

904/6
21c

904

AÑO 2010

UNIVERSIDAD DE
BUENOS AIRES
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

Módulo opcional
Programación:
Actividades y Estrategias para
abordaje de Problemáticas en el aula

Autores:

- Ficha de cátedra

PROFESORADO DE PSICOLOGÍA

DIDACTICA ESPECIAL Y
PRÁCTICA DE LA ENSEÑANZA

4'

H 31 (optativo)

Actividades y Técnicas de Trabajo Grupal Áulico

Índice:

Fundamentación teórica

- 1- Técnicas de conformación grupal o presentación.
- 2- Técnicas de caldeamiento.
- 3- Técnicas de resolución de problemas.
- 4- Metodología de casos
- 5- Dinámicas para abordaje de contenidos específicos.
- 6- Abordaje de problemáticas sociales

Referencias Bibliográficas

Actividades y Técnicas de Trabajo Grupal Áulico

Índice:

Fundamentación teórica

- 1- Técnicas de conformación grupal o presentación.
- 2- Técnicas de caldeamiento.
- 3- Técnicas de resolución de problemas.
- 4- Metodología de casos
- 5- Dinámicas para abordaje de contenidos específicos.
- 6- Abordaje de problemáticas sociales

Referencias Bibliográficas

Fundamentación teórica.

Para pensar nuestras prácticas...

"El profesor, de forma más o menos tácita, siempre actúa como un modelo para el alumno. (...) Los alumnos se sienten más motivados cuando su profesor muestra motivación por lo que enseña; los alumnos atribuyen sus resultados a su esfuerzo cuando su profesor atribuye, a su enseñanza, buena parte de los progresos de sus alumnos; los alumnos mejoran sus habilidades comunicativas cuando su profesor cultiva la tolerancia y el diálogo en clase; los alumnos aprenden más significativamente cuando su profesor establece explícitamente relaciones sustanciales y significativas entre los conocimientos que explica y la metodología que emplea para hacerlo.

En definitiva, los alumnos emplean estrategias para aprender cuando su profesor demuestra ser estratégico para enseñar."

Selección del texto Las estrategias de aprendizaje
de Monereo Font y Castelló Badia,
Editorial Edebé, Barcelona, 1997.

El Rol del coordinador

Podríamos preguntarnos ¿Qué es un Coordinador? ¿Qué es lo que lo define? ¿Cuál es su especificidad? ¿Por qué y para qué debe intervenir en un proceso grupal? ¿Cómo y cuando debe intervenir? ¿Qué debe mirar del proceso grupal?

Podríamos decir que la coordinación es una forma particular de relación entre un sujeto y un grupo. El papel del coordinador es fundamental es el facilitador de la comunicación y el aprendizaje, y participa activamente con el grupo en la construcción de nuevos conocimientos.

Un coordinador debe abrir el espacio para canalizar todo tipo de información, haciendo circular el saber.

Las funciones del coordinador son múltiples y complejas, podríamos enumerar algunas de ellas:

- ❖ Crear, fomentar y mantener la comunicación
- ❖ Promover y proponer actividades que facilitan la concreción de los objetivos propuestos por el grupo y los vínculos entre los participantes
- ❖ Detectar y señalar obstáculos que se presenten en la tarea
- ❖ Visualizar y contribuir a la elaboración y resolución de contradicciones
- ❖ Promover la indagación y el descubrimiento de nuevos aportes.
- ❖ Analizar la funcionalidad de los roles
- ❖ Ayudar al reconocimiento de necesidades y objetivos comunes.
- ❖ Hacer explícito lo implícito de la actividad grupal.

El lugar del coordinador está lejos del lugar del padre autoritario. Este es poseedor de la palabra y de la verdad. Aquel, se caracteriza como lugar de la escucha, de la interrogación. El coordinador es sostenedor del silencio, para que se oigan sus sonidos,

generador de las condiciones y articulador, posibilitador del juego dramático, no tanto a lo que se dice, sino a cómo se lo dice y desde dónde.

En las sesiones grupales, como en el ajedrez, hay muchas aperturas posibles. Algún integrante puede traer una problemática particularmente urgente. Frente a un clima social determinado, varios integrantes pueden plantear problemáticas similares, aunque diferentes. Cada uno puede también llegar con problemas de muy diversa índole, así como, entre tantas otras posibilidades evitar la problemática que lo trajo al grupo. Frente a estas y otras aperturas posibles, nuestro planteo de base podría denominarse: "¿Cómo trabajar los problemas individuales en un grupo, produciendo todos para todos?" y/o "¿Conducen a Roma todos los caminos?".

El coordinador debe tener en cuenta simultáneamente dos planos el de las relaciones entre los integrantes y el de las relaciones que establecen los integrantes con los objetivos comunes propuestos.

Si un coordinador

- ❖ No presta atención a la relación con el objetivo es posible que el grupo comience a perder efectividad
- ❖ No se ocupa de las relaciones entre los integrantes aparecen obstáculos propios de las relaciones humanas, que se quedan sin resolver, acumulándose hasta que el problema crea un clima de tensiones poco favorables para la realización de la tarea
- ❖ Dirige su mirada específicamente al corazón de las relaciones el grupo se transforma en un grupo centrado en el grupo. De esta manera se pierde el por qué y el para qué de la conformación grupal
- ❖ No tiene en cuenta los obstáculos en ambos planos, cree, con cierta ingenuidad, que lograra cumplir los objetivos si el grupo se lo propone, si trabaja en esa línea. De esta manera se desconoce la resistencia al cambio.

La coordinación de los grupos muchas veces es acompañada de temores y dificultades, se presentan "escenas temidas" al decir de Eduardo Pavlovsky. Las escenas temidas más comunes son:

- Las relacionadas con el saber "y si no se dan cuenta que no se" "tengo que decir algo inteligente"
- Las relacionadas con los límites y pautas de convivencia
- Las relacionadas con las intervenciones "me piden cosas concretas que no puede resolver"
- Las relacionadas con la co-coordinación

Consideramos necesario tener en cuenta estas escenas en el trabajo cotidiano, dado que sino se transformaran en obstáculos de la tarea

Nos planteamos distintas modalidades de trabajo y de horizontalización, sin soslayar lo singular de la verticalidad. En consecuencia destacamos ciertos ejes que van guiando nuestra tarea. Uno de ellos es la interrogación, tanto a nivel de nuestras intervenciones como coordinadores, como en los participantes. Frente a lo sentencioso, a lo afirmativo, a las certezas, proponemos el cuestionamiento, la duda, la desconfianza enriquecedora.

Es un espacio vincular, que da lugar al sujeto de la necesidad, del hacer, de la representación, del pensamiento, del sentimiento y del deseo en interacción permanente con el otro como "objeto, modelo, rival, o ayudante".

Grupo entendido como trama, tejido vincular, producción dramática de escenas. Constituido por múltiples inscripciones: deseantes, simbólico-imaginarias, históricas, políticas, etc. Generador de múltiples producciones. Posibilitador de múltiples interacciones y sentidos. Grupo como circulación e intercambio de procesos identificatorios, transferenciales, producciones fantasmáticas deseantes, fenómenos institucionales, discurso social, político, ideológico, mitos e ilusiones grupales. Grupo como máquina de producción de sentidos a partir de la inclusión de las diferencias y la heterogeneidad: "la polifonía de la subjetividad". Grupo privilegiado en épocas de crisis como espacio de reflexión y posibilidad de recrear y recuperar redes solidarias y de sostén.

Cada uno de los participantes habla, escucha, se escucha, intercambia con otros que, a su vez lo multiplica en otra pregunta. Si bien existe, en este tipo de grupos, una información concreta que es indispensable no dejar de transmitir, nuestra modalidad de trabajo apunta a que cada participante pueda llegar a re-crear lo que sabe y lo que se está hablando, utilizando, por ejemplo, una técnica gráfica, producción personal que luego se comenta en el grupo, constituyéndose así, este movimiento continuo entre lo individual y lo grupal.

Es necesario considerar que los grupos no son islas, esto significa que siempre tiene una inscripción institucional, es decir un contexto. Dados un tiempo, un espacio, un número de personas y objetivos en común se crean las condiciones de posibilidad para que un agrupamiento se constituya en un grupo.

Las técnicas grupales

Las actividades, técnicas o herramientas son útiles para favorecer la resolución de situaciones complejas ligadas al devenir vincular de los grupos escolares.

Las técnicas grupales ligadas al juego y el movimiento se utilizan como herramienta en el aula cuando se aspira a transformar el clima y el trabajo en una producción ligada a la acción, en lo que comúnmente se conoce como aula – taller.

El taller es un lugar de trabajo y aprendizaje, y si bien no es una novedad, implementándolo intentamos abrir un espacio alternativo, donde pongamos en juego, tanto alumnos como docentes, todo el potencial del descubrimiento y el creativo. El trabajo en taller procede del establecimiento del vínculo y la comunicación a la producción, a la tarea, tanto a nivel concreto como abstracto; en tanto que a través del grupo se logra la síntesis del hacer, el sentir y el pensar.

La denominación taller ha sido utilizada para una diversidad de actividades, sobre todo a partir de la influencia del marco epistemológico de Paulo Freire. Es una estrategia facilitadora del aprendizaje.

Comencemos por definir lo que llamamos Taller.

"...las distintas fuentes coinciden en caracterizarlo como una concepción de la enseñanza y el aprendizaje que pone el centro en el aprender haciendo, que apunta a integrar el pensar y el hacer, lo manual y lo intelectual, organizando la tarea en un proyecto concreto, cuya responsabilidad de ejecución es grupal y compartida...." Zanelli, Riso 1992

"Taller es una palabra que sirve para indicar un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado....Es un aprender haciendo en grupo. Este es el aspecto sustancial del taller. Pero es un modo de hacer que tiene ciertas características que le son propias y que se apoya en determinados supuestos" Ander Egg 1991

La palabra taller proviene del francés "atelier" que significa estudio, obrador, oficina. Históricamente los primeros "talleres" aparecieron en la edad media. Tiempo de artesanos. Por lo que ver el taller como espacio de trabajo, aprendizaje y creación no es absolutamente novedoso.

Muchas veces se piensa que el trabajo con esta estrategia es solo una moda. Sin embargo elegirla como estrategia requiere de una decisión personal, ya que no puede ser una modalidad impuesta.

Se pueden reconocer algunos elementos constitutivos:

- ❖ Una opción para trabajar en grupos
- ❖ Una valoración de la participación de los propios sujetos en la responsabilidad de sus propios aprendizajes
- ❖ Una integración de las experiencias personales de cada participante en el proceso de enseñanza y aprendizaje
- ❖ Una intencionalidad operativa, es decir, que los aprendizajes adquiridos en un taller tengan influencia en la acción de los propios participantes.

La modalidad de taller nos posibilita la integración de la teoría con la práctica, la reflexión con la producción y las vivencias con las experiencias. En este trabajo grupal la producción, el protagonismo, la participación, la solidaridad, la cooperación, la expresión, la creatividad, la actitud lúdica y la comunicación, son los pilares básicos para poder encontrar alternativas de acciones eficaces.

Decimos que confluyen el método y la técnica, es decir que la metodología que, como tal, exige la relación lógica entre los objetivos, los contenidos en que se plasman los objetivos, los métodos con los cuales se lleva adelante el proceso de generación y apropiación de contenidos; al mismo tiempo se deben tener en cuenta las técnicas o

instrumentos que se requieren para generar acciones de cambio tendientes a los objetivos propuestos en la planificación

Pasos en su armado

Cada taller necesita una programación pertinente y previsible. No se trata de una improvisación. Es fundamental tener presente los siguientes pasos previos al desarrollo de la actividad

- ❖ Conocimiento de las personas que formaran parte del taller, por ejemplo si son miembros de una comunidad barrial, si son profesionales, docentes, adolescentes.
- ❖ Conocer cual es la demanda del grupo, cual es la necesidad. Diferenciar entre necesidades personales, grupales, comunitarias o institucionales. Establecer si esa demanda tiene relación con algún programa o proyecto nacional, provincial, zonal o local, para mantener la coherencia.
- ❖ A partir de la especificidad de la demanda elaborar objetivos de alcance concreto, factibles y pertinentes.
- ❖ Establecer los ejes temáticos.
- ❖ Planificación de la metodología:
 - ✓ Organización grupal
 - ✓ Establecimiento de etapas previstas: actividades, técnicas
 - ✓ Luego se planificaran el número de encuentros necesarios para cumplir con los objetivos.
 - ✓ Elegir coordinador (puede ser en co-coordinación)
 - ✓ No olvidarse del espacio y el tiempo. Muchas veces son los generadores de obstáculos y fracasos.
 - ✓ Otro aspecto importante son los recursos y materiales. Son las herramientas necesarias para desarrollar el taller.
 - ✓ Contar con material bibliográfico adicional

Es importante tener en cuenta a la hora de formular los objetivos su relación con el contenido. Un objetivo operacional debe contar con cuatro elementos fundamentales:

CONDUCTA: lo que el sujeto debe hacer, se formula como verbo. Ej. organizar, evaluar, realizar

CONTENIDO manifiesta que cosa debe relacionarse con el comportamiento observable, por ej. accidentes hogareños, características del proceso grupal.

CONDICION se refiere a las reglas de juego para ser evaluado por ej: debatir en grupo.

RENDIMIENTO se refiere a la cantidad de los logros deseado

Ej: Escribir un cuento por grupo sobre accidentes hogareños a partir de las imágenes provistas por los coordinadores.

Los talleres, en líneas generales presentan las siguientes etapas:

- ❖ Es importante al inicio de los talleres plantear el encuadre de la tarea, la presentación de los coordinadores (si son externos a la institución), y la presentación de los participantes. Se les pedirá que relaten sus expectativas. Es necesaria crear el clima pertinente para la producción. Para eso se utilizan técnicas de presentación. Nos permite evaluar el clima grupal, grado de flexibilidad ante la propuesta.
- ❖ Desarrollo de la actividad propuesta
- ❖ Puesta en común. Reflexiones, análisis. Construcción de conocimientos
- ❖ Conceptualización por parte del coordinador. No debe quedar solo en reflexión, debe haber aprendizajes
- ❖ Evaluación conceptual y vivencial. Será el punto de partida para los siguientes encuentros (si los hubiese) o para dejar una impronta que permita encontrarnos en otra oportunidad.

Con lo trabajado en esta clase no pretendemos dar ni un recetario, ni pautas estrictas a aplicar ante cualquier actividad. Creemos que se tratan de propuestas de intervención y estrategias para promover la creatividad de los Educadores para la salud en su propia tarea cotidiana.

Desde esta perspectiva el conocimiento se da a partir de la exploración permanente, la vivencia y la elaboración continua, con los sentidos implicados, siendo artesanos que moldean y van dando forma a su curiosidad por el mundo.

Es un interesante punto de partida para abordar los conocimientos teóricos o bien para aplicarlos a la práctica una vez trabajados desde el material bibliográfico.

Una estrategia pedagógica que trabajará en forma complementaria teoría y práctica en momentos alternantes dentro de una misma clase.

Partir de la realidad, el sentir y el saber del sujeto que aprende lo compromete de otro modo con el proceso de enseñanza aprendizaje y por lo tanto debe contemplarse la importancia que conlleva la evaluación de la aplicación de las técnicas en dicho proceso. No se trata de ponerse a jugar como pasatiempo, cada técnica conlleva un objetivo claro que debe responder a los objetivos específicos de la unidad trabajada y ser por tanto, evaluables.

En este sentido es fundamental completar cada actividad con una ronda de evaluación por parte del grupo y si es posible recoger el registro escrito de las experiencias a modo de portfolio.

Las actividades y técnicas que presentamos en este material se caracterizarán por abordar situaciones problemáticas a través de propuestas vivenciales.

***“ Porque la utopía, más que una visión del futuro,
constituye una interpretación del presente. Aunque sitúa su
acción en un tiempo venidero, significa un análisis del momento actual,
utilizando este expediente del futuro deseable como la mejor crítica
de un presente más o menos indeseable. Ese futuro significa una contra-imagen,
una inversión esclarecedora, una comprensión del tiempo presente
por un camino nuevo: a partir de sus posibilidades no explotadas”***
José María Cabodevilla¹

¹ Cabodevilla, José María (1974) *Feria de utopías. Estudio sobre la felicidad humana*. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos.

1- Técnicas de conformación grupal o presentación.

En una primera aproximación con el grupo, se utilizarán las técnicas de presentación que permiten una conformación vincular diferente, potenciando los sentidos como vehículo de comunicación y lazo con el otro.

Son un punto de partida interesante que generan marcas en el grupo a modo de facilitadores del trabajo colectivo para el resto del año.

Ejercicio A: "Presentación en espejo"

Comienza vinculando a las personas partiendo de la base de "la primera impresión" que hizo que se sentara junto a quien se encuentra. Suele ocurrir que alguien encuentre a un conocido y se siente a su lado, por lo que se sugiere antes de comenzar que si están junto a alguien que conocen se cambien de sitio por un momento, solo por lo que dure este trabajo.

Permite evaluar además hasta donde transmito lo que quiero o confundo al otro y permite medir el impacto que genera escuchar a otro hablar de mí.

Consigna:

1. "Vamos a tomarnos 10 minutos para contarle a mi compañera/o de al lado quien soy. Voy a tener 5 para decir de mí y 5 para escuchar del otro. Cada una/o va a elegir que contar para que el otro sepa algo sobre quien tiene a su lado" (El docente decidirá, según su interés, si avisa cuando transcurrieron los primeros 5 minutos o si deja que se manejen solos y lo toma como otra variable de análisis).
2. "Ahora vamos a hacer una ronda en la que cada uno va a presentar a su compañero, nadie puede hablar de sí mismo, pero debe registrar lo que el otro entendió y como lo presenta."
3. "En esta nueva ronda cada uno contará lo que le pasó con la presentación en espejo y agregará lo que crea conveniente para que el grupo lo conozca mejor".

Ejercicio B: "El globo"

Es un ejercicio que se sugiere para un segundo o tercer encuentro, ya que profundiza un poco más y es aconsejable que al menos se registren entre ellos de una clase anterior en la que se haya hecho otro trabajo (como el A). Se utiliza a la vez como caldeamiento.

El docente inflará un globo. Pedirá que formen una ronda para jugar con el globo.

Consigna:

"Yo voy a tirar para arriba el globo, este grupo deberá hacer que no toque el piso, ni salga de la ronda hasta que finalice el ejercicio, esa será una de nuestras metas como equipo. Pero además vamos a aprovecharlo para seguir conociéndonos. Cada vez que uno de nosotros golpee el globo deberá decir el adjetivo o sustantivo que lo identifique según la palabra clave que yo indique en ese momento, comenzamos con colores " (lanza el globo y cada persona que lo toca dice el color

con el que se identifica. Cada 30 segundos o menos, depende del número de participantes, cambia la palabra clave: Canciones, animales, oficios, comidas, libros, etc.)

Ejercicio C: La hoja en blanco y la escultura

Usos:

- Talleres de integración grupal.
- Talleres de comunicación.
- Estimulación de la creatividad y la expresión.
- El trabajo comunitario a partir de la inclusión del otro diferente a mí.

Recursos:

- Una hoja en blanco por cada participante.
- Un lápiz o lapicera por cada participante.
- Un espacio que permita armar una escultura grupal.
- Un grupo de entre 8 y 12 personas.
- Un observador

Tiempo: Una hora y media

Primera etapa:

Se entrega a cada integrante una hoja en blanco y un lápiz o lapicera y se espera unos segundos en silencio para que puedan experimentar que les pasa frente a la hoja en blanco.

Consigna: " Dibujar 21 puntos en cualquier parte de la hoja" (Evitar responder a las preguntas en forma condicionante).

Se espera un minuto y se verifica que hayan terminado todos.

Consigna: "Uniendo los puntos formar un dibujo" (si hacen preguntas se debe responder: "Todo lo que no está prohibido está permitido").

Se otorga un minuto y se constata que hayan terminado todos.

Consigna: "Ahora realicen con ese dibujo una historia tan breve que puedan narrarla en un minuto, puede o no tener final, pero debe tener presentación y nudo"

Segunda etapa:

Se agrupan de a dos participantes, se cuentan cada uno la historia y arman una común a partir de las dos.

Si hasta aquí marchan en un clima lúdico y distendido se continúa, sino se sugiere realizar un juego corto de distensión, que puede ser de coordinación o canto.

Tercera etapa:

Se agrupan los grupos de a dos de modo que queden 4 integrantes en cada uno (quedarán dos o tres grupos, según sea la cantidad). De las dos historias deberán narrar una que las nucleee y pensar una moraleja.

Cada grupo deberá formar una escultura humana con todos los integrantes que transmita a los otros la moraleja, pero no deberán ni hablar, ni contar al otro grupo de cuatro su cuento.

El grupo observador dirá lo que se le vaya ocurriendo, que será registrado por el observador de la actividad.

Cuarta etapa:

Formando una ronda cada uno dirá en forma espontánea que sintió y que se puso en juego. Se sacará una conclusión grupal y se escuchará al observador.

Sugerencias para el debate:

1. qué sintieron al tener que integrar su historia con otra que la modificara?
2. cómo se vive el trabajo en equipo teniendo que trabajar con la historia y mirada que trae cada uno?
3. Analizar el punto en que la transmisión de la experiencia tiene que ser corporal y no verbal.
4. Verificar si se pusieron en juego los objetivos (creatividad, integración, comunicación, observación, integración).

Ejercicio D: "La ronda"

Este ejercicio está sugerido en grupos de 10 o menos integrantes ya que si no, se torna demasiado largo. Es ideal para iniciación de grupo de trabajo, clase o taller en la que los integrantes no se conocen.

Deben disponerse todos en ronda, incluido el docente o coordinador, quien comenzará el juego.

Se parará frente a cada uno de los integrantes (uno a la vez) repitiendo su nombre y algo que lo caracterice, por ejemplo: "Hola, soy Juan, el la voz ronca".

Al finalizar, ocupa su lugar en la ronda y sigue el de al lado haciendo el mismo ejercicio. El resto va registrando la repetición de la frase, el nombre y la característica.

Al finalizar la ronda, se da comienzo a la segunda etapa en la que se suma el otro en el discurso propio, por ejemplo: "Hola, soy Juan ¿Te acordás? El de la voz ronca! Te escuché decir que te llamas Tomás y te gusta el fútbol, cuando quieras hacemos un picado!"

En una tercera etapa (opcional) se le solicita al grupo que ocupe sus asientos y registre en su cuaderno lo que recuerda de su grupo.

Ejercicio F: "Una Palabra, Mil Historias"

Objetivos: Comunicación, cooperación, creatividad verbal.

Desarrollo Afectivo

- * Placer de inventar historias.
- Expresión afectiva de emociones, fantasías, deseos, temores...

Desarrollo Social

- Comunicación verbal: hábitos de escucha activa.
- Cooperación: crear una historia a partir de una palabra.

Desarrollo Intelectual

- Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad, originalidad, fantasía.
- Lenguaje: expresión y comprensión.
- Atención.

- Memoria auditiva inmediata.

Desarrollo Psicomotriz

- Funciones psicomotrices: estructuración temporal.

Descripción de la actividad

El grupo se divide en equipos de cuatro o cinco jugadores. En una bolsa se introducen papeletas, cada una de las cuales tiene una palabra mágica. Un jugador extrae al azar una papeleta y lee en alto la palabra mágica, por ejemplo, tesoro. A partir de esa palabra, cada equipo, durante 20-25 minutos, debe inventar una historia o cuento de forma cooperativa, es decir, con la contribución de todos. La cooperación puede plantearse de forma sistemática, es decir, por orden; cada jugador inventa un trozo de la historia aportando dos o tres frases y se detiene, el siguiente jugador continuará aportando datos a la narración, y así sucesivamente hasta que desarrollan una historia con principio, desarrollo y fin. También la cooperación puede ser más espontánea y cada participante puede contribuir aportando información cuando se le ocurren datos sugerentes para la historia, pero de tal modo que al final todos hayan contribuido a la tarea de grupo. Las historias o cuentos inventados a partir de la palabra mágica son registrados por un secretario de cada equipo. En una segunda fase, los miembros del grupo se colocan en un gran círculo, se leen las historias inventadas y se inicia un debate. Un eje del debate puede ser la divergencia de historias elaboradas a partir del mismo estímulo, como ejemplo de las distintas asociaciones que pueden ocurrir en la mente a partir del mismo elemento, ya que una palabra lanzada a la mente provoca infinitas reacciones en cadena que pueden implicar imágenes, recuerdos, sonidos con matices muy distintos... Sugerencias de palabras mágicas: tesoro, violencia, amigos, mago, fiesta, estudiante, ayuda, solidaridad, miedo, rabia, educación, imaginación, historia, docente, sociedad...

Notas: Sugerir a los equipos que elaboren las historias estructurando principio, desarrollo y fin. Incorporar al "diario" las historias elaboradas.

Variante: Cada equipo recibe una hoja en la que aparece una frase en la parte superior de la misma (por ejemplo: Érase una vez, en un lejano lugar...) y otra frase en la parte inferior (por ejemplo: Y todo quedó así explicado). El juego consiste en inventar una historia cooperativamente que comience y termine con las frases dadas.

DEBATE

¿Se dieron cuenta de cómo a partir de una palabra se han creado historias muy distintas?
¿Les gustan las historias que han inventado? ¿Cuáles les han gustado más y por qué?
¿Cuáles les parecen más creativas, más originales, les han sorprendido más? ¿Han contribuido todos a la tarea del grupo? ¿Ha habido dificultades para hacer la tarea cooperativamente, con la contribución de todos? ¿Escuchaban atentamente cuando alguien estaba aportando información?

MATERIALES

1 hoja y 1 bolígrafo por equipo. 1 bolsa.
Papeletas con las palabras mágicas.

Tiempo

45 minutos

Ejercicio G: "El Juego de "BINGO"

Objetivos:

- Permitir la presentación de los participantes de un grupo que se ve por primera vez o en un reencuentro sin que haya presión.
- Crear un clima cálido y distendido a través del juego permitiendo "romper el hielo".

Tamaño del grupo: 20 participantes.

Tiempo requerido: 20 minutos.

Material: Tarjetas de bingo (una por persona).

Lugar: Un salón amplio que permita a los participantes "jugar" con libertad.

Desarrollo:

1. Se distribuyen tarjetas u hojas de "bingo" ya preparadas (véase la muestra, debe adecuarse dependiendo a que grupo esta dirigido la actividad) y se pide a cada persona que recorra el salón hasta que encuentre otra persona cuya descripción coincida con la de la tarjeta.
2. Esta otra persona, después, pone su nombre (firma) en el espacio correspondiente. Al final el grupo reunido comentara la información de los compañeros que obtuvo a partir del bingo.

Consigna:

Escriba su nombre en el cuadro del centro. Recorra el aula y preséntese con todos / as. Permitted que cada persona firme su hoja en el cuadrado (uno solo) con el cual se sienta identificado / a. Cuando haya completado todos los cuadrillos de la hoja, grite: ¡Bingo!. (Aunque quizá haya más de un concepto aplicable a una persona, sólo debe poner su nombre en un espacio).

Haya nacido el mismo año que vos	Le gusta el rojo	Le gusta el fútbol	Vive a más de una hora del trabajo / colegio	Le gustan las películas de suspenso
Sea de tu mismo signo del zodiaco	No le gusta el fútbol	Va la cancha	Tiene bicicleta	Habla otros idiomas
Toca un instrumento musical	Tiene mascota	Le gusta el helado	Le gusta el mar	Tiene un hobby

Le gusta el mate amargo	No le gustan las verduras	Tiene hermanos	Practica algún deporte	Ha asistido a recitales
Le gusta la montaña	Conoce más de tres provincias	Tiene ojos cafés	Leyó un libro en el último mes	Conoce otros países

2-Técnicas de caldeamiento.

Estas técnicas son una herramienta muy útil para generar un clima favorable dentro del grupo. En general se utilizan para dar comienzo al taller, pero pueden ser un recurso interesante si por alguna razón el ánimo del grupo decae en cualquier momento del taller. Se caracterizan por ser de muy corta duración y ligarse a la risa y el entretenimiento. Son en general "el buen humor" del grupo.

Ejercicio A: "El agujero en la pared".

Es una variante del juego de la silla clásico pero es muy útil para armar grupos, por ejemplo dos o cuatro y de eso depende el momento en el que se corta.

Consigna: "Cada uno buscará una marca en la pared, puede ser una mancha, el agujero de un clavo caído, la pintura saltada. Una vez hallado hay que poner el dedo índice sobre la marca."

Cuando ya todos encontraron su marca (las aulas de alumnos adolescentes suelen tener muchas), se dará la siguiente consigna:

"Ahora van a escuchar una canción, todos bailarán en el centro del aula y cuando para la música, llevarán a un invitado a su marca"

Esto se repite tantas veces como sea necesario, dos invitados, tres, cuatro, hasta que queden divididos en 4 o 2 grupos según lo requiera la actividad siguiente.

Ejercicio B: "La lista"

Se confecciona tantas listas de tareas como participantes haya. Cada uno tendrá 10 puntos a realizar, que deben ser dinámicos y vincularlo con el otro.

Tarjeta modelo:

1. Dar cuatro vueltas al aula en el mayor tiempo posible.
2. Buscar al compañero más alto y contarle un chiste.
3. Treparme "a cococho" del primero que pase.
4. Encuentro al más bajo del grupo y le cuento un chisme.
5. Canto a viva voz una canción infantil.
6. Corro por el aula tocándole la rodilla a 5 compañeros numerándolos.
7. Le doy un abrazo al compañero que elija.
8. Me paro frente a un compañero y le digo un trabalenguas.
9. Me cruzo a otro compañero y bailo un rock and roll.
10. Recorro el aula gritando: "terminé, terminé, terminé".

Este ejercicio debe realizarse en 10 minutos o menos, generalmente la gente responde en forma muy divertida.

Ejercicio C: "Plif-plaf".

Se realiza cuando el número de integrantes es menor de 15 personas. Deben sentarse en ronda y realizarán un juego de destreza y coordinación. Se deberá aplaudir. Chasquear los dedos de la mano izquierda y luego los de la derecha y volver a aplaudir, diciendo a la vez la frase que corresponda.

El primer participante dice: "un pescado", quien continúa "dos ojos", luego: "una cola" y el siguiente dirá "plif-plaf". La ronda seguirá aumentando el número de pescados, por ende el de ojos y de colas y se dirán tantos plif- plaf como pescados sean. Quien se equivoca tres veces tendrá una prenda.

Es un juego generador de buen clima y muy divertido, una buena herramienta para continuar luego con resolución de problemas.

Ejercicio D: "Me contaron que..."

Se reparte a cada integrante un papel en el que diga: "Drama", "Comedia", "Chisme", "Informativo formal", "informativo amarillista", "Secreto a voces", "Telenovela" (o variantes)

Consigna: "Cada integrante deberá repetir la frase que voy a decir según las indicaciones del papel que le tocó, cada uno a su modo deberá decir: **la abuelita de la vecina de enfrente que ya pasa los 80, está embarazada del adolescente gay de la otra cuadra.**

La repetición de la frase ridícula en modos de expresión tan diferentes genera risas y permite además ver el valor de la expresión y el modo de decir las cosas.

Ejercicio E: "Deambuladores"

Debe realizarse en un espacio libre de bancos donde se pueda caminar libremente sin golpearse. Los participantes deberán caminar escuchando la consigna del coordinador de la actividad que partirá de la introspección para pasar rápidamente a la comunicación con el otro.

Consigna:

1. Voy a comenzar a caminar en todas las direcciones por el salón con las manos atrás, como esposadas (el grupo comienza a responder al parlamento) sin hablar ni ver que hay a mi alrededor, iré pensando en mis expectativas (Repetir lentamente lo mismo durante varios segundos).
2. Estoy apurado. ¡qué tarde es!, camino más rápido, aún más...llego tarde, más rápido (repito por varios segundos). (Repentinamente) ¡Semáforo rojo!, me detengo, pero es tarde, estoy apurado, me inquieto. (Varios segundos) ¡Verde! Cruzo, hay otros, los choco, los miro a los ojos (comenzar a hablar más lento y pausado, dando tiempos más espaciados entre las consignas)...miro a cada compañero que me cruzo a los ojos, expreso lo que siento con un gesto, ya no es tarde, puedo caminar despacio, tranquilo.
3. Camino tranquilamente por el salón, lentamente, conectándome con cada compañero que me cruzo, tocándolo, mirándolo, deteniéndome delante de él. Ahora me detengo frente a uno de ellos y pienso una palabra que transmita lo que siento...la digo y continúo con cada uno hasta comunicarme con todo el grupo.

3- Técnicas de resolución de problemas.

La utilización del trabajo en grupos, sea lúdico o de elaboración teórica es enriquecedora y una interesante forma de demostrar que es más productivo el debate con otros que el individualismo y la competencia dentro del ámbito del aula.

Ejercicio A.

Esta actividad tiene por objetivo que se piense desde la técnica de resolución de problemas, utilizando las actividades como herramientas. Desde lo actitudinal se espera que las alumnas en su año de práctica incorporen este recurso y lo trabajen en el aula antes que en la práctica con el fin de evitar la ansiedad que genera pensar actividades para la clase.

A – Divididas en cuatro aborden con una actividad áulica los siguientes problemas que se presentan en un grupo de educación media:

- 1. En este curso hay un bullicio permanente que no permite escuchar lo que el docente dice. Comienza una nueva unidad y tiene que introducir contenidos de alta dificultad para el nivel del grupo. Utilizando la actividad como herramienta ¿Cómo puede intentar sortear este problema?*
- 2. Se trata de cerrar el tema "Percepción". En esta unidad los alumnos se mostraron poco participativos y desinteresados. La docente quiere evaluar con una actividad el nivel de comprensión de los contenidos, intentando además despertar el interés y estimularlos en la aplicación de los conceptos vistos.*
- 3. Comienza la unidad de psicología de 4º año llamada "Motivación". El docente decide utilizar una actividad como disparadora, espera que la misma genere motivación para utilizar la vivencia y a través de ella introducir los contenidos.*

B- Puesta en común, con aportes de los grupos a las diferentes resoluciones.

C- Socialización de las ideas desde sus casas a través de Internet para utilizar esta estrategia indirecta, experimentando la importancia del recurso para construir una caja de herramientas para su futuro ejercicio profesional.

Ejercicio B: "El dictado"

- Vínculos
- Resolución de Problemas
- Pensamiento crítico
- Evaluación

- 1- Formar parejas. Se entrega a uno de ambos un modelo para dictar idéntico para cada pareja (el modelo consiste en un cartón en el que se distribuyen diferentes figuras geométricas que pueden o no relacionarse entre si) y se solicita al otro que copie lo que le será dictado, sin poder mirar o ver el modelo que sólo posee quien dicta. (Tiempo estimado: 10 a 15 minutos).
- 2- Una vez finalizado se solicita que comparen el modelo que fue dictado con la copia.

- 3- Se ponen en común las impresiones que tuvieron los que "dictaron" y las que tuvieron los que "copiaron".

El análisis se centrará en:

- La presencia/ausencia de convenciones.
- El poder de quien dicta.
- El posicionamiento de quien copia
- La comunicación y sus fracturas.
- Diferentes códigos comunicacionales.
- Lo obvio y lo imaginario.

En relación al eje de Evaluación, el trabajo permite poner de manifiesto claramente la diferencia entre lo que creo que pido y lo que el otro entiende que pedí (necesidad de trabajo claro de las consignas y los códigos comunicacionales y su incidencia en las técnicas clásicas de evaluación), así como la subjetividad en juego de quien evalúa.

Ejercicio C:

Sobre el abordaje de cualquier problemática que surja en la escuela. Ideal para el Consejo de Aula y reunión del Consejo de Convivencia.

"Una escuela sin conflictos es utópica; es mejor trabajar con ellos, aprendiendo a afrontarlos y a discutirlos "

1. El conflicto debe ser llamado por su nombre, NOMBRADO, puesto en palabras con toda su virulencia. Si esto no ocurre, no puedo abordarlo como conflicto, sino como eso natural que ni necesito nombrar.
2. Intentar buscar una justificación racional, desde la serenidad y el respeto.
3. Escuchar todas las posturas.(aun las que resulten chocantes o despóticas)
4. Intentar que las partes enfrentadas (si las hubiera), puedan ponerse ne lugar del otro.
5. Consensuar y luego escribir los resultados en un cartel o pizarrón visible, grande. Si no puede escribirse, por tratarse de casuística que requiera discreción por cuidado de la víctima o el victimario, entonces se sugiere acordar un graffiti representativo de lo vivido.

Ejercicio D: "La transmisión de la norma"

Este ejercicio puede usarse con adultos o con adolescentes ya que aborda la problemática de las normas y sus transgresiones y permite reflexionar sobre la convivencia institucional y el rol del adulto.

Consigna:

- 1-"Voy a repartir un texto en grupos de a cuatro personas y tendrán 20 minutos para leerlo y debatir sobre su contenido"

Se reparte una copia del siguiente texto en cada grupo de cuatro personas:

La transmisión de la norma.

Sostener el lugar de la norma, de lo que "se puede" y de lo que "no se puede" constituye una de las funciones fundamentales del rol adulto. Las normas demarcan Límites y al hacerlo nos permiten saber con claridad cuales son las "reglas de juego", que es lo que podemos y no podemos hacer y esto es lo que nos posibilita relacionarnos, comunicarnos, en definitiva, vivir juntos.

Pensemos, por ejemplo, en los deportes. Si no existieran reglas o normas claras que fuera preciso respetar nos resultaría imposible compartirlos porque cada uno jugaría un juego distinto. Lo mismo sucede con la vida social, y por ello decimos que la norma constituye una manera de preservar el espacio común a todos.

"Toda la cultura que conocemos (desde las costumbres en la mesa o en el baño hasta los aviones y los conciertos) es una construcción realizada en contra de la espontaneidad. Frente a nuestros impulsos, la cultura es siempre un corte, un desvío o una supresión". (Sarlo Beatriz, "La escuela en crisis")

Las normas prohíben y al mismo tiempo posibilitan. Son marcos de referencia dentro de los cuales todos sabemos que es lo que podemos hacer. Tal como señala Freud, respetar las normas sociales implica renunciar a actuar teniendo en cuenta solo nuestro interés individual, ya que también entra en juego el interés de la comunidad de la cual formamos parte y esto significa que en algunos casos debemos resignar la satisfacción de nuestros deseos individuales. Este es un paso cultural sumamente importante. (Freud, 1973) El siguiente paso consiste en asegurar la justicia, es decir que el orden jurídico (que debe tender cada vez más a regirse por principios universales) sea respetado por todos.

En este marco, hay algo que nos gustaría señalar y es que, para rescatar el valor prohibitivo, de la norma, para que esta se acepte como legítima, su aplicación debe ser universal. Esto significa que debe ser igual para todos, y esto incluye a los niños y los jóvenes y también a nosotros, los adultos. La norma debe ser respetada por todos por igual.

Cuando estos marcos de referencia se desdibujan o son poco claros sobreviene la incertidumbre: oscurecen los roles y, también, las responsabilidades. Por eso es importante que, como adultos, no solo seamos lo suficientemente claros respecto de lo que se puede y lo que no se puede, sino también que seamos respetuosos de las normas que rigen la convivencia social; de lo contrario estaremos pidiendo a los niños y jóvenes algo que nosotros mismos no estamos dispuestos a hacer.

En tal sentido, debemos pensar las normas como aquello que posibilita que nuestros niños y jóvenes puedan ir incorporándose en la vida social. Y esto significa que nosotros, en tanto adultos tenemos que transmitirles porque ellos, como dice Hannah Arendt, son los "recién llegados" y no los conocen.

2- Ahora de las cuatro personas dos serán adultos y dos serán jóvenes. Los dos adultos tratarán de explicar claramente una norma a los jóvenes que se resisten a cumplirla. El resultado dependerá de cómo desarrollo el rol y la claridad de todos en la convivencia.

3- Puesta en común rescatando lo sucedido en cada dramatización grupal y el análisis de todos.

4- Metodología de casos

El estudio de casos constituye una metodología didáctica valiosa por la utilización variada que podemos hacer de ella.

Así, constituye una excelente herramienta que promueve la investigación, si es utilizada al comienzo del tema, y la síntesis teórica, si es utilizada al finalizar el tema.

Los casos contactan al alumno con las áreas de interés propios, al abordar problemáticas inherentes a su entorno.

El docente que utiliza esta metodología, frecuentemente acompaña al alumno en el proceso de construcción de conocimiento al proporcionarle guías orientativas de preguntas que lo organicen en relación a áreas que puede abordar para la resolución del caso y proponerle la bibliografía a consultar.

Un mérito no menor es el incentivo para poner en práctica la escritura, ya que el alumno para resolver el caso debe, entre otras operaciones, relacionar, hipotetizar, comparar y reflexionar volcando esos complejos procesos de pensamiento en el lenguaje escrito; lenguaje que por lo demás debe ser comprensible.

Esta metodología, puede utilizarse grupalmente o individualmente, pueden organizarse varios grupos con casos diferentes o todo el grupo clase trabajar con un mismo caso. Dado que la psicología no tiene soluciones únicas, varios grupos pueden trabajar el mismo caso abordándolo desde distintas perspectivas teóricas.

Se sugiere trabajar con recortes periodísticos que los propios alumnos realicen a partir de temas que les interesa por ser problemáticos.

La anticipación de situaciones problemáticas, su reflexión y criterios de resolución que luego al socializar se pueden contrastar aportan significatividad a los contenidos, al tiempo que promueven la construcción de herramientas para pensar problemáticas cotidianas, "anticipadas", permitiendo una mirada amplia que promueva la independencia de pensamiento.

La conciencia social, el intento de responder a partir de lo que se puede hacer en un contexto problemático donde una sola solución no agota el problema pero sí lo aproxima, promueve la construcción de la identidad, a partir de reconocer aquello que hace falta hacer.

Freud reflexiona en varias oportunidades sobre la relación existente entre el narcisismo y el conocimiento científico del mundo. En "Totem y Tabú" (1914) plantea que el desarrollo del pensamiento depende del paulatino abandono de la omnipotencia de las ideas propias del narcisismo. En este sentido, promover que el adolescente se contacte con situaciones del mundo propio, circundante, vía método de casos o resolución de problemas a partir de la lectura de diarios, e incluso que pueda contactarse con las posibilidades que el entorno inmediato le ofrece para reflexionar acerca de las aristas que lo conforman, es una invitación al desarrollo del pensamiento resiliente.

Veamos una noticia actual que está conmocionando al mundo y que podría traer alguno de nuestros alumnos:

AMSTETTEN, Austria.- Vista desde afuera, la casa gris de tres pisos parece una más entre otras similares.

Pero detrás de esas altas paredes en la ciudad de Amstetten se esconde la "casa del horror", como ya fue bautizada por los austríacos. Allí, un hombre mantuvo cautiva a su hija durante 24 años, la utilizó como esclava sexual y tuvo siete hijos con ella. Las fotos del sótano de la casa difundidas ayer por la policía revelan la dramática

