



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

“ACTIVIDADES A REALIZAR PARA DESARROLLAR LA SOLIDARIDAD ENTRE LOS ALUMNOS/AS”

AUTORÍA GUSTAVO-ADOLFO ROMERO BAREA
TEMÁTICA EJ. COEDUCACIÓN ,NNTT
ETAPA EI, EP, ESO...

Resumen

En el presente ensayo pretendemos analizar una serie de actividades, que nos permitan ayudar a sacar el máximo provecho de nuestro grupo-aula. Una educación en valores basada en la solidaridad y la cooperación, consideramos que es clave para la el desarrollo personal del alumno/a.

Palabras clave

- Educación en valores.
- Solidaridad.
- Juegos educativos.
- Temas transversales.
- Pedagogía.

1. INTRODUCCIÓN.

Durkheim afirmaba que la fuerte especialización de cada individuo origina una gran interdependencia, que es la base de la cohesión y la solidaridad grupal. Es decir, cada miembro posee una parte de los conocimientos generales y sus recursos, por lo que todos dependen de todos.

Esto mismo lo podemos aplicar a nuestra aula, es decir, intentar explicar a los alumnos/as que vivimos en un mundo cada vez más interdependiente, en el que cada uno no puede hacer la guerra por sí sólo. Es por ello, que a continuación vamos a dar una serie de actividades que realizaremos en nuestra clase para desarrollar en nuestros alumnos/as el concepto de solidaridad y cooperación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

2. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA SOLIDARIDAD.

2.1. Primera actividad. Título: Concurso.

a) Objetivos.

Con esta actividad pretendemos trabajar el control emocional, así como la cohesión del grupo. Es una buena actividad para desarrollarla con alumnos/as de a partir de doce años, es posible dedicarle una duración de unos veinte minutos al inicio de la clase, no es necesario disponer de un espacio muy amplio y como material necesario debemos contar con una pizarra y útiles para escribir lo que nos haga falta en ella.

b) Desarrollo.

- Los participantes se dividen en dos equipos.
- Cada uno de los cuales forma una hilera tras una línea de salida imaginaria o dibujada en el suelo.
- Se anuncia a los alumnos/as que han sido seleccionados para participar en un concurso donde pueden obtener un gran premio. La vuelta al mundo.
- Se dibuja en la pizarra un tablero de diez por diez casillas.
- La pizarra se sitúa a una cierta distancia de los alumnos/as.
- La mecánica del concurso es la siguiente. Cada equipo tiene una tiza y debe trazar su signo en el tablero de la pizarra. El signo de cada equipo lo dibuja el primer alumno de la hilera.
- Cuando se da la señal de empezar, este alumno debe ir a la pizarra, dibujar su signo, volver a la hilera, dar la tiza a quien ahora está delante de la misma y colocarse al final.
- La actividad se mantiene hasta que no queden casillas por rellenar. Cada equipo tendrá tantas vueltas al mundo como líneas formadas por cuatro signos iguales consiga.
- El presentador del concurso pondrá mucha atención en no incitar en ningún momento a la competición.
- A final de la actividad y contabilizadas las vueltas al mundo, conseguidas, el educador realiza comentarios que constituyen el verdadero final y el auténtico objetivo de la actividad.

c) Observaciones.

- Esta actividad plantea el análisis de una situación lúdica competitiva, valorando el resultado de su transformación en actividad de colaboración entre equipos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- Hay que estar muy atentos a las actitudes que aparecen entre los jugadores para anotarlas y exponerlas al final del juego.
- No valdrán expresiones despectivas.
- No se debe caer en la tentación de plantear aspectos negativos.
- Los juegos competitivos favorecen la motivación, el aprendizaje de estrategias y la habituación a las normas, tres puntos a tener en cuenta en el quehacer pedagógico habitual.

2.2. Segunda actividad. Título: Zapatero.

a) Objetivos:

Con esta actividad pretendemos trabajar la cooperación entre los alumnos/as, así como las percepciones corporales y la atención. Podemos realizar esta actividad con alumnos/as que rondan los ocho años en adelante, es necesario disponer de un recinto amplio para llevarla a cabo, es necesario un zapato por alumno/a para su desempeño y se le puede dedicar una duración de unos veinte minutos aproximadamente.

b) Desarrollo.

- Todos los participantes se quitan uno de sus zapatos y se sientan en círculo y se sientan en círculo con el zapato delante de las piernas.
- A continuación, uno de los participantes ensaya un ritmo consistente en agarrar el zapato y moverlo a la derecha, al centro y a la izquierda tantas veces como lo desee.
- El jugador repite ese ritmo varias veces, de modo que se perciba claramente la sucesión de movimientos. Mientras tanto, el resto de alumnos va sumándose al que marca el ritmo, de manera que después de repetirlo varias veces todos los participantes siguen el ritmo con sus zapatos.
- Cuando esto sucede, el jugador que ha marcado el ritmo debe pasar su zapato a uno de los jugadores que están a su lado, ya sea el que está a su izquierda o el situado a la derecha, avisándole previamente.
- Advertidos de este modo, este jugador y todos los que le siguen pasan sus zapatos a la vez a quienes están sentados en el mismo lado, siguiendo el ritmo, de manera que depositen sus zapatos en el momento y lugar exactos donde los compañeros puedan agarrarlos.
- El objetivo del juego consiste en lograr que todos los zapatos vuelvan a sus propietarios sin que ningún jugador se haya equivocado o retrasado en el ritmo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

c) Observaciones:

- Esta actividad está inspirada en algunos juegos practicados por los maoríes, los nativos de Nueva Zelanda.
- De hecho, la mayoría de las actividades lúdicas relacionadas con la danza son juegos cooperativos.
- Si se elimina a aquellas personas que se equivocan o se retrasan se pasará de un juego cooperativo a un juego eliminado.

2.3. Tercera actividad. Título: Resistiré.

a) Objetivos.

Con esta actividad podemos trabajar la cooperación así como la espontaneidad y la cohesión del grupo. Es una actividad idónea para realizarla con alumnos/as de unos doce o trece años en adelante, se le puede dedicar unos treinta minutos al comienzo de la unidad, no es necesario disponer de un gran espacio físico para su realización y tampoco es necesario ningún material específico para realizarla.

b) Desarrollo.

- Los participantes se sitúan, de pie, a unos dos pasos de una pared. El educador, les dice que ésta sólo se sostiene gracias a su mirada que se derrumbará si dejan de mirarla. Para evitar que caiga, deben mirarla fijamente.
- Un participante, que previamente se ha puesto de acuerdo con nosotros, el profesor, deja rápidamente de mirar la pared e intenta convencer al resto de la inutilidad de su acción. El profesor se abstendrá de intervenir en la discusión o el intercambio de opiniones que se pueda suscitar.
- Los participantes que abandonan su tarea se suman a la labor de intentar convencer a los demás para que cesen de mirar la pared.
- La actividad finaliza cuando todo el grupo ha renunciado a seguir sosteniendo la pared.

c) Observaciones.

- Esta actividad permite trabajar con el grupo los conceptos de obediencia, liderazgo autoritario etc.
- Una vez concluida la experiencia, se pueden hacer diversas preguntas a los participantes de forma que veamos el provecho que le supone.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

2.4. Cuarta actividad. Título: Podemos.

a) Objetivos.

Con esta actividad podemos trabajar la cooperación entre nuestro/as alumnos/as así como la cohesión del grupo-aula. Asimismo, podemos utilizarla con alumnos que tengan unos catorce años, se le puede dedicar una duración de unos treinta minutos al inicio de la clase, es necesario disponer de un espacio físico grande, y para su desempeño como material es necesario disponer de un hilo resistente, un lápiz o palo, una botella vacía de plástico de un litro de capacidad, tiza y otro material para marcar los puntos cardinales en el suelo.

b) Desarrollo.

Consiste en proponer a todo el grupo que resuelva, en común los retos que se le plantean, al estilo de los que se sugieren a continuación.

- Sin pies.

Como pueden sostenerse cuatro personas sin que ningún pie toque el suelo y sólo lo hagan sus manos. (Puede pedirse a los participantes que intenten resolver este enigma formando grupos de cuatro, para que todos se sientan implicados.)

- Solución.

Los participantes forman un cuadrado: los pies de cada uno descansan en los hombros del anterior.

- Arriba.

Como nos podemos levantar todos a la vez estando sentados en el suelo, asidos de las manos y sin apoyarlas en ningún sitio.

- ✓ Solución.

Los participantes se sientan de la siguiente manera: uno mirando hacia dentro del círculo, el siguiente mirando hacia fuera, y así sucesivamente, de modo que pueden levantarse sin dificultad, al encontrar apoyo tanto hacia adelante como hacia atrás. No obstante, dependiendo de la habilidad del grupo, se pueden encontrar otras soluciones.

- Adentro.

Los participantes se colocan en círculo. Cada uno de ellos sujeta en una mano el extremo de un hilo. El otro extremo de cada hilo tiene atado un lápiz.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

El juego consiste en introducir el lápiz por el cuello de una botella de plástico vacía, situada en el centro del círculo. Para lograrlo se dispone de cómo máximo tres intentos.

✓ Solución.

El juego es simplemente una prueba de destreza. Alcanzar el objetivo depende tan sólo de la pericia de los jugadores.

- Norte, sur, este, oeste.

Se establece una serie memorística a partir de los puntos cardinales. En el lugar donde se juega se dibuja una cruz donde están representados norte, sur, este y oeste. Desde la cruz, el primer participante realiza un único salto, diciendo el punto cardinal en cuya dirección ha saltado (por ejemplo, norte).

El siguiente participante empieza desde el mismo punto dando un salto al norte, y añadiendo luego otro salto en la dirección que desee. De este modo, los participantes van saltando de uno en uno, por turnos, añadiendo un salto más a la serie de saltos realizada por quienes les han precedido.

El objetivo del juego es lograr la serie más larga posible de saltos sin equivocarse.

✓ Solución.

Se trata de una prueba de memoria. Lograr una serie e saltos muy larga depende tan sólo de la capacidad y habilidades del grupo.

c) Observaciones.

- Los retos colectivos son una fuente inagotable de recursos con un trasfondo cooperativo.
- Nosotros podemos proponer a los alumnos que pongan a prueba su ingenio e inventen sus propios retos colectivos.

2.5. Quinta actividad. Título: mensa manía.

a) Introducción:

Este tipo de actividad es aconsejable a partir de la edad de diez a once años. Puede tener una duración de una clase de cuarenta y cinco minutos. No es necesario un espacio muy amplio y puede bastar con el único material de un lápiz y un papel por alumno/a.

b) Descripción:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- Se ha diagnosticado al grupo un ataque de timidez y se propone una medida de choque para superarlo.
Se pide a cada uno de sus integrantes que piense y escriba en un papel el nombre de una persona a la que quiere decirle o preguntarle algo que, por timidez u otras razones, nunca le ha dicho o preguntado.
- Los miembros del grupo se distribuyen por parejas. Cada uno de la pareja le dice al otro en voz baja lo que quiere transmitir a la persona cuyo nombre ha anotado en un papel.
- A continuación, cada miembro de la pareja se dirige a la persona en cuestión y le dice o pregunta lo que su compañero le ha comunicado, pero sin delatar al autor de la pregunta o el comentario.
- Se hacen varias rondas de este tipo, formando cada vez parejas diferentes.
- Al final, cada miembro del grupo responde a los comentarios o preguntas que ha recibido.

c) Observaciones:

- En una variante de esta dinámica-actividad los comentarios o preguntas se formulan por escrito, utilizando al compañero de pareja, como correo o intermediario que hace llegar el papel a su destinatario, sin decirle quién es el remitente.
- Es importante no decir en un principio qué se va a hacer con lo que se cuenta, para evitar que los participantes dejen de formular, por timidez, preguntas o comentarios. Pero si los miembros del grupo lo preguntan, se puede responder la verdad y continuar tranquilamente con la actividad.
- Asimismo, podemos aprovechar lo que exponen los diferentes participantes al final de la dinámica-actividad, para proponer alguna reflexión sobre ciertas cuestiones como las relativas a los estereotipos, la tolerancia.

2.6. Sexta actividad. Título: Me he quedado a cuadros.

a) Objetivos.

Con esta actividad podemos trabajar la cooperación y la oposición, así como la espontaneidad, las operaciones lógico-matemáticas. Es una buena actividad para realizarla con alumnos/as de a partir de once años de edad, no es necesario disponer de mucho espacio físico para llevarla a cabo y como material disponible si es necesario disponer de cubres conteniendo las piezas previamente preparadas de los cuadrados.

b) Preparación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- Es necesario construir los cinco cuadrados representados en la imagen, escribiendo las letras que se indican y recortándolos después a modo de piezas de un rompecabezas.
- Una vez recortadas, las piezas se introducen en cinco sobres, repartidas del siguiente modo para que en ningún sobre haya un cuadrado completo y cada equipo dependa de los demás a la hora de confeccionar un cuadro.

c) Desarrollo.

- Se forman tantos equipos de cinco participantes sentados alrededor de una mesa como juegos de cinco sobres hayan confeccionado los educadores. El resto de jugadores se sitúa de pie, tras los que están sentados y actúan como observadores.
- Se da un sobre a cada jugador de cada equipo. Solamente se dice a los participantes que, en el instante en que se dé la señal, deben sacar las piezas del sobre y cada uno de ellos tiene que construir un cuadrado, siguiendo estas normas: no se puede hablar y no se puede pedir ni señalar una pieza.
- Con las piezas que no le sirvan, cada jugador puede hacer lo que le plazca.
- El juego acaba cuando todos los jugadores tienen delante un cuadrado construido perfectamente. Es obvio que tal cosa sólo es posible si los jugadores dejan a la vista de sus compañeros las piezas que no les sirven.
- Mientras, los observadores toman nota de los jugadores que son capaces de poner sus piezas a disposición de los demás, y de los que se las guardan.
- Cuando todos los jugadores han construido sus cuadrados, los observadores exponen al grupo lo que han visto.
- A continuación, el educador inicia una reflexión trasladando algunos de los comportamientos observados en el juego a situaciones de conflicto que se puedan dar en la vida real.

d) Observaciones.

- Existen muchas otras actividades lúdicas basadas en esta misma dinámica: construcción de hexágonos, construcción de los mismos cuadrados, pero con los ojos cerrados.
- A edades tempranas cuesta encontrar observadores, ya que todos los participantes quieren ser jugadores. Ante esta situación es mejor hacer dos rondas de modo que todos los participantes puedan construir su cuadrado.
- La exposición de los que han visto los observadores se deja para cuando los dos turnos hayan construido sus cuadrados.



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007

Nº 20 – JULIO DE 2009

3. CONCLUSIÓN.

Como hemos visto, todas las actividades que hemos propuesto se pueden realizar como complementarias a la materia a desarrollar, ya que su duración no suele ser superior a media clase, es decir, unos veinticinco minutos aproximadamente. Es decir, que nuestra intención es que desarrolle en nuestros alumnos/as una educación en valores como es el espíritu solidario, pero no olvidando su educación obligatoria de las materias en cuestión.

4. 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