

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. 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:	