

INVESTIGACIÓN Y ORIENTACIÓN PARA EL DESARROLLO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS EN CONTEXTOS DE DIVERSIDAD CULTURAL

ACTIVIDAD 15

LAS LENGUAS COMO ELEMENTO DE COHESIÓN SOCIAL: VIDEOS Y DINÁMICAS

ÍNDICE

1. Breve descripción de la actividad y objetivos
2. Material de trabajo



M. ANGELES DE LA CABA COLLADO

FACULTAD DE EDUCACIÓN, FILOSOFÍA Y ANTROPOLOGÍA

1) Breve descripción de la actividad y las tareas a realizar

1) Describir y analizar el video de youtube, detallando pautas de orientación para su utilización en una clase de aprendizaje de lenguas, desde un programa de prevención primaria

Elegir una dinámica que sirve para favorecer la cohesión en una clase de aprendizaje de lenguas, analizando los riesgos y planteando propuestas de mejora

2) Material

Para la primera

http://www.educacionsocialyciudadana.com/eu/atalak/orria_1/zure-esperientzia/youtube-kanala/343/elkarbizitza.php

Para la segunda

Enrique González. 456 Juegos y Dinámicas de Integración grupal
Ministerio para la transición ecológica. Gobierno de España. MINECO

<https://www.miteco.gob.es/es/>

CONTROL REMOTO. (113)

DEFINICION. Se trata de seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocarte con las demás personas del grupo. OBJETIVOS: Favorecer la confianza y aprender a orientarse mediante la escucha. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Algo para taparse los ojos.

CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia son los/as lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Han tenido dificultades para orientarse? ¿Cómo sintieron el espacio, las otras voces, ...?

CINTAS DE PREJUICIOS. 304

DEFINICION: Se trata de mantener una discusión en la que cada persona tiene una "etiqueta". OBJETIVOS: Analizar cómo influyen los estereotipos en la

comunicación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 10 años.
MATERIALES: Cintas de cartulina, rotulador y celofán.

CONSIGNAS DE PARTIDA: El animador/a prepara para colocar alrededor de la cabeza con diversos estereotipos: "ligón", "pesada", "listillo", "pelota",

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, en base a 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"

LOS PALENSILUX. 170

DEFINICION: Los PALENSILUX viven cordialmente desde la última masacre en la que sus jóvenes murieron por pretender la posesión del Lago de la Eterna Juventud. Para conmemorar el día en que ambos pueblos se unieron, estos se separan en las dos antiguas tribus, los PALEN y los SILUX y cada uno debe apoderarse del tesoro más preciado de cada tribu. Los PALEN custodiaban sus prendas tejidas con los tres colores de la vida, que les protegían de las plagas y carestías del espíritu y los SILUX sus amuletos que les otorgaban fuerza y valentía.

OBJETIVOS: Dos equipos que representan dos tribus

PARTICIPANTES: 2 grupos (25 jugadores por equipo). MATERIALES: Fetiches o amuletos de cartulina de color llamativo (20 por 20 cm) y banderolas con tres franjas de colores (trozos de cartulina de 20 por 20 cm sobre las que se pegan tres tiras de papel charol rojo, amarillo y verde). Se precisan al menos 50 de cada. Brazaletes del mismo material para cada jugador, de dos colores, un color por equipo. Numerados por su parte interna del 1 al 5. Cordones de lana para anudarlos o imperdibles. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se avisará con suficiente tiempo para que los jugadores elaboren sus accesorios. - Cada equipo debe tomar objetos del campo del equipo contrario, cuantos más mejor,

y evitar que se apoderen de los propios. - Cada miembro del cada equipo lleva un brazalete a la vista, pero con el valor oculto. La entrega de estos se hace al azar.

- Los jugadores no pueden ser capturados en su terreno, pero si capturar. - Durante el juego se pueden intercambiar brazaletes entre los miembros de un mismo equipo. - Las capturas se realizan al valor; se desafía tocando al contrincante. Ambos muestran sus números ocultos. El que tenga el número menor se convierte en presa. La presa dejará el objeto (si lo había atrapado) en el suelo. Ambos se dirigen al punto de arbitraje, donde la presa pagará prenda. Una vez pagada prenda se incorpora de nuevo al juego. Si hay empate (el número de ambos jugadores es el mismo) cada uno vuelve a su campo sin objeto alguno. - Cuando un jugador coge un objeto del campo contrario no habrá conseguido este hasta que regrese a su campo, sin ser capturado. Si lo consigue, lo llevará al punto de arbitraje, donde se agrupan los objetos por equipos (se contabilizan por si es preciso reponerlos antes de que acabe el juego). - Al cabo de 30 minutos de juego se hace una tregua (de 5 a 10 minutos) en la cual los jugadores de cada equipo se reúnen para intercambiar brazaletes entre sí y pensar estrategias. Es también buen momento para reponer brazaletes y banderolas - Finalizado el juego cada grupo ofrecer sus logros al otro equipo como símbolo de paz. DESARROLLO: Juego de persecución con presas de exterior. Requisitos: - El espacio debe estar dividido en dos, ambos de similar tamaño. - Entre los dos campos se colocará un punto de arbitraje, donde se recogen los amuletos y banderolas conseguidos por cada equipo y donde se pondrán prendas para los

capturados. - Los amuletos se esparcen por el campo de los SILUX y las banderolas en el de los PALEN, si se entierran al menos deben de tener una parte visible. Lugar: Se precisa un espacio muy amplio que permita la captura, preferiblemente con vegetación para camuflarse. Duración: 1 hora para el desarrollo del juego.

LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA). 86

DEFINICION: Se trata de presentarnos ante el resto de los compañeros,

cuando hemos acabado tenemos que lanzar un ovillo de lana a otro jugador que hará lo mismo. OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. 4. MATERIALES: Una madeja de lana. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja

dice también su nombre, aficiones, etc., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para retomar el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.

FAMILIA DE ANIMALES. 127

El animador o responsable prepara papelitos en los que van escritos nombres de animales para un grupo de veinte personas bastan seis clases de animales. Así habrá cuatro gatos, cuatro pollitos, cuatro loros,... Los papelitos se sortean o se reparten entre los participantes, de forma que todos tengan uno. Cuando los participantes saben el animal que les ha correspondido, recorren la habitación con los ojos vendados (para grupos mayores de 20 participantes esto no es necesario), imitándolo con la voz y los gestos. el objetivo del juego es reconocer a otro de la misma especie, darle la mano y proseguir juntos la búsqueda. Así los gatos buscan a otros gatos con su andar a cuatro patas y el sonido de "miau", los pollitos con sus aleteos y su "pío, pío", etc.

DIBUJOS EN EQUIPO. 165

DEFINICION: Este juego se recomienda para los más pequeños. OBJETIVOS: Trabajar en equipo.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años. MATERIALES: Un lápiz por equipo, 5 o más folios de papel por equipo. CONSIGNAS

DE PARTIDA: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un folio de papel.

DESARROLLO: El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", después de más o menos 10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, después de más o menos 10 segundos El juego para cuando el director del juego lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

LA SELVA 169

DEFINICION: Algunos animales se han escapado de una reserva cercana y corren el peligro de ser capturados por cazadores furtivos. hay que encontrarlos para que no caigan en sus manos.

OBJETIVOS: Cada grupo debe encontrar a cinco animales guiándose por el sonido que emiten.

PARTICIPANTES: 5 grupos (5-7 miembros por cada grupo).

MATERIALES: 1 linterna por grupo, cartulinas con el símbolo o dibujo de cada animal (1 por grupo y animal), piedras, flautas y caña (instrumento musical).

CONSIGNAS DE PARTIDA: - En un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un Bisonte golpear de piedras), Cárabo (flauta), Pato Salvaje (voz), cebra (caña), Mono (voz). se hace una demostración previa de cada sonido. - Cada animal está separado de los demás y puede desplazarse. - Cada equipo debe localizar a los 5 animales. Cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos). - Cada uno de los equipos lleva

una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.- No acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los animales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. No debe pasar excesivo tiempo desde que

el primer equipo logra el objetivo y el final del juego. - Los equipos tienen numerados a sus jugadores.- Los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice "ALTO" puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. Si ambos gritan "ALTO" al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. Los equipos una vez solos se vuelven a numerar.

DESARROLLO: Juego de pistas en la Naturaleza. Nocturno. Lugar: Espacio abierto preferentemente delimitado por accidentes naturales o artificiales, con abundante vegetación. Duración: De 1 a 2 h.

OBSERVACIONES: Insistir en la importancia de las estrategias: camuflarse en el silencio y la oscuridad.

700 dinámicas grupales. PDF

Ministerio para la transición ecológica. Gobierno de España. MINECO

<https://www.miteco.gob.es/es/>

Pasar la acción

Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona (A) se para en el centro. A se mueve hacia (B), usando una acción específica, tal como saltar. Cuando él/ella llega hasta B, él/ella toma el lugar de B y entonces B se mueve hacia el centro del círculo usando la acción o movimiento que usó A. Cuando B llega al centro, él/ella camina hacia C, usando una nueva acción o movimiento. El juego continúa de esta manera hasta que todos hayan tomado parte.

El sol brilla en...

De pie o sentados, los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro. La persona en el centro grita "el sol brilla en..." y dice un color o un artículo de vestir que alguien en el grupo tenga. Por ejemplo, "el sol brilla en todos los que llevan algo azul" o "el sol brilla en todos los que llevan

calcetines” o “el sol brilla en todos los que tienen ojos cafés”. Todos los participantes que tienen estos atributos deben cambiar lugares entre sí. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido, y así se queda otra persona en el centro sin lugar. La nueva persona en la mitad grita “el sol brilla en...” y dice nombres de diferentes colores o tipos de ropa.

El juego de los animales

Este juego ayuda a dividir a un grupo grande en grupos pequeños. Haga un papelito para cada miembro del grupo grande. Escriba el nombre de un animal en cada papelito, usando la mayor cantidad posible de diferentes animales, ya que usted necesita grupos más pequeños. Dé los papelitos al azar y pida a las personas que hagan los ruidos de sus animales para encontrar a los otros miembros de su grupo pequeño.

Robots

Divida a los participantes en grupos de tres. Una persona en cada grupo es el controlador de los robots y las otras dos son los robots. Cada controlador debe manejar los movimientos de sus dos robots. El controlador toca a un robot en el hombro derecho para que se mueva hacia la derecha; y toca el hombro izquierdo para que se mueva hacia la izquierda. El facilitador empieza el juego diciendo a los robots que caminen en una dirección específica. El controlador debe tratar de detener a los robots para evitar que choquen contra obstáculos como sillas o mesas. Pida a los participantes que cambien de papeles, así todos pueden tener la oportunidad de ser controladores y robots.

Imagen de espejo

Los participantes se dividen entre ellos en parejas. Cada pareja decide cuál de ellos va a ser el ‘espejo’. Entonces esta persona imita (refleja) las acciones de su pareja. Después de un tiempo, pida a la pareja que cambie de papeles y así la otra persona puede ser el ‘espejo’.

Emparejar las tarjetas

El facilitador escoge un cierto número de frases bien conocidas y escribe la

mitad de cada frase en un pedazo de papel o en una tarjeta. Por ejemplo, escribe 'Feliz' en un pedazo de papel y 'Cumpleaños' en otro. (El número de pedazos de papel debe ser el mismo que el número de participantes en el grupo.) Los pedazos de papel doblados se ponen en un sombrero. Cada participante toma un pedazo de papel del sombrero y trata de encontrar al miembro del grupo que tiene la otra mitad de su frase.

Actividades seleccionadas

Kreidler, W.J (1984) Creative Conflict Resolution. More than 200 Activities for Keeping Peace in the Classroom

Fórmulas de cortesía

Se trata de trabajar las fórmulas de cortesía con lenguaje verbal y no verbal. En primer lugar, se lleva a cabo una actividad de brainstorming sobre cómo se siente uno a gusto en las relaciones con otras personas. Se ponen por separado las ideas que el grupo va expresando sobre fórmulas verbales de cortesía (en inglés). Después se hace lo mismo con el lenguaje no verbal. Se puede completar con varias representaciones de role-playing. Cabe la posibilidad de sustituir el brainstorming por trabajo en parejas o pequeños grupos.

Identificación de emociones

La actividad consiste en aumentar el vocabulario relacionado con el vocabulario emocional y la capacidad para identificar cómo se sienten otras personas

-Brainstorming para hacer una lista de vocabulario relacionado con emociones. Trabajar después con recortes de revistas para tratar de identificar esas emociones

- Brainstorming sobre formas de expresar enfado y elegir una para representar un role-playing

ANEXO

De la Caba, M.M (2001). El grupo como instrumento y contexto para el desarrollo de habilidades y valores socio-personales. *Bordón*, 53 (1) 7-21

“La cohesión se entiende...:

- a) El sentimiento de pertenencia, que se genera en la medida en que los miembros del grupo se sienten formando parte del grupo, se identifican con él y desarrollan vínculos afectivos
- b) El sentimiento de reconocimiento; es decir el sentimiento de sentirse útil, con un rol y unas funciones que son reconocidas y valoradas en el grupo
- c) El sentimiento de control, que supone un sentimiento de participación e influencia sobre la marcha de los procesos del grupo

Pertenencia, reconocimiento y control generan un sentido del nosotros que convierte al grupo en una unidad cohesionada...

En los procesos de formación inicial del grupo, que se caracteriza por la incertidumbre, y la diferenciación de sus miembros, hay que tener en cuenta un hecho decisivo que condiciona la cohesión...Hay que planificar adecuadamente los objetivos requiere planificar adecuadamente los objetivos para lograr el sentimiento de pertenencia e identificación que permita establecer buenos lazos afectivos. En esta línea los objetivos fundamentales podrían ser tres

- Disminuir el sentimiento de amenaza que supone toda situación nueva y generar un clima de confianza.
- Aumentar el conocimiento interpersonal
- Estimular la toma de conciencia de los intereses comunes para utilizarlos como plataforma de las actividades del grupo.

....Para el logro de estos objetivos de cohesión hay algunas pautas...:

- Realizar actividades destinadas a incrementar la percepción de lo compartido, ya que cuando las personas se ven compartiendo alguna categoría, característica o aspecto del yo, o bien compartiendo intereses, normas, objetivos y actitudes se incrementa el sentido del nosotros y la cohesión grupal
- Favorecer espacios y tiempos de aprecio mutuo, que fomenten el reconocimiento de lo positivo. Por ejemplo, mediante actividades que sirvan tanto para tomar conciencia de las actitudes que favorecen una buena relación como para reflexionar sobre las palabras y gestos que generan sentimientos positivos. En este sentido, tampoco hay que olvidar el papel que tiene la realización de actividades gratificantes compartidas
- Utilizar el encuentro del grupo como una actividad de cohesión en sí misma, haciendo hincapié en los aspectos positivos...Para ello tiene gran importancia establecer metas concretas, dar consignas positivas, tales como empezar los encuentros recordando los progresos y avances conseguidos o no dejar que el encuentro se convierta en un espacio de quejas, tratando estos aspectos bajo la consigna de “qué hacer para mejorar”....Es también importante limitar el tiempo de planteamiento de problemas para ser eficaces. Finalmente, destacar la necesidad de evaluar las metas y los aspectos concretos de mejora que se quieren conseguir.

Una vez que el grupo tiene un contexto mínimo de seguridad y límites, donde sus miembros ya se conocen y en el cual se han delimitado normas y formas de funcionamiento se abren nuevos procesos. En estas etapas aparecen con más fuerza la diversidad de necesidades, intereses y opiniones, y su manejo es decisivo para mantener la cohesión de grupo...Solamente en la medida en que el grupo se convierte en una unidad funcional integrada que es capaz de mantener un equilibrio entre las necesidades personales de sus miembros y las del grupo, los procesos del grupo no interferirán con el desarrollo de las tareas no interferirán con el desarrollo de tareas. Entre los aspectos a considerar con

el desarrollo de tareas. Entre los aspectos a considerar para favorecer la cohesión en estos momentos cabe reseñar los siguientes:

En primer lugar, la necesidad de que los objetivos estén bien delimitados, reflejen los intereses y necesidades de los miembros del grupo y sean compartidos

En segundo lugar, la importancia de estimular una comunicación positiva, que de lugar a una percepción de equilibrio en los intercambios y aportaciones. La sensación de equilibrio en los intercambios aumenta las actitudes positivas, mientras que, por el contrario, los conflictos aparecen en la medida en que se perciben desequilibrios en el intercambio.

Es importante destacar que la cohesión de grupo en estas etapas posteriores dependerá de que los miembros del grupo dispongan de habilidades y estrategia