

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)
Oigami	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 resaltará 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:	Se forman equipos de un máximo de 8 personas. En cada equipo, quien coordina, nombra a un observador/a, el cual debe fijarse cómo se organiza el grupo para realizar el trabajo. A cada equipo se le entrega el material necesario. Tenéis 15 minutos para construir aviones. El equipo que tenga más producción es el que gana. Terminado el tiempo, se pasa al plenario donde cada grupo va mostrando su “producción” y se ve cual fue el ganador. 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. Posteriormente, se pasa a una discusión en plenario, partiendo de lo que se anotó en la pizarra.
Evaluación:	En la discusión se pueden analizar la importancia de: planificación, dirección en un trabajo colectivo, utilización de los recursos, división del trabajo, etc. Lo relacionado con el trabajo colectivo: compartir conocimientos, valor de la crítica y la autocrítica. Relacionarlo con la vida real.
Notas:	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. Se regresa al plenario a comparar los resultados de las dos fases de discusión. Esta variante ayuda a profundizar en la importancia de evaluar críticamente el trabajo colectivo de manera permanente, para ir aprendiendo de los errores.
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.		