

Escala de provenció	En què consisteix?	Exemples de dinàmiques
Presentació	Conèixer informacions bàsiques sobre els altres membres del grup: nom, edat,	<p><u>Nom i adjectiu</u>: Cadascú diu el seu nom i un adjectiu que comença per l'inicial del seu nom.</p> <p><u>Recitat de noms</u>: ronda a la que un diu el seu nom i el de la persona que té a la dreta.</p> <p><u>Qui falta?</u>: tots tanquen els ulls i un o més membres del grup surten o s'amaguen. Quan obren els ulls han de saber qui ha sortit o s'ha amagat.</p>
Coneixement	Saber més coses de les persones del grup i trobar aspectes comuns	<p><u>Buidar la motxilla</u>: cadascú agafa tres objectes de la seva motxilla i diu perquè els du.</p> <p><u>Tarja de visita</u>: cadascú escriu el seu nom, 1 afició, 1 lloc al que voldria viatjar i 2 característiques positives seves. Es passegen per la sala mirant les targes. Després, el facilitador les agafa i demana qui té una afició ... una característica, ... fins que grup endevina el nom.</p> <p><u>Dues veritats i una mentida</u>: cadascú, per torns diu 2 coses que són veritat sobre ell i una mentida. El grup ha d'endevinar la mentida.</p>
Confiança <ul style="list-style-type: none"> • en un mateix • en els altres 	Sentir-se a gust en el grup No tenir por de participar o de que se'n riguin d'un Sentir que no cal protegir-se	<p><u>Guiar el cec</u>: per parelles, un va amb els ulls tapats i l'altre el guia per l'edifici, sigui amb la veu o agafant-lo del braç.</p> <p><u>Pèndol</u>: es forma un cercle petit amb una persona al centre, que es deixa caure. Els que estan en el cercle la tornen al centre.</p> <p><u>Croqueta</u>: els membres del grup estan tombats de panxa. El darrer del grup rodola per sobre del grup fins arribar al primer lloc. Segueix el següent, fins que tots han passat.</p>
Estima: <ul style="list-style-type: none"> • d'un mateix • dels altres 	Sentir-se apreciat dins el grup i apreciar la contribució dels altres Sentir que un pertany i estar orgullós de ser membre del grup	<p><u>El que faig bé</u>: cadascú escriu quatre característiques positives seves a un paper. Els papers roden i, qui vol, n'hi afegeix d'altres. Al final, tothom es queda amb el seu paper.</p> <p><u>Teranyina</u>: en cercle, tenim un cordell enrodillat. Un el tira a un company dient una cosa positiva. El que el rep, manté agafat el cordell i tira la part enrodillada a un altre, fins que tots el tenen agafat.</p> <p><u>Mamballetes (Picar de mans)</u>: per torns, passen al centre del cercle, li diuen coses positives i al final es fan mamballetes.</p>
Comunicació	Una bona comunicació ajuda a prevenir el conflictes i a resoldre'ls Parlar d'una manera eficaç i clara Bona comunicació no-verbal Assertivitat i escolta activa	<p><u>Telèfon espatllat</u>: activitat sobre rumors. En cercle, un diu unes paraules a cau d'orella al del costat, que les repeteix al del seu costat, fins arribar a l'inici i es veu com el missatge s'ha distorsionat.</p> <p><u>Dictat de dibuixos</u>: per parelles, un té un dibuix que ha de "dictar" a una altre, que no veu el dibuix. Es tracta de veure si el seu llenguatge permet seguir bé les instruccions.</p> <p><u>Cintes de prejudicis</u>: cinc o sis membres duen una cinta pel cap amb un rètol ("ho sap tot", "pesat", etc.) Ell no veu el seu rètol. El grup parla d'un tema i tracta a cadascú segons el prejudici. El gran grup observa.</p>
Cooperació	Saber treballar junts Adonar-se de que fan falta tots per a que cadascú puguin triomfar Apreciar el valor que tothom té pel grup	<p><u>La línia més llarga</u>: el grup s'organitza per fer la línia més llarga possible amb el cossos dels participants tocant-se.</p> <p><u>Ordenar-se, sense parlar</u>, segons el dia i el més de naixement.</p> <p><u>Preparar activitats en petit grup</u>: preparar una representació sobre algun fet.</p> <p><u>Contes cooperatius</u>: en cercle, cada membre va contant un part de la història inventada.</p> <p><u>Cinta transportadora</u>: formen fileres paral·leles amb els braços, sobre les que transporten a membres del grup. Normalment ho farem com a competició entre dos o més grups.</p>
Resolució de conflictes	Saber com prevenir i tractar els conflictes	Saber calmar-se, veure el punt de vista de l'altre, cercar solucions alternatives, normes consensuades, saber negociar, ajuda entre iguals, mediació, ...

PRESENTACIÓN

Juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento o contacto.
Juegos para aprender nombres y alguna característica mínima.

Cuando los participantes no se conocen es el primer momento para ir creando las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica.

Me pica	La alternativa del juego I Educar para la solidaridad (pag 60)
Iniciales de cualidades (Nombres con adjetivos)	La alternativa del juego I Tutoría con adolescentes (pag 86)
La teleraña	Técnicas participativas para la E. P. (pag 34)
Juego de nombres	La alternativa del juego I
Piñas de nombres	La alternativa del juego II
Limón - Limón	La alternativa del juego II Educar para la solidaridad (pag 60)
(canasta revuelta)	Técnicas participativas para la E.P. (pag 32)
Nombres acumulados (rueda de nombres)	La alternativa del juego II Educar para la solidaridad (pag 61)
Pegatina	La alternativa del juego II
Presentación por parejas (entrevistas mutuas)	Técnicas participativas para la E.P. (pag 25) Jalelio
Presentación subjetiva	Técnicas participativas para la E.P. (pag 26)
Los refranes	Técnicas participativas para la E.P. (pag 35)
Me llamo	Tutoría con adolescentes (pag 69) Jalelio
Dibujo	Jugar a la paz (pag 3)
Marcianitos	Jugar a la paz (pag 3)
Media naranja	Jugar a la paz (pag 4) Jalelio
Adivinanza	Jugar a la paz (pag 4)
El juego del clip	
Adivinanzas	Jalelio
Mi izquierda	Jalelio
Marcas en la frente	Jalelio
Nombre con adjetivo	Jalelio
Presentación con rima	Juegos de expresión dramática (pag. 49)

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	ME PICA AQUÍ.
Objetivo:	Se trata de conseguir aprender los nombres de todo el grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Todo el grupo en círculo. La primera persona dice: “Me llamo Carlos y me pica aquí” (rascándose alguna parte del cuerpo, por ejemplo, la cabeza). La segunda persona dice: “Se llama Carlos y le pica allí Rascándose la cabeza de Carlos y yo me llamo María y me pica aquí (rascándose)”. Y así sucesivamente, hasta completar el círculo.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Según lo grande que sea el grupo, se pueden repetir los nombre (y rascar) de todas las personas anteriores o sólo de las últimas.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	INICIALES DE CUALIDADES.
Objetivo:	Permitir retener los nombre de otros/as compañeros/as y favorecer un clima positivo desde el comienzo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 20 minutos.
Consignas de partida:	Cada uno/a habla cuando le toca, no demasiado deprisa, para que haya tiempo de memorizar los nombres.
Desarrollo:	Cada uno/a dice su nombre y apellidos, y a la vez dos calificativos positivos que le definan y que tengan sus mismas iniciales. Por ejemplo: Pedro Aldaiz, plácido y amable.
Evaluación:	Se puede empezar con una pregunta como ésta: ¿Cómo habéis sentido ésta “obligación” de encontrar y decir en alto dos cualidades vuestras?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	NOMBRES CON ADJETIVO.
Objetivo:	Conocer por el nombre a todos los/as componentes de un grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un folio y un bolígrafo.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Tenéis que pensar todos en un adjetivo que os defina y que comience por la misma letra que tu nombre. El adjetivo escogido debe referirse algún aspecto de tu personalidad que tu consideres fundamental. Si resulta difícil el buscarlo con la primera letra, realízalo con otra letra cualquiera.</p> <p>Una vez que todos/as hayan pensando en dicha característica se pondrá en común en grupos pequeños, se cambiará dos o tres veces de grupo, tratar de que los grupos estén formados por personas distintas cada vez.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al definirse con una palabra y si ella expresa verdaderamente su personalidad.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	LA TELERAÑA.
Objetivo:	Se trata de conseguir aprender los nombres de todo el grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un ovillo de lana.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos/as el ovillo de lana; el cual tiene que decir su nombre, procedencia, tipo de trabajo que desarrolla, interés de su participación, etc. Luego, éste toma la punta del ovillo y lanza la bola a otro/a compañero/a, quien a su vez debe presentarse de la misma manera.</p> <p>La acción se repite hasta que todos/as los participantes quedan enlazados/as en una especie de telaraña.</p> <p>Una vez que todos se han presentado, quien se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por su compañero/a. Este a su vez, hace lo mismo de tal forma que el ovillo va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero/a que inicialmente la lanzó. Hay que advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno/a, pues no se sabe a quien va a lanzarse la bola y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador/a.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	PEGATINA.
Objetivo:	Se trata de conseguir aprender los nombres de todo el grupo. Desarrollar la creatividad y la expresión plástica.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Útiles de pintar, papel de pegatinas o papel y cello.
Tiempo:	Entre 15 minutos y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Cada participante, además de escribir su nombre y cómo le gustaría que le llamaran en el grupo, hace una caricatura o dibuja algo que piensa que representa aspectos de su personalidad.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	ADIVINANZA.
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Tarjetas con el nombre de cada uno/a de los componentes del grupo.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Todos/as los participantes se pondrán en círculo con una tarjeta nominativa en la mano. Dirán su nombre en voz alta y empezarán a pasar la tarjeta hacia la derecha o izquierda varias veces y se parará a una señal del animador/a. Entonces, cada uno/a se levantará y entregará la tarjeta que tiene a la persona cuyo nombre figure en ella. Repetir el ejercicio varias veces, pero cuidando de que no se aburran y que no decaiga el ritmo del juego.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	JUEGO DE LOS NOMBRES.
Objetivo:	Aprender los nombres, junto con alguna característica propia de cada persona.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	El animador/a precisa que se trata simplemente de presentarse unas personas a otras, asociando cada nombre a un gesto característico.
Desarrollo:	<p>El animador/a dice su nombre y hace un gesto característico de su personalidad (ej.: tocar la guitarra, leer el periódico, dormir, etc.). La persona que cae en la cuenta de lo que está representando, lo dice. A continuación, esta persona o simplemente la que está a la derecha o izquierda del animador/a, hace a su vez un gesto característico sin olvidar decir el nombre de la persona anterior y enseguida el suyo. Se continúa hasta que todas se hayan presentado.</p> <p>El animador/a hace el gesto que ha caracterizado a otra persona y las participantes deben recordar el nombre que el gesto evoca. La persona citada hace lo mismo, y así hasta que haya salido todo el grupo.</p> <p>El animador/a dice el nombre de alguien y todos/as han de hacer el gesto que corresponde a la persona citada. Luego esta persona dice otro nombre y así hasta que todos/as hayan sido citados.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	¿TE GUSTAN TUS VECINOS?.
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una silla menos que participantes.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	El juego ha de desarrollarse con rapidez.
Desarrollo:	<p>Todos/as los participantes sentados en círculo. El animador/a (sin silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: “¿te gustan tus vecinos?”.</p> <p>Si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vinieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla.</p> <p>Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. A medida que avanza el juego, se complica, ya que cuando alguien diga otro Si, el grupo girará un puesto a la izquierda. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. Después de cada pregunta, la persona que queda sin silla continúa el juego.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	LIMÓN – LIMÓN.
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una silla menos que participantes.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos/as los participantes se pondrán en círculo. El animador/a (sin sitio) comienza el juego acercándose a la gente de forma rápida, señalándoles y diciendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Limón – limón: tendrá que decir el nombre de quien esté a su derecha. - Naranja – naranja: el nombre de la persona sentada a su izquierda. - Fresón – fresón: el nombre de la persona señalada. <p>Si alguien se equivoca se cambia con el del centro y continúa el juego.</p> <p>Siempre hay la posibilidad de decir “cesta de grutas”, con lo que todo el mundo ha de cambiar de sitio, intentando el del centro ocupar alguno. Nada más sentarse cada uno/a tendrá que preguntar rápido el nombre a sus vecinos/as.</p>
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	NOMBRES ACUMULATIVOS.
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Todos/as los participantes se pondrán en círculo. El animador/a comienza diciendo su nombre. El siguiente por su derecha tendrá que decir el nombre anterior y después el suyo. El siguiente habrá de repetir los nombres anteriores antes de decir el suyo. El resto del grupo puede ayudar. El juego continúa con esta dinámica hasta dar toda la vuelta al círculo.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Se puede hacer un gesto además del nombre. En grupos muy numerosos, al cabo de un rato será mejor tener que repetir sólo los 3 – 4 últimos nombres.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	OBJETO IMAGINARIO.
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres. Estimular la creatividad. Ejercitar el lenguaje gestual.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Los gestos de lanzar y recibir deben ir en relación al peso y tamaño del objeto.
Desarrollo:	Todos/as los participantes se pondrán en círculo. Una persona comienza gesticulando con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o lanzar a (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos) y lo convierte en otro (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Se puede hacer diciendo verbalmente cuál es el objeto que se pasa, o sin decirlo y que sea el grupo quien tenga que adivinarlo.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	PRESENTACIÓN SUBJETIVA.
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase. Dividirse por parejas.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Todos/as los participantes se pondrán en círculo. Se dividen por parejas. Cada persona se compara a un animal o cosa que identifica de alguna manera rasgos de su personalidad (características de trabajo, de carácter, etc.). Y explica porqué se compara con tal animal o cosa. Puede decirse o actuarse. Una vez dichas las características de la pareja, el que la presenta actúa de forma mímica, luego se explica porqué el compañero/a se identificó con el animal o la cosa.
Evaluación:	El animador/a preguntará a los/as participantes lo que han sentido mientras realizaban el juego y si éste les ha gustado.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	MI IZQUIERDA.
Objetivo:	Tratar de que los/as componentes de un grupo se conozcan por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Sillas. Una más que los/as componentes del grupo.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se sientan todos/as en un círculo con una silla vacía.</p> <p>El que está a la derecha de la silla vacía dice: "Quiero por que se siente a mi izquierda X". Entonces X pregunta: "¿Por qué?". El primero da una razón. Entonces X cambia de sitio y sigue el juego quien tiene el hueco a su izquierda.</p> <p>El juego finaliza cuando todos/as los/as componentes del grupo se han movido de su primera silla.</p> <p>El/la animador/a tendrá que cuidar de que no se nombren aquellos que se conocen.</p>
Evaluación:	Al finalizar la actividad se pregunta a los/as participantes que les ha parecido la actividad y que han sentido mientras la realizaban.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	LA MEDIA NARANJA.
Objetivo:	Tratar de que los/as componentes de un grupo se conozcan un poco más que por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Folios y bolígrafos. Útiles de dibujo.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se preparan tarjetas equivalentes a la mitad de los participantes.</p> <p>En cada tarjeta se hace un dibujo, se pone una frase o se hace una pregunta.</p> <p>Cada tarjeta se corta por la mitad. Quedándose cada componente con un trozo de tarjeta, el resto de las mitades de las tarjetas se barajan y se reparten al azar.</p> <p>Cada uno ha de buscar quien tiene su trozo coincidente.</p> <p>Tendrá entonces, que responderle a las preguntas que el primero le realice.</p>
Evaluación:	Preguntar una vez finalizado el juego, a los/as participantes, que les ha gustado más de él y que le has gustado menos; y por qué.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	ALTER EGO.
Objetivo:	Conocer a todos/as los/as componentes del grupo por sus gestos, además de por sus nombres.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Tarjetas con el nombre de cada uno/a de los componentes del grupo.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos/as los/as participantes se pondrán en círculo.</p> <p>Cada uno/a escogerá una tarjeta con el nombre de uno/a de los participantes.</p> <p>La persona que ha elegido la tarjeta tendrá entre 5 y 10 minutos para presentar al que le haya tocado mediante los gestos que la definan.</p> <p>Los demás tendrán que adivinar de quien se trata.</p> <p>Variante: Se podrá realizar este juego sin tarjetas. Entonces, cada uno/a seleccionará a los/as demás. Se tendrá que procurar que ninguno/a de los/as participantes quede sin ser imitado.</p>
Evaluación:	El/la animador/a preguntará a los/as participantes como se han sentido al ser imitados en sus gestos más característicos por los/as compañeros/as y si se han visto reflejados en los gestos que hicieron de ellos/as.
Notas:	<p>Este juego sólo se podrá realizar en grupos muy estables y en los que se haya producido una gran vivencia.</p> <p>Puede ser peligroso si alguien no entiende la mecánica del juego y en qué consiste.</p>
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	MARCAS EN LA FRENTE.
Objetivo:	Tratar de conocer a los miembros de un grupo de una manera informal.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Etiquetas autoadhesivas (tantas como miembros del grupo), de dos, tres o cuatro colores.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos/as los componentes del grupo se sentarán en círculo mirando hacia afuera y con los ojos cerrados.</p> <p>El/la monitor/a irá rodeando el círculo colocando a cada uno/a una etiqueta en la frente, después de haber distribuido los colores.</p> <p>Cuando todos/as tienen pegada la etiqueta abren los ojos y miran al centro del círculo. Comienzan a juntarse en pequeños grupos todos/as los que tienen el mismo color.</p> <p>No se puede hablar, ni hacer ningún sonido.</p> <p>Han de buscar a los/as compañeros/as de color por signos no verbales.</p>
Evaluación:	El/la animador/a preguntará a los/as chicos/as que han sentido al formar los grupos y no poder comunicarse nada más que por señas.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	ME LLAMO.
Objetivo:	Conocer el nombre de todos los/as miembros de un grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 5 componentes.
Material:	Un folio y un bolígrafo.
Tiempo:	Unos 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se hacen grupos de 5 miembros. Se les da 5 minutos para que contesten a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> .¿Por qué nombre quieres que te llamemos?. .¿Qué es lo que más y lo que menos te gustó del curso anterior?. <p>Pasados los 5 minutos se cambia de grupo y se repiten las mismas preguntas. Así hasta 4 veces. La única condición es que cada vez sea un grupo distinto.</p> <p>Una vez realizada esta primera fase todos/as se sientan en un círculo y van diciendo su nombre en voz alta. Se pide voluntarios/as para decir el nombre de los demás compañeros. Los componentes del último grupo serán los que formen un grupo de trabajo durante unos días.</p> <p>Se nombrará un secretario en cada grupo para seleccionar las contestaciones que han dado sus compañeros/as.</p>
Evaluación:	El/la animador/a realizará preguntas como estas: "¿Cómo os sentisteis?", "¿estabais compitiendo o colaborando?", etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	ENTREVISTAS MUTUAS.
Objetivo:	Conocer por el nombre a todos los/as componentes de un grupo. Conocer lo más posible el autoconcepto del compañero.
Participantes:	Grupo clase. Dividirse por parejas.
Material:	Un folio y un bolígrafo.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se divide al grupo en parejas. Procurar que formen parejas aquellos chicos/as que se desconozcan. Las parejas se separarán del resto de las demás durante 20 minutos. El/la compañero/a dirá al otro la idea que tiene de sí mismo. Pasado este tiempo, en gran grupo, cada uno/a de los/as componentes señalará la idea que cada uno tiene del compañero.
Evaluación:	Tratar de reflejar la evolución de los sentimientos durante el juego y las cosas aportadas por él. Así como hacer notar los cambios que se han producido y que se producirán en las relaciones entre los/as miembros del grupo.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	PRESENTACIÓN
Título:	PRESENTACIÓN CON RIMA
Objetivo:	Conocer por el nombre a todos los/as componentes de un grupo. Afianzar el conocimiento de los nombres de forma divertida. Desarrollar la creatividad.
Participantes:	Grupo clase. Dividirse por parejas.
Material:	Lápiz y papel.
Tiempo:	10 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Cada jugador se inventa un pareado consonante o asonante que incluya su nombre y los escribe en un folio. Colocado todo el grupo en círculo, comienzan las representaciones en las que cada uno recita su pareado. Por ejemplo: "Esta es la historia de Juan Ignacio que empieza deprisa y acaba despacio". Escrito el pareado en una tarjeta y pegada en el pecho, todos caminan por la sala y van leyendo las rimas de sus compañeros. Colocados en parejas, se explican mutuamente los motivos por los cuales escribieron esos versos. Variante: a partir del pareado, cada participante puede escribir un pequeño cuento en una cuartilla. Una vez que se hayan escrito todos los cuentos, los jugadores se sientan en círculo y el profesor coloca en el centro todas las cuartillas boca abajo. Acto seguido cada jugador elige una de ellas y lee al resto del grupo la narración que contiene.
Evaluación:	Tratar de reflejar la evolución de los sentimientos durante el juego y las cosas aportadas por él.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

CONOCIMIENTO

Son juegos destinados a lograr que los participantes se conozcan entre sí. Se trata de lograr un grado más del conseguido en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

Facilitan el crear un ambiente positivo en el grupo.

Entrevistas mutuas (presentación por parejas)	La alternativa del juego I Técnicas participativas para la E.P. (pag 25)	
El ovillo	Educar para la solidaridad (pag 61)	61)
Patio de vecinos (La doble rueda)	La alternativa del juego I Técnicas participativas para la E.P. (pag 41)	
El tesoro humano (Buscar a alguien que...)	La alternativa del juego II Educar para la solidaridad (pag 62)	
La tarjeta de visita que encontró el detective (Al loro)	Tutoría con adolescentes (pag 71) La alternativa del juego II	
Mi futura casa	La alternativa del juego II	
Pegada de manos	La alternativa del juego II	
Bazar mágico	La alternativa del juego II	
Frases incompletas	La alternativa del juego II	
Autobiografía	La alternativa del juego II	II
Perfil de intereses	Tutoría con adolescentes (pag 77)	
¿Qué sabes de?	Tutoría con adolescentes (pag 87)	
	Jalelio	
Círculos dobles	Tutoría con adolescentes (pag 149)	
Inventario	Tutoría con adolescentes (pag 157)	
El queso de Segundo	Tutoría con adolescentes (pag 173)	
Alter ego	Jugar a la paz (pag 4)	
	Jalelio	
Descubrir sentimientos	Jugar a la paz (pag 9)	
Promedio de edad	Jalelio	
Constelación de símbolos	Jalelio	
Conociéndose	Jalelio	
Opciones convergentes	Jalelio	
Sé de ti..., no sé de ti		
¿Tú también?		
El chico y la chica.		

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	EL OVILLO.
Objetivo:	Se trata de conseguir conocer cosas (cualidades, aficiones, gustos, etc.) de los miembros del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un ovillo de lana.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Una persona se lo ata a la pierna por el extremo y lanza el ovillo a otra persona a la cual hace una pregunta. La persona, tras contestar a la pregunta, se ata el ovillo a la pierna y lo lanza a una tercera persona. El juego continúa hasta que todos estén enlazados y el último lo lance al primer jugador/a. El juego se puede completar intentando hacer composiciones geométricas y finalmente deshacer el nudo formado.
Evaluación:	¿Qué impresiones tuviste a lo largo de la dinámica?. ¿Qué dificultades encontraste para hacerla?. ¿Qué lograste?. Etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	LA TARJETA DE VISITA QUE ENCONTRÓ EL DETECTIVE.
Objetivo:	Descubrir los aspectos de la personalidad del compañero/a que nos resultan desconocidos.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un folio y un bolígrafo.
Tiempo:	Una hora.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se indica al alumnado que escriba, con letras grandes en el centro de un folio doblado, el nombre por el que le gustaría que le llamasen durante el curso.</p> <p>En el ángulo superior derecho debe escribir dos adjetivos que cree que le describen con bastante exactitud.</p> <p>En el ángulo superior izquierdo debe escribir palabras que indiquen lo que le gusta hacer.</p> <p>En la parte inferior derecha un lugar que le gustaría visitar.</p> <p>En la parte inferior izquierda alguna cosa de la que se sienta orgulloso.</p> <p>En la parte de atrás del folio debe escribir aquellas preguntas que le gustaría hacer a su tutor/a.</p> <p>Todo el alumnado coloca sobre la mesa su folio de modo que pueda leerse. Se les pide que durante 10 minutos se fijen en todas las tarjetas.</p> <p>El tutor/a recoge las tarjetas. A partir de una cualidad de una tarjeta o de una afición, hay que adivinar la persona de la que se trata, en un máximo de ocho preguntas.</p> <p>Si el que hace de detective acierta, escoge otra tarjeta y otro alumno/a voluntario pasa a ser detective tratando de adivinar el nuevo nombre.</p> <p>Es importante que una vez que se acierte el nombre de alguna de las tarjetas se lea entera, como resumen.</p> <p>El tutor/a pasa, seguidamente, a responder a las preguntas que se le han hecho por la parte de atrás del folio.</p>
Evaluación:	¿Qué impresiones tuviste a lo largo de la dinámica?. ¿Qué dificultades encontraste para hacerla?. ¿Qué lograste?. Etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	FRASES INCOMPLETAS.
Objetivo:	Profundizar en el conocimiento de las demás personas. Valorar el mundo de los sentimientos.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Lista de frases.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se reparten las hojas y cada cual las rellena individualmente. Después se pasa a la evaluación.
Evaluación:	¿Nos ha costado rellenar las frases? , ¿Cómo valoramos los sentimientos? , ¿Nos es fácil expresarlos? , ¿Estamos atentos a los de los/as demás?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Listado de frases incompletas:

- Cuando estoy callado en un grupo me siento ...
- Cuando estoy con una persona y no habla me siento ...
- Cuando me enfado con alguien me siento ...
- Cuando alguien se enfada conmigo me siento ...
- Cuando critico a alguien me siento ...
- Cuando alguien que está conmigo llora me siento ...
- Cuando digo un cumplido a alguien me siento ...
- Cuando me dicen un cumplido me siento ...
- Cuando soy injusto me siento ...
- Cuando alguien es injusto conmigo me siento ...

MATERIAL

Listado de frases:

Cuando estoy callado en un grupo me siento ...

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

Cuando me enfado con alguien me siento ...

Cuando alguien se enfada conmigo me siento ...

Cuando critico a alguien me siento ...

Cuando alguien que está conmigo llora me siento ...

Cuando digo un cumplido a alguien me siento ...

Cuando me dicen un cumplido me siento ...

Cuando soy injusto me siento ...

Cuando alguien es injusto conmigo me siento ...

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	PATIO DE VECINOS.
Objetivo:	Profundizar en el conocimiento de las demás personas que forman un grupo. Conocer unos datos básicos o unas cualidades de otras personas del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se forman dos círculos concéntricos, de forma que uno quede mirando hacia el otro; primero las personas del círculo de afuera y luego las de dentro, durante 5 minutos, explican a su respectiva pareja algunas características suyas; a continuación el animador/a indica al círculo de fuera que gire a su derecha una posición, comenzando de nuevo la explicación; se pueden hacer dos o tres giros, pero sin advertir previamente cuántos se van a realizar. Se acaba presentando a cada persona entre todas aquellas que hayan hablado con ella.
Evaluación:	Se puede contemplar cómo ha ido variando la explicación, a medida que se iba repitiendo. Cómo se ha sentido la posibilidad de que hubiera que repetirla a todos/as, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	PEDAGA DE MANOS.
Objetivo:	Suscitar la comunicación inicial en el grupo. Favorecer el mutuo conocimiento.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Folios y bolígrafos. Cello o chinchetas. Un trozo grande de papel.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Cada uno/a dibuja la silueta de su mano derecha o izquierda, y va rellenando cada uno de los dedos de la mano con las respuestas a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivos por los que estás en la reunión. - Aportaciones concretas que desearías que el grupo se fijase a lo largo de un tiempo determinado. - Aspectos que más valoras de las personas. - Aquello que actualmente más te preocupa. - Las aportaciones que estás dispuesto/a a ofrecer. <p>El animador/a puede variar las preguntas en función de la dinámica del grupo.</p> <p>Una vez que todos/as participaron, se realiza la puesta en común. Para terminar, se hace un mural donde se pegan las manos de todos/as.</p>
Evaluación:	¿Qué impresiones tuviste a lo largo de la dinámica?. ¿Qué dificultades encontraste para hacerla?. ¿Qué lograste?. Etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	BAZAR MÁGICO.
Objetivo:	Profundizar en el conocimiento interpersonal. Fomentar la cohesión y la autoestima.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una pizarra o un gran mural. Tiza o rotuladores.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>La persona que anima el juego cuenta a los/as jugadores. “Imaginaos que nos encontramos en un gran bazar donde hay de todo. Este bazar es mágico y especial: cada cual puede coger la característica que más desearía tener y, en cambio, puede dejar la que menos le gusta de sí misma. Sólo se puede entrar una vez para dejar una cosa y coger otra”.</p> <p>Cada persona escribe en un papel lo que dejaría y en otro lo que cogería, poniendo entre paréntesis su nombre. La pizarra o mural estará dividida en dos secciones: COGER Y DEJAR. Una vez que todas las personas tengan escritos sus papeles van “entrando al bazar” y colocando su papel en el lugar respectivo. A continuación, se hace la puesta en común, comunicando las razones o motivos de sus elecciones.</p>
Evaluación:	¿Qué dificultades encontraste?. ¿Cómo te sentiste a lo largo de la dinámica?. Se pueden intentar llegar a alguna conclusión teniendo en cuenta el contenido de la pizarra.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	AUTOBIOGRAFÍA.
Objetivo:	Facilitar a los demás la información que cada uno/a considera más significativa de sí mismo/a. Fomentar la cohesión y la autoestima.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Fichas. Folios y útiles de escribir.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Cada jugador/a escribe en un folio durante un tiempo determinado (5 minutos), los datos que considere más significativos de su vida. A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando, en las que NO debe figurar el nombre.
Evaluación:	¿Qué dificultades encontraste?. ¿Cómo te sentiste a lo largo de la dinámica?.
Notas:	Para este juego, es mejor, que los/as participantes se conozcan mínimamente.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	ENTREVISTAS MÚTUAS.
Objetivo:	Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori. Conocer lo más posible del autoconcepto del compañero/a.
Participantes:	Grupo clase. Dividir la clase en parejas.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. Hay que intentar contar lo más posible de sí mismo/a.
Desarrollo:	Explicación del juego al gran grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada cual dice a su pareja la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.
Evaluación:	Tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. Los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones entre ambos.
Notas:	
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	EL TESORO HUMANO.
Objetivo:	Favorecer el conocimiento de los demás. Conocer lo que tenemos en común. Estimular la cohesión del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Tantas fichas de búsqueda como personas haya.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	El animador/a deberá elaborar con anticipación la ficha de búsqueda, con una serie de instrucciones que los/as participantes intentarán seguir.
Desarrollo:	El animador/a reparte las hojas de búsqueda y explica que hay que conversar con los demás, tratando de seguir las instrucciones de la hoja. Cada participante debe intentar llenar la hoja con los nombres de las personas que haya encontrado que respondan a las preguntas de la hoja. La idea es intentar terminar todas las preguntas pero si no se logra, no importa. El orden por el que se contesten es indiferente. El animador/a debe animar a todos/as a ponerse en pie y conversar.
Evaluación:	¿Cómo nos hemos sentido?. ¿Cómo se ha dado la comunicación en el grupo?. ¿Te ha sido fácil hablar con la gente?. ...
Notas:	Las instrucciones de la hoja pueden variar según el grupo. Se pueden incluir tanto preguntas serias como cómicas.
Observaciones:	

HOJA DE BÚSQUEDA DEL TESORO

Busca a cuatro personas que sean de lugares diferentes.

Busca a alguien que necesite un beso. Dáselo.

Busca a una persona que le guste el mismo pasatiempo que a ti.

Busca a alguien que se sienta nervioso/a porque viene por primera vez.

Busca a alguien que celebre su cumpleaños el mismo mes que tú.

Busca a dos personas y juntas inventad una consigna. Gritadla.

Busca a alguien que le huelan los pies como a ti.

Habla con alguien que quiera contarte por qué está en esta clase.

HOJA DE BÚSQUEDA DEL TESORO

Busca a cuatro personas que sean de lugares diferentes.

Busca a alguien que necesite un beso. Dáselo.

Busca a una persona que le guste el mismo pasatiempo que a ti.

Busca a alguien que se sienta nervioso/a porque viene por primera vez.

Busca a alguien que celebre su cumpleaños el mismo mes que tú.

Busca a dos personas y juntas inventad una consigna. Gritadla.

Busca a alguien que le huelan los pies como a ti.

Habla con alguien que quiera contarte por qué está en esta clase.

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	MI FUTURA CASA.
Objetivo:	Tomar conciencia de los valores que se tienen. Percibir cómo se es, a partir de los gustos, necesidades y valores que se proyectan.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Papel cuadriculado, lápices, pinturas, gomas, rotuladores, reglas, etc..
Tiempo:	Una hora.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se trata de construir el plano de la casa en la que cada uno/a desearía vivir, anotando las dimensiones, el mobiliario, el espacio, ... Una vez terminado el plano individualmente, cada jugador/a lo explica al grupo, al tiempo que va respondiendo a las preguntas del resto de los compañeros/as. Se debe intentar, si la situación es propicia, llegar a unas conclusiones globales del grupo, con sus acuerdos y desacuerdos reflejados en un único plano.
Evaluación:	¿Cómo se sintieron al ver sus casas?. ¿Y las de los demás?. ¿Les gustaría invitar a alguien?. ¿A quién?. ¿Qué tipo de valores descubrieron al ver la casa diseñada?.
Notas:	
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	PROMEDIO DE EDAD.
Objetivo:	Tratar de conocer otros aspectos de los/as componentes del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Folios y bolígrafos.
Tiempo:	Entre 15 y 20 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Dividir a los componentes del grupo en subgrupos de tres, cuatro o cinco miembros.</p> <p>Cada grupo deberá calcular el promedio de edad de los/as componentes del grupo en años, meses y días. Lo apuntarán en un folio. Elegirán un/a portavoz para que los represente.</p> <p>Una vez finalizada esta primera etapa se sentarán todos/as en círculo y los/as portavoces expondrán la conclusión a la que han llegado. Se calculará entonces la edad de todos/as los integrantes del grupo.</p>
Evaluación:	Se analizará una vez finalizado el juego los problemas surgidos, las dificultades que han encontrado, etc.
Notas:	
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	SÉ DE TI..., NO SÉ DE TI...
Objetivo:	Propiciar un conocimiento mayor de los participantes en un grupo. Crear un clima de confianza en el grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 20 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Colocados en círculo, se pide a los participantes que de forma espontánea, sin ningún orden establecido, se dirijan en voz alta a alguna de las personas conocidas con una frase que comience por “sé de ti” y continúen diciendo “en cambio, no sé de ti”. También pueden dirigirse a una persona desconocida pero que haya despertado su interés. Lo harían comenzando la frase con “no sé de ti”. A las personas interpeladas se les pide que ratifiquen lo expuesto, que faciliten la información solicitada y que, en uno y otro caso, amplíen la información solicitada con datos relacionados o no con lo comentado.
Evaluación:	Se analizará una vez finalizado el juego los problemas surgidos, las dificultades que han encontrado, etc.
Notas:	
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	¿TÚ TAMBIÉN?.
Objetivo:	Favorecer que los participantes se conozcan e iniciarlos en el trabajo en grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Folios y bolígrafos.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se comienza pidiendo que todos dividan su folio, manteniéndolo de forma apaisada, en 6 partes verticalmente y 10 horizontalmente. En cada uno de los 10 rectángulos del margen izquierdo han de escribir algo que crean puede ser común en varios de los participantes (está casado, juega al tenis, etc.).</p> <p>A continuación se les pide que intercambien su folio con otro/a participante. Hecho esto comienza la búsqueda de cinco personas que cumplan la primera condición, cinco que cumplan la segunda, etc., e irán anotando sus nombres en las casillas que queden a la derecha de lo escrito.</p> <p>El ejercicio termina transcurrido el tiempo previamente fijado.</p>
Evaluación:	Se analizará una vez finalizado el juego los problemas surgidos, las dificultades que han encontrado, etc.
Notas:	
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	DESCUBRIR SENTIMIENTOS.
Objetivo:	Encontrar en los/as componentes de tu grupo aquellos sentimientos que se encuentran en la persona humana.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un folio con el esquema que aparece en el siguiente folio y un bolígrafo.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se dará a cada componente del grupo un folio con el cuestionario que aparece en el siguiente folio.</p> <p>Se trata de encontrar a alguno de nuestro grupo que haya tenido alguna vez el sentimiento que se te indica a la izquierda.</p> <p>Una vez rellenado el cuestionario se entablará un diálogo entre los/as miembros. Cada uno explicará la razón que le ha llevado a relacionar el sentimiento con la persona.</p> <p>Procurar que un nombre no salga más de dos veces (si el grupo es pequeño, se le podrá nombrar un mínimo de dos veces).</p> <p>También te puedes incluir tu mismo.</p> <p>En los cuadros en blanco puedes añadir aquellos otros sentimientos que tú hayas visto reflejados/as en otras personas del grupo.</p>
Evaluación:	El/la animador/a preguntará a los/as chicos/as si se han visto reflejados en los sentimientos del cuestionario y que han pensado de las razones aducidas por sus compañeros/as.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	FRASES AFIRMATIVAS.
Objetivo:	Descubrir los aspectos positivos que tienen los/as componentes del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Folios en blanco. Igual número de folios que los/as componentes del grupo.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos/as los componentes del grupo se sentarán en círculo, cada uno/a cogerá un folio y pondrá su nombre en la parte superior del mismo.</p> <p>Cada uno/a cogerá un folio y pondrá en el borde inferior de él una frase de estima dirigida a la persona cuyo nombre figura en la parte superior. Luego lo doblará de forma que nadie vea lo que ha escrito. Lo vuelve a poner en el centro del círculo.</p> <p>Cuando todos/as hayan escrito algo de todos/as los/as compañeros/as, cada uno/a cogerá su cuartilla y leerá en voz alta al resto de los/as compañeros/as lo que pone en ella.</p>
Evaluación:	<p>Al final de la sesión el monitor/a preguntará a los/as chicos/as si les ha costado encontrar frases afirmativas sobre cada uno/a de los componentes del grupo (nosotros/as muchas veces no nos fijamos más que en los aspectos negativos que tienen las personas).</p> <p>Se evaluarán también las frases afirmativas escritas sobre cada uno de los chicos/as.</p>
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	COMPARTIR CUALIDADES.
Objetivo:	Reforzar el conocimiento propio y el que tenemos de los demás.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un hexágono grande por grupo cortado en 6 trozos y un bolígrafo.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se divide al grupo en subgrupos de 6 personas. Se entrega a cada grupo un hexágono cortado en seis partes. Cada parte llevará un número en el reverso. Se entrega a cada miembro del grupo los seis trozos del hexágono que llevan el mismo número.</p> <p>Se sitúa en el centro del subgrupo una persona cada uno/a de las demás escribe en un trozo del hexágono una cosa positiva del/de la compañero/a. Sólo se pueden escribir cualidades reales. Una vez que todos/as hayan acabado leerán lo que han escrito. Luego otra persona pasa a ocupar el lugar del centro y se repite el ejercicio.</p> <p>Sólo se deben decir cualidades, evitar que éstas se repitan. Conviene que antes de ponerse a escribir haya unos momentos de reflexión. Es necesario que el ejercicio se haga con sinceridad.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se les ha parecido el ejercicio, que cualidades han descubierto en ellos mismos o en los demás, si les ha costado encontrar cosas positivas sobre sus compañeros/as.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	CONSTELACIÓN DE SÍMBOLOS.
Objetivo:	Crear un clima de confianza y descubrir aspectos positivos de las personas.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 6 personas.
Material:	Un folio y un bolígrafo.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se divide al grupo en subgrupos de 6 personas. Cada uno debe escoger para los/as otros/as cinco compañeros/as un símbolo que represente su manera de ser, indicando el motivo por el que lo representa así. Después de unos momentos de silencio se dicen los símbolos que hayan sido elegidos para los/as demás. Ejercicio útil para convivencias. Todos los símbolos deben referirse a cualidades positivas.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se les ha parecido el ejercicio y <i>si</i> se sienten identificados con los símbolos que los/as compañeros/as han escogido para ellos/as.
Notas:	
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	PALABRA – CLAVE.
Objetivo:	Animar a la participación y conocer la manera de pensar de los/as demás miembros del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Sentados todos/as en semicírculo frente a una pizarra, se les invita a acercarse y escribir con una sola palabra sus deseos o expectativas. Cada uno/a se acerca y escribe en la pizarra cuantas veces quiera, sólo una palabra cada vez.</p> <p>En un segundo momento, los/as participantes se acercarán a la pizarra y tacharán las palabras que no les gusten. Se pueden tachar las palabras propias o las de otras personas. No se puede añadir nada a lo escrito.</p> <p>En un tercer momento, los participantes se podrán acercar a la pizarra y subrayar aquellas palabras que más les gusten o que juzgen de mayor importancia.</p> <p>En un cuarto momento, se entablará un diálogo sobre una de las palabras que haya sido elegida por la mayoría.</p>
Evaluación:	<p>Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al ver como sus palabras eran tachadas o subrayadas por los/as demás miembros del grupo.</p> <p>Señalar la importancia que tiene el ser aceptado o rechazado por los demás.</p>
Notas:	Ninguno.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	CONOCIÉNDOSE.
Objetivo:	Tratar de profundizar en el conocimiento de los/as demás compañeros/as.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un folio en blanco y un bolígrafo.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Los/as participantes reciben cada uno/a una hoja en blanco y, considerándola en sentido alargado la separan en tres partes mediante rayas horizontales. Cada uno/a anota en la parte superior de la hoja los acontecimientos que considera positivos en su existencia, en la segunda parte los aspectos negativos en correspondencia o no con los anotados en la primera parte.</p> <p>Una vez finalizada esta primera parte, el/la animador/a pedirá que se coloquen por parejas. Cada uno tiene 10 minutos para presentar al otro/a su cartel. Tratarán de hacer un resumen entre los/as dos de los acontecimientos positivos y negativos.</p> <p>Para finalizar, todos/as se colocarán en un grupo y cada uno/a tendrá que presentar a su pareja con lo expuesto en el resumen.</p>
Evaluación:	El/la animador/a pedirá a cada persona que diga cómo ha vivido y sentido el juego.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	OPCIONES CONVERGENTES.
Objetivo:	Tratar de profundizar en el conocimiento de los/as demás compañeros/as.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un folio en blanco y un bolígrafo.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Los/as participantes se agrupan de dos en dos según propia elección. Se les pide que elijan a una persona que les sea desconocida. Disponen de 15 minutos para elaborar conjuntamente tres temas de trabajo que juzgen interesantes para empezar el curso.</p> <p>Pasado este tiempo se reúnen en gran grupo y escriben en la pizarra los temas propuestos.</p> <p>Se distribuyen de nuevo en grupos integrados esta vez por dos parejas, estos seleccionarán durante 10 minutos dos temas de los propuestos.</p> <p>Se reúne otra vez el gran grupo y se seleccionan los temas elegidos por cada cuarteto. Se marca el orden de prioridad y la manera de tratar los temas seleccionados.</p>
Evaluación:	El/la animador/a pedirá a cada persona que es lo que ha sentido al trabajar con otra con la que ha tenido poco trato y los problemas que han surgido en la selección y elaboración de los temas.
Notas:	
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	EL NIDO.
Objetivo:	Favorecer el conocimiento entre los/as participantes de un grupo a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un gran papel, pinturas, bolígrafos y algún dado.
Tiempo:	Indefinida.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Cada uno/a de los/as participantes se buscará un objeto que le sirva de ficha. Colocará esta sobre el papel y dibujará alrededor el nido. El que empieza tira el dado. Si sale un cuatro, dibujará cuatro casillas a partir del nido y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda, que escribirá junto a la casilla. La misión/prenda tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella.</p> <p>Los/as siguientes jugadores/as irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo otras nuevas. Si la casilla en la que caen esta vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.</p>
Evaluación:	Se hablará sobre lo que ha aportado el juego al grupo y lo que ha significado para cada uno/a de los/as participantes.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA.
Objetivo:	Aprender a percibir una situación desde el punto de vista de otra persona.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un folio y un bolígrafo.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Contestar a estas tres preguntas:</p> <p>EL YO: ¿Qué es importante para mí?, ¿Qué es lo que me hace único?, ¿Cuáles son mis puntos débiles y mis puntos fuertes?, ¿Quién y qué han hecho de mí lo que soy?</p> <p>EL YO Y LOS OTROS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes?, ¿Quiénes son mis héroes, mis modelos?, ¿Qué tipo de diferencia tengo y con quién?, ¿Cómo se arreglan estás diferencias?</p> <p>EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana?, ¿qué influencia podría ejercer en ella?, ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad?</p> <p>Los/as participantes primero responden como creen que responderían los de otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista.</p>
Evaluación:	Se analizarán las diferencias entre las reacciones prejuizadas y las reales. Pensar en las consecuencias de nuestros prejuicios.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	¿QUÉ SABES DE...?
Objetivo:	Profundizar en el conocimiento de los/as compañeros/as, Crear un clima de sintonía afectiva entre los miembros del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un folio con las preguntas que se especifican a continuación y un bolígrafo.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se rellenan los cuestionarios de manera individual (15 ó 20 minutos). Si alguno termina antes de tiempo se le invita a poner dos nombre en cada una de las preguntas. Para rellenarla los chicos/as han de moverse y preguntar a todos los demás miembros del grupo. Esto puede suponer un cierto desorden por lo que habrá que poner algunas normas (no correr por la sala, hablar en voz baja, etc.). Una vez rellena la encuesta esta se pone en común. El orden será el que ellos marquen, sin tratar de forzar las respuestas.
Evaluación:	Se realizan por parte del monitor/a preguntas relativas a como se han sentido ellos reflejados en el juego al verse descubiertos en sus actividades, en sus aficiones, en sus cualidades, También se pueden analizar las consecuencias que para la marcha posterior del grupo ha tenido esta actividad. Individualmente podrá servir para conocer el grado de conocimiento que tenemos de los componentes del grupo.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

CUESTIONARIO DEL JUEGO DE CONOCIMIENTO: ¿QUE SABES DE ..?

Vas a rellenar el cuestionario siguiente. Para ello debes buscar entre los miembros de la clase uno/a que reúna las características que se piden en la pregunta, Pero ...

!Atención!. No repitas dos veces el mismo nombre en todo el cuestionario. Se puede consultar la respuesta con el interesado.

Si ya sabes algo antes es preferible que no pongas ese nombre y descubras otro con la misma característica.

!Animo! !Y a la búsqueda!

Tienes 15 minutos para realizarlo.

BUSCA ENTRE LOS MIEMBROS DE TU GRUPO UNA PERSONA...

1. ¿Qué toque un instrumento musical?

2. ¿Qué tenga un pasatiempo poco corriente?

3. ¿Qué cumpla los años el mismo día o mes que tú?

4. ¿Qué colecciona alguna cosa?

5. ¿Qué haya salido fuera de España?

6. ¿Qué le guste el mismo tipo de música que a tí?

7. ¿Qué realice alguna actividad en la parroquia?

8. ¿Qué haya leído un mismo libro que tú?

9. ¿Qué le guste mirar a las estrellas?

10. ¿Qué vea poca televisión?

11. ¿Qué le guste levantarse tarde de la cama?

12. ¿Qué le guste la misma canción que a tí?

13. ¿Qué le guste el mismo tipo de ropa que a tí?

14. ¿Qué tenga un animal en su casa?

15. ¿Qué participe en la eucaristía de los domingos?

16. ¿Que su familia, los que habitan en su casa frecuentemente, está compuesta por más de 4 miembros?

17. Inventate una pregunta

18. Señala una persona del grupo a quien te gustaría conocer un poco más

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	LA NAVE ESPACIAL.
Objetivo:	Desarrollar el conocimiento en diversos aspectos de los /as componentes de un grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Hoja preparada con preguntas.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se propone al grupo que antes de despegar y de iniciar otro trabajo se realicen un "chequeo" o verificación. Se les entrega la ficha preparada. Han de responder personalmente a las preguntas. Se realizará una puesta en común sobre los respectivos "chequeos".
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al tener que responder a dichas preguntas y sobre como se ha desarrollado el diálogo posterior.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	EL CORRO DE LA TARDE.
Objetivo:	Favorecer la autoestima y la cohesión grupal. Aprender a pensar en positivo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	10 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Sentados en círculo. El animador/a explica lo que cada persona del grupo tiene que decir. A modo de ejemplo: - Decir la flor, el animal o el árbol que te recuerda la persona que está a tu lado, y por qué. - Decir una cualidad de la persona situada a tu izquierda y ofrecer una de tus cualidades positivas a la de tu derecha. - Decir una palabra, dos o tres, que expresen tus sentimientos agradables al estar con el grupo.
Evaluación:	¿Te fue fácil decir cualidades positivas?, ¿escuchar las tuyas?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	SMYE.
Objetivo:	Desarrollar la capacidad de observación. Ser conscientes de los distintos tipos de valoraciones a los que se nos somete.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Papel, pegatina o trozo de cartulina y rotuladores.
Tiempo:	Todo el día.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Consiste en llevar una etiqueta pegada en el pecho con las siglas SMYE (Soy Maho Y Espabilado). Se trata de ponérsela por la mañana y cada vez que alguien te califique negativamente te quitas un trocito, colocándotelo de nuevo, con cello, cada vez que recibas un comentario positivo.
Evaluación:	Analiza las distintas reacciones y los motivos de las mismas. ¿Qué tipo de valoraciones se producen más, en qué situaciones y con qué tipo de personas?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	LECTAR DIBUJOS.
Objetivo:	Tratar de conocer a los miembros de un grupo clase mediante un juego de distensión.
Participantes:	Gran grupo. Parejas.
Material:	Útiles para dibujar y dibujos que haya que reproducir (tantos dibujos como parejas).
Tiempo:	15 minutos.
Consignas de partida:	Dejar bien claro, que hasta el final de TODO el ejercicio no se pueden mirar los dibujos ni de la propia pareja, ni de las otras. Precisamente la evaluación será en base a comparar los dos dibujos realizados con diferentes reglas.
Desarrollo:	<p>El grupo se divide por parejas que se sitúan espalda contra espalda y sin tocarse. Nombrar en cada pareja un emisor y un receptor. El emisor tiene ante sí la lámina con el dibujo y se lo tiene que dictar al receptor para que éste lo vaya reproduciendo. El dictado será por medio de la palabra, no se permitirán gestos ni reproducciones en el espacio.</p> <p>Podemos repetir todo el ejercicio cambiando los roles dentro de las parejas y con un nuevo dibujo. Para la segunda vez sería bueno utilizar algo más abstracto o figuras más irregulares.</p> <p>Variante: uno de los componentes del grupo puede dictar al resto del grupo el dibujo. El grupo no verá el dibujo y no podrá hacer preguntas.</p> <p>Variante: el que dicta el dibujo sólo podrá contestar a las preguntas que le hagan sus compañeros.</p>
Evaluación:	Se comparan los dibujos realizados pudiendo hablar y sin poder hacerlo. Se puede comparar el tiempo que tomó realizarlo de una forma y de otra, así como la precisión. ¿cómo se sintieron sólo escuchando?, ¿sólo dictando? , ¿Pudiendo hablar ambos?, ¿qué tipo de “comunicación” se daba en un caso y en el otro?, ¿cómo influyen otros canales: mirada, expresión de la cara, etc.?, ¿problemas de la comunicación verbal?, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONOCIMIENTO
Título:	EL CHICO Y LA CHICA.
Objetivo:	Tratar de responder a aquellas inquietudes que les han movido a formar grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Bolígrafo y una silueta de un chico o una chica tamaño folio y una silueta mayor del mismo chico/a.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>En un primer momento, se entrega a cada chico/a una silueta. Leerán individualmente las preguntas responderán por escrito a las cuestiones que allí se les indican (10 minutos).</p> <p>En un segundo momento, se nombrará un secretario/a para recoger las conclusiones a las que se vaya llegando. Cuando todos vayan acabando la primera parte se leerá en voz alta las respuestas que haya dado cada uno a las preguntas. Se abrirá un pequeño coloquio sobre cada pregunta, tratando de llegar a unas conclusiones (10 minutos).</p> <p>Una vez finalizada la etapa de debate, el secretario junto con otros componentes del grupo se encargará de escribir en la silueta, de mayor tamaño, las conclusiones a las que han llegado los componentes del grupo (10 minutos).</p> <p>Variante: cuando hayan terminado de contestar a todas las preguntas, en vez de leer cada componente sus contestaciones, se colocarán todas las siluetas en un montón y cada uno de los componentes elegirá una de ellas. Se leerá en voz alta lo que ha contestado, la persona que lo haya escrito podrá exponer las razones por las que lo ha hecho. Después, cada uno conservará el dibujo que le haya tocado.</p>
Evaluación:	Se preguntará por parte del animador, a cada uno de los componentes del grupo, los aciertos y las dificultades que han encontrado en la realización de la silueta.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

AFIRMACIÓN

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo (autoconcepto, capacidades, etc.) como en relaciones a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, etc.).

Se trata, a veces, de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal o no verbal, potenciando la aceptación de todos en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo.

Tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos se sientan a gusto, en un ambiente motivador.

La evaluación de estos juegos es muy importante.

Eficiencia máxima	La alternativa del juego I
Esculturas	La alternativa del juego I
El amigo desconocido	La alternativa del juego I
Si yo fuese...	La alternativa del juego I
La espiral	La alternativa del juego I
Afecto no-verbal	La alternativa del juego I
Las gafas	La alternativa del juego I
	Tutoría con adolescentes (pag 187)
Valentinas	La alternativa del juego II
La cinta amarilla	La alternativa del juego II
Mi árbol	La alternativa del juego II
Autoafirmación	La alternativa del juego II
Venderse	Educación para la solidaridad (pag 65)
La persona más importante del mundo	Educación para la solidaridad (pag 65)
El libro de "Yo soy Maravilloso"	Jugar a la paz (pag 14)

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	LAS GAFAS.
Objetivo:	Comprender el punto de vista de los otros/as y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Monturas de gafas viejas, sin cristal, o de alambre o de cartulina.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Los/as participantes han de concentrarse en percibir la realidad a través del prisma que suponen unas gafas.
Desarrollo:	El animador/a plantea: “Estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros/as?”. Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios/as (gafas de la “confianza”, del “replicón”, “del yo lo hago todo mal”, “del “todos me quieren”, “del nadie me acepta”, etc.).
Evaluación:	En grupo. Cada uno/a puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el inicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	VENDERSE.
Objetivo:	Profundizar en el conocimiento de uno/a mismo/a.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Cada persona se imagina que es un charlatán callejero que debe vender su mercancía. Mercancía que es “él mismo”. Así pues, uno a uno irán pasando y diciendo a los demás sus virtudes como si estuviera intentando que los demás lo compren.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al verse descubiertos en sus actividades, en sus aficiones, en sus cualidades, ...
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	LA CINTA AMARILLA.
Objetivo:	Adquirir una experiencia personal sobre ser diferente. Estimular la capacidad de autoafirmarse en un medio hostil.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una cinta amarilla y una libreta para apuntar las reacciones, por participante.
Tiempo:	Una hora.
Consignas de partida:	No quitarse la cinta amarilla en ningún momento mientras dure el ejercicio. Ni poner en evidencia que es está haciendo un ejercicio.
Desarrollo:	Las personas participantes se colocan, durante un tiempo establecido (una hora, un días, etc.) una cinta amarilla atada alrededor del brazo de forma ostensible. Cada participante tiene que anotar en un cuaderno las reacciones que el hecho produzca.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo ¿cómo se han sentido?, ¿qué tipos de reacciones se produjeron?, ¿qué pensáis que sienten y viven las personas de otra raza, color de la piel?, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	EFICIENCIA MAXIMA.
Objetivo:	Valorar y plantear la seguridad en sí mismo/a en relación a las presiones sociales y del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una caja ancha, un frasco estrecho y 75 clips.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Seis voluntarios/as son invitados a dejar la sala. La experiencia se explica al resto del grupo. Después, los voluntarios son llamados uno por uno y se les pide someterse a un test de destreza manual (capacidad de movimientos rápidos y precisos). A los dos primeros voluntarios/as se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 25 clips en 20 segundos, mientras que a los dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de 40. A los dos últimos se les dice que es también de 40 y se añade un factor más, por ejemplo “una prenda” o un premio.</p> <p>Antes de empezar, cada vez, se pregunta al voluntario/a cuantos clips cree poder transferir a la caja; después del ejercicio se le pide que establezca un segundo pronóstico para la persona siguiente.</p>
Evaluación:	<p>Podría tratar sobre nuestra forma de reaccionar ante las presiones del grupo y las normas sociales y nuestra forma de hacer criterios personales, bien sea aceptando aquellos o combatiéndolos, pero raramente ignorándolos (normas de trabajo, competitividad, etc.).</p> <p>¿Qué es más importante, lo que se siente o los criterios de los otros/as?.</p>
Notas:	Puede dar pie a analizar la competición internacional (en comercio, en armamentos, etc.). Es interesante ver la amplificación del proceso cuando se añade el factor “miedo” (“la prenda”). Consecuencias personales del sentimiento de fracaso o de éxito (fenómeno de evasión).
Observaciones:	

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	ESCULTURAS.
Objetivo:	Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. Favorecer la toma de conciencia del cuerpo.
Participantes:	Grupo clase. Se divide por parejas.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	El juego se hace en silencio.
Desarrollo:	Se juega por parejas, en las que uno/a hace de modelo y otro/a de escultor/a. El/la modelo deja que el escultor/a le mueva los brazos, piernas, cuerpo,... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no-verbal. Una vez finalizada la escultura, se intercambian los papeles.
Evaluación:	Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno/a, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación etc. Luego puede hacerse en el grupo.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	SI YO FUESE
Objetivo:	Favorecer el conocimiento y la afirmación de todo/as los participantes en el grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una tarjeta o postal por persona. Algo para escribir. Chinchetas y un papel o pared.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Cada uno/a rellena su tarjeta en silencio durante un tiempo de 5 minutos.
Desarrollo:	<p>Se reparten las tarjetas, que llevan escritas unas cuantas frases para contestar, de este tipo: Si y fuera un coche, sería un ...; si yo fuera un lugar geográfico sería ...; si yo fuera un animal, sería un ...; si yo fuera una música, sería ...; etc.</p> <p>Cuando todos/as hayan terminado, se recogen las cartas, se barajan y se vuelven a repartir, cada uno/a irá leyendo en voz alta sucesivamente la tarjeta que le ha correspondido. El grupo tiene que averiguar quién la escribió discutiendo entre ellos/as.</p> <p>Cuando se ha averiguado, se toma la tarjeta, se le pone el nombre y se coloca en el panel o pared.</p>
Evaluación:	Puede girar en torno a las dificultades encontradas para identificarse con algo concreto o abrir un diálogo por parejas sobre qué persona cree el otro/a que eres sobre la base de las respuestas.
Notas:	<p>Este juego es más adecuado para grupos en los que los/as participantes no se conocen mucho, aunque en caso contrario se puede invertir y hacer que cada persona elija un compañero/a y sin decirlo vaya respondiendo a las preguntas que le vayan haciendo, y quizás nos encontremos con alguna sorpresa.</p> <p>Las frases se pueden cambiar según el tipo de grupo, y la edad de los/as participantes.</p>
Observaciones:	

PREGUNTAS:

Si yo fuera un coche, sería un ...

Si yo fuera un lugar geográfico sería ...

Si yo fuera un animal, sería un ...

Si yo fuera una música, sería ...

Si yo fuera una flor, sería ...

Si yo fuera un cantante, sería ...

Si yo fuera un objeto, sería ...

Si yo fuera un libro, sería ...

Si yo fuera un color, sería ...

Si yo fuera una acción, sería ...

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	LA ESPIRAL.
Objetivo:	Favorecer el sentimiento de grupo, la acogida y el contacto de los/as participantes. Coordinación de movimientos.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	10 minutos.
Consignas de partida:	Movimientos suaves y no muy rápidos. No oprimir en exceso.
Desarrollo:	El grupo forma una larga cadena, tomados por las manos. La persona que está en un extremo comienza a girar sobre sí misma, mientras el resto de la cadena gira en sentido contrario. Así, hasta quedar todos/as apretados en un fuerte abrazo.
Evaluación:	Valorar cómo se ha sentido cada uno/a en el juego y cómo ha sentido al grupo y la comunicación que se ha dado en la espiral (situaciones provocadas por la carencia de espacio físico, toma de decisiones para realizar movimientos, etc.)
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	APECTO NO-VERBAL.
Objetivo:	Estimular el sentimiento de aceptación en grupo mediante expresión no-verbal.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	El juego tiene que hacerse en silencio.
Desarrollo:	Un/a participante, con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Estos se le van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no-verbal, de la manera que deseen, durante un tiempo de 2 ó 3 minutos. Luego la persona del centro cambia, hasta que participen todos/as los que quieran.
Evaluación:	Esta experiencia de afecto del grupo es muy inusual e importante. La evaluación puede ser necesaria para dejar expresar a cada persona cómo se ha sentido, pero una discusión no ayuda y puede diluir los sentimientos. En niños/as pequeños/as, el tiempo puede ser excesivo.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	MI ÁRBOL.
Objetivo:	Favorecer el conocimiento propio y de los demás. Estimular la autoafirmación y la valoración positiva de los demás. Mejorar la confianza y comunicación del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Útiles de escribir.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguno.
Desarrollo:	Cada persona dibuja un árbol, el que más le guste, con sus raíces, ramas, hojas y frutos. En las raíces escribe las cualidades y capacidades que cree tener. En las ramas puede ir poniendo las cosas positivas que hace. Y en las hojas y frutos, los éxitos o triunfos. A continuación se hace la puesta en común, en el transcurso de la cual, cada participante puede añadir “raíces” y “frutos” que los/as demás le reconocen e indican.
Evaluación:	¿Te valoras lo suficiente?, ¿han encontrado los demás muchas cosas que tú no habías valorado?, ¿cómo te has sentido?, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	AUTOAFIRMACIÓN.
Objetivo:	Favorecer el conocimiento propio y de los demás. Aceptarse a si mismo/a.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Útiles de escribir y folios
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Realizar el ejercicio en silencio.
Desarrollo:	<p>Todo el grupo sentado en círculo. El animador/a invita a que cada cual, sin hablar ni mirar a nadie, escriba las características positivas que más valora de sí mismo/a en el folio. Al menos habrán de ser 4. Se pueden expresar con una palabra, una frase o un dibujo. El animador/a también participa, y estimula al grupo afirmando como todo el mundo tiene muchas más de 4.</p> <p>A continuación, en silencio, todas las personas pasean por la sala con su papel sobre el pecho, de forma que todo el mundo pueda leerlo.</p> <p>Si hay tiempo, se pueden hacer parejas o tríos que quieran preguntarse más detalles a cerca de lo que tienen escrito.</p>
Evaluación:	¿Te valoras lo suficiente?, ¿han encontrado los demás muchas cosas que tú no habías valorado?, ¿cómo te has sentido?, ¿qué imagen propia tenemos?, ¿nos aceptamos y queremos?, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	AFIRMACIÓN
Título:	SILUETAS DE APRECIO.
Objetivo:	Identificarse con su cuerpo. Favorecer la autoestima. Estimular la actitud de valoración positiva ante otras personas.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Papel continuo, útiles de dibujar.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se coloca el papel continuo sobre la pared para que las personas del grupo, por parejas, dibujen sus siluetas. Después se recortan y se pintan, colocándose en la pared para que sean rellenadas con frases afirmativas por las demás personas del grupo. Se pueden hacer siluetas de una persona cada semana "el chico/a de la semana", hasta completar el grupo. O bien en un momento dado la de alguna persona que necesita ser afirmada.
Evaluación:	
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

CONFIANZA

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse par un trabajo en común.

Antes de empezar a trabajar estos juegos el grupo debe conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados crecientes de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

Errores en la utilización de estos juegos:

- Ir se hacia la competitividad o hacia la broma.
- El juego no se hace bien o mal, sino que tiene su propia dinámica y valor según los participantes.
- No tener en cuenta las personas que realizan el juego.

La evaluación es imprescindible.

El viento y el árbol	La alternativa del juego I
Equilibrio	La alternativa del juego II
Equilibrio colectivo: la estrella	La alternativa del juego II
Barómetro de confianza	La alternativa del juego II
Pareja de estatuas	La alternativa del juego II
Abanico de estimas	Educar para la solidaridad (pag 64)
Compartir cualidades	Tutoría con adolescentes (pag 134)
	Jalelio
El espejo mágico	Tutoría con adolescentes (pag 137)
Collage	Tutoría con adolescentes (pag 139)
Constelación de símbolos	Tutoría con adolescentes (pag 141)
Sodisac	Tutoría con adolescentes (pag 143)
Secretitos	Jugar a la paz (pag 19)
Artistas	Jugar a la paz (pag 20)
	Jalelio

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	EQUILIBRIO.
Objetivo:	Favorecer la confianza en uno/a mismo y en el otro/a. Estimular la cooperación y el sentido del equilibrio.
Participantes:	Grupo clase. Dividirse en parejas.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Es importante invitar a que las parejas se formen entre personas desproporcionadas físicamente.
Desarrollo:	Las personas participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja. Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan, etc.
Evaluación:	¿Cómo nos sentimos?. ¿Fue fácil encontrar el equilibrio?. ¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	EQUILIBRIO COLECTIVO: LA ESTRELLA.
Objetivo:	Favorecer la confianza y la cooperación y cohesión grupal. Estimular el sentido del equilibrio.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Hay que dejarse caer muy despacio para conseguir el equilibrio del grupo.
Desarrollo:	Todo el grupo en círculo, dados de la mano, con las piernas un poco abiertas y separados hasta tener los brazos estirados. El grupo se numera del 1 al 2. Las personas que tienen el número 1 irán hacia delante y las del 2 hacia atrás. Hay que dejarse caer hacia atrás o hacia delante muy despacio hasta conseguir el punto de equilibrio. Una vez conseguido se pueden cambiar, los 1 irán hacia atrás y los 2 hacia delante. E, incluso, acabar intentando pasar de una posición a otra de forma ininterrumpida.
Evaluación:	¿Qué dificultades se produjeron?. ¿Qué problemas hay en la vida real para confiar en un grupo y lograr cooperar cada cual desde sus potencialidades?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	PAREJA DE ESTATUAS.
Objetivo:	Favorecer la confianza y la cooperación y cohesión grupal. Fomentan la confianza.
Participantes:	Grupo clase. Dividirse por parejas.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	En parejas, una de las personas adopta una posición como si fuera una estatua. Otro/a con los ojos tapados, tiene que descubrir la postura, para posteriormente imitarla. Una vez que cree haberlo conseguido, los observadores le destapan los ojos para comparar los resultados. A continuación se van cambiando los papeles. Variante: Hacerlo con grupos de 3 – 4 personas en cada papel (estatuas – imitadores). Las que están con los ojos cerrados pueden hablar entre sí.
Evaluación:	¿Cómo hemos sentido la comunicación y el contacto físico?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	BARÓMETRO DE CONFIANZA.
Objetivo:	Evaluar el grado de confianza y acuerdo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Material para escribir. Fichas con las expresiones enunciadas.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Cada persona individualmente debe responder a la escala que se presenta más adelante. El animador/a muestra cada una de las expresiones en una tarjeta o ficha, tal como aparece en la escala.</p> <p>La primera serie de expresiones se refiere al grupo; la segunda a los miembros individuales. Hay que ordenar las dos series de tarjetas, cada una por un lado, de forma que la expresión que mejor vaya con la opinión del grupo tendrá el número 1, y la peor el número 12. A continuación se suman los números que están en los paréntesis de las 4 primeras tarjetas (por separado para cada serie de tarjetas). Luego se ponen esas sumas en la escala del barómetro “de acuerdo” que figura más adelante.</p>
Evaluación:	<p>Se comentan los resultados obtenidos en la escala respecto a cuatro aspectos: conflicto, adaptación, desacuerdo y acuerdo.</p> <p>Comenta cómo te has sentido, qué piensas de estos resultados, etc.</p>
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

MATERIAL:

Primera serie de tarjetas:

En el grupo he observado lo siguiente:

Había mucho calor y amistad.

Abundaban los comportamientos agresivo – destructivos.

Los miembros del grupo estaban poco interesados e integrados.

Algunos miembros del grupo trataban de dominar y coger el liderazgo.

Nos entendíamos admirablemente.

Se echaba en falta algo de ayuda.

Buena parte de las conversaciones eran intrascendentes.

Estábamos plenamente volcados en nuestro trabajo.

Todos fueron sumamente corteses.

Había un profundo malestar.

Trabajábamos en cuestiones de procedimiento.

Discutíamos sobre cuestiones referentes a nuestro trabajo.

Segunda serie de tarjetas:

En mi mismo/a he observado lo siguiente:

Con algunos/as fui amistoso y cordial.

Apenas mostré interés.

Estuve concentrado/a en la tarea.

Fui atacado por varios/as.

Me adueñé del liderazgo del grupo.

Me mostré cortés con todos/as.

Mis propuestas fueron generalmente desacertadas.

Fui un simple comparsa.

Acepté fácilmente las propuestas del grupo.

Me encontraba disgustado/a.

Fui vivaz y agresivo/a.

Fui bien comprendido por todos/as.

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	ABANICO DE ESTIMAS.
Objetivo:	Favorecer la confianza y la cooperación y cohesión grupal. Fomentan la confianza.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Papel y bolígrafo.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Sentados en círculo cada persona escribe su nombre en la parte alta de la hoja y pasa la hoja a la persona de su izquierda. Esta le escribe algo que le ha gustado de la persona anterior y sigue pasando la hoja hacia la izquierda. La siguiente persona también escribe algo que le gusta de la persona cuyo nombre pone en la hoja y se la pasa al siguiente. Así, hasta que dando una vuelta completa vuelva a su propietario.</p> <p>Para evitar que nadie se vea influido por lo que pongan las personas anteriores se puede doblar el papel en abanico y cada persona escribir su mensaje en uno de los pliegues del abanico.</p>
Evaluación:	¿Qué hemos pensado al pensar que estaban escribiendo de nosotros/as?, ¿cómo nos hemos sentido nosotros al escribir de los demás compañeros/as?, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	COMPARTIR CUALIDADES.
Objetivo:	Crear un clima positivo de confianza y comunicación interpersonal. Reforzar el propio conocimiento y el conocimiento que tenemos de los demás.
Participantes:	Grupo clase
Material:	Seis hexágonos grandes, uno por grupo, cortados en seis trozos. Útiles de escribir.
Tiempo:	45 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se divide la clase en grupos de 6. Se entrega a cada grupo seis hexágonos, cortados en seis partes cada uno. Cada uno de los trozos lleva en el reverso un número. Se entrega a cada miembro del grupo los seis trozos del hexágono que llevan el mismo número. Instrucciones para el profesor/a: Uno cualquiera del grupo se ofrece como voluntario para ser FOCO, y se coloca en el centro del grupo. Cada uno de los demás miembros del grupo toma un trozo de hexágono y escribe en él: TODAS LAS COSAS POSITIVAS QUE PUEDA ACERCA DEL COMPAÑERO/A FOCO. Sólo se pueden escribir cualidades reales. Lo que escribáis que sea verdad. Antes de empezar, reflexionad unos momentos sobre las cualidades del compañero/a. Cuando hayan terminado, cada uno dice al que ha hecho de FOCO las cualidades que ha puesto y le entrega su trozo de hexágono. Luego se ofrece otro voluntario y se repite el ejercicio, hasta que hayan pasado todos los miembros del grupo.
Evaluación:	Se dedica luego unos 15 minutos aproximadamente a un diálogo con la clase sobre el ejercicio realizado. ¿Cómo ha resultado el ejercicio?, ¿habéis descubierto cualidades que no conocíais en algún compañero/a?, ¿os ha costado mucho encontrar cosas positivas que escribir de vuestros compañeros/as?, ¿a qué es debido?.
Notas:	Deben excluirse totalmente los aspectos negativos. No debe evitarse que se repitan las cualidades sobre un mismo chico/a. Sólo deben decirse o escribirse cualidades reales. Antes de ponerse a escribir debe haber un tiempo de reflexión. El ejercicio debe hacerse con seriedad y concentración.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	COLLAGE.
Objetivo:	Crear un clima positivo de confianza y comunicación en el grupo. Reforzar la imagen positiva de sí mismo y de los demás miembros del grupo y de la clase.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 8 personas.
Material:	Una hoja mural grande para cada grupo. Materiales necesarios para realizar un collage. Tijeras, pegamento y rotuladores.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se divide la clase en grupos de 8. Se entrega a cada grupo el material necesario para hacer un collage. "Vais a realizar un collage que represente las cualidades positivas que tiene cada uno de los miembros del grupo". Dedicad unos minutos a dialogar sobre qué cualidades positivas definen mejor a cada uno de los chicos/as del grupo, y cómo las vais a representar. Construid un collage que exprese este conjunto de cualidades. Nadie del grupo tiene que quedar excluido. Elegid sólo las cualidades positivas. Elegid el mismo número de cualidades para cada uno/a. Cada grupo expone su collage en público. Por turno, cada grupo va explicando qué ha querido expresar en su collage y cómo lo ha expresado. Se puede entablar un diálogo de la clase con el grupo pidiendo aclaraciones.
Evaluación:	¿Cómo se ha desarrollado el trabajo del grupo?, ¿os ha constado mucho encontrar cualidades positivas de vuestros compañeros/as?, ¿a qué creéis que es debido?, ¿habéis descubierto cualidades positivas de algún compañero/a que antes desconocíais?.
Notas:	Sólo se pueden expresar cualidades positivas. Solo deben expresarse cualidades que realmente tengan las personas del grupo.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	CONSTELACIÓN DE SÍMBOLOS.
Objetivo:	Crear un clima de confianza y comunicación interpersonal en el grupo. Descubrir los aspectos positivos que existen en los demás.
Participantes:	Grupo clase. Dividir la clase en grupos de 6.
Material:	Una hoja de papel para cada uno y útiles de escribir.
Tiempo:	45 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se divide la clase en grupos de 6 alumnos. El ejercicio consiste en que cada uno debe escoger para cada uno de los otros cinco compañeros de grupo un SIMBOLO QUE RERESENTE SU MANERA DE SER, indicando el motivo por el que lo representa así. Una estrella, porque sueles acompañar en los momentos difíciles. Una rosa, porque eres simpático. Durante unos minutos están todos en silencio, mientras cada uno escoge los símbolos que mejor representan a cada uno de sus compañeros/as. Después se procede a una puesta en común. Todos van diciendo el símbolo con que han representado a uno de los del grupo. El interesado toma nota y hace su propia constelación de símbolos, con las notas que ha tomado. Luego se procede del mismo modo con cada uno de los demás miembros del grupo. Cuando todos han terminado se tiene un intercambio sobre lo que a cada uno le han dicho y cómo se ve él: si está de acuerdo; si está en desacuerdo; si le han dicho cosas que nunca había pensado, etc.
Evaluación:	¿Cómo ha resultado el ejercicio?, ¿habéis descubierto cualidades que no conocíais en algún compañero/a?, ¿os ha costado mucho encontrar los símbolos?, ¿a qué es debido?.
Notas:	Es importante que todos los símbolos se refieran exclusivamente a cualidades positivas de los demás. El objetivo es que todos/as intenten descubrir lo positivo de los demás y valorarlo; y, al mismo tiempo, que cada uno/a de los miembros del grupo se sienta valorado. El ambiente debe ser de seriedad y sinceridad.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	SEMEJANTES.
Objetivo:	Aumentar la confianza en uno/a y en los/as demás componentes del grupo.
Participantes:	Grupo – clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>En un primer momento el animador/a explicará en que consiste el juego y pedirá unos momentos de silencio.</p> <p>Entonces, pide a algunos/as componentes del grupo (a ser posible de manera voluntaria) que digan personas del grupo semejantes a ellos/as. En una segunda fase del juego todos/as tendrán que decir quienes son semejantes a ellos/as en el grupo.</p> <p>Una vez, que todos hayan dicho sus semejantes se les pedirá a cada uno/a que expliquen porqué son semejantes a esa persona. En el encerado o en un folio en blanco se pondrán los/as participantes y las elecciones que hayan recibido.</p> <p>En una fase final se establecerá un diálogo entre todos/as los/las componentes del grupo para que se comenten los aspectos semejantes que creen tener con otras personas.</p>
Evaluación:	El/la animador/a establecerá un diálogo entre los/as componentes del grupo para que todos/as ellos/as expliquen que es lo que han sentido al ver las semejanzas con otros/as miembros del grupo. Señalar también, por parte de cada uno, los descubrimientos que han realizado al hacer este juego.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	PALMA O PUÑO.
Objetivo:	Desarrollar la confianza entre los/as componentes del grupo.
Participantes:	Grupo – clase.
Material:	Un folio con la tabla que aparece en la siguiente hoja y un bolígrafo.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Los/as jugadores poseerán el gráfico que aparece en la siguiente hoja junto a la tabla.</p> <p>Los/as componentes del grupo se dividen por parejas, a ser posible aquellos componentes que tengan una menor relación entre ellos formarán las parejas. Se colocarán con las manos a la espalda. A una señal del animador/a los/as jugadores enseñarán a sus compañeros/as la mano abierta o el puño cerrado. Cada pareja apuntará el resultado que obtiene en cada jugada, de la siguiente manera: Si los dos sacan el puño, ambos ganan un punto, si ambos sacan la palma, cada uno gana dos puntos, si uno saca puño y otro/a saca palma, quién haya sacado puño gana cuatro puntos y el otro cero. Los resultados se apuntan en la tabla.</p> <p>Cuando todos/as han entendido las reglas de juego, comienza éste. Se enseñan las manos 10 veces. Una vez finalizada esta primera fase se suman los resultados de cada jugador/a y se enseñan los resultados a los demás compañeros/as.</p> <p>Se inicia una segunda parte en la que los/as jugadores/as pueden comentar y negociar con su compañero/a el posible movimiento. Se realizan otras diez jugadas, se apuntan los resultados y se comentan las puntuaciones.</p> <p>Después se inicia una tercera fase que se desarrolla de igual manera que las dos primeras sólo que en vez de ser individuos serán parejas (tendrán que tomar una decisión conjunta antes de sacar la mano, se irán turnando a cada jugada). Anotarán los resultados y se comentarán.</p>
Evaluación:	El/la animador/a realizará preguntas como estas: "¿Cómo os sentisteis?", "¿estabais compitiendo o colaborando?", "¿la segunda vez habéis actuado de una manera diferente?", "¿os habéis puesto de acuerdo en un movimiento y luego os habéis?".
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	ARTISTAS.
Objetivo:	Aumentar la confianza de los componentes del grupo.
Participantes:	Grupo – clase.
Material:	Una copia para cada participante de la siguiente lista u otra parecida y un bolígrafo.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se pide que todos los componentes del grupo enumeren la lista que se les ha dado por orden de preferencia del 1 al 8. El uno para la actividad preferida y el ocho para la menos preferida.</p> <p>Una vez finalizada la ordenación, el animador pide que levanten la mano los que han escogido la primera de la lista y así sucesivamente. Se anotan los resultados de la elección realizada por cada uno de los componentes.</p> <p>Se entabla un pequeño diálogo sobre los resultados.</p> <p>El animador, entonces, realizará la siguiente pregunta: ¿te has encontrado incómodo pensando que, a lo mejor, tendrías que realizar lo indicado en la lista?.</p> <p>Si el animador cree conveniente y siempre sin forzar a los componentes del grupo animará a que se realicen algunas de las opciones elegidas.</p>
Evaluación:	Entablar un diálogo sobre lo que han sentido a la hora de elegir las opciones presentadas y a la hora de realizarlas.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Ordena la siguiente lista de actividades del 1 al 8:

- ___ Leer en voz alta una lectura del libro.
- ___ Caminar sobre la sala con un libro sobre la cabeza.
- ___ Recitar una poesía.
- ___ Contar un chiste.
- ___ Hablar durante tres minutos de tu mejor cualidad.
- ___ Realizar una pantomima sobre una persona.
- ___ Hablar durante tres minutos de aquello que más te gusta de tus compañeros.
- ___ Imitar sonidos de animales para que los demás compañeros los adivinen.

Tipo de juego:	CONFIANZA
Título:	SECRETITOS.
Objetivo:	Desarrollar la confianza entre los componentes del grupo.
Participantes:	Grupo – clase.
Material:	Folios.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Todos en círculo pensamos en el secreto más profundo, escondido, oculto,... No lo vamos a contar. Tranquilos. Pensamos en él... Ahora imaginamos, sólo imaginamos que revelamos ese secreto aquí. ¿Cuál creéis que sería la reacción de los presentes?, ¿se reirían?, ¿lo entenderían?,...</p> <p>Si se quiere se puede responder en alto a estas preguntas.</p> <p>Si hay mucha confianza, los que quieran pueden escribir su secreto, meterlo en su sobre sin nombre, se revuelven todos los sobres, se leen y se comentan.</p>
Evaluación:	<p>Se entablará un diálogo en el que el animador preguntará a los componentes del grupo como se han sentido al tener que pensar en su secreto o tener que contárselo – de una forma no explícita- a otras personas.</p> <p>Tratar de dar respuesta a todos los secretos que aparezcan.</p>
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

COMUNICACIÓN

Se busca estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no - verbal, para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. Los juegos favorecen unas relaciones más cercanas y abiertas.

Tests de atención	Educación para la solidaridad (pag 71)	
Juego de los contrarios	La alternativa del juego I	
El telegrama	La alternativa del juego I	
El micrófono mágico	La alternativa del juego I	
Dictar dibujos	La alternativa del juego	II
	Tutoría con adolescentes (pag 224)	
Inundación	La alternativa del juego	II
Toma de decisiones rápida	La alternativa del juego II	
Ejercicio de la Nasa	La alternativa del juego II	
	Jugar a la paz (pag 57)	
	Aprender jugando Tomo 1.	
Cintas de prejuicios	La alternativa del juego II	
Percepción	La alternativa del juego II	
Libro mágico	La alternativa del juego II	
Torbellino de ideas	La alternativa del juego II	
Palabras cruzadas	La alternativa del juego II	
Afirmaciones en grupo	La alternativa del juego II	
Esto me recuerda	Técnicas participativas para la E.P. (pag 67)	
Comunicación sin saber de que se trata	Técnicas participativas para la E.P. (pag 226)	
Telegrama corto	Técnicas participativas para la E.P. (pag 204)	
Lectura eficiente	Técnicas participativas para la E.P. (pag 207)	
Yo lo miro así	Técnicas participativas para la E.P. (pag 211)	
Cuando yo entro en un Grupo por primera vez...	Tutoría con adolescentes (pag 181)	
El juego de los mensajes	Tutoría con adolescentes (pag 200)	
Una clase con problemas	Tutoría con adolescentes (pag 210)	
Diálogos con testigos	Tutoría con adolescentes (pag 235)	
Palabra clave	Jalelio	
Correo del corazón	Jalelio	
Juego de cartas	Jalelio	
El club de los poetas	Jalelio	
Emisión radiofónica	Jalelio	
Las Mil y una manchas de color		
Diagrama de relaciones		
Grupo cuadrículado		
El Pin	El trabajo en grupo (pag 62)	
Telegrama corto		
Lectura eficiente		

Yo lo miro así

¿Es así?

Inundación

Barómetro de valores.

La Pecera.

Autoridad y libertad.

Caso de la revista ELLE.

Caso Leroy.

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	EL MICRÓFONO MÁGICO
Objetivo:	Animar a los miembros del grupo más tímidos a hablar. Favorecer la cooperación en el uso de la palabra, la escucha, etc.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un micrófono o instrumento que haga de micrófono.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Sólo se puede hablar a través del micrófono. Hay que irlo pasando constantemente.
Desarrollo:	Se sientan en círculo. El objeto que hace de micrófono se pasa de una persona a otra. Los participantes deben decidir por sí mismos tanto si desean hablar, como pasar el objeto sin hacerlo. Se puede compartir el micrófono (cooperación).
Evaluación:	¿Te han lanzado a hablar el hecho de que te pasaran el micrófono?. ¿Cómo has vivido el hecho de no poder hablar en algunos momentos al no tener el micrófono?, ...
Notas:	Se puede utilizar para contar cuentos de forma cooperativa.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	LECTAR DIBUJOS.
Objetivo:	Favorecer la comunicación y la escucha. Analizar las limitaciones de una comunicación unidireccional.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Útiles para dibujar.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Dejar bien claro, que hasta el final de TODO el ejercicio no se pueden mirar los dibujos ni de la propia pareja, ni de las otras. Precisamente la evaluación será en base a comparar los dos dibujos realizados con diferentes reglas.
Desarrollo:	<p>El grupo se divide por parejas que se sitúan espalda contra espalda y sin tocarse. El animador/a entrega un dibujo similar al gráfico. La persona que lo está viendo tratará de dictarle a su pareja el dibujo, sin que la que no lo ve pueda hablar ni hacer ningún sonido o pregunta. Mientras que dura el ejercicio ninguno de los miembros de la pareja puede volver la cabeza. Una vez acabado por todas las parejas y sin mirar sus respectivos dibujos, se vuelve a empezar, cambiando las reglas. Esta vez, quien dicta se da la vuelta, quedando cara a cara, y comienza a dictar, sin hacer gestos. Esta vez su pareja puede hacerle cualquier tipo de pregunta, pero no pueden verse los dibujos.</p> <p>Podemos repetir todo el ejercicio cambiando los roles dentro de las parejas y con un nuevo dibujo. Para la segunda vez sería bueno utilizar algo más abstracto o figuras más irregulares.</p>
Evaluación:	Se comparan los dibujos realizados pudiendo hablar y sin poder hacerlo. Se puede comparar el tiempo que tomó realizarlo de una forma y de otra, así como la precisión. ¿cómo se sintieron sólo escuchando?, ¿sólo dictando? , ¿Pudiendo hablar ambos?, ¿qué tipo de “comunicación” se daba en un caso y en el otro?, ¿cómo influyen otros canales: mirada, expresión de la cara, etc.?, ¿problemas de la comunicación verbal?, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	PALABRAS CRUZADAS.
Objetivo:	Fomentar la participación de todo el grupo en un trabajo común. Estimular la comunicación y la reflexión grupal. Facilitar la participación de las personas con más dificultades para expresarse.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Pizarra y tiza.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	El animador/a da la consigna: “Vamos a escribir aquellas palabras que expresen algo importante para nosotros/as; algo en lo que creamos profundamente. Lo haremos en silencio y siguiendo la norma del juego que consiste en escribir cada palabra utilizando una letra de la palabra ya escrita, de forma que todas las palabras se vayan cruzando como en un crucigrama.
Evaluación:	¿Qué nivel de participación hubo?. ¿Qué tipo de contenidos salieron?. ¿A qué conclusiones se llegaron?. Etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	ESTO ME RECUERDA.
Objetivo:	Fomentar la participación de todo el grupo en un trabajo común. Estimular la comunicación y la reflexión grupal. Facilitar la participación de las personas con más dificultades para expresarse.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiestan lo que a cada uno de ellos, eso les hace recordar espontáneamente. Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.
Evaluación:	¿Cómo valoramos los sentimientos? , ¿nos es fácil expresarlos? , ¿estamos atentos a los de los/as demás?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	TOMA DE DECISIONES RAPIDA.
Objetivo:	Aprender a concentrarse en lo esencial a la hora de tomar decisiones. Desarrollar la creatividad a la hora de buscar soluciones rápidamente, en situaciones difíciles.
Participantes:	Grupo clase. Dividirse en grupos de 3 ó 4 personas.
Material:	Útiles de escribir.
Tiempo:	15 minutos.
Consignas de partida:	El tiempo de reflexión será muy corto (30 segundos).
Desarrollo:	El animador/a va planteando situaciones, dando un tiempo para que los grupos escriban sus soluciones. Se continúa, de igual forma, con el resto de situaciones (unas 6). A continuación, se vuelven a leer una a una las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas, antes de pasar a la siguiente situación. Situaciones: <ul style="list-style-type: none"> - A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura, ¿qué haríais?. - Estás moderando una reunión muy importante. Un grupito perturba continuamente, ¿qué haces?. - Organizáis una conferencia sobre pacifismo. La sala está llena. La policía os anuncia que hay un aviso de bomba en el local y hay que desalojar, ¿qué haríais?. - Unos amigos/as se han ido de vacaciones y te han dejado la llave de su piso. Esa noche vas a dormir allí solo. A media noche oyes que se abre la puerta, ¿qué haces?.
Evaluación:	Se discute sobre las diferentes soluciones planteadas. Se puede intentar sacar otras nuevas que salgan de escuchar las planteadas.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Situaciones:

1. A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura, ¿qué haríais?.
2. Unos amigos/as se han ido de vacaciones y te han dejado la llave de su piso. Esa noche vas a dormir allí solo. A media noche oyes que se abre la puerta, ¿qué haces?.
3. Una persona, bien vestida, se acerca a ti en la estación de ferrocarril a pedirte dinero para completar el que ella tiene y poder sacar el billete para Madrid.
4. En la tienda (frutería) hay una persona que se quiere "colar".
5. Has montado en el autobús sin billete, en una parada del autobús se monta una persona de la compañía para controlar si todos los pasajeros tienen billete.
6. Paseando por la calle ves a un trilero, ¿qué haces?.

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	CINTAS DE PREJUICIOS.
Objetivo:	Analizar cómo influyen los estereotipos en la comunicación. Estimular la comunicación y la reflexión grupal.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Cintas de cartulina, rotulador y cello.
Tiempo:	Un día, unas horas, una hora.
Consignas de partida:	El animador/a prepara cintas para colocar alrededor de la cabeza con diversos estereotipos: “ligón”, “pesada”, “listillo”, “terrorista”, “violador”, “pelota”, etc..
Desarrollo:	El animador/a coloca a la altura de la frente las cintas sin que sean vistas por la persona a la que se le coloca. Una vez todas las personas tienen las cintas puestas se propone un tema a discutir. Cada cual tratará a las demás personas, durante la discusión, basándose en lo que para ella significa el estereotipo que le ve en la frente. No hay que decir abiertamente lo que pone, sino tratar a esa persona con la idea que tienes de una persona que respondiera a esa “etiqueta”.
Evaluación:	¿Cómo afecta a la comunicación la primera imagen que te formas de alguien?, ¿o la que te dan?, ¿cómo os habéis sentido?, ¿se valora lo mismo la palabra de todo el mundo?.
Notas:	Se puede hacer en el transcurso de una clase, toda una mañana, durante un desayuno, etc.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	PERCEPCIÓN.
Objetivo:	Favorecer la percepción. Aprender cómo la realidad se puede ver desde diferentes puntos de vista y ser distinta desde cada uno.
Participantes:	Grupo clase. Dividir la clase en pequeños grupos.
Material:	Dibujos.
Tiempo:	Entre 15 y 30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Mirar atentamente los dibujos que haya preparado el animador/a durante un par de minutos. En grupos pequeños comentar qué ha visto cada cual.
Evaluación:	Podríamos hablar sobre la objetividad – subjetividad y las diferentes percepciones que tenemos cada cual.
Notas:	Preparar los dibujos con anterioridad.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	EL JUEGO DE LOS MENSAJES.
Objetivo:	Desarrollar actitudes de atención a los demás y actitudes positivas para captar sus "mensajes" afectivos. Romper los bloqueos en los primeros momentos de la vida del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Sobre con frases.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Tantos mensajes como personas haya en el grupo.
Desarrollo:	<p>El tutor/a habrá preparado tantos mensajes como personas forman parte del grupo. Cada mensaje se coloca dentro de un sobre, e incluye el nombre de la persona a quien se destina. Se distribuye a cada uno un sobre con un mensaje en su interior. La distribución puede hacerse al azar, cuidando que nadie reciba su propio mensaje; o bien, puede hacerse de modo intencionado, en función de las características de interrelación que existen en el grupo.</p> <p>"Cada uno recibirá un sobre con un mensaje en su interior, destinado a otra persona del grupo, a lo largo de la hora (o del día), cada cual tratará de descubrir quién tiene su mensaje; y, al mismo tiempo, deberá darse a conocer al destinatario del mensaje que él tiene."</p> <p>Regalos:</p> <p>Nadie puede decir a nadie que tiene su mensaje, sólo puede hacerse teniendo atenciones o deferencias con la otra persona; y nunca de manera ostentosa.</p> <p>Nadie puede preguntar a nadie de modo directo, sólo puedes adivinar quién tiene tu mensaje estando atento a las muestras de atención y de afecto de los demás.</p> <p>Cada uno/a debe abrir su "radar" y captar todas aquellas actitudes de los demás para con él que le pueden indicar que alguien tiene el mensaje a él dirigido.</p> <p>Hay que obligar al compañero a investigar quién tiene su mensaje.</p> <p>Se reparten luego los mensaje a cada uno/a, e inmediatamente se cambia de actividad.</p>
Evaluación:	¿Te ha sido fácil o difícil descubrir quién tenía tu mensaje?, ¿a qué lo atribuyes?, ¿qué has aprendido con este juego?, ¿este juego ha influido en tu manera de relacionarte con tus compañeros/as?, ¿y en la manera de relacionarte con aquél a quien iba destinado tu mensaje?, ¿en qué?.
Notas:	
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	UNA CLASE CON PROBLEMAS.
Objetivo:	Analizar las actitudes de cada uno/a ante el grupo. Autoevaluar las actitudes ante el grupo, en situaciones de tensiones, fricciones o dificultades de relación en la clase.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Cuestionario "YO EN ESTA CLASE" Útiles de escritura.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>El tutor/a comienza el ejercicio motivándolo. Para ello puede servirse de un relato, un acontecimiento, etc.</p> <p>El tutor/a reparte a cada alumno/a un ejemplar del cuestionario "YO EN ESTA CLASE...", y pide que lo rellenen siguiendo las instrucciones del mismo.</p> <p>A continuación, se divide la clase en grupos. Cada grupo contesta a estas cuestiones:</p> <p>Enumera las 3 cosas que más dificultan las buenas relaciones en clase.</p> <p>¿Cuáles son las causas de las dificultades de relación que tenemos en clase?.</p> <p>¿Qué podría hacer para resolverlas?. Proponed soluciones concretas.</p> <p>Se hace una puesta en común de lo que los grupos han contestado a cada pregunta.</p> <p>Se establece un diálogo general en clase sobre el tema, a partir de la puesta en común.</p> <p>El tutor/a puede recoger el cuestionario contestado y analizarlo detenidamente para sacar sus conclusiones respecto del ambiente de la clase.</p>
Evaluación:	
Notas:	Sinceridad.
Observaciones:	

"YO EN ESTA CLASE..."

Señala como te sientes tú respecto del contenido de cada frase, poniendo una X en la casilla correspondiente, de acuerdo con esta calificación:

1. Nunca o casi nunca.
2. Pocas veces.
3. Unas veces sí, otras no.
4. Con frecuencia.
5. Siempre o casi siempre.

No pienses demasiado. Contesta rápidamente, con lo primero que te venga al pensar en cómo te sientes tú en clase. No hay respuestas buenas ni malas. La respuesta correcta es aquella que mejor indica cómo te sientes tú realmente.

No pongas tu nombre.

No abuses de contestar con el número 3.

"YO EN ESTA CLASE..."	1	2	3	4	5
Puedo expresar con libertad mis ideas.					
Puedo expresar con libertad mis sentimientos.					
No admito ideas diferentes a las mías.					
Disfruto cuando los otros me conocen.					
Estoy preocupado por lo que los demás pueden pensar de mí.					
Me siento a gusto.					
Me siento solo.					
Me relaciono sólo con unos pocos de la clase.					
Parezco distinto de lo que realmente soy.					
Me siento inseguro de mí mismo.					
Creo que los demás no me aprecian suficientemente.					
Soy consciente de cómo los otros me ven.					
Tengo la impresión de que los demás se preocupan de mí.					
Tengo la impresión de que los demás no me escuchan.					
Me siento nervioso.					
Tengo la impresión de que los otros me critican.					
Creo que los demás no me ven como soy.					
Tengo la impresión de que los demás no son sinceros.					
Me parece que los demás son fríos.					
Tengo la impresión de que los demás se ríen de mí cuando me equivoco.					

Piensa ahora en los problemas y dificultades de relación que tenemos en nuestra clase.

Enumera las 3 cosas que más dificultan las buenas relaciones en clase.

¿Cuáles son las causas de las dificultades de relación que tenemos en clase?.

¿Qué podría hacer para resolverlas?. Proponed soluciones concretas.

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	DIÁLOGOS CON TESTIGO.
Objetivo:	Comprender las dificultades de comunicación en el grupo. Ejercitar la actitud de escucha y comprensión del otro/a. Ser conscientes de las barreras que dificultan la comunicación y analizar las actitudes que permiten superarlas.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una hoja de instrucciones para cada alumno/a.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Respetar los turnos de palabra.
Desarrollo:	<p>El tutor/a presenta qué se pretende con este ejercicio, explicando los objetivos del mismo. Reparte una hoja de instrucciones a cada alumno/a y explica su contenido hasta cerciorarse de que todos lo han comprendido.</p> <p>Se divide la clase en grupos de 3. Cada grupo se reparte los roles y elige los temas a tratar. La conversación se desarrolla en tres tiempos de 10 minutos cada uno, según la hoja de instrucciones. Al término del tiempo, puesta en común general.</p> <p>Hoja de instrucciones:</p> <p>Cada grupo consta de tres alumnos/as que han de desarrollar papeles distintos (rol A,B,C).</p> <p>Dos alumnos/as (A y B) eligen entre los dos un tema y sostienen una conversación sobre él, observando las siguientes reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A comienza con una frase, una afirmación. - B tiene que repetir en principio la frase de A con su sentido exacto; si el sentido de la frase no ha sido desfigurado por B, A tiene que confirmarlo con "es verdad" o "es cierto"; sólo entonces puede B responder a la frase de A. - Si una frase, por ejemplo, no es repetida en todo su sentido por B (o por A), no la confirma con "es verdad" o "es cierto" sino que la niega con "falso" o "no", y B (o A) tiene que repetirla de nuevo; si continúa siendo falsa, tiene que decirla otra vez A (o B), B la repite, etc. - C se encarga de actuar como observador y sólo interviene verbalmente cuando las reglas del juego no se cumplen. Se encarga de medir el tiempo. <p>Esta conversación dura en cada caso 10 minutos (se repite en total e veces). A los 10 minutos se cambian los papeles.</p> <p>Al cabo de 30 minutos, reunión general de evaluación del ejercicio.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Supongamos que el tema fuera éste: ¿sirve para algo los delegados de clase?,</p> <p>A: Yo creo que los delegados no sirven para nada, porque los</p>

	<p>profesores no les hacen caso. B: Tú piensas que los delegados no sirven para nada, porque los profesores no les hacen caso. A: Es verdad. B: Pues yo pienso que si no tuviéramos delegados, los profesores nos harían todavía menos caso, porque no habría nadie que no representará, ni bien ni mal. A: Tú opinas que es mejor que tengamos delegados, porque si no existiesen, no nos representaría ante los profesores, ni bien ni mal. B: Cierto. A: ...</p>
Evaluación:	<p>¿Qué dificultades has encontrado para comprender al otro/a? ¿Qué has descubierto respecto de la necesidad de escuchar al otro/a? ¿Qué aplicaciones puede tener este ejercicio para nuestros grupos de clase o de trabajo?</p>
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	NIVELES DE COMUNICACIÓN.
Objetivo:	Ejercitar la actitud de escucha y comprensión del otro/a. Ser conscientes de las barreras que dificultan la comunicación y analizar las actitudes que permiten superarlas.
Participantes:	Grupo clase. Parejas.
Material:	Folio con preguntas y bolígrafo.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Dividido el grupo por parejas, dialogue con su compañero utilizando las preguntas siguientes. Pero antes lea atentamente las normas que ha de seguir: - No hay que hacer las preguntas en el orden en que aparecen. Puede empezar por donde quiera y hacerlas salteadas. - Toda información recibida debe ser tenida como confidencial en la medida en que los dos lo juzguen oportuno - No haga ninguna pregunta que Vd. no esté dispuesto a responder si se la hacen a Vd. - Cualquiera de los dos puede rehusar el responder a cualquier pregunta. Si Vd. prefiere no responder, indíquelo así a su pareja para que le haga otra pregunta diferente.
Evaluación:	¿Qué dificultades has encontrado para comprender al otro/a? ¿Qué has descubierto respecto de la necesidad de escuchar al otro/a? ¿Qué aplicaciones puede tener este ejercicio para nuestros grupos de clase o de trabajo?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

NIVELES DE COMUNICACIÓN

PREGUNTAS

¿Qué importancia tiene la religión en su vida?

¿Qué fuentes de ingresos económicos tiene Vd.?

¿Cuál es su hobby o interés preferido?

Mirando a su pasado, ¿de qué se siente más avergonzado?

¿Ha hecho alguna vez trampas en exámenes?

¿Ha mentido Vd. alguna vez a sus padres en algo de importancia?

¿Cuál es la mentira más grande que recuerda haber dicho?

¿Qué piensa de las parejas que viven juntas sin casarse?

¿Tiene Vd. problemas de salud?

¿Cuál es el mayor defecto que cree que tiene en su personalidad o manera de ser?

¿Qué es lo que le gusta o entusiasma más?

¿Se considera Vd. conservador o liberal, en política?

¿En su apariencia o modo de ser, qué cree que es lo que más puede gustar o atraer a las personas del sexo opuesto?

¿Qué es lo que cree que tiene menos atractivo para los demás?

¿Qué importancia tiene el dinero para Vd.?

Si tuviera que hacer un viaje ahora, ¿qué persona le gustaría que le acompañara?

¿Le gusta manejar o manipular a los demás?

NIVELES DE COMUNICACIÓN

PREGUNTAS

¿Qué importancia tiene el dinero en tu vida?

¿Tienes otras fuentes de ingresos económicos además de tu trabajo?

¿Cuál es su hobby o interés preferido?

Mirando a tu pasado, ¿de qué se siente más avergonzado?

¿Has copiado alguna vez trampas en exámenes?

¿Has mentido alguna vez a tu pareja en algo de importancia?

¿Cuál es la mentira más grande que recuerdas haber dicho?

¿Qué piensa de las parejas que viven juntas sin casarse?

¿Tienes problemas de salud?

¿Cuál es el mayor defecto que tiene tu personalidad o manera de ser?

¿Qué es lo que te gusta o entusiasma más?

¿Te consideras apolítico?

¿En tu apariencia o modo de ser, qué crees que es lo que más puede gustar o atraer a las personas del sexo opuesto?

¿Qué tiene menos atractivo para los demás?

¿Qué importancia tiene el dinero para ti?

Si tuvieras que hacer un viaje ahora, ¿qué persona te gustaría que te acompañara?

¿Te gusta manejar o manipular a los demás?

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	EL JUEGO DE LOS CONTRARIOS.
Objetivo:	Experimentar las dificultades Y las posibilidades de comunicarse por diversos medios. Lograr una comunicación verbal y no-verbal al nivel de grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un folio y bolígrafo.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	El grupo se divide en dos subgrupos con el mismo número de componentes. Se colocan en dos filas, de forma que cada persona tenga enfrente a otra del otro grupo, separados unos tres metros entre sí. El/la animador/a presenta consecutivamente o alternativamente las siguientes pautas: .!Hablad con una persona del grupo contrario!. .Comunicaros con la mirada con alguien del otro grupo. .Tomad contacto, mediante gestos, con una persona del otro grupo. .Conversad entre los dos grupos (como grupo). .Etc.
Evaluación:	El/la animador/a dejará expresar a quien lo desee cómo se ha sentido a lo largo del juego, más adelante se dejará que lo expongan todos/as los/as demás.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	EL PIN.
Objetivo:	Favorecer la introspección personal y conocimiento de sí. Fomentar una actitud de apertura a la comunicación interpersonal. Propiciar la estima de sí y de los demás.
Participantes:	Gran grupo. Grupo pequeño.
Material:	Folios y lápices.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	
Desarrollo:	<p>1. En el ámbito individual: “todos conocemos qué es un PIN. Seguramente tenemos varios en casa. Quizá haya quien los colecciona. Es el momento de diseñar y elaborar un PIN personal. Cada cual dibuje un PIN que tenga seis compartimentos o huecos. Cuanto más grande, más espacio ocupe en el folio mejor... Ahora le damos contenido, relieve al PIN, con dibujos simbólicos de las respuestas a las cuestiones que os voy a ir planteando.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uno de los mayores logros, conquistas o metas conseguidos en vuestra vida. Aquello que para vosotros/as tenga actualmente el significado de logro, de lo que de algún modo os sentís satisfechos/as. - Si se os tuviera que reconocer como prototipo de un valor o cualidad, ¿cuál sería ese valor o cualidad?. - ¿En qué siglo o época os gustaría vivir, si tuvierais la posibilidad de hacerlo?. - Un objeto del que os gustaría muchísimo desprenderos de él, es decir, que siempre lo guardarías con vosotros/as. - ¿Con qué personaje de cuento os identificáis más?. - La flor que os parece más original. <p>En grupos de cinco establecer un ámbito de comunicación en base al PIN que cada cual presentará al resto del grupo.</p>
Evaluación:	<p>¿Qué dificultades has encontrado para comprender al otro/a?.</p> <p>¿Qué has descubierto respecto de la necesidad de escuchar al otro/a?.</p> <p>¿Qué aplicaciones puede tener este ejercicio para nuestros grupos de clase o de trabajo?.</p>
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	EL TELEGRAMA.
Objetivo:	Favorecer la expresión de sentimientos a través del tacto y su vivencia por todo el grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Los/as participantes se colocan en círculo, cogidos de las manos y con los ojos cerrados. Una persona pasa un mensaje a su compañera mediante su mano (dos apretones - pausa un apretón, etc.) tratando de transmitir un pensamiento. El mensaje a de recorrer todo el círculo, hasta que llegue de nuevo a la persona que lo ha comenzado.</p> <p>Después de que el mensaje haya recorrido todo el grupo, la última persona describe el sentimiento verbalmente.</p> <p>Así sucesivamente, con nuevos participantes y nuevos mensajes.</p> <p>Procurar estimular una actitud cooperativa entre los/as participantes.</p>
Evaluación:	El/la animador/a dejará expresar a quien lo desee cómo se ha sentido a lo largo del juego, si el sentimiento que se quería transmitir estaba de acuerdo con los gestos que se hicieron. Suscitar el diálogo entre la comunicación verbal y la no - verbal.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	DIAGRAMA DE RELACIONES.
Objetivo:	Comprobar el tipo de relación establecida entre los miembros de un grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Tantos folios como participantes.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Cada participante tiene un folio sobre el cual traza tantas líneas -a partir de sí mismo- como miembros hay en el grupo. Al extremo de estas líneas va colocando unas fichas de color verde, amarillo o rojo, según que, a su juicio, las relaciones tuyas con los miembros en cuestión resulten fáciles, regulares o difíciles. Tiempo 10 minutos.</p> <p>En un segundo momento, todos los que quieran pueden explicar o precisar a los demás datos de su hoja. Hecho esto, pueden comprobar si sus indicaciones concuerdan con las de los demás en relación con él.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido, lo que han experimentado, etc. al tener que valorar a otros/as compañeros/as del grupo, y como se han sentido ellos/as al ser valorados/as.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	CORREO DEL CORAZÓN.
Objetivo:	Tratar de responder a los problemas que tienen otras personas.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	El texto de una carta escrita a una revista pidiendo consejo. Tantos folios como participantes.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se divide el grupo en subgrupos de 4 ó 5 miembros. Se entrega a cada subgrupo el mismo texto: una carta escrita a una revista pidiendo consejo. Disponen de media hora para redactar juntos una respuesta que crean adecuada al problema que la carta plantea. Se reúnen todos en gran grupo. Cada subgrupo lee la contestación y puntualiza las razones por las que ha formulado la respuesta. Los/as participantes intercambian sus reacciones ante los textos e intentan dar una respuesta conjunta.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al tener que realizar esta actividad, que problemas les han surgido y como lo han resuelto, si alguna vez han tenido que acudir para responder a sus preguntas y problemas a este tipo de consultas, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	GRUPO CUADRICULADO.
Objetivo:	Entablar una comunicación entre todos los componentes del grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Tantos folios como participantes.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Los integrantes del grupo se reparten en subgrupos de manera que el número de subgrupos sea igual al de miembros de cada subgrupo: 3 subgrupos de 3 miembros, 4 de 4, etc.</p> <p>Todos los subgrupos trabajan paralelamente y durante 5 ó 10 minutos sobre un trabajo común: examinar los trabajos y actividades pasadas, preparar sugerencias para reuniones próximas, etc.</p> <p>Pasado este tiempo se deshacen los subgrupos y vuelven a constituirse de forma que en cada uno haya un miembro de cada uno de los subgrupos precedentes. Tiempo asignado, el mismo que la vez anterior. Se pretende escuchar lo que cada miembro ha sacado de lo tratado en su primer subgrupo.</p> <p>Pasado este tiempo se reúnen para todos para sacar conclusiones del trabajo.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al formar parte de diferentes grupos, como han reaccionado al tener que comunicar sus ideas, actitudes a otras personas distintas a las de su grupo anterior.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	LAS MIL Y UNA MANCHA DE COLOR.
Objetivo:	Comprobar como influyen las percepciones personales sobre la comunicación y sobre el grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una hoja con manchas irregularmente repartidas de color.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Durante medio minuto se muestra al grupo una hoja grande llena de manchas de colores. Se retira la hoja.</p> <p>Se invita a los participantes a escribir en un papel el número de manchas que les ha parecido ver. Por turno van diciendo en voz alta el número que han escrito.</p> <p>Se invita a que el/la que ha puesto el número más bajo y el más alto de manchas de color dialoguen con los miembros del grupo. Pasado un tiempo todos los/as miembros del grupo han tenido que ponerse de acuerdo en una cifra.</p> <p>Se coloca la hoja otra vez a la vista de todos y se confronta el resultado obtenido con el real.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como han entablado el diálogo, las disputas que hayan podido existir entre los componentes del grupo, los cambios de opinión que se hayan podido dar, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	JUEGO DE CARTAS.
Objetivo:	Iniciar los aspectos de la comunicación en el grupo. Entablar un diálogo sobre las opiniones que las demás personas tienen sobre un tema.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Cartulinas de 7x10 cm.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	A cada equipo se le entregan 30 cartulinas en blanco de unos 7x10 cm. Cada participante recibe 5 cartas. Cada jugador/a expresa en cada una de las cartas una idea sobre el tema propuesto. A continuación el/la animador/a recoge las cartas, las baraja y vuelve a distribuir 5 cartas a cada jugador/a. Cada uno/a ordena las cartas según sus preferencias. El juego consiste en ir echando sucesivamente cada una de las cartas diciendo: "Echo esta carta porque...". Cada jugador/a guarda para el final la carta que, en su opinión mejor define la actividad que se está realizando. Luego se dialoga en equipo sobre las cartas que han quedado. Después se confrontan los resultados.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al realizar el juego.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	EL CLUB DE LOS POETAS.
Objetivo:	Desarrollar los aspectos de la comunicación intragrupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Folios y bolígrafos.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>El grupo escoge una palabra concreta. Se invita a que cada uno diga un adjetivo, un verbo, un lugar, un momento, ...</p> <p>Todas esas palabras brotan por asociación. Se escriben en una gran hoja de papel. Se invita a que cada cual escriba una frase con algunas de dichas palabras.</p> <p>Se vuelve a hacer lo mismo con otra palabra, pero construyendo la frase sin seguir el orden habitual.</p> <p>Para añadir elementos, el/la animador/a elige una palabra y el grupo busca otras que rimen con ella. A partir de ahí se invita a los/as chicos/as a escribir un pequeño texto.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al realizar el juego.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	TELEGRAMA CORTO.
Objetivo:	Favorecer la concentración y la rapidez mental.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Papel y lápiz.
Tiempo:	15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se divide a los participantes en dos o más grupos según el número de participantes.</p> <p>El que coordina dice una palabra; cada grupo prepara un telegrama con las letras de esta palabra, pudiendo utilizar dos veces cada letra.</p> <p>Se da un tiempo límite. El grupo que primero termine y haya elaborado un telegrama con sentido, gana.</p>
Evaluación:	
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	LECTURA EFICIENTE.
Objetivo:	Desarrollar la comprensión lectora. Descubrir las ideas centrales de una lectura.
Participantes:	Grupo pequeño.
Material:	Periódicos, papel y bolígrafo.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se divide a los participantes en grupos de 2 ó 3 lectores.</p> <p>A cada grupo se le entrega un periódico (el mismo periódico y de la misma fecha).</p> <p>Se les entrega doblado y se les da la siguiente indicación: tienen 5 minutos para leer las noticias completas que vienen en la primera página.</p> <p>Se les da un tiempo.</p> <p>Los participantes deben leer en silencio.</p> <p>Una vez pasado el tiempo, quien coordina empieza a hacer una serie de preguntas que tiene preparadas sobre las noticias que leyeron.</p> <p>Cada grupo escribe una frase de respuesta. No se puede repetir los titulares. Por cada respuesta cierta, el grupo recibe un punto. Gana el grupo que obtiene mayor puntuación.</p> <p>En lugar de que los grupos escriban las respuestas, se puede hacer de forma oral, responde el grupo que primero levanta la mano; si es correcta gana un punto, si no, pierde un punto y otro grupo puede responder.</p> <p>Es importante que las preguntas que se han elaborado sean sencilla y claras, tomando en cuenta el nivel del grupo.</p>
Evaluación:	
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

LECTURA EFICIENTE

PREGUNTAS:

1. ¿Qué nombres tienen los actores que nos han caído del cielo? :
2. ¿De qué fecha es el periódico que hemos consultado? :
3. ¿Cuántos euros cuesta el periódico? :
4. ¿De dónde era obispo Darío Castrillón Hoyos? :
5. ¿Quién afirma que los aliados se preparan para invadir Kosovo? :
6. Resumen brevemente el titular más importante del periódico:
7. ¿Cuándo se celebrarán los próximos comicios electorales? :
8. Del discurso pronunciado por Aznar EL PAIS destaca una serie de palabras, ¿podrías decirme cuáles son? :
9. ¿Cuántas personas aparecen fotografiadas? :
10. Bajo que titular sitúa EL PAIS la información sobre Aznar y Borrell:
11. ¿Qué noticia sitúa como más importante el periódico para los negocios? :
12. De los porcentajes que el periódico ofrece realizados por Demoscopia, ¿cuál es el que más te ha sorprendido? :
13. Me podrías traducir el texto que está en inglés:
14. ¡Vaya regalo que le hizo Hitler a Franco!
15. ¿Cuántas veces está escrita la letra “a” ? .

PREGUNTAS Y RESPUESTAS:

1. ¿Qué nombres tienen los actores que nos han caído del cielo? :
Andie MacDowell y Andy García.
2. ¿De qué fecha es el periódico que hemos consultado? : 18 de abril de 1999.
3. ¿Cuántos euros cuesta el periódico? : 1, 65 euros.
4. ¿De dónde era obispo Darío Castrillón Hoyos? : Pereira.
5. ¿Quién afirma que los aliados se preparan para invadir Kosovo? :
Ígor Ivanov (Ministro de Asuntos Exteriores de Rusia).
6. Resumen brevemente el titular más importante del periódico:
El 54% de los españoles cree que el Gobierno informa mal sobre Kosovo.
7. ¿Cuándo se celebrarán los próximos comicios electorales? : 13 de junio.
8. Del discurso pronunciado por Aznar EL PAIS destaca una serie de palabras,
¿podrías decirme cuáles son? :
Aznar alerta contra los “nacionalismos excluyentes”.
9. ¿Cuántas personas aparecen fotografiadas? :
10 personas aparecen.
10. Bajo que titular sitúa EL PAIS la información sobre Aznar y Borrell:
Titular: Campaña electoral.
11. ¿Qué noticia sitúa como más importante el periódico para los negocios? :
La hipoteca mantiene el tipo.
12. De los porcentajes que el periódico ofrece realizados por Demoscopia, ¿cuál es el
que más te ha sorprendido?:
54 % informa mal sobre Kosovo.
56 % apoya la intervención de los soldados españoles.
52 % sostiene que no ayudan adecuadamente a que se entienda de forma correcta lo
que está pasando.
71 % el Gobierno debió informar al Congreso antes de participar.
64 % culpa de la guerra a Milosevic.
56 % se debería haber contado con la aprobación de la ONU.
13. Me podrías traducir el texto que está en inglés:
The authentic American Friday wear.
Lo que el auténtico americano se pone un viernes por la noche.
14. ¡Vaya regalo que le hizo Hitler a Franco!
Hitler regaló la Embajada de España en Berlín a Franco.
15. ¿Cuántas veces está escrita la letra “a”? : No las he contado.

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	YO LO MIRO ASÍ.
Objetivo:	Analizar el elemento subjetivo en la comunicación. Ejercitar la descripción. Analizar las consecuencias de la comunicación parcelada.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un libro.
Tiempo:	15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se piden tres voluntarios que salen del sitio donde están reunidos. Se les pide que hagan una descripción objetiva de un libro. Cada uno va a describir al grupo sólo una parte, sin ponerse de acuerdo entre ellos de cómo lo van a describir. Luego uno por uno pasa al plenario a describir la parte que le tocó del objeto. Al grupo, previamente se le ha dicho que debe "adivinar" a qué objeto se están refiriendo los compañeros. Deben explicar qué cosas les hizo pensar en el objeto que dijeron.
Evaluación:	Con este ejercicio se puede analizar las diferentes interpretaciones que se pueden dar a una misma cosa, dependiendo de cómo se lo mire. Cómo el conocimiento o comunicación parcial lleva a tener ideas equivocadas. Se puede analizar la capacidad de descripción y observación. Ver cómo estos elementos se dan en la vida cotidiana. Afirmar la importancia de tener una información completa y objetiva antes de emitir una opinión sobre algo.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	¿ES ASÍ?.
Objetivo:	Analizar los elementos que distorsionan
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Pizarra, tiza y un objeto dibujado en un folio.
Tiempo:	15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Este ejercicio consta de tres etapas.</p> <p>Se pide a dos voluntarios, uno estará frente al pizarrón y el otro dándole la espalda al primero y al grupo; éste describirá la figura que está en la hoja (o el objeto), sin darse la vuelta hacia la pizarra.</p> <p>El que está frente a la pizarra debe tratar de dibujar lo que le están describiendo. No puede hacer preguntas.</p> <p>Segunda etapa: colocados de la misma forma, se repite la descripción y el dibujo, sólo que si se puede hacer preguntas.</p> <p>Tercera etapa. se repite el ejercicio, pero se cambia al compañero que describe la figura por otro del grupo (esta tercera etapa se hace si el dibujo no ha sido correcto).</p> <p>Igualmente se puede hacer preguntas y el que describe puede mirar a la pizarra para ayudar al que dibuja.</p>
Evaluación:	<p>Se pide a los voluntarios que cuenten cómo se sintieron durante el ejercicio, en sus distintas etapas.</p> <p>Se comparan los dos dibujos realizados entre ellos y con el dibujo u objeto original.</p> <p>Se discute qué elementos influyeron para que la comunicación se distorsionara o dificultara: la falta de visión, de diálogo, etc.</p> <p>Posteriormente, se discute qué elementos en nuestra vida cotidiana dificultan o distorsionan la comunicación.</p>
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	EJERCICIO DE LA NASA.
Objetivo:	Contrastar la calidad de la toma de decisiones en grupo frente a la individual.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Útiles de escribir. Listado de objetos.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Dar una lista a cada participante y dejar de 5 a 10 minutos para clasificar la lista en orden de importancia. No se puede hablar con nadie.</p> <p>Formar grupos de 6 u 8 personas y un/a observador/a. Dar una lista a cada grupo y dejar 20 minutos para ordenarla.</p> <p>Finalmente comparar los resultados individuales, con los colectivos y los de la NASA.</p>
Evaluación:	<p>Evaluar los resultados. ¿Se han mejorado en el grupo?, ¿qué te ha aportado la discusión en el grupo?, ¿ha sido fácil tomar la decisión grupal?, ¿cómo se ha dado?.</p>
Notas:	<p>Este ejercicio puede ser numéricamente evaluado, en base a la tabla de respuestas "correctas" elaborada por un equipo de científicos de la NASA y un ordenador.</p> <p>Las puntuaciones se sacarían de calcular la diferencia entre las respuestas individuales o grupales y las de la NASA. Se puede intentar ver la diferencia de puntos con decisiones grupales por mayoría, consenso, etc.</p>
Observaciones:	

EJERCICIO DE LA NASA.

Hoja de instrucciones.

Estás/áis en una nave espacial que tiene que reunirse con la nave nodriza en la superficie iluminada de la Luna. A causa de dificultades técnicas tu/vuestra nave aterrizó a 300 Kms. De la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo.

Tu/vuestra SUPERVIVENCIA DEPENDE DE CONSEGUIR LLEGAR A LA NAVE NODRIZA, para lo cual sólo se puede llevar lo más imprescindible. A continuación hay una lista de 15 artículos que han quedado intactos y sin dañar después del alunizaje. Tu/vuestra tarea consiste en clasificarlos por orden de importancia para permitir a la tripulación llegar al punto de encuentro. El 1 sería el artículo más importante, y así hasta el 15 que sería el menos importante.

Objetos:

- 1 caja de cerillas.
- 1 lata de alimento concentrado.
- 20 m de cuerda de nylon.
- 30 m² de seda de paracaídas.
- 1 aparato portátil de calefacción.
- 2 pistolas del 45.
- 1 lata de leche en polvo.
- 2 bombonas de oxígeno de 50 l.
- 1 mapa estelar de las constelaciones lunares.
- 1 bote neumático con botellas de CO₂.
- 1 brújula magnética.
- 20 l de agua.
- Bengalas para señales (arden en el vacío).
- 1 maletín de primero auxilios con jeringas para inyecciones.
- 1 receptor y emisor de FM accionado por energía solar.

Artículos:	Respuestas:		Solución NASA
	Indv.	Grupo	
1 caja de cerillas.			
1 lata de alimento concentrado.			
20 m de cuerda de nylon.			
30 m ² de seda de paracaídas.			
1 aparato portátil de calefacción.			
2 pistolas del 45.			
1 lata de leche en polvo.			
2 bombonas de oxígeno de 50 l.			
1 mapa estelar de las constelaciones lunares.			
1 bote neumático con botellas de CO ₂ .			
1 brújula magnética.			
20 l de agua.			
Bengalas para señales (arden en el vacío).			
1 maletín de primero auxilios con jeringas para inyecciones.			
1 receptor y emisor de FM accionado por energía solar.			

EJERCICIO DE LA NASA.

Objetos:

- 1 caja de cerillas.
- 1 lata de alimento concentrado.
- 20 m de cuerda de nylon.
- 30 m² de seda de paracaídas.
- 1 aparato portátil de calefacción.
- 2 pistolas del 45.
- 1 lata de leche en polvo.
- 2 bombonas de oxígeno de 50 l.
- 1 mapa estelar de las constelaciones lunares.
- 1 bote neumático con botellas de CO₂.
- 1 brújula magnética.
- 20 l de agua.
- Bengalas para señales (arden en el vacío).
- 1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones.
- 1 receptor y emisor de FM accionado por energía solar.

Respuestas correctas:

Objetos:

- 1 caja de cerillas. (15, no hay oxígeno).
- 1 lata de alimento concentrado. (4, se puede vivir algún tiempo sin comida).
- 20 m de cuerda de nylon. (6, para ayudarse en terreno irregular).
- 30 m² de seda de paracaídas. (8, acarrear y protegerse del sol).
- 1 aparato portátil de calefacción. (13, la cara iluminada está caliente).
- 2 pistolas del 45. (11, útiles para propulsión).
- 1 lata de leche en polvo. (12, necesita agua).
- 2 bombonas de oxígeno de 50 l. (1, no hay oxígeno en la Luna).
- 1 mapa estelar de las constelaciones lunares. (3, necesario para orientarse).
- 1 bote neumático con botellas de CO₂. (9, para llevar cosas o protegerse y para propulsión las botellas).
- 1 brújula magnética. (14, no hay el campo magnético terrestre).
- 20 l de agua. (2, no se puede sobrevivir sin agua).
- Bengalas para señales (arden en el vacío). (10, útiles a muy corta distancia).
- 1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones. (7, puede ser necesario, las agujas son inútiles.)
- 1 receptor y emisor de FM accionado por energía solar. (5, comunicar con la nave).

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	INUNDACIÓN.
Objetivo:	Ayudar a examinar el proceso de toma de decisiones por consenso, en pequeños grupos y analizar de qué manera decidimos nuestras prioridades y valores personales, así como conocer y entender los de otras personas.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una lista del ejercicio y útiles de escribir.
Tiempo:	45 minutos.
Consignas de partida:	Hay que tomar una decisión seria acerca de las cosas que son importantes en una situación de crisis. Cualquier cosa que no se salve será destruida y por tanto, después de la inundación sólo podremos contar con lo que hallamos salvado. No se pueden hacer votaciones, solo se toman aquellas decisiones aceptadas (no necesariamente tienen que gustar del todo) por todo el mundo.
Desarrollo:	<p>Se lee a los/as participantes su situación:</p> <p>"Al llegar de unas vacaciones por el extranjero, descubres que ha estado lloviendo durante tres días en el campo, donde vives. Justo al llegar a tu casa, una camioneta de la policía (con un altavoz) está diciendo a todo el mundo que tienen que evacuar la zona ante el inminente peligro de que el río reviente la presa. Discutes con el policía para que te permita entrar en tu casa sólo 1 ó 2 minutos para sacar algunas cosas preciosas para ti, y él finalmente accede. Estás dentro y te das cuenta de que tienes como máximo 5 minutos para decidir qué llevar y que sólo serás capaz de rescatar 4 cosas antes de tener que salir. ¿Qué 4 cosas salvarías?. Escríbelas por orden de prioridad".</p> <p>A continuación se distribuye una lista del ejercicio por participante, y se les da 5 minutos para elegir las 4 cosas más importantes (avisar cuando falte 1 minuto).</p> <p>Una vez que todas las personas han elegido, se dividen grupos de 4 ó 5, y se le da a cada grupo 15 minutos para decidir las 4 cosas que colectivamente salvarían (avisar cuando falten 3 minutos).</p> <p>Cada grupo elige un portavoz. Los/as portavoces forman un grupo e intentan alcanzar el consenso para todo el mundo. Dejar un tiempo límite de 20 minutos para alcanzar el consenso sobre las cosas que deben ser salvadas y a ser posible en qué orden (avisar cuando falten 3 minutos).</p> <p>Dejar unos 20 minutos para realizarla.</p>
Evaluación:	Después de hacer una ronda sobre cómo se han sentido cada cual, podemos intentar analizar si la decisión final nos representa a todas las personas, si los/as portavoces han representado bien al grupo, qué roles hemos observado durante el ejercicio, qué cosas favorecen y qué cosas dificultan el consenso,...

Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

La lista del ejercicio es la siguiente:

1. Un largo poema en el que has estado trabajando durante varios meses, y el cual está al final listo para someterlo a tu comunidad o a la sociedad poética del colegio para su certamen anual.
2. Un álbum de fotografías de tus tres primeros años.
3. Una radio.
4. El vestido de boda de tu abuela, el cual te pusiste tú (o tu esposa) en tu boda, el cual has estado conservando para cuando se casen tus hijas.
5. El diario personal que has estado haciendo desde hace un montón de años.
6. Un barco en una botella, que hiciste a la edad de 7 años, cuando estuviste enfermo en la cama durante 6 semanas.
7. Una guitarra muy cara que habías conservado durante mucho tiempo y que hacía sonar tu música 50 veces mejor que cualquiera de las actuales.
8. Los archivos y cuentas del grupo social o político (asociación de vecinos, grupo ecologista, pacifista, parroquia, partido,...) o cualquier otro grupo que sea importante para ti.
9. Tu par favorito de botas.
10. Tus notas de la escuela y certificados de tus exámenes desde que empezaste la escuela.
11. Tu libreta de direcciones.
12. Un precioso atlas de 1887 que habías pedido prestado a un amigo.
13. Una valiosa alfombra que te dieron mientras estuviste por los mares de Asia, la cual tiene un sitio de honor en el suelo del comedor.
14. Una cubeta de plantas para plantar, las cuales tienen fama de ser difíciles de cultivar, pero cuyo primer brote ya están mostrando.
15. La colección de sellos de tu padre datados en 1920 y valorados en varios cientos de miles de ptas.
16. Cartas de amor de tu primer novio/a.
17. Dos botellas de un vino muy especial, muy añejo, que has estado guardando para una ocasión especial.
18. Una colección de películas de ciencia ficción.
19. La fotografía de tus padres.
20. El ordenador que te compraste el año pasado y que te valió tanto dinero.
21. Un cuadro que pintó para ti un amigo pintor.
22. Un jarrón que compraste en el viaje que hiciste China hace ya unos años.
23. Parte de la ropa que tienes almacenada en los armarios.

RECUERDA, CUALQUIER COSA QUE NO SALVES SERÁ DESTRUIDA POR LA INUNDACIÓN. TIENES 5 MINUTOS PARA DECIDIR.

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	BARÓMETRO DE VALORES.
Objetivo:	Permitir a los participantes tomar conciencia de lo que les une y de los que les distingue a unos de otros. Permitir el participar en un ejercicio de escucha.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Una pizarra o en el suelo escrito el lema A FAVOR/EN CONTRA.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	No puede haber opiniones neutrales. No se puede pedir ningún tipo de explicación. Pedir seriedad y silencio.
Desarrollo:	Se proponen frases que incidan en el tema o en los puntos discutidos en una sesión. A cada frase los participantes tendrán que situarse en el espacio. Una vez escuchadas las razones de ambos lados se permite la posibilidad de cambiar de opción y, por tanto de posición. Se puede señalar la opción elegida con una raya en el encerado.
Evaluación:	Se analizarán preguntas como: ¿os ha sido fácil o difícil situaros ante las frases?, ¿os ha añadido algo el tener que posicionaros físicamente?, a medida que escuchabais otros razonamientos, ¿qué cambios os han producido?, ¿es posible volverse próximos a una persona que tiene valores diferentes de los nuestros?, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	LA PECERA.
Objetivo:	Desarrollar los aspectos de la comunicación en el grupo. Capacitar para establecer un mayor diálogo entre los componentes del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos pequeños.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se propone un tema a debatir o un conflicto a resolver. Se reúnen los participantes en grupos de cinco y hablan sobre ello anotando sus conclusiones. Después se hace una puesta en común de la siguiente manera: los grupitos se colocan ordenadamente en círculo. En otro círculo interior y concéntrico se colocan los portavoces de cada grupo. Cada portavoz expone la postura de su grupo, luego comienza el debate entre los portavoces hasta llegar a un consenso sobre el tema propuesto. Los miembros de cada grupo pueden pasar notas escritas a su portavoz durante el debate pero no pueden intervenir directamente.
Evaluación:	Se entablará un diálogo en el que el animador preguntará a los componentes del grupo como se ha desarrollado el diálogo y sobre los aspectos que tiene que mejorar en su comunicación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	AUTORIDAD Y LIBERTAD.
Objetivo:	Desarrollar los aspectos de la comunicación en el grupo. Capacitar para establecer un mayor diálogo entre los componentes del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos pequeños.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se trata de discutir en el grupo sobre la autoridad y la libertad. Las preguntas propuestas sirven para centrar el tema y para que los participantes se sirvan de su experiencia al hablar del tema. No conviene teorizar, ni irse por las ramas. Conviene que el grupo trate detenidamente cada pregunta y llegue al final.</p> <p>En los espacios en blanco puede consignar las conclusiones a las que llegue el grupo.</p> <p>Preguntas.</p> <p>¿Por qué una persona necesita libertad?.</p> <p>¿En la familia hay libertad?. ¿En qué aspectos?. ¿Por qué?.</p> <p>¿En las escuelas hay libertad?. ¿En qué aspectos?. ¿Por qué?.</p> <p>¿En la pareja hay libertad?. ¿En qué aspectos?. ¿Por qué?.</p> <p>¿En el trabajo hay libertad?. ¿En qué aspectos?. ¿Por qué?.</p> <p>¿Los jóvenes tienen más libertad que los mayores?. ¿Por qué?.</p> <p>¿Los hombres tienen más libertad que las mujeres?. ¿Por qué?.</p> <p>¿Es necesario que exista alguien que tenga autoridad?. ¿Por qué?.</p> <p>¿Es necesario reprimirse?. ¿Por qué?.</p>
Evaluación:	Se entablará un diálogo en el que el animador preguntará a los componentes del grupo como se ha desarrollado el diálogo y sobre los aspectos que tiene que mejorar en su comunicación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

AUTORIDAD Y LIBERTAD.

Preguntas.

¿Por qué una persona necesita libertad?
¿En la familia hay libertad?. ¿En qué aspectos?. ¿Por qué?
¿En las escuelas hay libertad?. ¿En qué aspectos?. ¿Por qué?
¿En la pareja hay libertad?. ¿En qué aspectos?. ¿Por qué?
¿En el trabajo hay libertad?. ¿En qué aspectos?. ¿Por qué?
¿Los jóvenes tienen más libertad que los mayores?. ¿Por qué?
¿Los hombres tienen más libertad que las mujeres?. ¿Por qué?
¿Es necesario que exista alguien que tenga autoridad?. ¿Por qué?
¿Es necesario reprimirse?. ¿Por qué?

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	CASO DE LA REVISTA ELLE.
Objetivo:	Desarrollar los aspectos de la comunicación en el grupo. Capacitar para establecer un mayor diálogo entre los componentes del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos pequeños.
Material:	Un folio con la historia y el cuadro de responsabilidades.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>El siguiente relato, apareció en marzo de 1999 en la revista francesa “ELLE”.</p> <p>“Una joven casada, abandonada por su marido excesivamente entregado a los negocios, se deja seducir y va a pasar la noche con un seductor, en una casa al otro lado del río. Para volver al día siguiente muy temprano, antes de que regrese su marido que está de viaje, debe pasar el puente. Cuando va a pasar el puente, un loco se lo impide haciendo gestos amenazadores. Corre entonces a buscar a un barquero, que le pide el importe del billete. Ella no tiene dinero y el barquero rehusa cruzar el río sin que le paguen por adelantado. Va a buscar a su amante y le pide dinero. Él no se lo da. La mujer entonces va a buscar a un amigo soltero que vive por allí y que le profesa desde siempre un amor platónico, sin que ella, por su parte, haya correspondido jamás. Le cuenta todo y le pide dinero. El también se lo niega. Dice: “te lo has buscado por portarte mal”. La mujer vuelve al barquero, que se niega de nuevo a cruzar el río. Entonces decide cruzar por el puente. El loco la mata.”</p> <p>Clasifique, individualmente, a estos seis personajes de más a menos, según su responsabilidad. En la lista están puestos por orden de aparición. Ponga un 1 al que crea más responsable de la muerte de la mujer, en segundo lugar al más responsable, etc.; numere a todos los personajes.</p> <p>Discutir en grupo las clasificaciones de cada uno, procurando llegar a una conclusión de grupo.</p>
Evaluación:	Se entablará un diálogo en el que el animador preguntará a los componentes del grupo como se ha desarrollado el diálogo y sobre los aspectos que tiene que mejorar en su comunicación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

CASO DE LA REVISTA ELLE.

El siguiente relato, apareció en marzo de 1999 en la revista francesa “ELLE”.

“Una joven casada, abandonada por su marido excesivamente entregado a los negocios, se deja seducir y va a pasar la noche con un seductor, en una casa al otro lado del río. Para volver al día siguiente muy temprano, antes de que regrese su marido que está de viaje, debe pasar el puente. Cuando va a pasar el puente, un loco se lo impide haciendo gestos amenazadores. Corre entonces a buscar a un barquero, que le pide el importe del billete. Ella no tiene dinero y el barquero rehusa cruzar el río sin que le paguen por adelantado. Va a buscar a su amante y le pide dinero. Él no se lo da. La mujer entonces va a buscar a un amigo soltero que vive por allí y que le profesa desde siempre un amor platónico, sin que ella, por su parte, haya correspondido jamás. Le cuenta todo y le pide dinero. El también se lo niega. Dice: “te lo has buscado por portarte mal”. La mujer vuelve al barquero, que se niega de nuevo a cruzar el río. Entonces decide cruzar por el puente. El loco la mata.”

Grado de responsabilidad:

	Orden individual	Orden del grupo.
Joven casada.		
Marido.		
Amante.		
Loco.		
Barquero.		
Amigo.		

Grado de responsabilidad: (individual).

	Orden individual	Orden del grupo.
Joven casada.		
Marido.		
Amante.		
Loco.		
Barquero.		
Amigo.		

Grado de responsabilidad: (en grupo).

	Orden individual	Orden del grupo.
Joven casada.		
Marido.		
Amante.		
Loco.		
Barquero.		
Amigo.		

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN
Título:	CASO LEROY.
Objetivo:	Desarrollar los aspectos de la comunicación en el grupo. Capacitar para establecer un mayor diálogo entre los componentes del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos pequeños.
Material:	Un folio con la historia y unas preguntas.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Leer detenidamente el texto. Contestar individualmente a las preguntas que se le proponen a continuación y escribirlas en la casilla correspondiente a la respuesta individual. Discuta con sus compañeros de grupo las respuestas de cada uno y traten de llegar a conclusiones comunes que serán consignadas en la casilla correspondiente a la respuesta grupal. Comentar en grupo las diferentes respuestas.
Evaluación:	Se entablará un diálogo en el que el animador preguntará a los componentes del grupo como se ha desarrollado el diálogo y sobre los aspectos que tiene que mejorar en su comunicación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

CASO LEROY.

Caso de Martina Leroy, 24 años. (“Cómo animar un grupo”. Edouard Limbos).

Joven prolcendente de medio acomodado, con buena presencia, algo coqueta y con una inteligencia normal. Abandonó sus estudios por falta de interés y de motivaciones.

No teniendo ningún diploma, cuida de niños inadaptados. Sin embargo, sus objetivos no están muy bien definidos. Le gusta mucho discutir con otras personas. Con mucha frecuencia, desea tener ascendencia sobre ellas e imponer su punto de vista. Su buen sentido es real y muchas veces tiene razón en lo que propone durante las discusiones en las que toma parte. En su trato con los niños se muestra con frecuencia seca y severa. No tolera que se opongan a lo que ella ordena y de vez en cuando se enfada con ellos y les castiga con exageración sin que por ello sea necesariamente injusta. Algunos de estos excesos son inconscientes. Debido a que posee una cierta lucidez, consigue descubrir casi siempre a los verdaderos culpables cuando el grupo de niños que tiene a su cargo comete actos reprobables. Su distracción favorita es el cine: le gustan enormemente las películas sentimentales y a veces llora durante la proyección de las mismas. No está casada y pretende que los jóvenes no le interesan en absoluto. Hace dos años sufrió un desengaño amoroso. Rompió con un joven hacia el cual se sentía atraída. Le unían a él lazos afectivos verdaderamente profundos y sufrió una gran decepción cuando se separó de él.

Sus cambios bruscos de humor son frecuentes y espectaculares y con frecuencia son producidos por una frustración procedente de su soledad en la vida.

Perdió a su padre siendo muy niña y prácticamente apenas tuvo más contactos con su madre que volvió a casarse y que le envía regularmente cierta cantidad de dinero.

No abandona fácilmente lo que emprende y, en general, llega hasta el final de sus iniciativas.

Tiene sentido de sus responsabilidades, aunque no las comparte con sus compañeros y no colabora con los demás miembros del personal, ya que es muy independiente y muy celosa de su libertad.

1. Leer detenidamente el texto.
2. Contestar individualmente a las preguntas que se le proponen a continuación y escribirlas en la casilla correspondiente a la respuesta individual.
3. Discuta con sus compañeros de grupo las respuestas de cada uno y traten de llegar a conclusiones comunes que serán consignadas en la casilla correspondiente a la respuesta grupal.
4. Comentar en grupo las diferentes respuestas.

CASO LEROY.

1. ¿Cuáles crees que son los principales defectos de Martina Leroy, teniendo en cuenta su edad, sexo y profesión?

Respuesta individual.	Respuesta de grupo.

2. ¿Cuáles crees que son sus cualidades más importantes?

Respuesta individual.	Respuesta de grupo.

3. Teniendo en cuenta sus circunstancias, ¿cuáles son las principales necesidades o problemas de Martina?

Respuesta individual.	Respuesta de grupo.

4. ¿Cómo podría satisfacer estas necesidades o solucionar estos problemas?

Respuesta individual.	Respuesta de grupo.

5. ¿Qué es lo que más te atrae de este personaje?

Respuesta individual.	Respuesta de grupo.

6. Si Martina Leroy fuera la protagonista de una película, ¿cómo se titularía el film?
Elige uno de los títulos siguientes, ¿por qué has elegido este título?

“Víctima de su pasado.”	
“Enamorada de la libertad.”	
“Un carácter difícil.”	

Respuesta individual.	Respuesta de grupo.

7. Si Martina Leroy existiera realmente te gustaría que fuera:

Su hija.	
Su amiga.	
Su novia o esposa.	
Su compañera de trabajo.	
No querría que estuviera cerca de mi vida.	

Respuesta individual.	Respuesta de grupo.

8. Si Martina existiera, ¿te gustaría que fuera miembro de tu grupo?

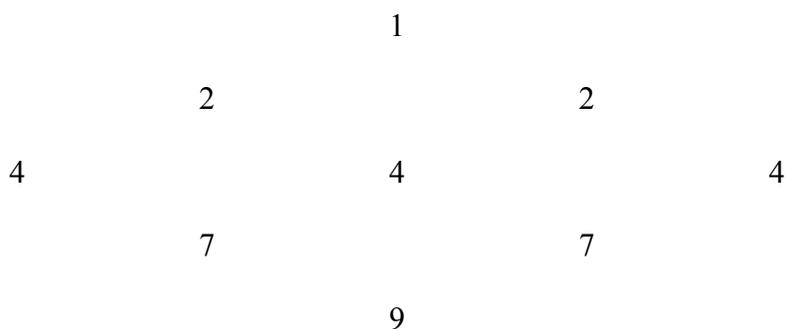
SI	
NO	

Respuesta individual.	Respuesta de grupo.

Tipo de juego:	COMUNICACIÓN																										
Título:	LA ESCALA DEL DIAMANTE.																										
Objetivo:	Ayudar a clarificar los pensamientos y sentimientos sobre una determinada materia. Hacerlos más receptivos a las opiniones y perspectivas de los demás.																										
Participantes:	Grupo clase. Parejas.																										
Material:	Nueve textos cortos o fotografías que representen una gama de opiniones, perspectivas o imágenes.																										
Tiempo:	30 minutos.																										
Consignas de partida:	Ninguna.																										
Desarrollo:	<p>Cada texto/fotografía deberá tener un título corto o un número para identificarlo fácilmente. Cada conjunto de nueve se recortará y guardará en un sobre.</p> <p>A cada pareja se le entrega un sobre que contiene los 9 textos/fotografías y se les pide que los clasifiquen en forma de rombo, ej.:</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;"> <table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td></td><td>4</td><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>7</td><td></td><td>7</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>9</td><td></td><td></td></tr> </table> </div> <p>El criterio para ordenarlos debe ser muy amplio: “importante”, “significativo” o “interesante” y el profesor no debe ser más explícito. El texto/fotografía más importante, significativo o interesante, se situará en la parte superior del rombo (número 1). Los dos siguientes se situarán en las segundas posiciones (número 2). En los tres del centro, los que ocupen las posiciones intermedias (número 4), los siguientes en las posiciones número 7, y el que se sitúe en la posición inferior del rombo (número 9) será el menos importante, significativo o interesante. Cuando las parejas hayan terminado su tarea, se reunirán en grupos de 6. Cada pareja explicará y tratará de justificar el orden propuesto a las otras parejas. Luego tendrá que negociar y llegar a un consenso, y dar el orden propuesto por el grupo. Se reúne el plenario y se abre un debate. El</p>			1					2		2		4		4		4			7		7			9		
		1																									
		2		2																							
	4		4		4																						
		7		7																							
		9																									

	<p>propio criterio, por impreciso, saldrá a debate en la discusión. ¿Qué significará “importante”, “significativo” o “interesante”? ¿deberíamos tratar de concretar y precisar más lo que queremos decir?, etc. Las capacidades que se desarrollarán a través de esta actividad serán: la priorización, la discusión, la negociación, la comprensión de otras perspectivas y la búsqueda del consenso. En el plenario, si un grupo informa de su incapacidad para llegar a un acuerdo, es tan importante en la discusión como el grupo que informa que ha llegado a un consenso.</p>
Evaluación:	Se entablará un diálogo en el que el animador preguntará a los componentes del grupo como se ha desarrollado el diálogo y sobre los aspectos que tiene que mejorar en su comunicación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

LA ESCALA DEL DIAMANTE.



COOPERACIÓN

Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

El juego tiene que tender a crear un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

Estos juegos no son una experiencia cerrada, admiten múltiples variantes.

La evaluación de estos juegos es muy importante.

Fila de cumpleaños	Educación para la solidaridad (página 69)
Sillas musicales	Educación para la solidaridad (página 70)
Pintura alternativa	La alternativa del juego I
Cuadrados cooperativos	La alternativa del juego II
(Juego de los cuadrados)	Educación para la solidaridad (página 80)
La Ganancia	Tutoría con adolescentes (página 73)
(palma - puño)	La alternativa del juego II Educación para la solidaridad (página 75)
	Jugar a la paz (página 25)
	Jalelio
Construir una máquina	La alternativa del juego II
Cuentos cooperativos	La alternativa del juego II
Soplar la pluma (globo)	La alternativa del juego II
El planeta Atlantis	
La organización	Técnicas participativas para la E.P. (página 261)
Tenemos un problema	Tutoría con adolescentes (página 95)
Construir una torre	Tutoría con adolescentes (página 203)
Ogigami	Tutoría con adolescentes (página 248)
	El trabajo en grupo (página 63)
Desde aquí hasta allí	Tutoría con adolescentes (página 258)
El fantasma del castillo	Tutoría con adolescentes (página 269)
Los problemas de Juan Manuel	Tutoría con adolescentes (página 285)
Una difícil decisión	Tutoría con adolescentes (página 295)
Pantomima en grupo	Jugar a la paz (página 23)
Comer	Jugar a la paz (página 24)
Emisión radiofónica	
El círculo de plata	El trabajo en grupo (página 78)
El juego de las cuatro letras	
Las superficies simétricas	El trabajo en grupo (página 80)
La Pirámide	El trabajo en grupo (página 60)
El Método Northendge	El trabajo en grupo (página 56)
Puzzle colectivo.	
La ciudad ideal.	
Saber escuchar.	
En una isla.	
La herencia.	
Una expedición al kilimanjaro.	Expresión oral, Breda (página 59)
Historia de intriga.	Expresión oral, Breda (página 53).

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	FILA DE CUMPLEAÑOS
Objetivo:	Profundizar en el conocimiento de los/as compañeros/as. Buscar la cooperación del grupo en una tarea.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Los participantes se colocaran al azar, a partir de un lugar (que representa el comienzo del año) se irán colocando por orden según el mes y día de su nacimiento. Se forma así un círculo en que están ordenados los cumpleaños de las personas. Todo esto lo deben hacer en silencio, comunicándose la fecha del cumpleaños por gestos.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	EMISIÓN RADIOFÓNICA.
Objetivo:	Ver como valoran los demás miembros del grupo a sus componentes. Establecer una cooperación entre los/as miembros de un grupo para realizar una tarea común.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Folios y un micrófono.
Tiempo:	Una hora.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se divide el grupo en subgrupos. Se les invita a preparar una emisión radiofónica que cada grupo dedica a los otros/as. Se les concede a cada grupo entre 10 y 15 minutos en la antena para que comuniquen lo que deseen hacer compartir a los otros grupos referentes a la marcha general, o referente a una situación de interés destacado dentro del trabajo en el grupo. Los grupos preparan su emisión en locales separados durante 15 minutos. Se reúnen todos los subgrupos y van representando aquello que han pensado.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo sobre lo que han sentido al verse representados y sobre el trabajo realizado con anterioridad a la representación ante el grupo.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	EL PLANETA ATLANTIS.
Objetivo:	Potenciar actitudes de colaboración y participación en los trabajos de grupo. Poner de manifiesto las actitudes personales que dificultan y obstaculizan el funcionamiento eficaz del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 5 ó 6 personas.
Material:	Un sobre con fichas del documento “En el planeta Atlantis”. Folios en blanco. Ejemplares del documento para los observadores.
Tiempo:	Una hora.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Los participantes se dividen en grupos a los cuales se les entrega un sobre con las pistas para resolver el juego. Entre todos ellos tendrán que contestar a la pregunta: ¿sabríais decirme qué día de la semana se termina de construir el monumento?. Una vez descubierto el día los observadores nos comentan las incidencias que se han producido durante el juego.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido cuál creéis que ha sido la clave de la rapidez o la tardanza para encontrar la solución, qué posturas han ayudado y cuáles han entorpecido la marcha del juego, ha existido un plan de trabajo, se ha discutido ese plan de trabajo o lo han impuesto, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	JUEGO DE LOS CUADRADOS.
Objetivo:	Despertar actitudes hacia el trabajo en grupo. Pensar como las actitudes personales condicionan al resto de los/as compañeros/as del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 5 ó 6 personas.
Material:	Un sobre con piezas del juego de los cuadrados.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	En un sobre grande hay cinco hay cinco sobres más pequeños. Cada uno contiene las piezas para formar cuadrados. La tarea de cada grupo es confeccionar cinco cuadrados exactamente iguales. El trabajo no termina hasta que cada participante del grupo tenga hecho su cuadrado completo. Tenéis que hacer cinco cuadrados iguales. Pero para hacer esta tarea hay que seguir unas reglas: <ul style="list-style-type: none"> - No se pueden hacer gestos ni hablar. - No se pueden pedir ni quitar piezas. - Si se pueden dar piezas a la mano de un/a compañero/a pero sin colocarlas.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido cuál creéis que ha sido la clave de la rapidez o la tardanza para encontrar la solución, qué posturas han ayudado y cuáles han entorpecido la marcha del juego, ha existido un plan de trabajo, se ha discutido ese plan de trabajo o lo han impuesto, etc.. Preguntar a los observadores como han visto ellos/as e trabajo de los/as componentes de los diferentes grupos. El/la animador/a resaltaré los aspectos de confianza, cooperación, atención a las ideas de los/as otros/as, colocarse en sus puntos de vistas, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Podrá realizarse una guía de observación:

¿Cómo son las reacciones? : cooperación, competición, ...

¿Cómo se cumplen las normas del ejercicio?.

¿Quién dificulta o hace avanzar el ejercicio?.

Cuándo una persona termina el cuadrado, ¿qué hace?.

GUÍA DE OBSERVACIÓN:

¿Cómo son las reacciones? : cooperación, competición, ...

¿Cómo se cumplen las normas del ejercicio?.

¿Quién dificulta o hace avanzar el ejercicio?.

¿Cuándo una persona termina el cuadrado, ¿qué hace?.

Otras.

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	PINTURA ALTERNATIVA
Objetivo:	Lograr una comunicación – cooperación para conseguir un trabajo creativo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Papel, colores, pinceles.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	El grupo debe estar en silencio.
Desarrollo:	Cada persona va haciendo un trazo en el papel hasta conseguir terminar la obra.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación.
Notas:	Se puede repetir con 3, 4 ó 7 participantes por grupo.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	CUENTOS COOPERATIVOS.
Objetivo:	Crear colectivamente. Desarrollar la imaginación. Fomentar un ambiente divertido.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	El grupo debe estar en silencio.
Desarrollo:	Sentados en círculo. Cada persona dice una palabra que desarrolla el cuento, teniendo en cuenta la emitida por el anterior. Por ejemplo: Yo ... he visto ... un ... monstruo ... en ... la ... sopa ... de ... mercedes ...
Evaluación:	Puede girar sobre el trabajo en grupo y el estímulo de la propia imaginación y creatividad que puede ser el escuchar las ideas de los demás.
Notas:	Otra posibilidad puede ser no cerrarse a palabras, sino que alguien comienza un cuento, lo continúa el siguiente y así hasta que intervinieron todos/as y deciden finalizarlo.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	PANTOMIMA EN GRUPOS.
Objetivo:	Desarrollar los aspectos de cooperación en el grupo. Capacitar para realizar un trabajo en grupo.
Participantes:	Grupo clase. Toda la clase participa en la representación. Se puede hacer también por grupos pequeños.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	El grupo debe estar en silencio.
Desarrollo:	Una persona comienza a representar una actividad de grupo. En cuanto alguien adivina lo que está sucediendo se junta para seguir la pantomima y así sucesivamente hasta que todos/as adivinan la pantomima o se acaba la representación.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación. ¿Cómo se han sentido al desarrollar una acción empezada por otra persona?. ¿Cómo se han sentido al tener que representar una acción ante otras personas?, etc.
Notas:	Se puede utilizar esta técnica para expresar un sentimiento o pensamiento colectivo tras un debate explicando la motivación de la escultura en grupo realizada. Para ello se van colocando uno a uno los miembros del equipo que quieren expresar algo. Cualquier otra persona se puede añadir o quitar si piensa que así expresa mejor lo que quiere decir.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	LA ORGANIZACIÓN.
Objetivo:	Destacar la importancia del trabajo colectivo. La planificación y la dirección del trabajo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de un máximo de 8 personas.
Material:	Tijeras, pegamento, papel, cartulina (un juego de material para cada equipo que se forme).
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se forman equipos de un máximo de 8 personas.</p> <p>En cada equipo, quien coordina, nombra a un observador/a, el cual debe fijarse cómo se organiza el grupo para realizar el trabajo.</p> <p>A cada equipo se le entrega el material necesario.</p> <p>Tenéis 15 minutos para construir aviones. El equipo que tenga más producción es el que gana.</p> <p>Terminado el tiempo, se pasa al plenario donde cada grupo va mostrando su “producción” y se ve cual fue el ganador.</p> <p>Empezando por el grupo ganador, cuentan cómo realizaron el trabajo, los problemas que tuvieron, etc. Quien coordina va anotando en la pizarra. Una vez que el grupo dice como trabajó, el observador/a cuenta como vio el trabajo del grupo.</p> <p>Posteriormente, se pasa a una discusión en plenario, partiendo de lo que se anotó en la pizarra.</p>
Evaluación:	<p>En la discusión se pueden analizar la importancia de: planificación, dirección en un trabajo colectivo, utilización de los recursos, división del trabajo, etc.</p> <p>Lo relacionado con el trabajo colectivo: compartir conocimientos, valor de la crítica y la autocrítica.</p> <p>Relacionarlo con la vida real.</p>
Notas:	<p>La misma mecánica, sólo que se hacen dos etapas de producción: primera, igual que la anterior, pero en el plenario se muestra la “producción” y las anotaciones del compañero/a que está observando, sin discusión; segunda, volviendo al trabajo de grupos bajo las mismas condiciones con la indicación de corregir lo que los observadores han dicho.</p> <p>Se regresa al plenario a comparar los resultados de las dos fases de discusión.</p> <p>Esta variante ayuda a profundizar en la importancia de evaluar críticamente el trabajo colectivo de manera permanente, para ir aprendiendo de los errores.</p>
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	CONSTRUIR UNA MÁQUINA.
Objetivo:	Destacar la importancia del trabajo colectivo. La planificación y la dirección del trabajo. Lograr la coordinación de movimientos y fomentar la idea de que todos/as tenemos algo que aportar al trabajo común.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de entre 4 y 6 personas.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	El animador/a propone: “vamos a hacer una máquina y todos/as somos parte de ella” . Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, una imaginaria, ... Alguien comienza y los/as demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina.
Evaluación:	¿Cómo se tomó la decisión de construir la máquina?, ¿cómo te sentiste con tu aportación a la máquina?, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	SOPLAR LA PLUMA (GLOBO).
Objetivo:	Potenciar la idea de grupo. Fomentar la colaboración. Crear un ambiente distendido.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de un máximo de 8 personas.
Material:	Unas plumas o unos globos.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Las manos han de colocarse a la espalda.
Desarrollo:	Los miembros de cada grupo han de colocarse muy juntos. Se lanza un pluma sobre ellos/as y todos/as deben soplar para impedir que se caiga al suelo. Se puede acordar un tiempo determinado para mantener la pluma en el aire o trasladarla de zona.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	CONSTRUIR UNA TORRE.
Objetivo:	Desarrollar aptitudes de cooperación dentro del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Dividir la clase en grupos.
Material:	4 cartulinas grandes, 1 regla, 1 tijera, 1 bote de cola, 4 hojas de borrador tamaño folio, una hoja de instrucciones.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Podéis pegar, cortar, unir, etc., el material como queráis. Pero con una sola regla de juego: NINGUNA DE LAS TIRAS PUEDE SER MÁS LARGA O MÁS ANCHA QUE LAS MEDIDAS DE LA REGLA.
Desarrollo:	<p>Se divide la clase en 4 grupos de unas 10 personas. Dos de ellos harán de observadores y un tercero de jurado. Se asigna a cada grupo un lugar de trabajo. La tarea del grupo consistirá en lo siguiente: elegir los observadores y el miembro del jurado y construir una torre, siguiendo las instrucciones que se les den.</p> <p>Se entrega a cada grupo un ejemplar de la hoja de instrucciones. Se entrega a cada observador/a una guía de observación.</p> <p>Mientras los grupos trabajan, los jurados se reúnen para ponerse de acuerdo sobre cómo evaluarán las torres siguiendo los criterios de: altura, estabilidad, originalidad.</p> <p>A medida que el grupo termina su trabajo entrega su torre al tutor de modo anónimo.</p> <p>Una vez que todos los grupos han terminado se seleccionada cual es la torre mejor realizada.</p> <p>Hoja de instrucciones: Disponéis de 40 minutos para realizar entre todos una torre. El material del que disponéis es el siguiente: 4 cartulinas grandes, 1 regla, 1 tijera, 1 bote de cola, 4 hojas de borrador tamaño folio.</p> <p>La torre tiene que poder sostenerse sobre su propia base. Tiene que ser lo suficientemente firme como para aguantar la regla sin caerse.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido cuál creéis que ha sido la clave de la rapidez o la tardanza para encontrar la solución, qué posturas han ayudado y cuáles han entorpecido la marcha del juego, ha existido un plan de trabajo, se ha discutido ese plan de trabajo o lo han impuesto, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Guía de observación:

¿Cómo se ha organizado el grupo para el trabajo?
¿Se nombró un jefe?. ¿Cómo se hizo?.
¿Se repartieron funciones o tareas dentro del grupo?. ¿Cuáles?. ¿Cómo se hizo?.
¿Cómo ha sido el clima de trabajo?.
¿Han participado todos en el trabajo?. ¿Ha habido algún miembro del grupo cuyas ideas no fueron atendidas?.
¿Ha habido tensiones en el grupo?.
¿Quién aportó más ideas o ayudó mejor al grupo para el trabajo?.
¿Cómo se han tomado las decisiones importantes?.
Otras.

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	ORIGAMI.
Objetivo:	Hacer conscientes al alumnado de los procesos que se dan en la conducta de una persona que se propone una meta a alcanzar. Hacer conscientes al alumnado de los procesos que se dan en un grupo cuando se propone unas metas y objetivos.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 6 alumnos/as.
Material:	Folios de forma cuadrada para cada alumno/a.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>El objetivo de este ejercicio es analizar vuestra capacidad para trazaros metas u objetivos. Y vamos a hacerlo a través de un sencillo y divertido juego que se llama ORIGAMI. Consiste en doblar trozos de papel; se trata de que dobléis el mayor número posible de trozos de papel en 3 minutos y medio.</p> <p>El tutor/a entrega a cada alumno/a un buen bloque de papeles de forma cuadrada y todos iguales, y de 5 cm de lado.</p> <p>Explica cómo debe ser doblado cada trozo de papel, conforme al siguiente gráfico.</p> <p>El papel debe doblarse siguiendo estas reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se empieza con el papel apilado uniformemente. - se dobla cada pliego por separado; de uno en uno. - cada pliego debe ser doblado de modo que no sobresalga más de un cuarto de cm. por ninguno de sus lados; es decir, con la mayor exactitud posible. En caso de sobrepasar esa medida no se contabiliza. - cuando se dé la señal de fin del tiempo todo el mundo debe detenerse esté donde esté. <p>Se aclaran las dudas.</p> <p>Luego comienza el tiempo de ensayo.</p> <p>El ensayo dura 30 segundos.</p> <p>Terminado el tiempo, cada cual contabiliza cuántos pliegos bien doblados tiene.</p> <p>Se anota en la pizarra el número de pliegos que ha hecho cada uno.</p> <p>Trabajo personal:</p> <p>Esta fase durará 3 minutos y medio.</p> <p>Antes de empezar el tutor/a explica las normas de puntuación de la misma. Son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cada uno debe hacer la estimación de cuántos papeles es capaz de doblar en 3 minutos y medio y apuntarlo en un papel. - Si completa realmente el número de papeles que se ha propuesto doblar, obtiene igual número de puntos. - Si no se llega al número propuesto, se cuenta cero puntos. <p>Evaluación:</p>

	<p>Terminado el tiempo, se juntan en parejas para evaluar el trabajo realizado. Cada uno cuenta cuántos papeles bien doblados tiene su compañero/a, siguiendo las normas dadas en el ensayo. Luego se anotan en la pizarra los resultados, de la misma manera que en la fase de ensayo.</p> <p>A continuación el profesor/a reparte a cada uno un ejemplar del cuestionario ANALISIS DE MIS OBJETIVOS 1, y pide que lo rellenen rápidamente.</p> <p>Se divide la clase en grupos de 6 y ponen en común las respuestas dadas al cuestionario.</p> <p>Segunda fase de trabajo personal: Duración: 3 minutos y medio. Se desarrolla como el trabajo personal del punto 3.</p> <p>Segunda evaluación: Se procede con la misma metodología que la primera vez. Se utiliza el cuestionario ANALISIS DE MIS OBJETIVOS 2.</p> <p>Trabajo en equipo: - se divide la clase en equipos de seis. - cada equipo determina cuántos papeles es capaz de doblar en 3 minutos y medio. Lo escriben. - se hace el trabajo en tres minutos y medio de duración, siguiendo las normas de los puntos anteriores. - se evalúa de la misma manera que en los puntos anteriores.</p> <p>Puesta en común general: - se pone en la pizarra el número de pliegos que se había propuesto hacer cada grupo y el número que realmente ha hecho. - se entabla un diálogo con los grupos en torno a estas cuestiones: - ¿Cómo llegó a establecer la meta, el objetivo? : por consenso. calculando un promedio de lo hecho por cada uno en las fases anteriores. por votación. de qué otro modo. - ¿Cuál fue la motivación del grupo durante el trabajo? solo entretenerse. ganar a los demás grupos. alcanzar la meta que se habían propuesto. otras. Cuáles. - ¿Qué ha favorecido el trabajo? - ¿Qué ha dificultado el trabajo? - ¿Cómo se siente cada uno respecto del trabajo realizado?.</p>
Evaluación:	Aplicación de los documentos.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

ANALISIS DE MIS OBJETIVOS 1.

1. Has establecido un objetivo:
 - muy pequeño, para estar seguro de poder cumplirlo.
 - un poco más pequeño de lo que en realidad creías que podrías hacer.
 - ajustado a lo que en realidad pensabas que podías hacer.
 - algo elevado, como un desafío para ti mismo.
 - mucho más elevado de lo que en realidad podías hacer.
2. ¿Han influido los resultados de la etapa anterior sobre la meta que ahora te has marcado?
3. ¿Cómo te has sentido durante el ejercicio?. ¿Cómo te sientes ahora?
4. Si tuvieras que ordenar tus motivaciones durante el ejercicio, de la más importante a la menos importante, ¿cuál sería la principal? ¿y las demás? indícalas por orden:
 - divertirme.
 - ganar a los otros/as.
 - probarme a mí mismo qué era capaz de hacer.
 - otras.

ANALISIS DE MIS OBJETIVOS 2.

1. Has establecido un objetivo:
 - muy pequeño, para estar seguro de poder cumplirlo.
 - un poco más pequeño de lo que en realidad creías que podrías hacer.
 - ajustado a lo que en realidad pensabas que podías hacer.
 - algo elevado, como un desafío para ti mismo.
 - mucho más elevado de lo que en realidad podías hacer.
2. ¿Han influido los resultados de la etapa anterior sobre la meta que ahora te has marcado?
3. ¿Cómo te has sentido durante el ejercicio?. ¿Cómo te sientes ahora?
4. Si tuvieras que ordenar tus motivaciones durante el ejercicio, de la más importante a la menos importante, ¿cuál sería la principal? ¿y las demás? indícalas por orden:
 - divertirme.
 - ganar a los otros/as.
 - probarme a mí mismo qué era capaz de hacer.
 - otras.
5. ¿Te has propuesto en esta etapa unos objetivos más realistas que en la anterior?
6. ¿Corresponde tu conducta en este juego al modo como sueles hacer cuando te propones objetivos en general?
¿En qué se parece?. ¿En qué se diferencia?
¿Qué podrías hacer para lograr una mayor eficacia en el establecimiento de objetivos?

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	DESDE AQUÍ HASTA ALLÍ.
Objetivo:	Plantearse lo que a cada uno le gustaría cambiar de sí mismo, sus posibles nuevos objetivos y los riesgos y tensiones que implica el cambio. Plantearse los riesgos y tensiones que implica todo cambio u objetivo nuevo que el grupo se propone cuando intenta mejorar las relaciones interpersonales y su funcionamiento como grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Modelo de "ventanas": personal y grupo.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Para guiar el trabajo personal y hacerlo es más fácil es conveniente poner algún ejemplo. Es muy importante que los grupos de trabajo sean los mismos grupos que normalmente funcionan en clase. Establecer metas u objetivos a nivel de la clase, de modo que podamos hacer estas "ventanas" para un mes, para una quincena, un trimestre, etc.
Desarrollo:	Se entrega a cada alumno/a un ejemplar de la gráfica LO QUE ME GUSTARÍA CAMBIAR EN MI, tal como se reproduce en el siguiente cuadro. Trabajo personal: Cada uno/a llene los "cristales" de "la ventana", tras unos minutos de reflexión, con dibujos o símbolos siguiendo estas orientaciones: <ul style="list-style-type: none"> - en el cristal A dibuja algo QUE TE GUSTARÍA CAMBIAR DE TI MISMO; en el cristal B dibuja cómo te gustaría verte a ti después del cambio; en el cristal C dibuja un obstáculo que puede hacerte difícil el cambio o un riesgo que puede aparecer si lo haces. - en el cristal D dibuja algo QUE TE GUSTARÍA CAMBIAR EN TU RELACIÓN CON LOS DEMÁS; en el cristal E dibuja cómo te gustaría que se viera tu relación con los demás después del cambio; en el cristal F una dificultad para el cambio o un riesgo que puede presentarse si se da el cambio. - en el cristal G dibuja QUE CAMBIO TE GUSTARÍA INTRODUCIR EN TU MEDIO AMBIENTE; en el cristal H dibuja cómo te gustaría que se viese el nuevo ambiente; en el cristal I un riesgo o una dificultad que el cambio implica. <p>En lugar de dibujar, puedes escribir una frase o una palabra que expresen las mismas cosas.</p>

	<p>Una vez terminado el trabajo personal, se reúne el alumnado por grupos para comunicarse su trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cada uno comunica a los demás lo que ha puesto en su "ventana". - El grupo hace su propia "ventana", con el modelo LO QUE NOS GUSTARIA CAMBIAR EN NUESTRO GRUPO. <p>Tres niveles de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo que al grupo le gustaría cambiar en las relaciones interpersonales dentro del grupo. - Lo que le gustaría cambiar en las relaciones con los demás grupos de la clase. - Lo que le gustaría cambiar en el ambiente de la clase o del colegio. <p>Se hace luego una puesta en común de toda la clase, a partir de las "ventanas" de los grupos.</p> <p>Puede terminarse trazando los objetivos de cambio que como clase nos proponemos para un período de tiempo.</p>
Evaluación:	Se utilizan los documentos preparados a tal efecto.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	LOS PROBLEMAS DE JUAN MANUEL...
Objetivo:	Aplicar las técnicas de organización del grupo explicadas en los temas anteriores. Explicar los pasos del método para tratar un problema en grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Un ejemplar para el alumnado del documento Juan Manuel tiene un problema...
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se divide la clase en tres grupos. Se piden dos voluntarios en cada grupo para hacer de observadores de la sesión.</p> <p>El tutor/a reparte a cada uno de los observadores un ejemplar del Cuestionario de observación del grupo, y les pide preparen lo necesario para realizar su tarea mientras da las instrucciones al resto de los grupos.</p> <p>Entrega luego a cada uno de los miembros de los grupos un ejemplar del documento Juan Manuel tiene un problema; y les da las siguientes instrucciones:</p> <p>"sois un grupo de amigos a quienes Juan Manuel ha pedido ayuda. vuestra tarea consiste en estudiar el problema de vuestro amigo y proponerle soluciones concretas que le puedan ayudar a resolverlo.</p> <p>Disponéis de 30 minutos para ello.</p> <p>Organizaros de modo que seáis eficaces y que las soluciones propuestas sean de todo el grupo."</p> <p>Los grupos comienzan su trabajo. Si se dispone de salas, es bueno que cada grupo trabaje en una sala independiente.</p> <p>Diálogo en gran grupo:</p> <ol style="list-style-type: none"> Análisis de las funciones de los moderadores y del secretario: <ul style="list-style-type: none"> Existencia. Funciones desarrolladas. Eficacia. <p>Se puede proceder en este orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> informan los observadores, grupo por grupo. opiniones de los participantes. breve diálogo. Análisis del orden o método que los grupos han seguido en el tratamiento del problema: <ul style="list-style-type: none"> Informan los distintos observadores, y se colocan en la pizarra sus observaciones de modo comparativo. Opiniones de los participantes en los grupos sobre el método seguido. Diálogo general.

Evaluación:	Documentos de apoyo.
Notas:	Conviene repetir ejercicios similares a éste hasta que el grupo utilice con seguridad el método de trabajo que se explica. Cuando se repiten ejercicios de este estilo, es importante cambiar cada vez de moderador/a y de secretario/a; y, así mismo, que el propio tutor/a dirija o modere alguna vez el grupo siguiendo estrictamente el método de resolución de un problema que se ha explicado en el tema.
Observaciones:	

1º Observador:

Vas a observar cómo el moderador y el secretario desempeñan sus funciones. Fíjate bien y vete anotando tus observaciones ordenadamente, sirviéndote del siguiente gráfico.

Expresa ahora tu impresión general sobre su actuación:

¿Ha sido eficaz la actuación del moderador/a?. ¿Por qué?.

¿Ha sido eficaz la actuación del secretario?. ¿Por qué?.

2º Observador:

Tu tarea consistirá en observar cómo el grupo sigue el esquema de trabajo que se les ha sugerido para llegar a buscar la mejor solución.

Anota en la columna de la izquierda el paso del método correspondiente; en la 2ª columna anota también en minutos y segundos; y en la tercera indica con una palabra o una brevísima expresión la actividad que desarrolla el grupo.

Los pasos del método propuesto al grupo son los siguientes:

- Análisis de la situación de Juan Manuel.
- Concretar el problema.
- Analizar todas sus causas.
- Aportar todas las posibles soluciones y discutir las.
- Decidir cuál es la mejor solución.

LOS PROBLEMAS DE JUAN MANUEL...

1º Observador:

Vas a observar cómo el moderador y el secretario desempeñan sus funciones. Fíjate bien y vete anotando tus observaciones ordenadamente, sirviéndote del siguiente gráfico.

Tiempo minutos.	Funciones que desempeña el moderador.	Funciones que desempeña el secretario.
0 a 5 m.		
5 a 10 m.		
10 a 15 m.		
15 a 20 m.		
20 a 25 m.		
25 a 30 m.		

Expresa ahora tu impresión general sobre su actuación:

¿Ha sido eficaz la actuación del moderador/a?. ¿Por qué?.

¿Ha sido eficaz la actuación del secretario?. ¿Por qué?.

2º Observador:

Tu tarea consistirá en observar cómo el grupo sigue el esquema de trabajo que se les ha sugerido para llegar a buscar la mejor solución.

Anota en la columna de la izquierda el paso del método correspondiente; en la 2ª columna anota también en minutos y segundos; y en la tercera indica con una palabra o una brevísima expresión la actividad que desarrolla el grupo.

Los pasos del método propuesto al grupo son los siguientes:

- Análisis de la situación de Juan Manuel.
- Concretar el problema.
- Analizar todas sus causas.
- Aportar todas las posibles soluciones y discutir las.
- Decidir cuál es la mejor solución.

Pasos del método	Tiempo en min. y seg.	¿Qué hace el grupo?

JUAN MANUEL TIENE PROBLEMAS:

“Juan Manuel estudia 3º de E.S.O. Va tirando, con algunos suspensos las más de las veces, y pasando “por los pelos” otras. Dice que quiere terminar la ESO y luego hacer un Ciclo Formativo; bueno, lo que a él le gustaría hacer es algo relacionado con automovilismo, porque le gustan mucho los coches, y porque no quiere estudiar: no le gusta estudiar.

Generalmente, sólo estudia cuando le van a examinar. Entonces sí; entonces como él dice, estudia “a tope”: se le ve con el libro hasta en los recreos, mientras come y en el poco rato que le queda entre clase y clase. Pero, a pesar de estos esfuerzos, le suele suceder que no llega y suspende.

Cuando estudia en casa, suele hacerlo donde más le apetece. Unas veces, en la sala de estar. Dice que allí se está cómodo, porque hay butacas; además, puede poner de vez en cuando la tele “sólo un ratito”, como dice él, para ver un programa interesante. La verdad es que luego la tiene que apagar en medio de una bronca soberana de su madre. Otras veces estudia en la cocina, porque allí hay una mesa grande y cómoda.

Otras, en su cuarto. Cuando está en su cuarto le gusta estudiar tumbado en la cama; a veces, con la radio puesta. Su padre se enfada mucho con él por esto. Le obliga a ponerse en la mesa de su habitación y a apagar la radio, porque le distrae, le hace “estar en baba”, y esa es la causa de sus suspensos, según él.

La verdad es que Juan Manuel está harto de tantas broncas; tanta insistencia de sus padres y sus profesores sobre los estudios le parece un “rollo”. Quisiera que le dejaran en paz, y quisiera no tener más suspensos. Pero no sabe qué hacer.

¿Podrías ayudarle?

Debéis solucionar el problema de vuestro alumno. Vuestra tarea consiste en estudiar juntos la situación y proponer al menos una solución concreta que pueda ayudarle realmente a resolver su problema. Todos debéis de estar de acuerdo en la propuesta que hagáis.

Os sugerimos que sigáis este orden de discusión:

- . Analizar detenidamente los datos de la situación de Juan Manuel: ¿qué le pasa?, ¿cómo estudia?, ¿dónde estudia?, ¿cuándo tiene dificultades?, etc.
- . Concretar su problema: ¿en qué consiste, exactamente, el problema de vuestro alumno?
- . Analizad todas las posibles causas del mismo.
- . Pensad en todas las cosas que se podrían hacer para resolver el problema, y discutid todas ellas: sus pros y sus contras.
- . Decidid cuál es la solución más viable y más realista.

JUAN MANUEL TIENE PROBLEMAS:

“Juan Manuel estudia 3º de E.S.O. Va tirando, con algunos suspensos las más de las veces, y pasando “por los pelos” otras. Dice que quiere terminar la ESO y luego hacer un Ciclo Formativo; bueno, lo que a él le gustaría hacer es algo relacionado con automovilismo, porque le gustan mucho los coches, y porque no quiere estudiar: no le gusta estudiar.

Generalmente, sólo estudia cuando le van a examinar. Entonces sí; entonces como él dice, estudia “a tope”: se le ve con el libro hasta en los recreos, mientras come y en el poco rato que le queda entre clase y clase. Pero, a pesar de estos esfuerzos, le suele suceder que no llega y suspende.

Cuando estudia en casa, suele hacerlo donde más le apetece. Unas veces, en la sala de estar. Dice que allí se está cómodo, porque hay butacas; además, puede poner de vez en cuando la tele “sólo un ratito”, como dice él, para ver un programa interesante. La verdad es que luego la tiene que apagar en medio de una bronca soberana de su madre. Otras veces estudia en la cocina, porque allí hay una mesa grande y cómoda.

Otras, en su cuarto. Cuando está en su cuarto le gusta estudiar tumbado en la cama; a veces, con la radio puesta. Su padre se enfada mucho con él por esto. Le obliga a ponerse en la mesa de su habitación y a apagar la radio, porque le distrae, le hace “estar en baba”, y esa es la causa de sus suspensos, según él.

La verdad es que Juan Manuel está harto de tantas broncas; tanta insistencia de sus padres y sus profesores sobre los estudios le parece un “rollo”. Quisiera que le dejaran en paz, y quisiera no tener más suspensos. Pero no sabe qué hacer.

¿Podrías ayudarle?

Debéis solucionar el problema de vuestro amigo. Vuestra tarea consiste en estudiar juntos la situación y proponer al menos una solución concreta que pueda ayudarle realmente a resolver su problema. Todos debéis de estar de acuerdo en la propuesta que hagáis.

Os sugerimos que sigáis este orden de discusión:

- . Analizar detenidamente los datos de la situación de Juan Manuel: ¿qué le pasa?, ¿cómo estudia?, ¿dónde estudia?, ¿cuándo tiene dificultades?, etc.
- . Concretar su problema: ¿en qué consiste, exactamente, el problema de vuestro amigo?
- . Analizad todas las posibles causas del mismo.
- . Pensad en todas las cosas que se podrían hacer para resolver el problema, y discutid todas ellas: sus pros y sus contras.
- . Decidid cuál es la solución más viable y más realista.

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	EL CÍRCULO DE PLATA.
Objetivo:	Favorecer la colaboración en una tarea. Resolver un problema en grupos pequeños. Propiciar la interacción social en la búsqueda de una solución. Enfocar un problema desde diferentes perspectivas. Lograr la participación de todos los miembros de un grupo grande.
Participantes:	Grupo – clase. Grupos pequeños 4 ó 5 componentes.
Material:	Ficha de trabajo, lápiz y goma.
Tiempo:	25 minutos.
Consignas de partida:	Se trata de dividir un grupo un círculo en el mayor número posible de partes, mediante cuatro rectas.
Desarrollo:	Se formar grupos pequeños de 4 ó 5 componentes. Se formula claramente la consigna del trabajo grupal. “El grupo ha de dividir el círculo en el mayor número de partes mediante cuatro rectas”. El tiempo para hacerlo es de 10 minutos. Puesta en común.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	EL JUEGO DE LAS CUATRO LETRAS.
Objetivo:	Favorecer la colaboración en una tarea. Resolver un problema en grupos pequeños. Propiciar la interacción social en la búsqueda de una solución.
Participantes:	Grupo clase. Se dividirán en parejas.
Material:	Folios, lápiz y goma.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Encontrar el mayor número de palabras (que aparezcan en el diccionario) de cuatro letras que podamos formar a partir de otra.
Desarrollo:	Se formar parejas. Se formula claramente la consigna del trabajo grupal. "Formar palabras (que aparezcan en el diccionario) de cuatro letras que podamos formar a partir de otra." El tiempo para hacerlo es de 15 minutos. Ejemplo: ENCANTADO (cantado, canto, enano, enana, nata, nota, neto, etc). Se puede proponer más de una palabra. Puesta en común.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	LAS SUPERFICIES SIMÉTRICAS.
Objetivo:	Entrenarse en el trabajo en grupo. Tomar conciencia del grado de colaboración y compenetración. Desarrollar la capacidad creativa en la resolución de problemas.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 4 ó 5 miembros.
Material:	Ficha – problema. Folios, tijeras, lápiz y goma.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	El grupo ha de realizar la siguiente tarea: <ul style="list-style-type: none"> - Dividir la primera figura en dos partes iguales, de la misma forma y superficie de modo que sean superponibles. - Dividir la segunda, en tres partes iguales, de la misma forma y superficie de modo que sean superponibles. - Dividir la tercera en cuatro partes iguales y etc. - Dividir la cuarta en cinco partes iguales y etc. La tarea ha de realizarse sucesivamente según el orden indicado, es decir, respetando la secuencia de resolución: no se puede comenzar a resolver una figura, sin haber solucionado la anterior. El grupo no ha terminado su tarea hasta que cada uno de sus componentes sabe resolver el problema. Tiempo para la tarea 15 minutos.
Desarrollo:	1. El grupo ha de realizar la siguiente tarea: <ul style="list-style-type: none"> - Dividir la primera figura en dos partes iguales, de la misma forma y superficie de modo que sean superponibles. - Dividir la segunda, en tres partes iguales, de la misma forma y superficie de modo que sean superponibles. - Dividir la tercera en cuatro partes iguales y etc. - Dividir la cuarta en cinco partes iguales y etc. La tarea ha de realizarse sucesivamente según el orden indicado, es decir, respetando la secuencia de resolución: no se puede comenzar a resolver una figura, sin haber solucionado la anterior. El grupo no ha terminado su tarea hasta que cada uno de sus componentes sabe resolver el problema. 2. Se forma los grupos, acompañados de un observador que exija cumplir la normativa al mismo tiempo que observa la realización del trabajo grupal. 3. Se reparte la ficha de trabajo y se da un tiempo de 15

	<p>minutos para su resolución.</p> <p>4. La observación gira en torno a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposición espacial y corporal de los componentes del grupo. - Utilización de una ficha común para todo el grupo o una ficha para cada miembro. - Proceso de resolución del problema. - Participantes que han intervenido más innovadora o creativamente en la resolución de la tarea. <p>5. Transcurrido el tiempo, se pone en común las distintas soluciones halladas por los grupos y la solución correcta.</p> <p>6. Comentarios de los observadores.</p>
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Hoja de observación: Las superficies simétricas.

Observador/a: _____

Disposición espacial y corporal de los componentes del grupo (en círculo, desperdigados, sentados, etc.).
Utilización de una ficha común para todo el grupo o una ficha para cada miembro.
Proceso de resolución del problema (se han dividido la tarea, cada uno a solucionado un problema, comprobaron la solución que habían dado, etc.
Participantes que han intervenido más innovadora o creativamente en la resolución de la tarea.
Participantes que han obstaculizado la resolución del problema.
Otras observaciones.

Las superficies simétricas.

Hoja de observación.

Observador/a: _____

Disposición espacial y corporal de los componentes del grupo (en círculo, desperdigados, sentados, etc.).
Utilización de una ficha común para todo el grupo o una ficha para cada miembro.
Proceso de resolución del problema (se han dividido la tarea, cada uno a solucionado un problema, comprobaron la solución que habían dado, etc.
Participantes que han intervenido más innovadora o creativamente en la resolución de la tarea.
Participantes que han obstaculizado la resolución del problema.
Otras observaciones.

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	LA PIRÁMIDE.
Objetivo:	Ayudar a un grupo numeroso a trabajar de manera eficaz en un tiempo determinado. Fomentar la participación de todos los miembros del grupo. Abordar el estudio o debate de una temática determinada.
Participantes:	Gran grupo.
Material:	Ninguno.
Tiempo :	60 minutos.
Consignas de partida:	Se indica la tarea a realizar en común, por ej.: “Los derechos Humanos: su formulación y justificación”.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se indica la tarea a realizar en común, por ej.: “Los derechos Humanos: su formulación y justificación”. 2. El profesor precisa el procedimiento a seguir: <ul style="list-style-type: none"> - En un primer momento, cada participante elige una persona con la que comienza la elaboración de la tarea. 8 minutos. - Después los dos participantes se unen con otra pareja para continuar la tarea. - Después de un tiempo de 15 minutos de trabajo, cada grupo de cuatro se junta a otro. Este grupo de ocho participantes sigue elaborando la tarea durante 15 – 20 minutos. - Ahora cada grupo elige uno o dos delegados, según sea el número de grupos formados. - Este grupo de delegados deben terminar de elaborar la tarea encomendada. Se sitúan en medio de la sala, rodeados por el resto de participantes que les observan en silencio. Se coloca una silla al lado de los delegados para ser ocupada temporalmente por cualesquiera de los participantes que deseen aportar algo al debate o discusión. Al cabo de 20 minutos la tarea ha terminado. 3. El resultado del proceso se presenta a todo el gran grupo.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación. ¿Cómo se han sentido al desarrollar una acción empezada por otra persona?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	EL MÉTODO NORTHEEDGE.
Objetivo:	Propiciar el debate y discusión Facilitar el desarrollo de estrategias cognitivas cooperativas. Favorecer la confianza en sí mismo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo individual. Se inicia con una fase de trabajo individual. En cinco minutos cada cual ha de responder a las siguientes cuestiones: <ul style="list-style-type: none"> - Recuerda lo que está en la unidad, tema o documento. - Anota dos o tres de los puntos que te sean más difíciles de comprender. - Anota dos o tres de los puntos que te hayan parecido más interesantes. - Anota cualquier reacción de carácter general que te haya provocado la lectura o estudio del documento. 2. Trabajo en parejas: durante 10 minutos han de realizar las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Comparar notas. - Mira haber si entre los dos podéis aclarar mutuamente las dificultades. - Redactar una lista de puntos que os gustaría discutir a los dos, con orden de prioridades. 3. Grupos de 5 miembros. Estos grupos se forman con un miembro diferente de cada pareja (45 minutos): <ul style="list-style-type: none"> - Comparar las notas de la fase anterior. - Decidir los puntos que se van a discutir y en qué orden. - Discutir los puntos señalados; cada cual debería tomar notas de los temas principales y de las conclusiones a que se ha llegado. - Recapitular, de vez en cuando, qué temas se han tratado y lo que se ha dicho sobre ellos. - Después de treinta minutos empezar a preparar un informe que contenga los temas más importantes, según orden de prioridad, que se han discutido y las conclusiones a que se ha llegado. 4. Reunión plenaria y puesta en común (15 minutos).
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.). Se valorarán los obstáculos y la riqueza de la cooperación. ¿Cómo se han sentido al desarrollar una acción empezada por otra persona?.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	JUEGO DE LAS FIGURAS.
Objetivo:	Desarrollar la cooperación. Resaltar la idea de grupo.
Participantes:	Individual, grupo pequeño.
Material:	Tantas fichas de trabajo como jugadores/as haya.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Reproducir la ficha con las figuras que se adjuntan al final. Cada jugador/a clasifica individualmente y de forma visual las figuras, siguiendo el criterio del tamaño/área. A continuación se forman grupos de 6 personas y se ponen en común los resultados individuales, para posteriormente hacer la media (suma de cada posición por figura, dividido por el número de jugadores/as). Seguidamente se calculan los resultados medios del grupo - clase, partiendo de los resultados medios de los subgrupos. Por ejemplo, la figura C obtiene los puestos 2, 4 y 1; por lo que su valor es de 2,33. La lista correcta por orden de tamaños es: C (1); H (2); A (3); B (4); G (5); I (6); D (7); J (8); F (9); E (10).
Evaluación:	¿Qué diferencias se obtuvieron entre los resultados individuales y los obtenidos en grupo?, ¿cómo se explica la diferencia de los resultados?, ¿tiene algo que ver el juego con la vida cotidiana?.
Notas:	Normalmente el juego muestra que cuanto mayor es el número de personas que toman parte en la tarea, tanto más se aproxima el resultado a la realidad. La evaluación cobra una importancia especial.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	PUZZLE COLECTIVO.
Objetivo:	Lograr una colaboración en una tarea común.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de nueve.
Material:	Varios Tangrams.
Tiempo:	15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Repartir a los participantes en grupos de nueve, si hay alguno de más añadir observadores. En estos grupos, cada participante recibe una pieza del puzzle. Cada grupo recibe también la figura a realizar, pero sin esquema de realización. Cada grupo debe intentar reconstruir la figura pero hay una regla estricta: cada uno no puede tocar más que su pieza.
Evaluación:	Valorar el funcionamiento del grupo y la forma de utilización del material, así como el cumplimiento de las reglas.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	LA CIUDAD IDEAL.
Objetivo:	Desarrollar los aspectos de cooperación dentro del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos pequeños.
Material:	Folios.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Se divide el grupo en subgrupos, se les invita a que definan la ciudad o el barrio en que les gustaría vivir.</p> <p>Comienzan por hacer los planos, es decir, cómo prevén ellos los edificios e instalaciones que les parecen importantes.</p> <p>Redactan también la constitución para la ciudad o barrio y le dan un nombre.</p> <p>En una segunda fase se puede hacer que construyan los edificios.</p> <p>Diálogo sobre los tipos de ciudad que han diseñado.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el animador preguntará a los participantes como se han sentido al poder realizar la ciudad o el barrio de sus sueños. Se pedirá que cada uno exponga sus ideas sobre la ciudad ideal.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	SABER ESCUCHAR.
Objetivo:	Trabajar sobre un material común para llegar a unos acuerdos interesantes para todo el grupo.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Folios, uno para cada componente del grupo.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>Cada uno de los componentes de un grupo escribe en una hoja doce cualidades que debe reunir el que quiera estar a la escucha de los demás.</p> <p>Todos son invitados a ordenar estas diferentes cualidades con cifras de 1 a 12 según la importancia que cada uno les concede. Se dan cinco minutos para esta apreciación.</p> <p>Todos ponen en común sus valoraciones individuales y si es posible se escriben en la pizarra. A partir de aquí, el trabajo consiste en estructurar una lista de orden en la que todos los miembros del grupo estén de acuerdo.</p>
Evaluación:	Se entablará un diálogo sobre las cualidades que ellos consideran como más importantes. Señalar cómo ellos creen que se ha desarrollado la estructuración de la lista de cualidades, si se ha tenido la sensación de perder al ver como sus opiniones no eran tenidas en cuenta, que han sentido al ver como sus opiniones eran valoradas, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	EN UNA ISLA.
Objetivo:	Potenciar actitudes de colaboración y participación en los trabajos de grupo. Poner de manifiesto las actitudes personales que dificultan y obstaculizan el funcionamiento eficaz del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 5 ó 6 personas.
Material:	Un folio en el que figuren el plano y los materiales a utilizar. Folios en blanco. Ejemplares del documento para los observadores.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>El barco en que ustedes viajaban ha naufragado en medio del océano. Ustedes han llegado hasta una isla desierta. En esta isla vive una familia de indígenas formada por un hombre y sus dos esposas y cuatro hijos (tres hijas de 21, 14 y 12 años y un hijo de 20). Esta familia tiene una piragua. Los demás habitantes de la isla son cabras salvajes, algunos pumas, caza menor, aves marinas, serpientes y otros reptiles sin importancia. La tierra más próxima se encuentra a 50 km y cada tres meses pasa un barco por la isla; el último pasó hace 10 días.</p> <p>Los participantes se dividen en grupos.</p> <p>La tarea a realizar en el grupo es la de sobrevivir hasta la próxima arribada del barco. Para ello el grupo ha de organizarse teniendo en cuenta las condiciones que reúne la isla (se facilita un plano) y que del naufragio el mar ha dejado en la playa lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una caja con dos fusiles y municiones, 20 agujas de hacer punto, 2 cajas de horquillas, 2 hachas, una pala, un pico, una sierra, 200 m de alambre y 50 m de cable eléctrico. - Otra caja con 12 botes pequeños de judías verdes, tres botes medianos de guisantes y 5 botes grandes de mermelada. - Un saco con 25 pasamontañas, una red para pescar, periódicos y una edición de los evangelios. <p>Objetos sueltos como un barril metálico vacío, un rollo de cuerda gruesa de 30 m y 6 botellas de aceite.</p>
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido, qué posturas han ayudado y cuáles han entorpecido la marcha del juego, ha existido un plan de trabajo, se ha discutido ese plan de trabajo o lo han impuesto, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

--

EN UNA ISLA.

El barco en que ustedes viajaban ha naufragado en medio del océano. Ustedes han llegado hasta una isla desierta. En esta isla vive una familia de indígenas formada por un hombre y sus dos esposas y cuatro hijos (tres hijas de 21, 14 y 12 años y un hijo de 20). Esta familia tiene una piragua. Los demás habitantes de la isla son cabras salvajes, algunos pumas, caza menor, aves marinas, serpientes y otros reptiles sin importancia. La tierra más próxima se encuentra a 50 km y cada tres meses pasa un barco por la isla; el último pasó hace 10 días.

La tarea a realizar en el grupo es la de sobrevivir hasta la próxima arribada del barco.

Se facilita un plano de la isla.

Del naufragio, el mar ha dejado en la playa lo siguiente:

- Una caja con dos fusiles y municiones, 20 agujas de hacer punto, 2 cajas de horquillas, 2 hachas, una pala, un pico, una sierra, 200 m de alambre y 50 m de cable eléctrico.
- Otra caja con 12 botes pequeños de judías verdes, tres botes medianos de guisantes y 5 botes grandes de mermelada.
- Un saco con 25 pasamontañas, una red para pescar, periódicos y una edición de los evangelios.
- Objetos sueltos como un barril metálico vacío, un rollo de cuerda gruesa de 30 m y 6 botellas de aceite.

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	LA HERENCIA.
Objetivo:	Potenciar actitudes de colaboración y participación en los trabajos de grupo. Poner de manifiesto las actitudes personales que dificultan y obstaculizan el funcionamiento eficaz del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 5 ó 6 personas.
Material:	Un folio en el que figuren la lista de los herederos y la de la herencia. Folios en blanco.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Una mujer anciana que dedicó toda su vida a los animales ha muerto. Ella tenía y cuidaba algunos que constituyen toda su herencia. Dejó dicho antes de morir a quiénes legaba estos animales pero no especificó cuál a quién. La tarea a realizar consiste en conceder a cada heredero el animal más adecuado a las necesidades de ambos. Para ello se confecciona: - Una lista individual. - Una lista común a todo el grupo decidida por consenso y si no es posible por votación. - Elaborar una lista común a todo el grupo por consenso.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Herederos:	Animales:
1 internado escolar de adolescentes.	Chimpancés, macho y hembra.
2 trabajadores, hermanos, emigrantes en Portugal.	1 canario.
1 comunidad de ancianos mixta.	1 perro de caza.
1 mecanógrafa de 30 años, soltera.	1 tortuga.
1 colonia de vacaciones, mixta.	1 boa de 3.20 metros.
1 familia, padre y madre y tres niños de 5 a 10 años. El padre es anticuario.	Ratones blancos, macho y hembra.
1 grupo de jóvenes que pertenecen a una asociación juvenil deportiva.	1 perro danés.
1 cura de pueblo de 50 años.	7 peces exóticos.
1 niña de 10 años que está paralítica en una silla de ruedas.	1 loro.
1 granjero de 42 años.	1 gato de angora macho.
1 anciana sola de 63 años.	Hamsters, macho y hembra.

Gran grupo.

Herederos:	Animales:

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	UNA EXPEDICIÓN AL KILIMANJARO.
Objetivo:	Potenciar actitudes de colaboración y participación en los trabajos de grupo. Poner de manifiesto las actitudes personales que dificultan y obstaculizan el funcionamiento eficaz del grupo.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 5 ó 6 personas.
Material:	Un folio en el que figuren la lista de los herederos y la de la herencia. Folios en blanco.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	Imaginaos que os encontráis al pie del Kilimanjaro. Estáis dispuestos a subir hasta la cima, pero os veis obligados a reducir considerablemente el equipaje. Sólo podéis llevaros doce objetos imprescindibles para realizar la expedición. Condiciones: <ul style="list-style-type: none"> - La expedición se realiza en el mes de agosto y dura una semana. - La temperatura es aproximadamente de 11° C durante el día y de -5° C por la noche. - La altitud es de 5.916 metros. - Hay cuatro refugios. A partir del segundo no encontraréis agua.
Desarrollo:	Se leen las condiciones de la expedición y la lista de objetos previstos inicialmente. Individualmente de entre los 30 objetos previstos, se escogen 12, los más importantes y se exponen las razones por las cuales se han elegido. En grupos de cuatro se comparan las listas de los objetos escogidos y, de entre éstos, se vuelven a seleccionar 12. Una vez efectuadas las dos selecciones anteriores, se escoge un moderador y un secretario. Se reúne toda la clase, distribuyéndose de manera que los participantes puedan verse entre sí. El portavoz de cada grupo defenderá y argumentará las razones por las que se ha llegado a la selección, hasta que entre todos se confeccionen el listado definitivo de los 12 objetos. En caso de no llegar a acuerdo, se procederá a votación.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

UNA EXPEDICIÓN AL KILIMANJARO.

Listado de objetos previstos inicialmente:

1. Un saco de dormir para cada uno.
2. Cantimploras de agua.
3. 10 cartones de tabaco.
4. Mudas de calcetines.
5. Mudas de ropa interior.
6. Un botiquín completo.
7. Un reloj.
8. Una máquina de fotografiar.
9. 3 kilos de café o té.
10. 5 kilos de azúcar.
11. 4 kilos de frutos secos.
12. Una mochila para cada uno.
13. Unas botas de repuesto para cada uno.
14. Un hornillo de butano.
15. Una sartén y un cazo para cocinar.
16. Latas de conserva.
17. Un anorak grueso para cada uno.
18. Dinero en efectivo.
19. Leche en polvo.
20. Un casete con auriculares para escuchar música.
21. Un juego de cartas.
22. Linternas con pilas de recambio.
23. Papel y lápiz.
24. 6 litros de coñac.
25. Unos guantes para cada uno.
26. Unas gafas de sol para cada uno.
27. Una bolsa de aseo con: jabón, cepillo de dientes y toalla.
28. 10 mantas.
29. Papel higiénico.
30. Crema para el sol

UNA EXPEDICIÓN AL KILIMANJARO.

Listado de objetos previstos inicialmente.

Trabajo individual: seleccionar 12 objetos para la ascensión.

1. Un saco de dormir para cada uno.
2. Cantimploras de agua.
3. 10 cartones de tabaco.
4. Mudas de calcetines.
5. Mudas de ropa interior.
6. Un botiquín completo.
7. Un reloj.
8. Una máquina de fotografiar.
9. 3 kilos de café o té.
10. 5 kilos de azúcar.
11. 4 kilos de frutos secos.
12. Una mochila para cada uno.
13. Unas botas de repuesto para cada uno.
14. Un hornillo de butano.
15. Una sartén y un cazo para cocinar.
16. Latas de conserva.
17. Un anorak grueso para cada uno.
18. Dinero en efectivo.
19. Leche en polvo.
20. Un casete con auriculares para escuchar música.
21. Un juego de cartas.
22. Linternas con pilas de recambio.
23. Papel y lápiz.
24. 6 litros de coñac.
25. Unos guantes para cada uno.
26. Unas gafas de sol para cada uno.
27. Una bolsa de aseo con: jabón, cepillo de dientes y toalla.
28. 10 mantas.
29. Papel higiénico.
30. Crema para el sol

UNA EXPEDICIÓN AL KILIMANJARO.

Listado de objetos previstos inicialmente.

Trabajo en grupo: seleccionar 12 objetos para la ascensión.

1. Un saco de dormir para cada uno.
2. Cantimploras de agua.
3. 10 cartones de tabaco.
4. Mudas de calcetines.
5. Mudas de ropa interior.
6. Un botiquín completo.
7. Un reloj.
8. Una máquina de fotografiar.
9. 3 kilos de café o té.
10. 5 kilos de azúcar.
11. 4 kilos de frutos secos.
12. Una mochila para cada uno.
13. Unas botas de repuesto para cada uno.
14. Un hornillo de butano.
15. Una sartén y un cazo para cocinar.
16. Latas de conserva.
17. Un anorak grueso para cada uno.
18. Dinero en efectivo.
19. Leche en polvo.
20. Un casete con auriculares para escuchar música.
21. Un juego de cartas.
22. Linternas con pilas de recambio.
23. Papel y lápiz.
24. 6 litros de coñac.
25. Unos guantes para cada uno.
26. Unas gafas de sol para cada uno.
27. Una bolsa de aseo con: jabón, cepillo de dientes y toalla.
28. 10 mantas.
29. Papel higiénico.
30. Crema para el sol

UNA EXPEDICIÓN AL KILIMANJARO.

Listado de objetos previstos inicialmente.

Propuesta de todo el grupo.

1. Un saco de dormir para cada uno.
2. Cantimploras de agua.
3. 10 cartones de tabaco.
4. Mudas de calcetines.
5. Mudas de ropa interior.
6. Un botiquín completo.
7. Un reloj.
8. Una máquina de fotografiar.
9. 3 kilos de café o té.
10. 5 kilos de azúcar.
11. 4 kilos de frutos secos.
12. Una mochila para cada uno.
13. Unas botas de repuesto para cada uno.
14. Un hornillo de butano.
15. Una sartén y un cazo para cocinar.
16. Latas de conserva.
17. Un anorak grueso para cada uno.
18. Dinero en efectivo.
19. Leche en polvo.
20. Un casete con auriculares para escuchar música.
21. Un juego de cartas.
22. Linternas con pilas de recambio.
23. Papel y lápiz.
24. 6 litros de coñac.
25. Unos guantes para cada uno.
26. Unas gafas de sol para cada uno.
27. Una bolsa de aseo con: jabón, cepillo de dientes y toalla.
28. 10 mantas.
29. Papel higiénico.
30. Crema para el sol

Tipo de juego:	COOPERACIÓN
Título:	HISTORIA DE INTRIGA.
Objetivo:	Crear un relato a partir de un esquema. Consiste en contar una historia de intriga a partir de las posibilidades de combinatoria que se ofrece en el esquema.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 5 ó 6 personas.
Material:	Un folio con el esquema del relato.
Tiempo:	60 minutos.
Consignas de partida:	En pequeños grupos, se va construyendo la historia según el esquema.
Desarrollo:	Empezamos respondiendo a las preguntas de la primera casilla y seguidamente pasamos a la casilla 2. Respondemos a la pregunta de esta casilla y escogemos entre las dos posibilidades que nos ofrece, pasar a la casilla número 3 o a la casilla 4. Así hasta llegar al final de la historia. Se confronta las historias de dos en dos. Así sucesivamente hasta que quede una.
Evaluación:	Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido, etc.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

HISTORIA DE INTRIGA.

Tú eres el protagonista de esta historia.

1. Se ha producido un secuestro. ¿De quién? ¿Por qué? 2	2. Tienes que liberar al secuestrado. ¿Por qué? 3 4	3. Descubres a un sospechoso. ¿Quién es? ¿Cómo lo descubres? 5	4. Hablas con algunos testigos. ¿Quiénes son? ¿Qué te cuentan? 6 9	
5. Sigues a un sospechoso. ¿Cómo? 7	6. Sigues una falsa pista. ¿Cuál? 10 11	7. Pierdes la pista. ¿Cómo? 8	8. Alguien te ayuda. ¿Quién? ¿Cómo? 11 18	9. Alguien te traiciona. ¿Quién? ¿Cómo? 10 13
10. Te cogen. ¿Cómo? 12 14	11. Te enfrentas a los secuestradores. ¿Cómo? 15 18	12. Alguien te salva. ¿Quién? ¿Cómo? 15	13. Tendrás que negociar con los secuestradores. ¿Dónde? ¿Cómo? 15 17	
14. Consigues libarte. ¿Cómo? 15 18	15. Puedes salvar al secuestrado. ¿Cómo? 16 19	16. Misión cumplida. Cuéntalo. Fin.		
17. Has fracasado. Todo terminó para ti. Cuéntalo. Fin.	18. Llegaste tarde. El secuestrado ya ha sido liberado. ¿Por quién? ¿Cómo? 17 19	19. El secuestrado queda en libertad, pero tú mueres. ¿Cómo ocurre? Fin.		

DISTENSIÓN

Estos juegos son útiles en cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados con diferente finalidad: calentar al grupo, para tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.

Intentan eliminar los aspectos de la competitividad de los juegos en que la diversión se hace a costa de una persona, para centrarse en situaciones en las que todas participan, o bien hay un cambio continuo de papeles que propicia la "expansión" del grupo.

La evaluación no es necesaria en la mayoría de las ocasiones.

El asesino	Técnicas participativas para la E. P. (pag 47)
¡Caos!	Técnicas participativas para la E. P. (pag 49)
Baile por parejas	La alternativa del juego I
Titulares divertidos	La alternativa del juego II
La última letra	Técnicas participativas para la E.P. (pag 202)
Pitador desconocido	Jugar a la paz (pag 140)
El reloj	Jugar a la paz (pag 140)

Tipo de juego:	DISTENSIÓN
Título:	TITULARES DIVERTIDOS.
Objetivo:	Provocar la diversión. Favorecer el contacto con la prensa. Fomentar la colaboración. Desarrollar la creatividad.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Pegamento, tijeras y pegamento.
Tiempo:	30 minutos.
Consignas de partida:	Se divide al grupo en subgrupos que correspondan con las diferentes secciones de que consta el periódico (internacional, deportes,...).
Desarrollo:	Cada subgrupo tiene la misión de hacer titulares divertidos, de al menos 4 palabras, que se relacionen con su sección. A cada sección se le reparten unas cuantas páginas de un periódico. A partir de tijeras y pegamento, cambiando palabras recortadas de titulares o anuncios, tienen que crear titulares divertidos. El tiempo máximo será de 20 minutos. Sólo se pueden mezclar palabras, no letras sueltas. Los tipos de letra pueden ser diferentes. A continuación todos los titulares se presentan juntos para formar un periódico. El animador/a lee los titulares en voz alta.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.).
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	DISTENSIÓN
Título:	¡CAOS!
Objetivo:	Provocar la diversión. Fomentar la colaboración.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Papeles con acciones.
Tiempo:	15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se reparten una serie de papeles (tantos como participantes hay) en los que el coordinador/a ha escrito una serie de acciones. Cada participante debe actuar en el momento indicado, de acuerdo a lo que indica el papel que recibió. El coordinador/a, una vez explicado lo anterior, da una señal, todos/as empiezan a actuar y a otra señal todos/as paran la actuación y así por varias veces. Variaciones: Se pueden preparar una serie de papelitos donde la acción que indica necesite encontrar a otro/a u otros/as compañeros/as que la complementen, (ej. vaca, ordeñando, etc.). Para esta variación se debe dar un tiempo más largo para que se encuentren los diferentes participantes que conforman la acción.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos (cooperación, conflicto, subordinación, etc.).
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Acciones:

Pescador, pez
robots
agricultores

dueño de perro y perro
director de orquesta e
deportistas

instrumentos

vaca y ordeñador

trabajadores

Tipo de juego:	DISTENSIÓN
Título:	LA ULTIMA LETRA.
Objetivo:	Provocar la diversión. Fomentar la colaboración. Desarrollar la concentración. Ejercitar la rapidez mental.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Una persona del grupo dice el nombre de una persona, ciudad, fruta, etc. y el compañero/a que le sigue tiene que empezar otro nombre con la última letra del nombre que dijo el compañero/a y sobre el mismo asunto. Si un compañero/a no encuentra una palabra se pasa a otro/a compañero/a. Si se quiere hacer una competencia se pueden dar “castigos” o “prendas” a los que no respondan, o simplemente van saliendo del ejercicio y se declara un ganador/a.
Evaluación:	Ninguna.
Notas:	Es conveniente repetirlo varias veces.
Observaciones:	

Tipo de juego:	DISTENSIÓN
Título:	PITADOR DESCONOCIDO.
Objetivo:	Provocar la diversión. Fomentar la colaboración.
Participantes:	Grupo clase. Grupos de 8 ó 10.
Material:	Silbato.
Tiempo:	15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	En el centro del círculo hay un jugador/a con los ojos tapados. Lleva un silbato que le cuelga 50 cm. del cinturón. Cuatro o cinco jugadores, al darse la señal, se acercan y tratan de pitar. Quién consigue pitar se convierte en ciego. Si alguien es tocado antes de pitar, queda eliminado del grupo y pasa a otro grupo.
Evaluación:	Ninguna.
Notas:	Es conveniente repetirlo varias veces.
Observaciones:	

Tipo de juego:	DISTENSIÓN
Título:	RELOJ.
Objetivo:	Provocar la diversión. Fomentar la colaboración. Desarrollar la concentración. Ejercitar la rapidez mental.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Todos de pie imitan un reloj con las manillas dibujando la posición de las manillas a la hora que vaya indicando el monitor/a.
Evaluación:	Ninguna.
Notas:	Es conveniente repetirlo varias veces.
Observaciones:	

RELAJACIÓN

Perritos dormidos

Ja,ja,ja

El centinela ciego

La red

Silencio

Jugar a la paz (pag 138)

Jugar a la paz (pag 139)

Jugar a la paz (pag 139)

Jugar a la paz (pag 143)

Jugar a la paz (pag 144)

Tipo de juego:	RELAJACIÓN
Título:	PERRITOS DORMIDOS.
Objetivo:	Provocar la diversión. Fomentar la colaboración.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Todos son perritos dormidos como si estuvieran congelados, menos uno que pasea entre los perritos mirando a ver quién se mueve. En cuanto "pilla" a alguien moviéndose se convierte en cazador y siguen cazando a los que se mueven aumentando el número de cazadores. Se pueden gastar bromas pero sin tocar.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	RELAJACIÓN
Título:	JA,JA,JA.
Objetivo:	Provocar la diversión. Fomentar la colaboración.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Alfombras para el suelo.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se necesita un espacio grande. Alguien se tumba boca arriba y el siguiente se tumba con la cabeza encima del estómago del primero. El tercero pone la cabeza encima del segundo y así sucesivamente. Van pensando en la respiración propia y del otro/a. Notan como la cabeza se eleva cuando el otro inspira. Si están muy tranquilos se les puede sugerir que al expirar pronuncien una vocal suavemente. Si les sugerimos que al expirar pronuncien "ja", posiblemente acaben el ejercicio con buen humor.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	RELAJACIÓN
Título:	EL CENTINELA CIEGO.
Objetivo:	Provocar la diversión. Fomentar la colaboración.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Se marcan dos círculos, uno todo lo grande que permita el local, el otro en el centro, de un metro de diámetro. Uno se coloca en el círculo pequeño con los ojos cerrados, es el centinela. Los demás fuera del círculo grande. A una señal los jugadores/as de fuera tratan de acercarse al centinela para tocarle, despacio, sin hacer ruido. El centinela, sin salirse del círculo, puede señalar con el brazo en la dirección que crea haber localizado a un jugador/a. Si acierta cambian los papeles y se empieza. Si el centinela es tocado o falla en sus gestos tantas veces como participantes hay, entonces también es relevado.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	RELAJACIÓN
Título:	LA RED.
Objetivo:	Desarrollar la relajación. Fomentar la colaboración.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Alfombras.
Tiempo:	Entre 10 y 15 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	<p>En el suelo, mucho espacio, relajados, siente la respiración. Siente cómo el aire entre silenciosamente hacia los pulmones.... lo hacen sin querer... todos respiran....aquí.... y fuera.... en el mundo... en Africa.... en América... en Asia... sientes tu respiración... y la de todos los demás...</p> <p>El oxígeno llega a todas las células... las da vida... sientes tu energía vital en cada una de tus células... esta energía sale de tu cuerpo, también.... de tu cabeza, de tus dedos, de tus pies... tu conciencia se esparce con esta energía vital... imagínalo, como hilos de luz, quizás... se conectan con otras energías, hacen una red con los demás de la habitación... una red que te sostiene...</p> <p>La red se extiende más allá de esta habitación... está hecha de relaciones, interconexiones que unen todo el universo... siente la gran multiplicidad de corrientes... relaciones de amor... de trabajo.... de risas, de lágrimas... se extienden por el espacio y el tiempo... te tocan... te sostienen... sientes su contacto... reposas en ellas...</p> <p>La red que te sostiene está hecha de materia, también... tus huesos, tus músculos, sangre, piel están unidos con los alimentos que los conformaron... cereales, vegetales, fruta, carne... productos de lugares lejanos... la hierba y las mandíbulas de la vaca haciendo su leche para mantequilla, queso para ti... el suelo que produjo el grano para tu pan, las ramas del árbol que producen las naranjas de tu zumo... las manos que araron, segaron... maduraron y procesaron...</p> <p>Todos esos procesos están en ti y tu eres de ellos...</p> <p>Hacia atrás en el tiempo la red se extiende... madres y padres, abuelos y bisabuelos... nos dieron el color, el aspecto... los vemos en nuestros gestos... los oímos en nuestras voces... la red se extiende por generaciones sin fin... hasta nuestros hermanos y hermanas... todos somos una joya de esta inmensa red... en cada nudo brilla la inteligencia y la solidaridad... sonidos de una gaviota cruzando el océano... vistas de montañas que se elevan sobre la tierra... olores del amanecer...</p>

	<p>olor a pino... una idea excitante... la melodía de una canción que me gusta...</p> <p>Hay dolor también... en un amigo... una madre libanesa... una guerra... su energía pasa por la red... nos toca... lo respiramos también...</p> <p>Sentimos el cariño y el amor que fluye de uno a otro... abrimos la red... pasa la energía... sentimos... respiramos...</p>
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	

Tipo de juego:	RELAJACIÓN
Título:	SILENCIO.
Objetivo:	Provocar la diversión. Fomentar la colaboración.
Participantes:	Grupo clase.
Material:	Ninguno.
Tiempo:	Entre 5 y 10 minutos.
Consignas de partida:	Ninguna.
Desarrollo:	Todos se sientan en círculo en silencio, quizás agarrados de la mano. Es bueno después de alguna experiencia importante o algún acontecimiento que el profesor/a quiera resaltar. Relajarse, no excitarse, respira hondo, en silencio. La sesión puede terminar pasando un apretón de manos alrededor del círculo.
Evaluación:	Se analizarán los pensamientos y sentimientos vividos.
Notas:	Ninguna.
Observaciones:	