos pequeños. En general, es mejor empezar con grupos pequeños. En todo caso, el procedimiento es el mismo:

1. Distribuya pistas escritas en tarjetas de cartulina.
2. Cada niño debe tener una pista. Si no hay suficientes pistas, divida el grupo en dos o más grupos, o agregue pistas "de relleno" (dan información irrelevante para el caso). Si hay pistas extra, dele a algunos estudiantes más de una.
3. Explíquenes, "cada uno de ustedes tiene una pista que puede ser o no ser útil para resolver el misterio. Consideren toda la información, e intenten llegar a un consenso para encontrar la respuesta. No pueden mostrarle su tarjeta a nadie más; sólo pueden leerla en voz alta.
4. Agregue cualquier instrucción o información de sustentación apropiada para el misterio específico que usted está usando.
5. Dígale al grupo que usted tomara el tiempo y hágales empezar. Usted puede ayudarles o no. Observe la interacción del grupo y note cuidadosamente las

conductas de colaboración y las que no lo son. Si se enredan de manera desesperada después de diez minutos, diríjalos en la dirección correcta. Si es necesario, guíelos a través del misterio y asegúreles que lo harán mejor amedida que resuelvan más misterios.

DISCUSIÓN:

¿Cómo manejaron el que todos hablaron al tiempo?

¿Cómo se organizaron?

¿Necesitaron un líder?

¿Se involucraron todos en la resolución del misterio?

¿Alguien no quiso compartir sus pistas?

Agregue sus observaciones a la discusión.

CINCO DRAGONES MALOS

GRADOS: De 3° a 6°.

MATERIALES: Tarjetas de pistas (vea la actividad de juegos de misterio).

PROCEDIMIENTO: Vea las instrucciones de juegos de misterio, descritas anteriormente. Éste es un juego de misterio para el grupo entero.

Diga, "había una vez cinco dragones malos. Sus nombres eran Luqui, Meredith, Alex, Jimenina y Gong. Ellos habían capturado a la princesa Patty y la tenían como su prisionera atada de las muñecas y los tobillos con sogas. Ahora, ella ha escapado. Los dragones sospechan que los demás dragones la ayudaron. Su tarea es determinar cómo escapó Patty; quién la ayudó (si fue alguno de ellos) y por qué.

Reparta las tarjetas de pistas:

Luqui y Meredith escupen fuego.

Se encontraron escamas azules cerca de la estaca.

La princesa Patty había estado atada a la estaca durante veintiún días.

La princesa Patty estaba muy delgada.

Se encontraron escamas amarillas cerca de la estaca.

Alex y Luqui tienen escamas amarillas en su espalda.

Jimenina y Gong tienen escamas azules en su espalda.

Jimenina y Meredith acaban de regresar de su incursión diaria en un pueblo cercano.

No había nada quemado alrededor de la estaca.

Gong prefiere comerse a los campesinos gordos.

Se desataron todas las sogas menos una.

Una soga estaba cortada.

A Meredith y Luqui les gusta comer gente de la realeza.

A Alex le gusta quemar su comida hasta que esté tostada.

Jimenina devoraría cualquier cosa.

Se suponía que Luqui estaba haciendo guardia, pero se durmió.

Las garras de un dragón son tan afiladas como los cuchillos.

Los dragones se han comido a muchos príncipes y princesas en los últimos meses.

Si usted tiene más de veinte estudiantes, agregue pistas falsas, como:

Jimenina y Meredith trajeron oro y joyas.

Alex tiene miedo de que Patty vuelva con un ejército.

Las escamas de Meredith son filosas.

La solución al misterio es que Gong ayudó a la princesa Patty a escapar cortando una de sus sogas, porque él estaba cansado de comerse a las princesas flacas.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo tiene muchos beneficios para su aula. No sólo puede mejorar las relaciones y reducir los conflictos, sino que también puede estimular a estudiantes que antes eran indiferentes en las áreas académicas. Jean Piaget plantea que la interacción es un aspecto muy importante del aprendizaje y las investigaciones muestran que los niños en situaciones cooperativas de aprendizaje se desempeñan tan bien académicamente o mejor que los estudiantes en programas con ambientes de competitividad individual.

Quiero enfatizar que no estoy hablando sobre una opción de todo-o-nada. No es necesario hacer que los estudiantes cooperen todo el tiempo. De hecho, una mezcla sensata de enfoques de cooperación, individualismo, y competencia probablemente es la más eficaz.

Evalúe el aprendizaje cooperativo como lo haría con cualquier otro, por medio de la observación, la discusión, por medio de tests, con exámenes, etc. Los estudiantes que aprenden cooperativamente no tienen que presentar necesariamente sus exámenes en forma cooperativa. Aclare siempre que cada individuo es responsable de conocer todo el material de la clase.

PROCESO DE EVALUACIÓN

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: Una vez que los estudiantes se acostumbran a trabajar en grupos cooperativos, usted no tiene que centrarse tanto en el proceso de trabajar en forma cooperativa, pero debe retomar el tema regularmente para ayudarle a los estudiantes a permanecer conscientes de éste. E indudablemente, usted debe discutir el proceso siempre que surjan problemas. Algunas de las siguientes preguntas son útiles:

- ¿Qué aprendieron de esta actividad?
- ¿Cómo compartieron el trabajo?
- ¿Cómo compartieron las ideas?
- ¿Qué problemas surgieron, si es que hubo?
- ¿Cómo los resolvieron?

Los estudiantes mayores (en grados de 2º a 6º) pueden desarrollar una lista de chequeo para la evaluación de los procesos. Discuta qué conductas cooperativas podrían anotarse en una lista de chequeo y, luego, haga que los estudiantes trabajen en grupos para desarrollar la lista. Combine los resultados y reproduzca un formato o cuestionario que pueda usarse para evaluar la calidad de las habilidades del proceso grupal durante las actividades cooperativas.

COOPERACIÓN HISTÓRICA

GRADOS: De 3º a 6º.

MATERIALES: Materiales de referencia (de consulta).

PROCEDIMIENTO:

1. Divida a los estudiantes en grupos. Asigne a cada grupo un tiempo histórico y un lugar para investigar, como la antigua China, la civilización Inca precolombina, el renacimiento en Italia o un período que el grupo esté estudiando.
2. Haga que cada grupo investigue su período y descubra cinco ejemplos de cooperación entre las personas que vivían en ese tiempo. Éstos pueden presentarse al grupo a través de una variedad de medios que incluyen informes escritos u orales, modelos y carteleras.

DISCUSIÓN:

- ¿Cómo encontraron los ejemplos?
- ¿Qué ejemplos son similares a los actuales? ¿Diferentes?
- ¿Son algunos ejemplos más o menos cooperativos que otros?

MISTERIOS RELACIONADOS CON LAS MATERIAS

GRADOS: De 1° a 6°.

PROCEDIMIENTO: Éstos son juegos de misterio para grupos pequeños.

1. Para alumnos de 1° a 3^{er} grado, diga, "¿qué personaje soy yo, y de qué libro?"

Deles las pistas:

Vivo cerca de un bosque.

Soy el personaje de un cuento.

Soy una niña famosa por mi vestido.

Mi abuelita en el cuento está enferma.

Mi madre me envía a llevarle comida a mi abuelita.

En el camino, me encuentro con un animal feroz.

La respuesta es "Caperucita Roja".

2. Para alumnos 3^{er} a 4^o grado, diga, "¿qué país es éste? ¿cuál es su capital?"

Deles las pistas:

Se localiza en Europa.

Le dio la Estatua de la Libertad a los Estados Unidos.

Es famoso por el buen vino y la comida.

Sus lugares famosos incluyen la Torre Eiffel y La Iglesia de Notre Dame.

Su idioma es similar al español en algunas palabras.

El país es Francia; su capital es París.

Otros temas de misterio incluyen:

- ¿Qué [ciudad, departamento, país]?
- ¿Qué personaje famoso [actual, histórico]?
- ¿Qué órgano del cuerpo?
- ¿Qué cuerpo celeste?
- ¿Qué número?
- ¿Qué [animal, planta, roca, dinosaurio]?

GRUPOS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

GRADOS: De kinder a 6°.

PROCEDIMIENTO: Los grupos de resolución de problemas difieren de los juegos de misterio o los juegos de misterio relacionados con las materias en que no tienen ninguna respuesta predeterminada y normalmente no tienen una sola respuesta correcta. Sólo dele un problema a grupos o equipos pequeños para que lo resuelvan, y explíquenles las reglas de que (a) todos deben ayudar a tomar decisiones y (b) todos deben contribuir de alguna manera al producto final.

Esto deja todos los medios en manos de los estudiantes y establece una fuerte exigencia para los grupos. Use su criterio sobre si la clase está lista para esto o no. Supervise los grupos a medida que trabajan, para ayudarles con los problemas que surjan.

Aquí hay algunos problemas que usted podría presentarles:

Hagan una lista de nombres de lugares que empiecen con cada letra del alfabeto.

Diseñen un..... mejor.

Escriban una obra de teatro o una comedia breve con el formato de un cuento de hadas.

Desarrollen un gobierno democrático para un planeta utópico o perfecto. Escriban una historia que incluya todas las palabras de ortografía y vocabulario vistos durante la semana.

ACTIVIDADES CON EL ALFABETO

GRADOS: De 2° a 5°.

MATERIALES: Escriba las letras del alfabeto de arriba hacia abajo, al lado izquierdo de la hoja, dejando en blanco el resto del renglón a la derecha.

PROCEDIMIENTO:

1. Divida a los estudiantes en grupos. Dele una hoja con el alfabeto a cada estudiante. Dele un globo o bomba a inflar a cada grupo.
2. Pídale que encuentren el nombre de un lugar con cada letra del alfabeto. Cada estudiante debe llenar su propia hoja, pero el grupo puede y debe trabajar en conjunto. A medida que los estudiantes escriban los nombres, deben agregar los siguientes símbolos:

continente	+
país	\$
departamento	/
ciudad o pueblo	*

3. Esta actividad puede adaptarse de varias maneras: los estudiantes pueden escribir y pueden investigar nombres de personas, títulos de libros, nombres de animales, palabras de cinco letras, y así sucesivamente. Ésta es una actividad muy relajante para el fin del día, la cual los niños realmente disfrutan.

DISCUSIÓN:

¿Cómo se distribuyó su grupo el trabajo?

¿Cuáles fueron las letras más difíciles de llenar?

CADENAS DE PALABRAS

GRADOS: De 1° a 6°.

MATERIALES: Lápices y papel.

PROCEDIMIENTO:

1. Para esta actividad de construcción de vocabulario, los estudiantes deben trabajar en grupos de dos o máximo de tres – los grupos más grandes tienden a descontrolarse. En una hoja de papel, el primer estudiante escribe una palabra y luego pasa el papel y el lápiz al segundo estudiante.
2. El segundo estudiante escribe una palabra que empiece con la última letra de la primera palabra (por ejemplo, si la primera palabra fuera “animal”, la segunda podría ser “lámpara”) y se los pasa al tercer estudiante (si lo hay) o de nuevo al primero. El tamaño de la lista es variable. Empiece con veinte palabras.

Para los estudiantes mayores, agregue otro requisito. La palabra no sólo debe empezar con la última letra de la palabra anterior; sino que debe relacionarse de algún modo con el concepto de la palabra anterior, por ejemplo: avión, nubes, sol, luna.

HISTORIAS DE GRUPO

GRADOS: De 3° a 6°.

MATERIALES: Lápices y papel.

PROCEDIMIENTO:

1. Divida la clase en grupos de tres o cuatro. La tarea es que cada grupo escriba un párrafo que empiece una historia para la cual establece la escena, introduce dos personajes principales y plantea su problema. Los grupos tienen cinco minutos para hacer esto.
2. Después de cinco minutos, el párrafo se pasa al próximo grupo, que tiene cinco minutos para continuar la historia. Al final de este tiempo, la historia se pasa al

próximo grupo que también continúa el proceso y, finalmente, se pasa al próximo grupo, que tiene cinco minutos para proponer un final. El grupo que desarrolla el final debe leerle toda la historia a la clase.

DISCUSIÓN:

¿Qué papeles tuvieron los integrantes de su grupo en la realización de la tarea?

¿Todos tuvieron la oportunidad de contribuir de alguna manera?

¿Cuál fue la parte más difícil de esta actividad?

CÍRCULOS DE GRAMÁTICA

GRADOS: De 2° a 5°.

MATERIALES: Un sobre para cada equipo, cada sobre contiene cinco círculos verdes, cinco círculos rojos y cinco círculos amarillos con las siguientes palabras escritas en ellos:

verdes: animales, corriendo, ella, pero, bonito.

rojos: teléfono, fluir, él, sobre, enfadado.

amarillos: radio, escuchar, yo, para, soleado.

PROCEDIMIENTO:

1. Dele un sobre a cada equipo. Alguien debe abrir el sobre y darle tres círculos, uno de cada color, a cada miembro del equipo. El objetivo es que cada miembro del equipo tenga tres círculos con la misma función gramatical en ellos: sustantivo, verbo, pronombre, adjetivo, preposición.
2. Las reglas son iguales que para la actividad de “frases partidas”. Nadie puede hablar, gesticular ni hacer ninguna señal. Los miembros del equipo deben estar atentos a cuándo alguien necesita un círculo en particular y, voluntariamente entregárselo.

Esta actividad es infinitamente variable. Puede usarse para cualquier actividad de categorización o clasificación.

COMPRAR DULCES

GRADOS: De 2° a 4°.

PROCEDIMIENTO:

1. Describa a los niños la siguiente situación: Cinco amigos caminan hasta una máquina de dulces. La máquina no devuelve monedas; sólo acepta la cantidad exacta de la compra. La única manera de conseguir monedas es de los amigos.
2. Escriba en el tablero:

Todos los dulces cuestan cien pesos.

Marcos no tiene dinero.

Mireya tiene seis monedas de cincuenta pesos.

Lisa tiene cuatro monedas de quinientos pesos.

Cristina tiene 6 monedas de cien pesos.

Emilio tiene dos monedas de mil pesos.

3. Divida el grupo en equipos (de cinco, si es posible). Haga que cada grupo calcule cuántos dulces pueden comprarse, qué hacer con ellos cuando los compren, y qué hacer con la devuelta.

GRUPOS DE SIERRA (GRUPOS ENTRELAZADOS)

GRADOS: De 4° a 6°.

PROCEDIMIENTO: El enfoque de sierra o grupos entrelazados (trabajo individual combinado con trabajo en equipos) para el aprendizaje cooperativo fue desarrollado por el psicólogo Elliot Aronson y sus colegas. El proceso de agrupación por sierra

es algo similar al usado en los juegos del misterio. Las siguientes instrucciones le dan una idea general. Se supone que hay grupos de cinco (puede que sea necesario adaptarlos).

1. Escoja un tema específico, como la forma en que funcionan las Naciones Unidas.
2. Divida el tema en cinco segmentos, uno para cada niño del equipo. Según el ejemplo, un niño podría aprender sobre el funcionamiento de la Asamblea General, otro sobre la Secretaría, y así sucesivamente. Proporcione a cada estudiante el material que él o ella necesiten.
3. Cada estudiante es luego responsable de estudiar la información que recibió. Sin embargo, todos los estudiantes en el equipo son responsables de conocer todo el material. Esto implica que deben trabajar juntos, enseñarse mutuamente lo que saben, hacerse preguntas y ayudarse entre sí.
4. Al final de la lección (cuya duración puede variar), aplique a los estudiantes un quiz individual y bríndeles la respectiva calificación.

El enfoque de sierra tiene varias limitaciones: es difícil de usar con niños pequeños y es difícil de usar en algunas áreas académicas. Sin embargo, Aronson ha realizado investigación impresionante y convincente relacionada con el progreso académico e interpersonal de los estudiantes que usaron el enfoque de sierra.