



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 19 – JUNIO DE 2009

“ACTIVIDADES PARA CONSTRUIR UNA CLASE UNIDA Y SIN DISCRIMINACIÓN ”

AUTORÍA GUSTAVO-ADOLFO ROMERO BAREA
TEMÁTICA DINAMICA DE GRUPOS
ETAPA EI, EP, ESO...

Resumen

Hoy en día nos encontramos con un fenómeno en nuestras clases, como el de la inmigración, que provoca que las aulas sean cada vez más heterogéneas y difíciles de conducir. Cada vez es más difícil la comunicación inicial entre nuestros alumnos/as y es por eso, que en este ensayo pretendemos dar algunas pautas de cómo realizar esa actividad inicial, que es que los alumnos/as convivan entre ellos sin discriminar al contrario.

Palabras clave

- Atención a la diversidad.
- Cohesión de grupo.
- Dinámica de grupo.
- Actividades iniciales.
- Pedagogía.

1. INTRODUCCIÓN.

Que las personas aprenden es algo evidente. Pero el cómo se aprende es sin duda desde hace tiempo objeto importante de reflexión e investigación.

Pero las explicaciones que se han dado no siempre coinciden, sino que plantean nuevos interrogantes que motivan que la propia investigación abra nuevos caminos que indagar.

Por otra parte, las expectativas que las sociedades actuales ponen en los sistemas educativos requieren que los modelos de enseñanza den respuestas eficaces a las necesidades de una población escolar compleja y diversificada. Por ello, es tan importante la formulación de modelos de enseñanza y aprendizaje válidos en el aula.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

A continuación vamos a centrarnos en esto, y vamos a dar métodos modernos de cómo hacer que todos nuestros alumnos/as se integren en el aula sin ningún tipo de discriminación.

2. ACTIVIDADES PARA UNIR LA CLASE.

2.1. Primera actividad. ¿Me das permiso?

a) Claves.

- Se pretende hacer notar físicamente la dificultad de penetrar en un aula.
- Por otro lado, hacer ver la dificultad que el docente traslada a una esfera psicológica superior.
- Del mismo modo, es muy difícil que alguien entre dentro del círculo si todo el grupo se opone a ello, lo que supone la implicación de todo el grupo a la hora de favorecer la integración de un nuevo miembro tiene un resultado positivo.
- Hay diferentes versiones de esta actividad. Se puede invertir la situación, de manera que el jugador solitario no es expulsado del círculo, sino retenido en su interior, de donde intenta salir.

b) Desarrollo.

- Los miembros de un equipo, de pie, forman un círculo dándose las manos y mirando al exterior del mismo. El círculo empieza a girar.
- Un participante es expulsado del círculo. A partir de ese momento, y tras gritar permiso, intenta entrar en el interior del mismo por todos los medios posibles. Por su parte, quienes forman el círculo intentan impedirlo.
- Si no consigue entrar en el círculo después de cierto número de intentos, puede solicitar la ayuda de otro compañero.
- Si logra entrar, elige a otro jugador que será expulsado del círculo, y él ocupará su lugar.
- Cuando el docente lo estima oportuno, da por acabado el juego y promueve una reflexión sobre los factores que hacen fuertes a los grupos.

c) Resumen.

Esta actividad va dirigida a alumnos/as con una edad a partir de los once años, se puede dedicar una duración de unos quince minutos, es necesario disponer de un espacio grande y no es necesario ningún material específico para su elaboración.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

2.2. Juego de coches.

a) Claves.

- Los docentes podemos promover una reflexión sobre la confianza que depositamos en los demás y la que nos merece nuestro grupo.
- Esto se manifiesta en el hecho de que los participantes que forman los vehículos se entregan libremente, a las órdenes de un miembro de su equipo, el piloto.
- El docente debe estar atento por si surgen diferencias de comportamiento o de implicación en algún equipo según quien sea el pilo o integre el automóvil.

b) Desarrollo.

- Se forman equipos de cuatro o cinco personas.
- Los miembros de cada equipo se sitúan en el interior de un recuadro definido por una cuerda y se la colocan a la altura de la cintura;
- Luego, se les vendan los ojos, de modo que se convierten en un vehículo a control remoto, que será teledirigido por el quinto integrante del equipo, que hará la función de piloto.
- En el lugar donde se juega se colocan diversos obstáculos, formando un circuito.
- Los diferentes automóviles deben recorrer sucesivamente el circuito, procurando no chocar con los obstáculos, guiados por sus pilos y en el menor tiempo posible.
- Los tres equipos que invierten menos tiempo en hacer el recorrido suben al podio de los vencedores.

c) Resumen.

Esta actividad es apropiada realizarla para grupos de a partir de trece años, el material necesario es un hilo resistente o cuerda para formar los automóviles, vendas para tapar los ojos de los cuatro integrantes de los vehículos, se le puede dedicar media clase a su elaboración y es necesario tener un amplio espacio físico para realizarla.

2.3. Tercera actividad. Vamos a esculpir.

a) Claves.

- El que esta propuesta lúdica pueda plantearse como juego cooperativo depende en gran parte de su presentación y del clima de grupo, ya que puede dar lugar a una especie de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 – JUNIO DE 2009

competición o carrera de obstáculos en la que el escultor cree una escultura complicadísima para evitar que el ciego pueda reconstruirla.

- Es un juego que permite trabajar de forma divertida aspectos como la estrategia, cualidades físicas como la fuerza o la flexibilidad, y actitudes de desinhibición, respeto hacia los demás, etc.

b) Desarrollo.

- Se forman grupos de cuatro o cinco personas, una de ellas será el escultor.
- Otra el ciego.
- Y el resto, bloques de piedra por esculpir.
- Cada escultor modela una estatua a partir de los dos o tres bloques de piedra de que dispone.
- Mientras el ciego de su grupo permanece con los ojos vendados.
- Cuando el escultor ha concluido su tarea, el ciego se dirige a la estatua y sólo con el tacto intenta hacerse una idea de cómo es la escultura.
- Cuando cree haber descubierto cómo es la figura formada por sus compañeros, dice, ¡vale!, y la escultura se deshace.
- Una vez deshecho el grupo escultórico, el ciego se desprende de la venda e intenta reconstruirlo a partir de lo que ha percibido.
- Cuando el ciego considera que ya ha acabado la reconstrucción, el escultor confirma o niega la similitud con la obra original,
- Entonces puede dar pistas al ciego para que finalice su copia.
- En las siguientes rondas los jugadores se intercambian los papeles, hasta que todos los participantes han desempeñado el papel de escultores y de ciegos.

c) Resumen.

Para desarrollar esta actividad se puede dedicar unos quince a veinte minutos, se puede aplicar a niños de unos doce años en adelante y es necesario un sitio bastante amplio para su aplicación. Como material es necesario disponer de pañuelos para poder tapar los ojos a los alumnos/as.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

2.4. Cuarta actividad. Hay mucho trecho....entre el dicho y el hecho.

a) Claves.

- Esta actividad se puede realizar en pequeños grupos y luego comparar los resultados obtenidos por todos ellos.
- Las actividades de este tipo permiten reflexionar sobre las dificultades de comprensión que entraña la comunicación oral y la desvirtuación de un mensaje a través de los rumores.

b) Desarrollo.

- Salen de entre cuatro y seis voluntarios del lugar donde se encuentra reunido el grupo. A continuación, se explica al grupo lo que va a suceder.
- Se llama al primer voluntario, se le da un dibujo y se le dice que deberá explicar lo que ve, con la mayor exactitud posible, al siguiente voluntario que entre, a fin de que ésta pueda reproducirlo.
- La comunicación sólo puede ser oral.
- Cuando entra el segundo voluntario, el primero le explica el dibujo.
- Luego, aquél deberá explicar la imagen que le han descrito al tercer voluntario.
- Des este modo se transmite, siempre por vía oral, el contenido del dibujo inicial, hasta llegar al último voluntario, que deberá dibujar lo que le han explicado. Finalmente se compara el dibujo final con el dibujo inicial.

c) Resumen.

Para llevar a cabo esta actividad se necesita un espacio pequeño, un material compuesto de láminas con dibujos, papel y lápiz, se puede llevar a cabo con niños superiores a doce años, y se le puede dedicar una clase aproximadamente.

2.5. Quinta actividad. Duelo al amanecer.

a) Claves.

- Esta actividad favorece la participación de todos los integrantes de un grupo, sean o no reservados, introvertidos, apáticos. Etc.
- Permite que los demás descubran facetas poco conocidas de cada jugador.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

- Las preguntas que se proponen sobre los jugadores pueden ser todas ellas de tipo test, es decir, pueden ir acompañadas de un número muy corto de respuestas posibles, entre las que el equipo retador debe elegir la correcta.

b) Desarrollo.

- Los participantes forman de tres a seis equipos. Se decide al azar cuál de ellos empieza el juego.
- Un miembro del equipo que empieza reta a un integrante de otro equipo.
- El equipo retado propone una pregunta sobre el miembro de su grupo que ha sido elegido por el equipo retador. La pregunta tendrá que ver con su personalidad, hábitos, experiencias, etc.
- Si el equipo que ha lanzado el reto adivina la respuesta, esa persona pasa a formar parte del mismo, y el grupo vencedor puede retar a otro equipo.
- Si el equipo falla al contestar, quien lanzó el reto se incorpora al equipo retado, que a su vez, lanza un reto a otro equipo.
- Gana el equipo que logra capturar a dos miembros de cada uno de los otros grupos o el que incorpora al cincuenta por ciento de todos los jugadores.

c) Resumen.

La edad para llevar a cabo esta actividad es a partir de los doce años, la duración necesaria para desempeñarla es de una hora, no es necesario un espacio demasiado grande para realizarla y no es necesario ningún material específico.

2.6. Sexta actividad. Tirando a dar..

a) Claves.

- Hay que estar atento a la seguridad de los participantes.
- En el terreno de juego no puede haber márgenes por donde caerse ni obstáculos donde los jugadores puedan hacerse daño.
- Es importante que haya más de un docente presente, tanto para contribuir a un desarrollo seguro de la actividad como para verificar que se está jugando correctamente.
- Cuanto más pequeños sean los jugadores, más protestarán para que se prepita el juego y puedan, como mínimo, llegar a ser capitanes una vez.
- Este juego puede propiciar una reflexión sobre la confianza.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

- El submarino con mayor confianza en su comandante es el que habrá conseguido una mayor tripulación durante la batalla naval.
- Pero la confianza en el capitán descansa en el hecho de que éste logre dar alcance a los otros submarinos.

b) Desarrollo.

- Los participantes se reparten en equipos de cinco personas como mínimo debe haber más de tres equipos.
- Cada equipo escoge a su capitán.
- El capitán venda los ojos a su tripulación. Luego coloca a sus compañeros formando una hilera, cada tripulante pone las manos sobre los hombros de quien tienen delante, y el primer miembro de la hila lleva los brazos extendidos.
- El capitán se coloca al final de la hilera, convertida en un submarino.
- Mediante un código ensayado previamente, el capitán dirige el submarino a la izquierda, (dando palmas sobre el hombro de quien tiene delante, quien, a su vez, transmite la señal al compañero que tiene enfrente, y así sucesivamente), a la derecha o lo detiene (con palmadas sobre los dos hombros a la vez).
- Todos los submarinos, así dirigidos, entablan una batalla naval.
- Cada capitán, cuando tiene a tiro otro submarino, da la orden de lanzar un torpedo, (dando palmadas en el centro de la espalda).
- El primer miembro de la hilera, al recibir la orden, se separa del submarino, corriendo hasta el submarino contrario.
- Cuando un torpedo alcanza a otro submarino, el torpedo vuelve con sus compañeros. Se unen al submarino vencedor todos los tripulantes del submarino derrotado que están detrás del tripulante alcanzado por el torpedo, incluyendo a éste.
- Gana el submarino que, cuando se da la señal de acabar la partida, cuenta con mayor número de tripulantes.

c) Resumen.

Para llevar a cabo esta actividad es bastante con dedicarle unos treinta minutos, se puede llevar a cabo con niños de unos doce años de edad, es necesario un escenario bastante grande para poder desplazarse con facilidad y como material es indispensable la utilización de vendas para poder desarrollar la actividad con normalidad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 – JUNIO DE 2009

2.7. Séptima actividad. Silencio que hay mucho ruido.

a) Claves.

- Antes de realizar actividades de este tipo es necesario tener en cuenta que la confianza entre los miembros del grupo es lo bastante alta como para que se vuelquen totalmente en realizar la actividad.
- Es una de las actividades que mejor cumple el objetivo a conseguir.

b) Desarrollo.

- Se entrega una carta a cada participante.
- Entre las cartas repartidas deben figurar el rey de espadas y el diez de espadas.
- En la actividad, el primero es el rey del silencio.
- El segundo, el lacayo del silencio.
- Los jugadores, sentados en círculo y con los ojos cerrados, se disponen a escuchar todo lo que suceda a su alrededor.
- El rey y el lacayo abren los ojos.
- El lacayo se levanta sin hacer ruido y obedece a las órdenes del rey, que consisten en ir llamando a sus súbditos (que permanecen sentados y con los ojos cerrados).
- Para ello, el rey señala a quien le perece. Su lacayo se dirige al participante indicado por el rey y lo toca.
- El jugador que ha sido tocado abre los ojos y se dirige hacia el rey, sin hacer ruido y se sienta frente a él.
- Si algún súbdito oye un ruido hecho por otro súbdito que se levanta o se desplaza hacia donde está el rey, se convierte en conde y también puede señalar súbditos al lacayo, que los conduce ante él.
- Si el ruido percibido no corresponde al movimiento de un súbdito que se desplaza ni al rey ni a su lacayo, sino a otra causa, quien ha abierto los ojos debe ir junto al rey y sentarse ante él.
- Si el ruido percibido ha sido hecho por el rey o su lacayo, ha ganado la república del Silencio y se detiene la partida. Gana el rey cuando todos sus súbditos están sentados a sus pies.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 19 – JUNIO DE 2009

c) Resumen.

La edad idónea para realizar esta actividad es de unos nueve años o unos doce años, la duración que le podemos dar es de unos treinta minutos. Como material es necesaria una baraja de cartas y también es necesario un espacio amplio para realizar la actividad.

3. BIBLIOGRAFÍA.

- Alonso Tapia, J.(1991). *Motivación y aprendizaje en el aula. Cómo enseñar a pensar*. Madrid. Santillana.
- Button, L. (1978). *Acción tutorial con grupos*. Madrid. Anaya.
- Machargo, J. (1991). *El profesor y el autoconcepto de sus alumnos/as*. Madrid. Anaya.
- Moreno, M.C., Cubero,R. (1990). *Relaciones sociales: familia, escuela, compañeros*. Barcelona. Paidós.
- M.E.C. Orientación y Tutoría. Documento de las Cajas Rojas de primaria. Madrid.
- M.E.C. Orientación y Tutoría. Documento de las Cajas Rojas de secundaria. Madrid.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Gustavo-Adolfo Romero Barea
- Centro, localidad, provincia: Aguilar de la Frontera (Córdoba)
- E-mail: departamento-economia@hotmail.es