



PROGRAMA "LOTZEN"

TRABAJAR LA COHESIÓN GRUPAL CON EL ALUMNADO

Un ejemplo de Buena
Práctica para favorecer
la Protección y el Buen
Trato a la Infancia



I- CONTEXTUALIZACIÓN

La publicación de esta guía surge dentro del marco de acción de la Campaña Buentratarte de Bidegintza G.E.K, con la finalidad de cumplir su cuarto objetivo:

OBJETIVOS CAMPAÑA BUENTRATARTE DE BIDEGINTZA

- 1** Sensibilizar a la comunidad en el Enfoque de los Derechos y Buen Trato a la Infancia.
- 2** Dar VOZ participativa a niños, niñas y adolescentes para que puedan expresar qué necesitan de las personas adultas para sentirse seguras.
- 3** Potenciar la expresión creativa de las personas.
- 4** **Compartir Ejemplos de Buenas Prácticas favorecedoras, directa o indirectamente, de entornos seguros y protectores para la infancia.**

Desde la Campaña, hemos consultado a más de 800 niños, niñas y adolescentes de Bilbao en colaboración con siete colegios y otros recursos socio-educativos. Han participado menores de edad de 2 a 16 años y más de 300 personas adultas: padres y madres, profesorado, pediatras, trabajadoras sociales, educadoras sociales de la red Nacional PAS EDUCO y alumnado de las Facultades de Psicología de la Universidad de Deusto y de Educación Social de la Universidad del País Vasco.

Las reflexiones de niños y niñas, así como las de las personas adultas, han sido recogidas en diferentes encuestas, talleres y actividades. En ellas, se ha utilizado una metodología basada en la gamificación y la expresión artística conceptual. Así, además de opinar a través de la palabra, han podido simbolizar su concepto de Buen Trato a la Infancia a través de la pintura, la escultura, el rap, la dramatización, el baile, el collage, etc.



La **Educación y la ESCUELA** ha sido uno de los ámbitos de vida cotidiana y relación con personas adultas sobre los que se ha preguntado a niños y niñas. **¿Cuándo y cómo os sentís buentratadas en la escuela?** ¿Qué os gustaría que cambiara para sentiros aún más seguras?

En todas sus respuestas, diferentes según la edad y otras características, se repiten dos ideas de fondo:

- Necesitan la **presencia del juego** en el contexto escolar para poder disfrutar, relacionarse afectivamente y aprender. **EL JUEGO.**
- Desean sentir que forman parte de un grupo de iguales en el que hay formas positivas de relación, sin la existencia de violencia física o emocional. **ENTORNO RELACIONAL POSITIVO.**

El **JUEGO** es **un derecho básico de la infancia y la adolescencia**. Las personas adultas somos responsables de ofrecer opciones lúdicas en diferentes ámbitos: el hogar, la calle, el centro de ocio y, también, la escuela. Además, numerosos estudios e investigaciones correlacionan de forma positiva el juego disfrutado con una mayor motivación para el aprendizaje y, desde ahí, un mayor "rendimiento académico"

"El juego es un mecanismo natural arraigado genéticamente que despierta la curiosidad, es placentero y nos permite adquirir capacidades imprescindibles durante toda la vida para desenvolvernos mejor en el mundo que nos rodea...Nos gusta jugar porque al hacerlo se libera dopamina que hace que la incertidumbre asociada al juego nos motive constituyendo una auténtica recompensa cerebral y que exista ese feedback tan importante para el aprendizaje. Si jugar constituye un impulso vital, una necesidad que nos permite aprender durante toda la vida, no hay ninguna razón que nos impida integrar de forma adecuada el componente lúdico en la enseñanza...Francisco Mora (2013), lo resume muy bien: "El juego es un invento

poderoso de la naturaleza...El instrumento del juego, combinación de curiosidad y placer, es el arma más poderosa del aprendizaje". Jesús C. Guillén, Escuela Con Cerebro. Profesor del Posgrado de Neuroeducación de la Universidad de Barcelona y del Máster de Neurodidáctica de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid).

QUÉ ES JUGAR

- "Jugar es una fuerza de la vida".
- "Jugar está al servicio del ser en devenir".
- "Jugar es vital para el niño".
- "Jugar es representarse".
- "Jugar es reasegurarse".
- "Jugar abre la disponibilidad intelectual".
- "Jugar es comunicar".

"Jugar favorece la comunicación, así como el placer de aprender mediante una apertura hacia la intelectualización"
(Bernard Aucouturier, Actuar, Jugar, Pensar. Editorial Grao)



Un entorno relacional positivo en la escuela favorece una seguridad emocional y la autoestima necesarias para aprender. El elemento decisivo no es la cantidad de interacciones que se dan entre iguales, sino su naturaleza. Cuando éstas se basan en un estilo cooperativo y de respeto ayudan a lograr un ambiente seguro. Por el contrario, si existen situaciones de violencia o acoso entre pares, el estado emocional y, por tanto, el aprendizaje, quedarán en entredicho.

En este sentido, el último informe de la Fundación EDUCO "Érase una voz, 2019", recoge la preocupación que muchos niños y niñas sienten al respecto:

"Casi la mitad de las y los entrevistados, y más los niños que las niñas, afirman que existe un elevado riesgo de sufrir violencia y malos tratos en la escuela...Hay muchas referencias a peleas, insultos y bromas, amenazas y asaltos, sobre todo en el ámbito escolar. Muchos manifiestan la necesidad de mejorar el trato de los profesores hacia los estudiantes y piden que los centros educativos sean espacios de socialización y de protección más allá de la mera finalidad educativa. (Érase una voz, Informe de EDUCO sobre la Percepción de niños, niñas y adolescentes sobre la violencia, 2019)



De esta forma, una línea importante de trabajo es adoptar medidas de prevención para favorecer entornos educativos en los que aprender a convivir. Y, para ello, compartir ejemplos de buenas prácticas al respecto es un buen punto de partida, tal y como plantea el Ararteko:

"...nos parece especialmente útil valorar, difundir y extender, por diferentes medios, los ejemplos de buenas prácticas que existen ya y que muchos conocemos tanto en el ámbito familiar como en el escolar (participación en la elaboración de las normas de convivencia; mediación entre iguales como vía de solución de conflictos; contratos personales o compromisos con una serie de valores y formas de actuar; utilización sistemática de juegos pro-sociales; diferentes formas de apoyo o de alivio a las víctimas; trabajo colaborativo; organización de espacios como el patio...) Ponencia del Ararteko en 2005 en Alicante: Violencia escolar y familiar"

Esta publicación que presentamos aquí pretende, precisamente, compartir una experiencia: "Programa Lotzen para la Cohesión Grupal en las aulas". Está basado en el juego grupal dentro de la escuela y pretende conseguir una mayor cohesión grupal desde la cooperación. Es una iniciativa propuesta y testada por educadoras sociales del Equipo de Intervención Socioeducativa del Casco Viejo de Bilbao junto con el profesorado de diferentes centros escolares.

En el siguiente capítulo, compartimos el programa Lotzen para acabar la publicación con unos Anexos que recogen la visión que niños y niñas tienen de lo que es una escuela como entorno seguro. Esta visión se ha elaborado desde sus reflexiones en la Campaña Buentratarte.

II- EL PROGRAMA LOTZEN

2.1 OBJETIVOS DE LOTZEN

Lotzen es un programa diseñado por el Equipo de Intervención Socioeducativa del Casco Viejo de Bilbao con el objetivo de:

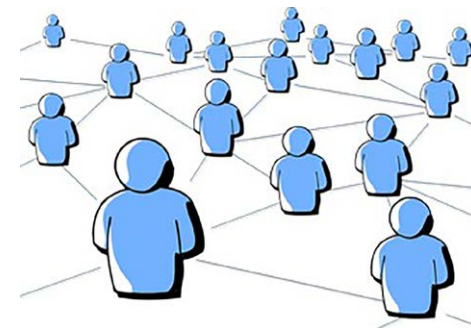
- *Compartir y contrastar con el profesorado referente de las escuelas su experiencia en la realización de actividades lúdicas para el conocimiento mutuo, la distensión y la cohesión de grupos de personas.*
- *Invitar a que puedan ponerse en marcha en colegios u otros contextos educativos dinámicas similares, sobre todo, en los momentos de inicio de curso. Actividades lúdicas dinamizadas por el propio profesorado con el acompañamiento del Equipo de Intervención Socioeducativa en momentos puntuales.*

Los objetivos de Lotzen se asientan sobre cuatro aspectos básicos:

- A Crear un ambiente que facilite el aprendizaje en grupo.** Una de las necesidades básicas del ser humano es sentirse parte de un grupo, esto da identidad. Es vital que el alumnado se sienta parte del aula fomentando la conexión mutua. Muchas de las metodologías "de trabajo en grupo" que se emplean durante el curso en las clases no dan buenos resultados si esto no se ha trabajado al inicio y se ha ido consolidando poco a poco.

PARA CREAR UN BUEN CLIMA EN EL AULA ES NECESARIO ENSAYAR DINÁMICAS DE:

- Presentación.
- Consenso.
- "Hacer ver" la eficacia del trabajo cooperativo.
- Sentir la diferencia como un valor y una fuente de enriquecimiento mutuo.
- Expresar opiniones y emociones sin juzgarlas.



B Facilitar la comunicación.

La comunicación es un elemento esencial a la hora de convivir y de resolver conflictos. Trabajando de forma cooperativa se facilita que:

- Todas las personas se sientan escuchadas y tomadas en cuenta.
- Se "quite el miedo" a hablar ante el resto de la clase y opinar.

La interacción entre iguales proporciona un contexto idóneo para que el alumnado aprenda a utilizar el lenguaje en todo su valor instrumental. Así, una alumna podrá usar el lenguaje de sus compañeros para guiar sus propias acciones y su propio lenguaje para guiar las acciones propias y las de los demás.



C Conocer mejor a la clase y tener una comunicación más fluida

Es importante que el alumnado se sienta conocido y reconocido por el resto de personas del aula en diferentes facetas. Tener una visión más global de cada persona ayuda a observarla como un todo y evita visiones simplistas y dicotómicas (listo-tonto, bueno-malo, trabajadora- vaga ...).

Cuanta mayor sea la percepción de ser entendido y comprendido, mayor será la participación fluida en el aula al sentirse en un ambiente seguro.

Conociendo más, además, podremos estimular, reforzar, apoyar...

D Romper con la rutina y establecer un ritmo de clase distinto.

El cerebro está más receptivo al aprendizaje si el ritmo de la clase no es monótono y repetitivo. La sorpresa es una de las armas para conseguir atención y escucha. El juego tiene un valor implícito de sorpresa y motivación que ayuda al aprendizaje.

RESUMEN DE LOS OBJETIVOS DE LAS SESIONES:

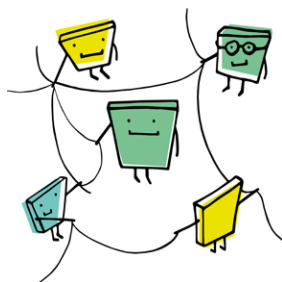
- Establecer interconexiones entre el alumnado.
- Aumentar el conocimiento mutuo.
- Fomentar la cohesión de grupo.
- Propiciar espacios diferentes donde observar al alumnado desde puntos de vista que no tienen que ver con lo académico.
- Ofrecer un espacio dinámico de juego cooperativo que posibilite aprendizajes desde el enfoque lúdico.

2.2 ESTRATEGIAS DE APLICACIÓN

Antes de implementar el proyecto y las dinámicas, es imprescindible considerar una serie de aspectos.

2.2.1 ASPECTOS GENERALES

A Nuestro objetivo es la COHESIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO



El objetivo fundamental de las sesiones es favorecer la cohesión del grupo. Hay muchos juegos que crean diversión, pero no están tan enfocados a la cohesión. Habrá que proponer actividades que la permitan y la persona dinamizadora tendrá la mirada puesta en cómo acompañar la dinámica para conseguir este objetivo último.

B La importancia de implementar el programa DESDE LOS PRIMEROS MOMENTOS.

Es importante garantizar espacios de interrelación positiva en el aula desde el inicio de las clases. Y, para ello, se pueden utilizar las dinámicas lúdicas grupales como instrumento. Juegos que puedan recoger, además, las necesidades y deseos que niños y niñas expresen. Así se posibilita una vivencia positiva del contexto escolar y se generan espacios de trabajo grupal, reduciendo actitudes negativas y fortaleciendo el sentimiento de grupo.

Además, la relación de afectividad establecida entre profesorado y alumnado se verá aún más consolidada, desde un contexto diferente al académico tradicional. Esto repercutirá de forma positiva en los resultados académicos.

C EL VALOR AÑADIDO subyacente en el programa

Este dossier no pretende ofrecer juegos para realizar con el alumnado sin más. En buscadores online se pueden encontrar muchísimos juegos interesantes y divertidos. El valor de esta presentación tiene que ver con la intencionalidad y el pararse a reflexionar en el “para qué hacemos la actividad y qué queremos conseguir”.

Se trata de:

- Potenciar la creación de conexiones entre las personas que están en el mismo aula
- Resaltar cualidades, capacidades, valores, acciones del alumnado que le ayude a sentirse valorado, que sienta que es tenido en cuenta de forma positiva por el resto de personas de clase.
- Tejer relaciones que se perpetúen en el patio o en el aula, evitando posibles aislamientos o exclusiones.

2.2.2 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS CLAVES

Para aplicar Lotzen sería importante tener en cuenta algunos aspectos de la metodología

A PREPARACIÓN PREVIA de las sesiones.

Preparar las sesiones supone:

- Tomarse un tiempo para pensar** los juegos que se van a realizar, tanto de apertura, de núcleo, como de cierre de la sesión.

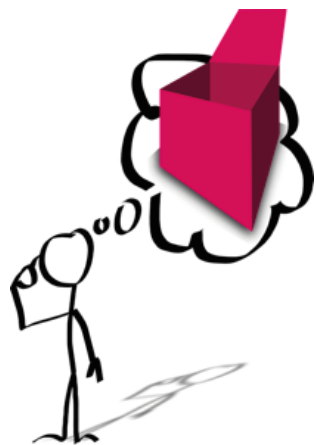
•Preveer “juegos de reserva” por si alguno de los pensados no funciona y hay que cambiarlo.

•Preparar **el material necesario** para cada dinámica y el lugar de realización. Éste será un **espacio amplio y flexible** (aula grande, sala de psicomotricidad, aula de gimnasia...) adecuado para las actividades que queremos realizar y que nos dé posibilidad de organizar el juego en base a varios grupos, a uno grande...

B Grupos HETERÓGENEOS

Es aconsejable hacer grupos heterogéneos, variarlos mucho. Intentar que los y las alumnas no estén siempre con los mismos compañeros y compañeras.

C Dirección y dinamización por la PERSONA TUTORA DEL GRUPO



Es importante la participación de las chicas y chicos a la hora de opinar, compartir, y decidir de manera consensuada la mayoría de los aspectos. Siendo así, la persona tutora será la encargada de supervisar las sesiones y mantener el control, ritmo y clima de las mismas. De este modo, todas las personas participantes han de sentir que el marco de contención está en manos de una persona adulta responsable que vela por su seguridad y tranquilidad.

D Hacer ESPEJO de las diferentes capacidades desde un ENFOQUE POSITIVO



Es imprescindible realizar un esfuerzo en apreciar y señalar las diferentes habilidades, capacidades, y características de cada niño y niña participantes desde un enfoque positivo.

E Ambiente de RESPETO Y DIVERSIÓN

Se creará un ambiente de respeto y confianza frente a aquellas situaciones que desprotejan a cualquier niño o niña. Así, por ejemplo, se respetará a las personas que no quieran participar en alguna dinámica determinada (se les deja que no jueguen, diciéndoles que, de cualquier forma, pueden participar observando o en algunos momentos de valoración, por ejemplo).

F CUIDAR los momentos de INCIO Y FIN de actividad

Se cuidarán los momentos de acogida y despedida de cada sesión. La acogida puede tener una serie de contenidos:



•**Saludar a las personas presentes** y recordar a las ausentes.

•Recoger las **expectativas** de niños y niñas.

•Recordar las normas y dar las explicaciones necesarias. Se comprobará que han quedado claras, y de no ser así, entre todo el grupo y la referente adulta se intentará clarificarlas.

Al final de cada dinámica se realizará un momento de reflexión conjunto. Se sentarán en corro y se preguntará si alguien quiere decir algo (por ejemplo: qué le ha parecido el juego, cómo se ha sentido...) Si nadie dice nada, puede hablar la dinamizadora, señalando aspectos positivos que ha visto y la diversión.

compartida (sería una forma de romper el hielo y de sugerir el tono de las intervenciones que puedan hacer las participantes).

Todas las personas que quieran hablar han de tener su espacio para hacerlo. Después, de escucharlas, podemos aportar algún comentario que ayude a hacer conexiones entre las demás y reforzar las expresiones de emociones y opiniones. Se trata de fomentar que cada persona participante se sienta escuchada e importante y no tema sentirse ridiculizada. Para ello, se puede decir cosas como: "así que coincides en lo que ha dicho la compañera que ha hablado antes", "no se me había ocurrido eso que tú dices" "¿alguien más se siente así?". Después de cada intervención, se da las gracias por ello, mirando a la persona. Esto es vital para que las personas comiencen a sentirse libres, motivadas para participar y se sientan valoradas. El ver que la dinamizadora valora al alumnado manda un mensaje de respeto a toda el aula.

Puede ocurrir que aparezcan valoraciones negativas entre personas por algún conflicto o malestar. En estos casos, sería interesante:

- Intentar que las personas hablen por sí mismas sobre **cómo se han sentido** y qué les ha implicado la situación. Se trata de situar el foco en sí mismas, no en lo que la otra persona hizo o dejó de hacer.
- En la misma línea del punto anterior, se podría preguntar a la persona que ha hablado: "¿Cómo te hubiese gustado que ella lo hubiese hecho/dicho...? Con esta pregunta, le hacemos hablar de sí misma y, además, convertimos una queja en una forma de **orientación concreta y positiva** para el resto de la clase (ya no dice lo que no quiere, sino que expresa claramente lo que quiere).

- Acercar la idea de la existencia de **diferentes formas** de ver/vivir/entender las cosas. Una persona puede criticar una determinada situación y otras pueden pensar de diferente forma ante ello. Es decir, no vamos a anular las expresiones de disgusto, las matizaremos señalándolas como opiniones, no como certezas incuestionables.

- Relacionado con lo anterior, es interesante contener cualquier intento reiterado de desestabilizar a alguna participante y canalizarlo a la comunicación efectiva. Tenemos que tener claro que la intención al hacer el juego es crear un espacio de **relación positiva** entre el alumnado y que se sientan aceptadas todas las personas.

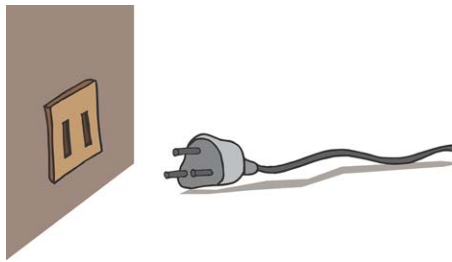


G Reforzar-ampliar TEMAS CONECTORES dentro del grupo

Es importante establecer /reforzar/señalar/ampliar características, gustos, acciones, temas que conecten a varias personas del grupo, creando así **sensación de cohesión** (por ejemplo, diciendo: "tú y ella os parecéis en que os gusta mucho correr, o vosotras cuatro sois muy observadoras y estas tres personas son parecidas a la hora de jugar...").

Lo importante es crear una atmósfera en la que todo el alumnado tenga conexión con al menos alguna otra persona del aula. Así, intentaremos conseguir que ninguna persona del aula se sienta sola o excluida. conexión con al menos alguna otra persona del aula.

Hay que **conectar similitudes**, por supuesto, **sin anular las diferencias** y su riqueza. Lo diferente nutre al grupo, pues ofrece otro punto de vista u otras capacidades que el grupo homogéneo no ve. Consideramos que siempre existen cuestiones similares a todo el grupo que pueden ayudar a proporcionar una identidad grupal y, también, elementos individuales que ayudan a crear una identidad única, no siendo excluyentes estos elementos.



H CENTRAR LA ATENCIÓN en la actividad

Es necesario que, durante la actividad, la atención de la persona dinamizadora y de las participantes se mantenga en el juego. Es posible que haya algún niño o niña que quiera descolgarse de la actividad, rompa las reglas o lleve a cabo algún comportamiento disruptivo de llamada de atención.

En general, si el grupo y la dinamizadora permanecen con la atención en el juego y en el disfrute implícito en él, es probable que este niño o niña vuelva a la dinámica. Si alguien tiene dificultades, habrá que ver cómo responder a esa necesidad, con pequeñas intervenciones en el grupo o buscando momentos individuales de comunicación en otros espacios.

Dentro del grupo, puede ayudar dar alguna responsabilidad, reforzar sus comportamientos positivos y orientar nuestro mensaje hacia lo que queremos que se haga en positivo para respetar las normas. Por ejemplo, en vez de llamar a gritos a las personas que no se sientan en círculo cuando vamos a realizar la puesta en común, es mejor nombrar, saludar, felicitar a las que se van sentando, incluyendo a aquellas que les cuesta más cuando consiguen hacerlo. También, por ejemplo, decir “estamos sentadas”, en lugar de “no os levantéis”

I Considerar LA ENERGÍA Y EMOCIONES del juego

Es importante tener en cuenta **la energía y emociones que van apareciendo en el juego**. Si vemos que niños y niñas se están aburriendo, que se están generando muchas frustraciones, enfados o descolgando participantes... siempre es mejor cambiar de juego. Si notamos que hay tensión en el ambiente, sondeamos a ver si hay algún tema o conflicto que no se ha resuelto entre las personas participantes y le damos un espacio para hablar de él antes de continuar con la dinámica de juego.

J La persona DINAMIZADORA DISFRUTA de la actividad



Es importante que la persona que guía el juego (tutora) pueda disfrutar de la actividad, se ría, bromea... La energía se contagia y, como referentes en ese momento, hay que cuidar la actitud propia. El mensaje implícito ha de ser que el alumnado es alguien con quien se disfruta. Acabar la sesión diciendo que lo hemos pasado genial jugando todos y todas, es un buen final para la sesión y, si lo hacemos con alguna expresión de afectividad conjunta, mejor que mejor. Un abrazo colectivo, un aplauso, un pase de elogios...

III- BATERÍA DE JUEGOS DEL PROGRAMA LOTZEN

A resaltar de nuevo que el foco está en crear dinámicas de relación y conocimiento. Desde ahí, pueden elaborarse diferentes propuestas adaptadas a cada grupo y contexto. De cualquier forma, presentamos, a continuación, algunas actividades realizadas con grupos de colegios.

3.1 JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Éstos son juegos para facilitar un primer contacto y la presentación entre las personas del grupo. Quizás ya se conozcan de alguna forma, siendo interesante, en cualquier caso, realizar alguno.



CONOCER LOS NOMBRES Y ... ALGO MÁS

Esta actividad puede ayudar a fijar los nombres con los que cada persona quiere que se dirijan a ella. Además, puede aportar algún otro dato personal para el conocimiento mutuo y dar un momento de protagonismo positivo a cada persona.

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder ponerse en círculo y moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

En círculo, se pedirá a la primera persona participante que diga el nombre con el que quiere ser llamada y su actividad favorita (o su plato, deporte u otros) La persona a su derecha dirá lo que ha dicho su compañera anterior y después su propia información ("Éste se llama Lander y le gusta ir a la piscina; yo soy Laura y me gusta montar a caballo") Así, sucesivamente, hasta acabar el círculo.

Si el grupo es muy grande y consideramos que va a haber dificultades en recordar todo lo dicho, podremos invitar a repetir la información de las cuatro últimas personas. También se podrá animar a pedir ayuda a otra persona participante para recordar.

PASAR LA PELOTA

ESPACIO Y MATERIALES

Una pelota y espacio amplio para poder ponerse en círculo y moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consistirá en ir lanzando la pelota entre las personas del grupo. Quien reciba la pelota dirá su nombre y la volverá a pasar.

VAMOS A UNA FIESTA

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder ponerse en círculo y moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

La dinámica se basará en que todas las personas vamos a ir a una fiesta. La primera persona tendrá que decir su nombre y algo para llevar a la fiesta cuyo nombre comience con la inicial de su propio nombre (Por ejemplo: "Me llamo Mario y voy a llevar Música")

La siguiente dirá lo que ha dicho la anterior y su propuesta. (Por ejemplo: "Éste se llama Mario y va a llevar Música y yo me llamo Rocío y voy a llevar Rosco de Reyes").

3.2 PARA HACER GRUPOS

En ocasiones, tendremos que hacer grupos pequeños para algunos juegos. Para lograr la interacción entre todas las personas, es importante que los grupos que se hagan sean heterogéneos y haya personas que todavía no se conozcan mucho.

La idea es posibilitar la creación de interacciones que no se daban, para que el alumnado aprenda a relacionarse con todas las personas del aula y no sólo con las que tiene mayor afinidad o conocimiento.

NUMERARSE

ESPACIO Y MATERIALES

Ningún requerimiento concreto.

DESARROLLO DEL JUEGO

Dependiendo del número de grupos que queramos hacer, se numerará a las personas participantes del 1 al número de grupos deseados. Después, se les pedirá que las que sean unos se pongan con unos, doses con doses y, así, sucesivamente.

NUMERARSE SEGÚN EDAD

ESPACIO Y MATERIALES

Como opción, un banco sueco.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se pedirá que hagan una fila en orden de menor edad a mayor edad (tienen que conocer los meses del año). Cuando estén en fila, se numerarán y cada persona se pondrá con las del mismo número.

Si a esta dinámica, le añadimos que la hagan en un espacio estrecho donde moverse (por ejemplo, en un banco sueco) el reto y la diversión serán mayores.



NUMERARSE POR ANIMALES

ESPACIO Y MATERIALES

Tarjetas con un animal impreso. Las tarjetas tendrán animales diferentes.

DESARROLLO DEL JUEGO

Esta dinámica consiste en repartir un dibujo de animal a cada participante. Algunos serán repetidos. Se agruparán las que tengan el mismo dibujo.

3.3 ALGUNOS JUEGOS DE COOPERACIÓN, CONOCIMIENTO Y DISTENSIÓN

EL JUEGO DEL ABRAZO

El juego del abrazo es sencillo y ayuda a construir un ambiente cercano, de amistad y que refuerza la idea de coincidencias entre personas.

ESPACIO Y MATERIALES

Listado con frases de situaciones o experiencias para que la persona dinamizadora vaya planteando (Anexo 1)
Espacio amplio para poder ponerse en círculo y moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se hará un círculo y la persona que dinamice dirá alguna situación o experiencia. Las personas que la compartan, se juntarán en el medio y se darán un abrazo.

Las frases pueden ser cuestiones de la vida, gustos, situaciones vividas... (En el Anexo 1 se pueden ver algunos ejemplos) También, se podrá proponer que sean las propias personas participantes las que digan frases que se les ocurran.

EL JUEGO DEL SPLASH

Es un juego de cooperación basado en el juego tradicional de "pilla – pilla".

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una persona se "la quedará" y tendrá que "pillar" a las otras. Cuando alguien crea que le van a "pillar", podrá decir "¡¡¡¡¡SPLASH!!!!" y se quedará parada. Sólo se librárá y podrá seguir corriendo si otra persona le da un abrazo.



EL JUEGO DEL NAUFRAGIO Y EL TIBURÓN

En la misma línea del anterior, está el juego del naufragio y el tiburón. Mediante él fomentaremos relaciones colaborativas.

ESPACIO Y MATERIALES

Hojas de periódico o de otro tipo para colocar en el suelo. Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Antes de empezar el juego, se crearán "islas", no muchas, en el suelo con hojas de periódico o de otro tipo. Una persona se la quedará (tiburón) y las personas náufragas se moverán por la sala. Cuando el tiburón vaya a pillar a alguna, ésta podrá ponerse encima de una isla. Como no habrá sitio para muchas en las islas, tendrán que colaborar para acogerse en ellas.

Si el tiburón coge a una persona náufraga, cambiará el rol con ella. A medida que avance el juego podremos ir reduciendo el tamaño de las islas.

PELOTAS DE PING-PONG

Es un juego pensado para que el alumnado hable, negocie y proponga soluciones de una forma cooperativa. En definitiva, para que colabore para llegar a un fin común. Es una actividad para proponer al grupo cuando ya haya hecho cierto proceso de aprendizaje colaborativo.

La persona dinamizadora podrá ir observando al grupo por si tiene que hacer alguna sugerencia para desbloquear alguna situación de conflicto o bloqueo. Por ejemplo, si se ve que hay mucha descoordinación o que no comienzan a colaborar entre los grupos, se podrán hacer preguntas tales como: "¿ya habéis decidido dónde vais a reunir las pelotas?" "¿estáis compartiendo con los otros grupos las estrategias que mejor os van a vuestro grupo?"

ESPACIO Y MATERIALES

Pelotas de ping-pong.
Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

La clase se distribuirá en grupos (parejas, tríos ...) Cada grupo se colocará en un lugar alejado del resto. Se dará una pelota de ping-pong a cada grupo y una misma consigna: "juntar todas las pelotas de ping-pong sin tocarlas" (si alguna persona tocara una pelota volvería a dejarla en el lugar inicial).



JUEGO DE LOS DRAGONES CHINOS

ESPACIO Y MATERIALES

Pañuelitos/Trapos /Hilos gruesos.
Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se formarán grupos de cinco personas. Cada grupo se colocará en fila siendo la primera persona la "Cabeza del Dragón" y la última la "Cola del Dragón". Ésta llevará un pañuelo/trapo/hilo grueso a modo de "cola". Las diferentes Cabezas de Dragón tendrán que coger los pañuelos de las Colas del resto de Dragones. Cada Dragón deberá evitar, a su vez, que atrapen su Cola. Cada Dragón sólo podrá coger Colas si todo el grupo está unido en fila, no podrá romperse la unión.

PIEDRA/PAPEL/TIJERA POR EQUIPOS

ESPACIO Y MATERIALES

Cinta de carrocerero/Aros/Tizas.
Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Antes de jugar, habrá que preparar un recorrido en el suelo. Si es sinuoso mejor. Se podrá marcar con cinta de carrocería, con aros, con tiza, aprovechando marcas del suelo, etc... Este recorrido tendrá dos "casitas", una en cada extremo del mismo.

Se harán equipos. El número de grupos deberá resultar par. Aconsejamos que los equipos estén conformados por 4-5 personas, para que no se les haga larga la espera.

Empezarán jugando dos grupos. Cada uno de ellos partirá de su casita. Una persona de cada grupo saldrá y jugarán a piedra/papel/tijera. La que gane seguirá el camino y la que pierda volverá a su "casita". A continuación, una nueva persona del equipo que ha perdido saldrá para volver a jugar a piedra/papel /tijera con la persona que ha vencido antes. De nuevo, la persona que gane seguirá el camino y la que pierda volverá a su "casita". Ganará un punto el equipo que acabe antes su recorrido. Irán jugando así todos los equipos.



RONDA DE MENSAJES CARIÑOSOS

Ésta es una actividad interesante para cerrar una sesión.

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder moverse y ponerse en círculo.

DESARROLLO DEL JUEGO

En un círculo formado por todas las participantes, una persona mandará un mensaje a otra. Por ejemplo: un fuerte abrazo, un beso en la mejilla, un ok, un guiño... Para mandar este mensaje, lo pasará a través de las personas que estén en el corro hasta que llegue a la receptora. Cuando ésta lo reciba, podrá mandar otro mensaje de cariño a quién quiera.

Por ejemplo: Maia dice: "Mando un abrazo a Ane". Maia, entonces, le da un abrazo a la persona que está a su derecha, ésta a la siguiente y, así sucesivamente, hasta que el abrazo llega a Ane. Ane, después, elige otra persona para mandarle un mensaje.

Hay que estar pendiente de que los mensajes que se manden sean de muestra de aprecio o cariño (no permitiendo otros de otra índole).

LOS SAQUITOS

ESPACIO Y MATERIALES

Sacos de arena/arroz/lentejas.
Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada persona tendrá en la cabeza un saco de arena/arroz/lentejas o algún objeto que pueda llevar en equilibrio. Todas las participantes se moverán por la sala libremente (también se podrá recorrer un circuito)

Cuando a una persona se le caiga el saquito, se quedará paralizada, esperando a que otra persona participante se agache, recoja el saquito y se lo coloque en la cabeza (si al hacer estas maniobras se le cayese el suyo, ambas personas quedarían paralizadas a la espera de otra persona que les ayudara)

Es importante contar con el número suficiente de objetos para todo el alumnado y que éstos no sean ni muy difíciles ni muy fáciles de mantener en la cabeza. Una posibilidad es fabricar unos saquitos con papel y un puñado de arroz dentro.



SALVANDO GLOBOS

ESPACIO Y MATERIALES

Globos.
Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se trata de que todas las personas participantes comiencen el juego moviéndose con un globo, que no ha de caer al suelo. Para ello, podrán ayudarse entre ellas. A medida que veamos que las personas son capaces de cuidar su globo y ayudar a otras, la dinamizadora del juego irá introduciendo, poco a poco, más globos a cuidar. Así, iremos reforzando su capacidad de colaborar. A la hora de preparar la actividad, hay que tener en cuenta que hay que hinchar bastantes globos.

EL LÁPIZ EN LA BOTELLA

Se trata de un juego de colaboración y destreza.

ESPACIO Y MATERIALES

Lápiz, cuerdas, botella.
Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

El objetivo del juego es que todo el grupo colabore para conseguir introducir un lápiz dentro de una botella. Para ello, hay que crear previamente una estructura de cuerdas con el lápiz en forma de rueda. Se ata el lápiz a una cuerda corta y atada a ésta otras cuerdas más largas. Las personas participantes cogerán de los extremos de las cuerdas largas para, entre todas, dirigir el lápiz hasta el interior de la botella.

SUBMARINISTAS Y TIBURONES

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se elegirán tres o cuatro personas para hacer el rol de "tiburones". El resto de participantes se dividirá en grupos de 3. En cada trío, dos personas serán "jaulas" (uniendo sus brazos y dejando un hueco para contener) y la otra persona será la submarinista que se meterá dentro de la jaula. A una señal de la dinamizadora, se abrirán las jaulas y las submarinistas buscarán refugio en otras jaulas evitando que los tiburones les atrapen. Si son pilladas, intercambiarán el rol. Después de un rato jugando, también se intercambiará el rol entre "jaulas" y submarinistas.

EL LAZARILLO

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

El alumnado se colocará por parejas. Una de ellas se vendará los ojos y la otra deberá guiarla (por ejemplo, hablándola suave y sujetándola desde los hombros por detrás) hasta una marca donde todas las personas "ciegas" han de llegar. El aula ha de tener obstáculos para que sea más difícil y entretenido el recorrido. Cada persona ha de vivenciarse en ambos roles.

ABRAZOS SALVADORES

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se trata de un juego de "pillar". Una o varias personas cogerán el rol de "pilladoras" persiguiendo a otras. El resto de personas podrán abrazarse a otras cuando crean que les van a "pillar". Cuando "no haya peligro" podrán volver a soltarse y continuar corriendo.



"TE QUIERO PORQUE..."

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Todas las personas se pondrán en círculo sentadas, menos una. Ésta, desde el centro, dirá a alguna persona del círculo: "te quiero porque...", eligiendo una característica de la elegida. Por ejemplo: "te quiero porque llevas pendientes, tienes ojos marrones, tienes hermanas, etc." Todas las personas que tengan esa misma característica se cambiarán de sitio entre ellas. Mientras se cambian de sitio, la persona que está en el medio, aprovechará para tratar de colocarse en un hueco libre que hayan dejado. La persona que se quede sin sitio, se "la quedará" al centro y volverá a decir "te quiero porque..."

EL JUEGO DE TRAINERAS

ESPACIO Y MATERIALES

Pelota pequeña u otro objeto.
Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

En primer lugar, se harán grupos y cada equipo se sentará en fila. Cada persona se sentará con las piernas abiertas y en el hueco que dejan las piernas, se sentará la siguiente manteniendo una fila. La que está colocada al principio de cada fila, pasará la pelota por encima de su cabeza a la que está detrás y, así sucesivamente, hasta que llegue a la última. Ésta se levantará y avanzará corriendo para colocarse en la primera posición y seguir con la misma dinámica.

Todo ello se hará mientras el equipo va avanzando moviéndose por el suelo hacia una meta que se marcará en el suelo. Es un juego cooperativo y, también, competitivo.

En las reflexiones del final del juego se podrá poner el foco en cómo ha colaborado cada equipo, en cómo se han ayudado ... y, no tanto, en quiénes han ganado. También se podría proponer al principio de la dinámica que ganarán quienes se lo pasen mejor, quienes hayan colaborado mejor o quienes lleguen últimas haciendo "la cámara lenta" más lograda...

BINGO DE LA AMISTAD

Esta actividad se ha realizado con alumnado de ESO. Con Primaria, quizás habría que adaptar las frases de los cartones a su edad y/o experiencia.

ESPACIO Y MATERIALES

Cartones de Bingo (Anexo 2).
Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se repartirá un "cartón del bingo de la amistad" a cada participante. A una señal de la persona dinamizadora, tendrán que rellenar con nombres de su clase los apartados que hay en el cartón. En cada apartado, aparecerá una característica, una afición, una virtud, una experiencia ... Por ejemplo: "tiene un hermano", "le gusta la música", "cocina muy bien"...Cada persona podrá preguntar a sus compañeros y compañeras quienes cumplen las realidades que aparecen en su cartón. Ganará quien antes lo haga o quien más nombres tenga en un determinado periodo de tiempo.

Al final de la actividad se leerá el "cartón" vencedor y se preguntará a cada persona que aparezca en el cartón si es cierto que cumple ese requisito.

Al alumnado le suele gustar escuchar en alto su nombre asociado a alguna cualidad, conocimiento, acción o situación. Por eso, puede ser interesante dedicar un tiempo a repasar los cartones rellenos y hablar un ratito sobre ello. Por ejemplo: "Entonces, ¿tú has estado en más de 3 países diferentes? ¡Qué interesante!", "¿Tienes 2 hermanas? "Y, ¿tú eres el mayor? ¿Qué tal te llevas con ellas?" De esta forma, facilitaremos conocimiento entre el alumnado e interacción. En el Anexo 2 se han colocado ejemplos de "Cartones del Bingo de la Amistad" utilizados.



¿HAS VISTO MI CARNERO?

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se colocará todo el grupo en círculo mirando hacia fuera. Una persona se "la quedará" fuera y se colocará en frente de otra del círculo y le preguntará: "¿Has visto a mi Carnero?" La otra persona contestará: "¿Cómo es tu Carnero?". Entonces, la persona que se la queda, comenzará a describir a alguien del círculo. Cuando esta persona se reconozca en la descripción, deberá salir corriendo a coger a la persona que ha perdido el carnero y pillarla antes de que ésta se coloque en el hueco que haya dejado. Si es "pillada" seguirá buscando al Carnero (preguntando de nuevo por su carnero y describiendo a otra persona participante) Si no es pillada, intercambiarán los roles.

DIRECTORA DE ORQUESTA

ESPACIO Y MATERIALES

Espacio amplio para poder moverse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Hay una persona que se “la quedará”, saliendo fuera del grupo a otro espacio. El resto elegirá una persona que hará el rol de “Directora de Orquesta”. Ésta tendrá el encargo de dirigir la orquesta grupal haciendo gestos instrumentales, que irá variando. Las demás participantes deberán seguirla, evitando que la persona que se la queda descubra quien es la directora.

Es importante que la persona que se la queda, al entrar, se meta en medio del círculo y la orquesta ya esté tocando (es decir haciendo gestos) Habrá tres intentos para descubrir quién dirige la orquesta.



IV-EVALUACIÓN PARA EL PROGRAMA LOTZEN

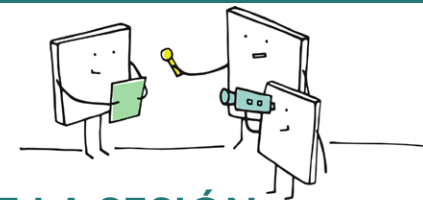
Antes de comenzar con el proyecto, sería recomendable que la persona tutora del aula dinamizadora de las sesiones, escribiera como mínimo 5 indicadores observables de consecución de objetivo. Es importante que los indicadores se formulen en positivo, sean concretos, alcanzables y conductuales. También sería interesante poder cuantificarlo de alguna forma.

Para ello, la persona tutora podría realizarse a sí misma la siguiente pregunta:

“¿Qué vería en mi alumnado que me haría pensar que ha aumentado la cohesión y las interacciones positivas? ¿Qué conductas haría más mi alumnado?”

Un indicador que podríamos formular a priori sería: “Se insultarían menos”. Sin embargo, a este indicador podríamos darle una vuelta:

- **Cambiarlo a positivo.** “¿Qué harían en vez de insultarse?”. Por ejemplo: “Se hablarían de forma más agradable”.
- **Darle concreción:** “¿En qué momentos, cómo sería? Por ejemplo: “Al pedirse las cosas”, “Utilizarían un tono de voz más suave entre ellos” (ejemplo de indicadores concretos y observables).
- **Darle una cuantificación.** Para ello sería interesante, realizar una escala en la que puntuaríamos de forma previa la frecuencia de conductas en las que usan un tono de voz suave y, después del programa.



4.1 EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Al finalizar cada sesión se podría realizar alguna de las siguientes preguntas a las personas participantes (en corro y sin obligar a nadie a participar). Se pueden ir alternando estas preguntas en los diferentes cierres de las sesiones:

- Durante la sesión de hoy, ¿con qué persona de la clase habéis estado con la que nunca habíais estado antes realizando alguna actividad?
- Durante esta sesión, ¿qué valores, habilidades, actitudes, conocimientos habéis aprendido de alguno o alguna de vuestros y vuestras compañeras que no sabíais? ¿Y de vosotros y vosotras mismas?
- Durante esta sesión, ¿qué habéis hecho que os ha ayudado a conocer mejor a vuestros y vuestras compañeras de aula? ¿Y qué efecto ha tenido en vosotros y vosotras este conocimiento?
- ¿Qué ideas se os ocurren para que en la próxima sesión se mejorara todavía más el conocimiento y la conexión entre todas las personas del aula?
- ¿Qué acciones (gestos, comentarios, palabras...) de vuestros y vuestras compañeras os han gustado más? ¿Por qué?

4.2 AUTOEVALUACIÓN

Estas son algunas preguntas que puede hacerse la persona tutora al finalizar la sesión:

- ¿Qué pequeños cambios he apreciado en relación a la mayor cohesión y conexión en las personas del aula? ¿Qué acciones mías creo que han ayudado a esos cambios?
- ¿Qué dirían las personas que han realizado esos cambios si les preguntase qué es lo que los ha favorecido/propiciado/provocado?
- ¿Qué aspectos positivos/cualidades/capacidades que no conocía de mi alumnado he descubierto en esta sesión?
- Si le preguntaran a mi alumnado qué acciones mías les han ayudado, ¿qué creo que responderían?

14 TIPS A TENER EN CUENTA

- 1** Evita ser categórico. Evita los Nunca/Siempre-Bueno/Malo.
- 2** Provoca Sorpresa. Es un activador de la atención.
- 3** Busca contextos/acciones/pensamientos donde el alumnado pueda mostrar sus diferentes capacidades.
- 4** Señala las excepciones que demuestran que las cosas pueden cambiar.
- 5** Déjate convencer.
- 6** Déjate sorprender.
- 7** Da las gracias a las personas que te llevan la contraria porque enriquecen tu postura.
- 8** Muéstrate abierto a diferentes puntos de vista/acciones/conductas/valores/pensamientos.
- 9** Si algo te da resultado, hazlo más.
- 10** Si algo no te da resultado, haz algo diferente.
- 11** El alumnado se comunica de muchas formas, no solo con las palabras.
- 12** Usa el silencio para provocar conversaciones.
- 13** Recuerda que cada persona tiene sus ritmos.
- 14** Habla menos y escucha más. Las dudas abren diálogo, las certezas los zanzan.

V-BIBLIOGRAFÍA DEL PROGRAMA LOTZEN

• **COLL C.** (1984). Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. *Infancia y Aprendizaje*, 27/28, 119-138

• **GARAIGORDOBIL M.** (2005). 4-12 urte bitarteko haurren garapenerako kooperazio eta sormen jolasak. Bilbo: Ibaizabal

• **GARAIGORDOBIL M.** (2008). Intervención psicológica con adolescentes. Madrid: Ediciones Pirámide

• **Gipuzkoako Foru Aldundia.** Adimen Emozionala. <http://www.eskolabakegune.euskadi.eus/web/eskolabakegune/material-de-la-diputacion-de-guipuzcoa>

• **GIZAGUNE Fundazioa.** Ikastetxeko Elkarbizitza Positiboa lantzeko materiala. <http://www.eskolabakegune.euskadi.eus/web/eskolabakegune/materiales-convivencia>

• **NAVARRO F.** (2018). 126 dinámicas de educación emocional. <http://orientafer.blogspot.com/2011/09/126-dinamicas-de-educacion-emocional.html>

• **SALAZAR R.** (2011). Gaitasun emozionalak eta eskola elkarbizitza: esku-hartze eredu bat. Igorre, Bizkaia: R. Salazar

• **URTXINTXA ESKOLA.** (2008). Bizikidetzarako jolasak. Jolasen laborategia. Bilbo: Urtxintxa Eskola

ANEXO 1 :Listado de preguntas (semejanzas):

- Tiene hermanos chicos.
- Tiene hermanas chicas.
- Es el hermano o la hermana mayor.
- Es el hermano o la hermana menor.
- Vive con sus padres/madres.
- Vive con un padre o una madre.
- Tiene mascota en casa.
- Tiene peces de mascota.
- Ha nacido en otro país.
- Le gusta la pizza.
- Ha montado en avión.
- Le gusta el fútbol.
- Le gusta el recreo.
- Le gusta reírse de chistes que le cuentan.
- Le gusta contar chistes.
- Le gusta jugar con la nieve.
- Le gusta ir a las piscinas.
- Le gusta bailar.
- Le gusta hacer regalos.
- Le gusta recibir regalos.
- Le gusta hacer manualidades.
- Le enfada que le insulten.
- Le enfada que le peguen.
- Le gusta que le den abrazos.
- Le gusta ayudar a los/as demás.
- Le gusta dibujar.
- Le gusta jugar con sus amigos/as.
- Se divierte con los compañeros y compañeras de nuestra aula.

ANEXO 2: Cartones del Bingo de la Amistad

A continuación, presentamos dos cartones a modo de ejemplo para jugar al Bingo de la Amistad. Se pueden modificar las frases. Puede haber personas con los cartones iguales. Podéis encontrar más ejemplos de cartones en la web www.bidegintza.org sección: mediateca

BINGO de la Amistad

Le gusta leer		Nunca ha repetido curso	Sabe hacer tortilla de patatas	Es una persona interesante
Tiene buen sentido del humor	Tiene vértigo	No le gusta comer macarrones con tomate	No le gusta ir al monte	Ha visto alguna vez una estrella fugaz
Le gusta bailar	Su bebida favorita es de sabor cola		Tiene buena puntería	Cree que existen los ovnis
Ha estado viviendo separado de su padre y/o madre	Quiere ir a la universidad	Le dan miedo las arañas	Le gusta cantar	

BINGO de la Amistad

Tiene vértigo	Quiere ir a la universidad	Le gusta leer	Nunca ha repetido curso	Dibuja muy bien
Le gusta bailar	Sabe hacer tortilla de patatas	Le dan miedo las arañas	No le gusta comer macarrones con tomate	
	Tiene buen sentido del humor		Su bebida favorita es de sabor cola	No le gusta ir al monte
	Tiene buena puntería	Ha visto alguna vez una estrella fugaz	Cree que existen los ovnis	Es una persona interesante

ANEXO 3: Qué piden niños y niñas a las personas adultas para sentirse seguras en el colegio

Éstas son algunas de las reflexiones que niños, niñas y adolescentes hicieron durante la Campaña Buentratarte sobre el profesorado y la escuela. En el blog de la Campaña: buentratarte.blogspot.com, se pueden leer más sobre este ámbito y otros como la familia, la salud, el deporte, el ocio y tiempo libre ...

ME SIENTO BIEN EN EL COLEGIO CUANDO ...

- Nos dejan más tiempo de recreo (7 años).
- Me dicen en clase: ¡Muy Bien! Y me dicen que me esfuerce (14 años).
- La profesora me ayuda cuando no entiendo algo (11 años).
- Nos leen cuentos en clase.(4 años).
- La profesora me da la palabra en clase (9 años).
- Tenemos excursiones y puedo respirar mucho y dar un abrazo a mi profesora (7 años).
- Los profes hablan suave (6 años).
- Nos llevan a la sala de psicomotricidad (5 años).
- El profe viene contento a clase y hace bromas (12 años).
- Cuando me caigo en el cole y me llevan a la enfermería y me pone una tirita (5 años).
- Nos dejan hacer trabajos en grupos (13 años).
- Las clases son divertidas (15 años).
- Los profes nos piden cosas por favor (14 años).
- Hablamos de cosas en clase aparte de mate, inglés, social o así. (15 años).
- Nos dejan pintar en clase (12 años).

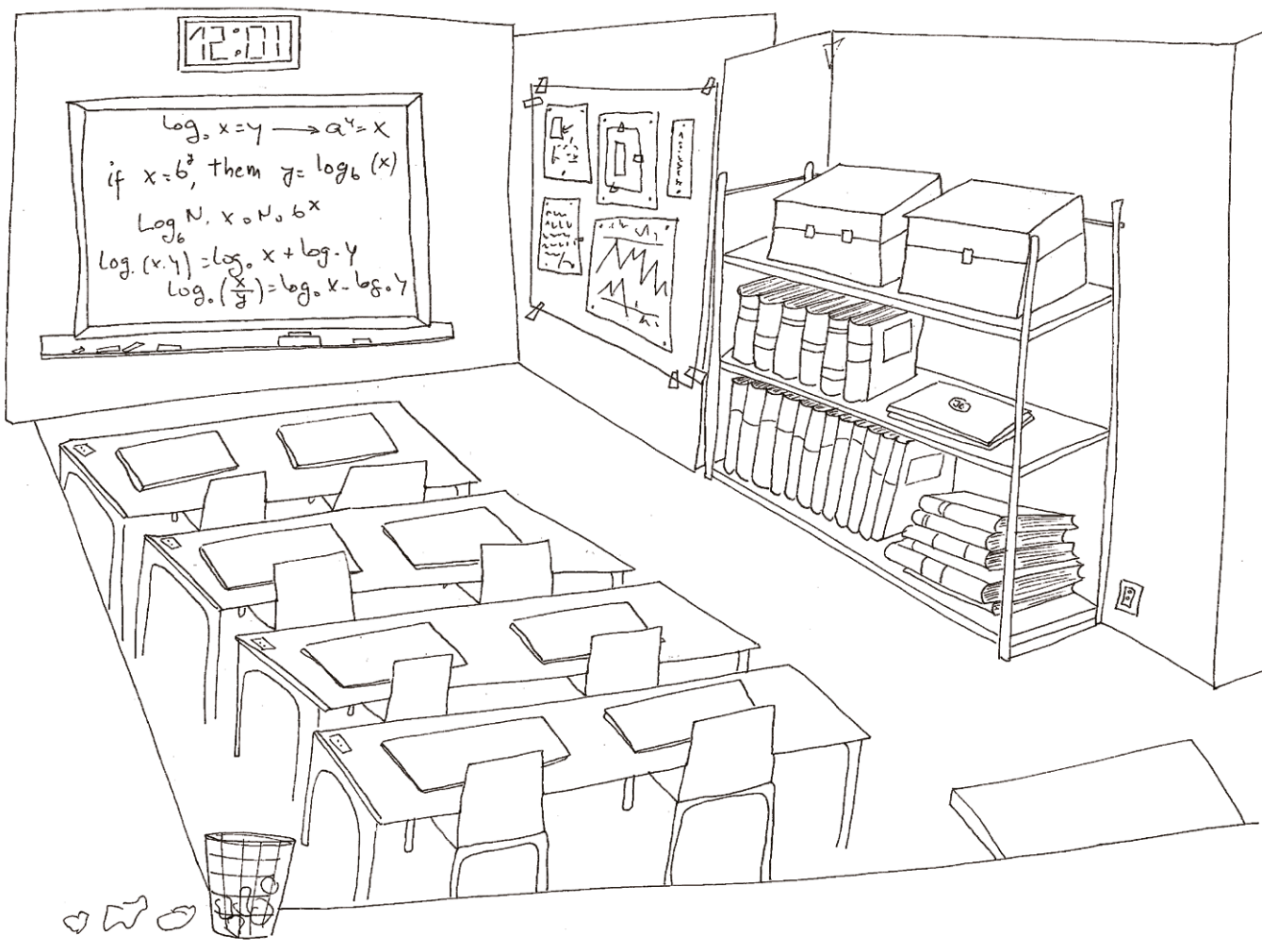
ME GUSTA ...

- Mi clase porque tiene juguetes, osos y mantitas (3 años).
- Mi profesora porque nos trata a todos igual, sin importar de donde seas (13 años).
- Elegir una música para que la pongan en clase de Arts (7 años).
- El patio nuevo porque tiene techo para ir a jugar cuando llueve (6 años).
- Mi clase porque está calentita (5 años).
- Los dibujos que hay en mi clase (6 años).

ME GUSTARÍA QUE:

- Pusieran comida con más vitaminas en el comedor (9 años).
- Las profes cuidaran más de que unos niños no molesten a otros (10 años).
- La profe nos dijera que está orgullosa de nosotros (14 años).
- Hubiera menos deberes para jugar más rato a la tarde (9 años).
- No tiraran cosas de plástico al suelo en el cole y que se recicle (13 años).
- Pusieran más naturaleza en el cole . Plantas, árboles y esas cosas (8 años).
- Pusieran un banco de la Amistad en el patio para que fuera la gente que se sintiera sola (12 años).
- Los profes confiaran más en nosotros y que nos dejen equivocarnos más (15 años).

ANEXO 4: Cómo se imaginan niños y niñas una escuela que les buentrata ¿ASÍ?



¿O ASÍ?

“Escuela ideal” desde la visión de niños y niñas en la Campaña Buentratoarte



BIDEGINTZA Cooperativa de Iniciativa social©

www.bidegintza.org

Autores de textos: Naia Bizkarralegorra y Jose Vallejo

Maquetación: Baulan

Ilustraciones: Sonia Ruiz de Arkaute

Licencias:





“LOTZEN” PROGRAMA

IKASLEEKIN TALDE KOHESIOA LANTZEKO ERA BAT

Jardunbide egokiaren
adibide bat
Haurren babesa eta
tratu ona



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

EMPLEGU ETA GIZARTE
POLITIKETAKO SALA

DEPARTAMENTO DE EMPLEO
Y POLÍTICAS SOCIALES



I- TESTUINGURUA

Gida hau Bidegintza GEKren **Tratuonartean Kanpainaren** ekintza-esparruaren barruan argitaratu da, laugarren helburua betetzeko:

BIDEGINTZAKO TRATUONARTEAN KANPAINAREN HELBURUAK

- 1** Komunitatea sensibilizatzea haurren eskubideen eta tratu onaren ikuspegian.
- 2** Haur eta nerabeei AHOTS parte-hartzailea ematea, pertsona helduengandik seguru sentitzeko zer behar duten adieraz dezaten.
- 3** Pertsonen adierazpen sortailea sustatzea.
- 4** Haurtzako ingurune seguruak eta babesgarriak, zuzenean edo zeharka, sustatzen dituzten Jardunbide Egokien adibideak partekatzea.

Kanpainaz geroztik, Bilboko 800 haur eta neraberi baino gehiagori egin diegu kontsulta, zazpi ikastetxerekin eta beste gizarte- eta hezkuntza-baliabide batzuekin lankidetzan. 2 eta 16 urte bitarteko adingabeek eta 300 pertsona helduk parte hartu dute: gurasoek, irakasleek, pediatrek, gizarte-langileek, pas educos sare Nazionaleko gizarte-hezitzaileek eta Deustuko Unibertsitateko Psikologia Fakultateko eta Euskal Herriko Unibertsitateko Gizarte Hezkuntzako Fakultateko ikasleek.

Haurren hausnarketak eta helduenak inkesta, tailer eta jarduera ezberdinetan jaso dira. Horietan, gamifikazioan eta adierazpen artistiko kontzeptualean oinarritutako metodologia erabili dute. Hala, hitzaren bidez iritzia emateaz gain, Haurtzaroari tratu ona kontzeptua sinbolizatu ahal izan dute, pintura, eskultura, rap, dramatizazio, dantza, collage eta abarren bidez.



Hezkuntza eta ESKOLA izan dira hurrei galdetu zaien eguneroko bizitzako eta helduekiko harremanetako eremuetako bat. Noiz eta nola sentitzen zarete ondo tratatuak eskolan? Zer nahi duzue aldatzea, are seguruago sentitzeko?

Erantzun guztietan, adinaren eta beste ezaugarri batzuen arabera desberdinak, sakoneko bi ideia errepikatzen dira:

- Jolasaren presentzia behar duite eskolako testuinguruan gozatzeko, afektiboki erlazionatzeko eta ikasteko. **JOLASA.**
- Harreman-modu positiboak dituzten berdinen talde bateko kide direla sentitu nahi dute, indarkeria fisiko edo emozionalik gabe. **HARREMAN-INGURUNE POSITIBOA.**

Jolasa **haurren eta nerabeen oinarrizko eskubidea** da. Helduok hainbat esparrutan aukera ludikoak eskaintzeko ardura dugu: etxean, kalean, aisialdirako zentroan eta, baita ere, eskolan. Gainera, azterlan eta ikerketa ugarik modu positiboan erlazionatzen dute gozatutako jolasa ikasteko motibazio handiagoarekin eta, hortik, "Errendimendu akademiko" handiagoarekin"

"Jolasa genetikoki errotutako mekanismo natural bat da, jakin-mina pizten duena, atsegina da, eta bizitza osoan zehar ezinbesteko gaitasunak eskuratzea ahalbidetzen digu, inguratzen gaituen munduan hobeto moldatzeko ... Jolastea gustatzen zaigu, hori egitean dopamina askatzen delako, eta horren ondorioz, jolasari lotutako ziurgabetasunak garuneko benetako saria ematen digulako eta ikaskuntzarako hain garrantzitsua den feedbacka existitzen delako. Jolastea bizi-bultzada bat bada, bizitza osoan ikastea ahalbidetzen digun premia bat, ez dago inolako arrazoirik osagai ludikoa irakaskuntzan behar bezala integratzea galarazteko ... Francisco Morak (2013) oso ondo laburbiltzen du: "Jolasa naturaren asmakizun boteretsua da ...

Jolasaren tresna, jakin-minaren eta plazeraren konbinazioa, ikaskuntzaren armarik boteretsuena da" .Jesús C. Guillén, Escuela con Cerebro. Bartzelonako Unibertsitateko Neurohezkuntza graduondoko irakaslea eta Madrilgo Rey Juan Carlos Unibertsitateko Neurodidaktika Masterreko irakaslea)

ZER DA JOLASTEA?

- "Jolastea bizitzaren indar bat da".
- "Jokatzen ari den izakiaren zerbitzura dago".
- "Jolastea ezinbestekoa da haurrentzat".
- "Jolastea irudikatzea da".
- "Jolastea berraseguratzeko da".
- "Jolasteak erabilgarritasun intelektuala irekitzen du".
- "Jolastea komunikatzea da".

"Jolasteak komunikazioa errazten du, baita ikasteko plazera ere, intelektualizaziorantz irekiz" (Bernard Aucouturier, Actuar, "Jugar, Pensar. Grao argitaletxea")(Bernard Aucouturier, Actuar, Jugar , Pensar. Editorial Grao)



Eskolako harreman-ingurune positiboak ikasteko beharrezkoak diren segurtasun emozionala eta autoestimua bultzatzen ditu. Elementu erabakigarria ez da berdinen artean ematen diren elkarrekintza kopurua, haien izaera baizik. Modu kooperatiboan- eta errespetu-estilo batean oinarritzen direnean, giro segurua lortzen laguntzen dute. Aitzitik, parekoen arteko indarkeria- edo jazarpen-egoerak badaude, egoera emozionala eta, beraz, ikas-kuntza, zalantzan geratuko dira.

Ildo horretan, "Érase una voz, 2019" EDUCO Fundazioaren azken txostenak haur askok horren inguruan sentitzen duten kezka jasotzen du:

"Elkarrizketatuen ia erdiek, eta mutilek neskek baino gehiago, diote eskolan indarkeria eta tratu txarrak jasateko arrisku handia dagoela ... Erreferentzia asko daude borrokei, irain eta txantxei, mehatxuei eta erasoei buruz, batez ere eskola-eremuan. Askok adierazi dute irakasleek ikasleekiko duten tratua hobetu behar dela, eta ikastetxeak sozializatzeko eta babesteko guneak izan daitezela eskatu dute, hezkuntza-helburu hutsetik harago. (Érase una voz, EDUCOren txostena Haur eta nerabeek indarkeriari buruz duten pertzepzioari buruz, 2019)



Horrela, lan-ildo garrantzitsu bat prebentzio-neurriak hartzea da, elkarrekin bizitzen ikasteko hezkuntza-inguruneei laguntzeko. Eta, horretarako, horri buruzko jardunbide egokien adibideak partekatzea abiapuntu ona da, Arartekoak planteatzen duen bezala:

"... bereziki baliagarria iruditzen zaigu, hainbat bide erabiltuta, familian eta eskolan dagoeneko ezagutzen ditugun jardunbide egokien adibideak balioestea, zabaltzea eta hedatzea (bizikidetzara-erakunde egiteko parte-hartzea; berdinen arteko bitartekaritza gatazkak konpontzeko bide gisa; kontratu pertsonalak edo konpromisoak, balio eta jarduteko modu jakin batzuekin; gizartearen aldeko jokoaren erabilera sistematikoa; biktimei laguntzeko edo arintzeko hainbat modu; lana; Lankidetzakoa; honelako espazioak antolatzea Arartekoaren hitzaldia 2005ean Alacanten: eskolako eta familiako indarkeria ")

Hemen aurkezten dugun argitalpen honek, hain zuzen ere, esperientzia bat partekatu nahi du: "Ikasgeletako Talde Kohesiorako Lotzen programa". Eskola barruko talde jolasean oinarrituta dago, eta lankidetzatik talde kohesio handiagoa lortu nahi du. Bilboko Alde Zaharreko Gizarte eta Hezkuntza Esku-hartzeko Taldeko gizarte-hezitzaileek proposatu eta testatutako ekimena da, hainbat ikastetxetako irakasleekin batera.

Hurrengo kapituluan, Lotzen programa partekatzen dugu, argitalpena amaitzeko, haurrek ingurune seguru gisa eskola bati buruz duten ikuspegia jasotzen duten eranskinekin. Ikuspegi hori Tratuonartean Kanpainan egindako hausnarketetatik landu da.

II- LOTZEN PROGRAMA

2.1 LOTZENEN HELBURUAK

Bilboko Alde Zaharreko Gizarte eta Hezkuntza Esku-hartzeko Taldeak diseinatutako programa da Lotzen, eta helburu hauek ditu:

- *Eskoletako erreferentziazko irakasleekin partekatzea eta kontrastatzea jarduera ludikoak egiten duten esperientzia, pertsona taldeak ezagutzeko, bereizteko eta kohesionatzeko.*
- *Ikastetxeetan edo antzeko hezkuntza-testuinguru dinamikoetan martxan jar daitezten gonbidatzea, batez ere ikasturtearen hasieran. Irakasleek beraiek dinamizatutako jolas-jarduerak, une jakinetan Gizarte eta Hezkuntzako Esku-hartze Taldearen laguntzarekin.*

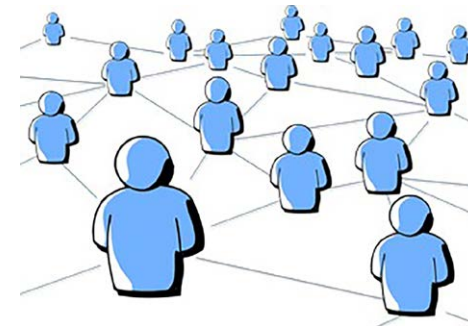
Lotzen-en helburuak oinarrizko lau alderditan oinarritzen dira:

A Taldean ikastea erraztuko duen giroa sortzea.

Gizakiaren oinarrizko beharretako bat talde baten parte sentitzea da, horrek nortasuna ematen du. Funtsezkoa da ikasleak gelako parte sentitzea, elkarren arteko lotura sustatuz. Ikasturtean zehar klaseetan erabiltzen diren "taldean lan egiteko" metodologia askok ez dute emaitza onik ematen, baldin eta hasieran hori landu ez bada eta pixkanaka sendotzen joan ez bada.

GELAN GIRO ONA SORTZEKO, BEHARREZKOA DA HONAKO DINAMIKA HAUEK PROBATZEA:

- Aurkezpena.
- Adostasuna.
- Lan kooperatiboaren eraginkortasuna "ikusaraztea".
- Desberdintasuna elkar aberasteko balio eta iturri gisa sentitzea.
- Iritziak eta emozioak adieraztea, epaitu gabe.



B Komunikazioa erraztea

Komunikazioa funtsezko elementua da elkarrekin bizitzeko eta gatazkak konpontzeko. Modu kooperatiboan lan eginez, honako hau errazten da:

- Pertsona guztiak entzuten eta kontuan hartzen dira.
- Ikasgelako gainerakoen aurrean hitz egiteari eta iritzia emateari "beldurra kentzea"

Berdinen arteko elkarrekintzak testuinguru egokia ematen du ikasleek lenguaia bere balio instrumental osoan erabiltzen ikas dezaten. Horrela, ikasle batek ikaskideen lenguaia erabili ahal izango du bere ekintzak gidatzeko eta norberaren eta besteen ekintzak gidatzeko lenguaia propioa.



C Ikaslea hobeto ezagutzea eta komunikazioa arinagoa izatea

Garrantzitsua da ikasleak ikasgelako gainerako pertsonek hainbat alderditan ezagutzen eta aintzatesten dituztela sentitzea. Pertsona bakoitzaren ikuspegi globalagoa edukitzeak osotasun gisa behatzen laguntzen du, eta ikuspegi sinplista eta dikotomikoak saihesten ditu (listo-tonto, on-txar, langilea-alfer ...).

Zenbat eta handiagoa izan ulertzearen pertzepzioa, orduan eta handiagoa izango da ikasgelan parte hartze arina, giro seguruan sentitzean.

Gehiago ezagututa, gainera, estimulatu, indartu, lagundu ... ahal izango dugu.

D Errutinarekin apurtzea eta klase-eritmo desberdina ezartzea

Ikasgelako eritmoa monotono eta errepikakorra ez bada, garuna harkorragoa da ikasteko. Harridura da arreta eta entzutea lortzeko armetako bat. Jolasak harridura eta motibazioaren balio inplizitua du, eta horrek ikasten laguntzen du.

SAIOEN HELBURUEN LABURPENA:

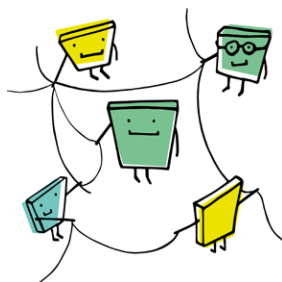
- Ikasleen arteko interkonexioak ezartzea.
- Elkar hobeto ezagutzea.
- Talde-kohesioa sustatzea.
- Hainbat espazio sortzea, ikasleak ikuspegi akademikoarekin zerikusirik ez duten ikuspegitik behatzeko.
- Jolas kooperatiboko espazio dinamikoa eskaintzea, ikuspegi ludikoan oinarritutako ikaskuntzak ahalbidetzeko.

2.2 APLIKAZIO-ESTRATEGIAK

Proiektua eta dinamikak inplementatu aurretik, ezinbestekoa da zenbait alderdi kontuan hartzea.

2.2.1 ALDERDI OROKORRAK

A Jolasaren bidezko kohesioa da gure helburua



Saioen helburu nagusia taldearen kohesioa bultzatzea da. Jolas asko daude dibertsioa sortzen dutenak, baina ez daude kohesiora hain bideratuta. Hori ahalbidetuko duten jarduerak proposatu beharko dira, eta dinamizatuak azken helburu hori lortzeko dinamikari laguntzeko moduari begiratuko dio.

B Programa hasiera-hasieratik inplementatzearen garrantzia.

Garrantzitsua da ikasgelan erlazio positiboko espazioak bermatzea eskolak hasten direnetik. Eta, horretarako, taldeko dinamika ludikoak erabil daitezke tresna gisa. Haurrek adierazten dituzten beharrak eta nahiak ere jaso ditzaketen jolasak. Horrela, eskola-testuinguruaren bizipen positiboa ahalbidetzen da eta talde-lanerako espazioak sortzen dira, jarrera negatiboak murriztuz eta talde-sentimendua indartuz.

Gainera, irakasleen eta ikasleen artean ezarritako afektibitate-harremana are sendoagoa izango da, akademiko tradizionalaren testuingurutik kanpo. Horrek eragin positiboa izango du emaitza akademikoetan.

C Programaren azpiko balio erantsia

Dosier honen helburua ez da ikasleekin besterik gabe egiteko jolasak eskaintzea. Online bilatzaileetan joko interesgarri eta dibertigarri asko aurki daitezke. Aurkezpen honen balioa intentzionalitatearekin eta "jarduera zertarako egiten dugun eta zer lortu nahi dugun" hausnartzearekin lotuta dago.

Honako hauek dira:

- Gela berean dauden pertsonen artean konexioak sor daitezten sustatzea.
- Ikasleen nolakotasunak, gaitasunak, balioak eta ekintzak nabarmentzea, balioetsita sentitzen laguntzeko, ikasgelako gainerako pertsonen modu positiboan kontuan hartzen dutela sentitzeko.
- Patioan edo gelan betiketuz diren harremanak ehuntzea, egon daitezkeen isolamenduak edo bazterketak saihestuz.

2.2.2 FUNTSEZKO ESTRATEGIA METODOLOGIKOAK

Lotzen aplikatzeko garrantzitsua litzateke metodologiaren alderdi batzuk kontuan hartzea.

A Aldez aurretik SAIOAK PRESTATZEA.

Saioak prestatzeak esan nahi du:

- **Denbora hartzea** egingo diren jolasak pentsatzeko, bai irekierakoak, bai nukleokoak, bai saioa ixtekoak.

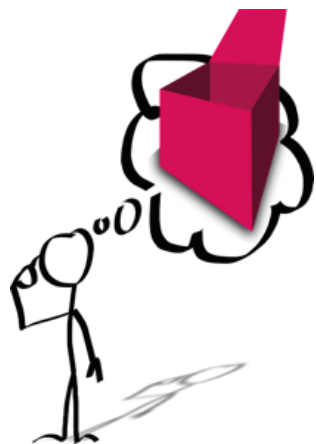
- "Erreserbako jolasak" aurreikustea, pentsatutakoren batek funtzionatzen ez badu eta aldatu behar bada.

- Dinamika bakoitzerako eta egiteko tokirako behar den **materiala prestatzea. Espazio zabala eta malgua izango da** (gela handia, psikomotrizitate-gela, gimnastika-gela ...), egin nahi ditugun jardueretarako egokia, eta jolasa hainbat taldetan, talde handi batean ... antolatzeko aukera emango diguna.

B Talde HETEROGENEOAK

Talde heterogeneoak egitea komeni da, asko aldatzea. Ikasleak beti ikaskide berberekin egon ez daitezela saiatzea.

C TALDEKO TUTOREAK zuzentzea eta dinamizatzea



Garrantzitsua da neskek eta mutilek **parte hartzea** iritzia emateko, partekatze eta alderdi gehienak adostasunez erabakitzeko orduan. Hala, tutoreak gainbegiratuko ditu saioak, eta haien kontrola, erritmoa eta giroa mantenduko ditu. Horrela, parte-hartzaile guztiek sentitu behar dute euste-esparrua pertsona heldu arduradun baten esku dagoela, eta pertsona horren segurtasuna eta lasaitasuna zaintzen dituela.

D Gaitasunen ISPILUA egitea IKUSPEGI POSITIBO batetik



Ezinbestekoa da parte hartzen duen haur bakoitzaren trebetasunak, gaitasunak eta ezaugarriak balioesteko eta adierazteko ahalegina egitea, ikuspegi positibo batetik.

E ERRESPETUZKO eta DIBERTIMENDUZKO giroa

Errespetuzko eta konfiantzazko giroa sortuko da edozein haur babesik gabe uzten duten egoeren aurrean. Horrela, adibidez, dinamika jakin batean parte hartu nahi ez duten pertsonak errespetatuko dira (ez dezaten jolastu utziko zaie, baina eurek parte hartzea gustatuko litzaugukeela adieraziko zaie, ekintzaren balorazioa egiteko unean beste parte hartzaileekin batera egoteko eskatuko zaie).

F Jardueraren HASIERAKO ETA AMAIERAKO uneak ZAINTZEA

Saio bakoitzeko harrera eta agur uneak zainduko dira. Harrerak eduki batzuk izan ditzake:



- Bertaratutakoak agurtu eta kanpoan zeudenak gogoratu.

- Haurren **itxaropenak** jasotzea.

- Arauak gogoraraztea eta beharrezko azalpenak ematea. Argi geratu direla egiaztatuko da, eta hala ez bada, talde osoaren eta helduen erreferentearen artean horiek argitzen saiatuko gara.

Dinamika bakoitzaren amaieran hausnarketa unetxo bat egingo da elkarrekin. Korroan eseriko dira eta norbaitek zerbait esan nahi duen galdetuko zaie (adibidez: zer iruditu zaion jolasa, nola sentitu den ...).

Inork ez badu ezer esaten, dinamizatzaileak hitz egin dezake, ikusi dituen alderdi positiboak eta dibertsio partekatua adieraziz (izotza apurtzeko eta parte-hartzaileek egin ditzaketen esku-hartzeen tonua iradokitzeko modu bat litzateke).

Hitz egin nahi duten guztiek beren lekua izan behar dute. Gero, entzun ondoren, iruzkinen bat egin dezakegu besteen arteko loturak egiten eta emozioen eta iritzien adierazpenak indartzen laguntzeko. Helburua da parte-hartzaile bakoitza entzuna eta garrantzitsua sentitzea sustatzea, eta ez irrigarri sentitzea. Horretarako, honelako gauzak esan daitezke: "Beraz, bat zatoz lehen hitz egin duen lagunak esandakoarekin", "Ez zitzaidan bururatu zuk diozun hori" "beste inor horrela sentitzen al da?". Interbentzio bakoitzaren ondoren, eskerrak ematen dira horregatik, pertsonari begira. Hori funtsezkoa da pertsonak aske sentitzen has daitezen, parte hartzeko motibatuta, eta baloratuta senti daitezen. Dinamizatzaileak ikasleak baloratzen dituela ikusteak errespetuzko mezua bidaltzen du gela osora.

Gerta daiteke pertsonen artean balorazio negatiboak agertzea gatazka edo ondoeza dela eta. Kasu horietan,

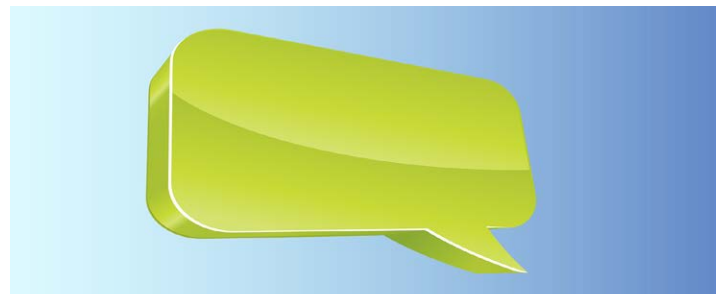
- Pertsonak beren kabuz hitz egin dezaten **nola sentitu diren eta egoerak zer eragin dien**. Kontua da fokua bere horretan kokatzea, ez beste pertsonak egin edo egiteari utzi zion horretan.

- Aurreko puntuaren ildo beretik, honako galdera hau egin dakiok hitz egin duen pertsonari: "Nola gustatuko litzaizuke berak egin/esan izana? ...)" Galdera horrekin, bere buruaz hitz egin arazten diogu, eta, gainera, kexa bat **orientazio-modu zehatz** eta positibo bihurtzen dugu gainerako ikasleentzat (jada ez du esaten zer ez duen nahi, baizik eta argi eta garbi adierazten du zer nahi duen).

- Taldearen ideia eta prozesuaz gozatzeko beharra gogoraraztea, jolasan lortutako emaitza zehatzetatik harago.

- Gauzak ikusteko/bizitzeko/ulertzeko modu desberdinak izatearen ideia hurbiltzea. Pertsona batek egoera jakin bat kritikatu dezake, eta beste batzuek modu desberdinean pentsa dezakete horren aurrean. Hau da, ez ditugu atsekabe adierazpenak balio gabetuko, ñabardurak egingo ditugu iritzi gisa adieraziz, ez ziurtasun eztabaidaezin gisa.

- Aurrekoarekin lotuta, interesgarria da parte-hartzailearen bat ezegonkortzeko behin eta berriz egiten den edozein saiore eustea eta benetako komunikaziora bideratzea. Argi izan behar dugu jolasa egitean asmoa ikasleen artean harreman positiborako gune bat sortzea dela, eta pertsona guztiak onartuta sentitzea.

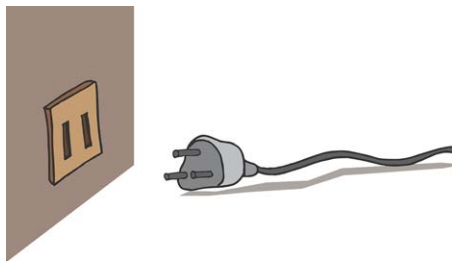


G Taldearen barruan GAI KONEKTOREAK indartzea eta zabaltzea

Garrantzitsua da taldeko hainbat pertsona lotzen dituzten ezaugarriak, gustuak, ekintzak eta gaiak ezartzea / indartzea / adieraztea / zabaltzea, kohesio-sentsazioa sortuz (adibidez, honako hau esanez: "Zuk eta berak antza duzue bioi korrika egitea asko gustuzen zaizuelako, edo beste lau oso behatzaileak zarete, eta hiru pertsona horiek antzekoak dira jolasteko orduan...")

Garrantzitsuen atmosfera bat sortzea da, non ikasle guztiak gutxienez gelako beste pertsonaren batekin lotura izango duten. Horrela, gelako inor bakarrik edo baztertuta sentitzea lortzen saiatuko gara.

Antzekotasunak lotu behar dira, noski, **ezberdintasunak eta haien aberastasuna baliogabetu gabe**. Desberdina denak taldea elikatzen du, talde homogeneoak ikusten ez dituen beste ikuspuntu edo beste gaitasun batzuk eskaintzen baititu. Gure ustez, beti daude talde osoaren antzeko gaiak, talde-nortasuna ematen lagun dezaketenak, eta, era berean, identitate bakarra sortzen laguntzen duten banakako elementuak, elementu horiek baztertzailerak ez badira.



H JARDUERAN ARRETA jartzea

Jarduerak irauten duen bitartean, **dinamizatzailearen eta parte-hartzaileen arreta** jolasean mantendu behar da. Baliteke haur batek jardueratik alde egin nahi izatea, arauak haustea edo arreta deitzeko jarrera disruptiboren bat izatea.

Oro har, taldea eta dinamizatzailea jolasean eta bertan inplizituki gozatzen jarraitzen badute, litekeena da haur hori dinamikara itzultzea. Norbaitek zailtasunak baditu, ikusi beharko da behar horri nola erantzun, taldean esku-hartze txikiak eginez edo beste gune batzuetan komunikazio une indibidualak bilatuz.

Taldearen barruan, lagungarria izan daiteke erantzukizunen bat ematea, jokabide positiboak indartzea eta arauak betetzeko, haiek egitea nahi duguna, mezu positibo batez egitea. Adibidez, bateratze-lana egin behar dugunean zirkuluan esertzen ez diren pertsoneri garrasika deitu beharrean, hobe da esertzen direnak izendatzea, agurtzea, zorientzea, baita gehiago kostatzen zaienei egitea lortzen dutenean ere. Adibidez, "Eserita gaude" esatea, "Ez zaitetzte altxatu" esan beharrean.

I Jolasaren ENERGIA ETA EMOZIOAK kontuan hartzea

Jolasean agertzen diren energia eta emozioak kontuan hartzea importantea da. Ikusten badugu umeak aspertzen edo haserretzen ari direla, eta desinteresa edota frustazioak sortzen direla, beti jokuaren aldaketa hobe izango da. Giroan tentsioa dagoela sumatzen badugu, adi egongo gara ea parte hartzaileen artean gaiaren edo arazoren bat konpondu gabe dagoen ekintzarekin jarraitu baino lehen horri buruz hitz egiteko espazioa sortzeko.

J DINAMIZATZAILEAK JARDUERAZ GOZATZEN du



Garrantzitsua da jolasa gidatzen duen pertsonak (tutoreak) jardueraz **gozatu ahal izatea**, barre egitea, txantxetan aritzea ... Energia kutsatu egiten da, eta, une horretan erreferenteak direnez, norberaren jarrera zaindu behar da. Mezu inplizituak izan behar du ikasleak berarekin gozatzen duen norbait dela. Saioa amaitzea, esanez primeran pasatu dugula denok jolasean, amaiera ona da saiorako, eta, afektibitate-adierazpen bateraturen batekin egiten badugu, hobe baino hobeto. Besarkada kolektibo bat, txalo zaparrada bat, laudorioen pase bat ...

III- LOTZEN PROGRAMAKO JOLAS SORTA

Berriz ere, azpimarratu behar da gure begirada harremanak izateko eta ezagutzeko dinamikak sortzean dagoela. Hemen-dik aurrera, talde eta testuinguru bakoitzari egokitutako proposamen ezberdinak landu daitezke. Nolanahi ere, jarraian, ikastetxeetako taldeekin egindako zenbait jarduera aurkeztuko ditugu.

3.1 AURKEZPEN-JOLASAK

Horiek taldeko pertsonen arteko lehen kontaktua eta aurkezpena errazteko jolasak dira. Agian, dagoeneko ezagutzen dira nolabait, eta interesgarria da, nolahi ere, baten bat egitea.



IZENAK EZAGUTU ETA ... ZERBAIT GEHIAGO

Jarduera horrek lagun dezake pertsona bakoitzak berarengana jotzea nahi duen izenak finkatzen. Gainera, elkar ezagutzeko beste datu pertsonalen bat eman dezake, eta pertsona bakoitzari protagonismo positiboa emateko momentua eman.

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Zirkuluan jarri eta mugitu ahal izateko espazio zabala.

JOLASAREN GARAPENA

Zirkuluan, lehenengo parte-hartzaileari eskatuko zaio deitua izan nahi duen izena eta bere jarduera gustukoena (edo bere platera, kirola edo beste batzuk) esateko. Eskuineko pertsonak aurreko bikotekideak esandakoa esango du, eta ondoren bere informazioa ("Lander du izena eta igerilekura joatea gustatzen zaio; Laura naiz eta zaldi gainean ibiltzea gustatzen zait"). Horrela, hurrenez hurren, zirkulua amaitu arte.

Taldea oso handia bada eta esandako guztia gogoratzeko zailtasunak egongo direla uste badugu, azken lau pertsonen informazioa errepikatzerara gonbidatu ahal izango dugu. Beste parte-hartzaile bati laguntza eskatzera ere animatu ahal izango da, gogoratzeko.

PILOTA PASATU

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Pilota eta espazio zabala, zirkuluan jarri eta mugitu ahal izateko

JOLASAREN GARAPENA

Jolasa taldeko pertsonen artean pilota jaurtitzen joatea izango da. Pilota jasotzen duenak bere izena esango du eta berriz pasatuko du.

JAI BATERA GOAZEN

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Zirkuluan jarri eta mugitu ahal izateko espazio zabala

JOLASAREN GARAPENA

Pertsona guztiak jai batera joango garela izango du oinarri dinamikak. Lehenengo pertsonak bere izena eta zerbait esan beharko du bere izenaren hasierarekin hasten den festara eramateko (adibidez: "Mario dut izena eta Musika eramango dut")

Hurrengoak aurrekoan esandakoa eta bere proposamena esango ditu. (Adibidez: "Honek Mario du izena eta Musika eramango du, eta nik Rocio dut izena eta Errege opila eramango dut")

3.2 TALDEAK EGITEKO

Zenbaitetan, joko batzuetarako talde txikiak egin beharko ditugu. Pertsona guztien arteko interakzioa lortzeko, garrantzitsua da egiten diren taldeak heterogeneoak izatea eta oraindik asko ezagutzen ez diren pertsonak egotea.

Ematen ez ziren interakzioak sortzeko aukera ematea da asmoa, ikasleek gelako pertsona guztiarekin harremanak izaten ikas dezaten, eta ez soilik kidesun edo ezagutza handiena dutenekin.

ZENBAKITU

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Errekerimendu zehatzik ez.

JOLASAREN GARAPENA

Egin nahi dugun talde kopuruaren arabera, parte-hartzaileei 1etik zenbakituko zaie nahi duten talde kopurua. Gero, batzuk direnak batzuekin jartzeko eskatuko zaie, beste batzuk birekin, eta, horrela, hurrenez hurren.

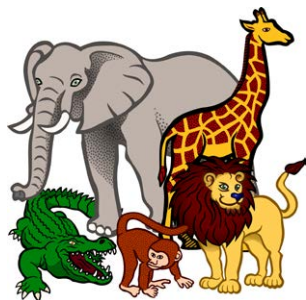
ZENBAKITU ADINAREN ARABERA

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Aukera gisa, Suediako banku bat.

JOLASAREN GARAPENA

Ilara bat egiteko eskatuko zaie, adin txikienetik zaharreneira ordenatuta (urteko hilabeteak ezagutu behar dituzte). Ilaran daudenean, zenbakitu egingo dira, eta pertsona bakoitza zenbaki bereko zenbakiekin jarriko da. Dinamika horri gehitzen badiogu espazio estu batean egin dezatela mugitzeko (adibidez, Suediako banku batean), erronka eta dibertsioa handiagoak izango dira.



ANIMALIEN ARABERA ZENBAKITZEA

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Inprimatutako animalia bat duten txartelak. Txartelak animalia desberdinak izango dituzte.

JOLASAREN GARAPENA

Dinamika hori partaide bakoitzari animalia marrazki bat banatzean datza. Batzuk errepikatuak izango dira. Marrazki bera dutenak multzokatuko dira.

3.3 LANKIDETZA-, EZAGUTZA- ETA DISTENTSIO-JOLAS BATZUK

BESARKADAREN JOLASA

Besarkadaren jolasa erraza da, eta gertuko giro bat eraikitzen laguntzen du, adiskidetasunezkoa, eta pertsonen arteko kointzidentzien ideia indartzen duena.

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Egoera- edo esperientzia-esaldien zerrenda, dinamizatzaileak proposa dezan (1. eranskina)
Zirkuluan jarri eta mugitu ahal izateko espazio zabala.

JOLASAREN GARAPENA

Zirkulu bat egingo da, eta dinamizatzaileak egoeraren edo esperientziaren bat esango du. Konpartitzen duten pertsonak, erdian elkartu eta besarkada bat emango diote elkarri.

Esaldiak bizitzako kontuak, gustuak, bizitako egoerak ... izan daitezke (1. eranskinean adibide batzuk ikus daitezke). Halaber, proposatu ahal izango da parte-hartzaileek beraiek esatea bururatzen zaizkien esaldiak.

SPLASH JOLASA

"Harrapaketan" joko tradizionalen oinarritutako lankidetzeta-jolasa da.

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Pertsona bat "geratuko" da eta besteak "harrapatu" beharko ditu. Norbaitek "harrapatua" izango dela uste duenean, "Splash"!!!! esan ahal izango du, eta geldirik geratuko da. Beste norbaitek besarkada bat ematen badio bakarrik libratuko da, eta korrika jarraitu ahal izango du.



HONDORATZEAREN ETA MARRAZOAREN JOLASA

Aurrekoaren ildo berean daude hondoratzearen eta marrazoaren jokoa. Horren bidez, lankidetzeta-harremanak sustatuko ditugu.

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Paper edo egunkari zatiak lurrian .
Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Jolasa hasi aurretik, "Uhartek" sortuko dira, ez asko, egunkari orriak edo bestelakoak ipinita lurrian. Pertsona bat geratuko da (marrazo) eta itsasoan galdutakoak aretoan zehar mugituko dira. Marrazoak norbait harrapatzen duenean, uharte baten gainean jar daiteke. Uharteetan askorentzat lekurik egongo ez denez, elkarlanean aritu beharko dute uharte horietan sartzeko. Marrazoak pertsona naufrago bat harrapatzen badu, rola aldatuko du harekin. Jolasak aurrera egin ahala uharten tamaina txikitzen joan ahal izango gara.

PING-PONG PILOTAK

Ikasleek hitz egin, negoziatu eta irtenbideak modu kooperatiboan proposatzeko pentsatutako jolasa da. Taldeak elkarlaneko ikaskuntza-prozesu jakin bat egin duenean proposatzeko jarduera da.

Dinamizatzaileak taldea behatu ahal izango du, gatazka edo blokeo egoeraren bat desblokeatzeko iradokizunen bat egin behar badu ere. Adibidez, ikusten bada deskoordinazio handia dagoela edo ez direla taldeen artean elkarlanean hasten, honelako galderak egin ahal izango dira: "Erabaki al duzue non bilduko dituzuen pilotak?" "Beste taldeekin partekatzen ari al zarete zuen taldera hobekien doazen estrategiak?"

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Ping-pong pilotak.
Espazio zabala, mugitu ahal izateko

JOLASAREN GARAPENA

Gela taldeetan banatuko da (bikoteak, hirukoteak ...) eta talde bakoitza besteengandik urrun jarriko da. Ping-pong pilota bana emango zaio talde bakoitzari, eta kontsigna bera: "Ping-pong pilota guztiak elkartu, ukitu gabe" (pertsonek batek pilota bat ukituko balu, berriro utziko luke hasierako lekuan.)



TXINAKO DRAGOIEN JOLASA

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Zapi lodiak. Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Bost lagunekoko taldeak osatuko dira. Talde bakoitza ilaran jarriko da, eta lehenengo pertsona "Dragoiaren burua" izango da, eta azkena "Dragoiaren buztana". Zapi/trapu/hari lodi bat eramango du "isats" gisa. Dragoi Buru ezberdinek gainontzeko Dragoien uhalen musuzapiak hartu beharko dituzte. Dragoi bakoitzak, bere aldetik, bere buztana harrapatzea saihestu beharko du. Dragoi bakoitzak buztanak hartu ahal izango du soilik talde osoa ilaran elkartuta badago, ezin izango da batasuna hautsi.

HARRI-ORRI-AR

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Karrozeria zinta/uztaiak/tizak.
Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Jokatu aurretik, ibilbide bat prestatu beharko da lurrian. Bihurria bada, hobe. Karrozeriako zintarekin, uztaiekin, klarionarekin, lurzoruaren markak aprobetxatuz, etab. markatu ahal izango da. Ibilbide horrek bi "etxetxo" izango ditu, mutur bakoitzean bana.

Ekipoak egingo dira. Talde kopurua bikoitia izan beharko da. Taldeak 4-5 lagunek osatuta egotea gomendatzen dugu, itxaronaldiak luze jo ez dezan.

Bi talde jokatzeko hasiko dira. Bakoitza bere etxetxetik abiatuko da. Talde bakoitzeko pertsona bat aterako da eta harri/paper/guraizean jokatuko dute. Irabazten duenak bidea jarraituko du, eta galtzen duena bere "etxetxora" itzuliko da. Ondoren, galdu duen taldeko pertsona berri bat aterako da, aurretik garaitu duen pertsonarekin harri/paperean/guraizean jolasteko. Berriz ere, irabazten duenak bideari jarraituko dio, eta galtzen duena bere "etxetxora" itzuliko da. Puntu bat irabaziko du ibilbidea lehenago amaitzen duen taldeak. Talde guztiak horrela jokatuz joango dira.



MEZU MAITAGARRIEN ERRONDA

Saio bat ixteko jarduera interesgarria da.

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Espazio zabala, mugitu eta zirkuluan jarri ahal izateko

JOLASAREN GARAPENA

Parte-hartzaile guztiek osatutako zirkulu batean, pertsona batek mezu bat bidaliko dio beste bati. Adibidez: besarkada handi bat, masailean musu bat, ok bat, keinu bat... mezu hau bidaltzeko, korroan dauden pertsonen bidez pasatuko du, hartzailearengana iritsi arte. Hark jasotzen duenean, beste maitasun mezu bat bidali ahal izango dio nahi duenari.

Adibidez: Maiak dio: "Besarkada bat bidaltzen diot Aneri". Maiak, orduan, besarkada bat ematen dio bere eskuinean dagoen pertsonari, honek hurrengoari, eta, horrela, hurrenez hurren, besarkada Anarengana iritsi arte. Anek, ondoren, beste pertsona bat aukeratzen du mezu bat bidaltzeko.

Bidaltzen diren mezuak estimuaren edo maitasunaren erakusgarri izan daitezen zain egon behar da (ez da beste mota bateko mezurik onartuko).

ZAKUTXOAK

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Hondar/arroz/dilista zakuak.
Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Pertsona bakoitzak hondar/arroz/dilista zaku bat edo orekan eraman dezakeen objekturen bat izango du buruan. Parte-hartzaile guztiak libreki mugituko dira aretoan (zirkuitu bat ere egin ahal izango da)

Pertsona bati zakutxo erortzen zaionean, geldirik geratuko da, beste parte-hartzaile bat makurtu, zakutxo jaso eta buruan jarri arte zain (maniobra horiek egitean berea eroriko balitzaio, bi pertsonak geldirik geratuko lirateke, laguntzeko beste pertsona baten zain).

Garrantzitsua da ikasle guztiek behar adina objektu izatea, eta objektu horiek ez izatea ez oso zailak ezta buruan mantentzeko oso errazak ere. Aukera bat da zakutxo batzuk egitea paperarekin eta arroz eskukada bat barruan dutela.



PUXIKAK SALBATZEN

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Puxikak.
Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Kontua da parte-hartzaile guztiek puxika batekin jolasten hastera, eta puxika hori ez da lurrera erori behar. Horretarako, euren artean lagundu ahal izango dute. Beren globoa zaintzeko eta beste batzuei laguntzeko gai diren pertsonak ikusi ahala, jolasaren dinamizatzailerak, pixkanaka, zaindu beharreko globo gehiago sartuko ditu. Horrela, elkarlanean aritzeko gaitasuna indartuz joango gara. Jarduera prestatzeko orduan, kontuan hartu behar da puxika dezente puztu behar direla.

ARKATZA BOTILAN

Lankidetzeta eta trebetasun joko bat da.

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Arkatza, sokak, botila.
Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Jolasaren helburua talde osoa elkarlanean aritzea da, botila baten barruan arkatza sartzea lortzeko. Horretarako, aldezturik hari-egitura bat sortu behar da, gupil itxurako arkatzarekin. Arkatza soka labur bati lotzen zaio, hari lotuta beste soka luzeago batzuk. Parte-hartzaileek soka luzeen muturretatik hartuko dute, guztien artean, arkatza botilaren barrualderaino bideratzeko.

URPEKARIAK ETA MARRAZOAK

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Espazio zabala, mugitu ahal izateko

DESARROLLO DEL JUEGO

Hiruzpalau pertsona aukeratuko dituzte "marrazoan" rola egiteko. Gainontzeko parte-hartzaileak 3ko taldeetan banatuko dira. Hirukote bakoitzean, bi pertsona izango dira "kaiolak" (besoak batu eta eusteko txoko bat utziz), eta beste pertsona izango da kaiola barruan sartuko den urpekaria. Dinamizatzaileraren seinalearekin, kaiolak zabalduko dituzte, eta urpekariak beste kaiola batzuetan bilatu beharko dute babesa, marrazoek ez ditzaten harrapatu. Harrapatuak badira, rola trukatu dute. Jolasten egon ondoren, "Kaiolen" eta urpekarien arteko rola ere trukatu da.

ITSUA ETA LAGUNTZAILEA

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Ikasleak bikoteka jarriko dira. Batek begiak estaliko ditu eta besteak gidatu egin beharko du (adibidez, leun hitz eginez eta sorbaldetatik atzetik helduz), pertsona "itsu" guztiak iritsi behar diren markaraino.

Ikasgelak oztopoak izan behar ditu ibilbidea zailagoa eta entrenigarriagoa izan dadin. Pertsona bakoitzak bi roletan aritu behar du.

BESARKADA SALBATZAILEAK

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

"Harrapatzeko" jolasa da. Pertsona batek edo gehiagok harrapatzaile rola hartuko dute, beste batzuen atzetik. Gainerakoek beste batzuk besarkatu ahal izango dituzte "harrapatuko" dituztela uste dutenean. "Arriskurik ez dagoenean" berriro askatu eta korrika jarraitu ahal izango dute.



"MAITE ZAITUT, ZEREN..."

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Espazio zabala, mugitu ahal izateko

JOLASAREN GARAPENA

Pertsona guztiak zirkuluan jarriko dira (zutik edo aulkietan), bat izan ezik. Honek, erditik, zirkuluko pertsonaren bati esango dio: "Maite zaitut zeren ...", aukeratutakoaren ezaugarri bat hautatuz. Adibidez: "Maite zaitut belarritakoak dituzulako, begi marroiak dituzulako, ahizpak dituzulako eta abar". Ezaugarri bera duten pertsona guztiak tokiz aldatuko dira. Lekuz aldatzen diren bitartean, ingurunean dagoen pertsonak utzi duten leku libre batean jartzen saiatuko da. Lekurik gabe geratzen dena zentroan geratuko da eta berriro esango dio: "Maite zaitut, zeren..."

TRAINERU JOLASA

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Pilota txikia edo beste objekturen bat. Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Lehenik eta behin, taldeak egingo dira, eta talde bakoitza ilaran eseriko da. Bakoitzak hankak zabalik dituela eta hankak uzten duten zuloan, hurrengo eseriko da ilara bati eutsiz. Ilara bakoitzaren hasieran jarrita dagoenak, atzean dagoenari pasatuko dio pilota bere buruaren gainetik, eta, horrela hurrenez hurren, azkenera iritsi arte. Hura altxatu eta korrika, lehen postuan jarriko da dinamika berarekin jarraitzeko.

Hori guztia taldea lurrean zehar mugitzen doan bitartean egingo da, lurrean markatuko den helmuga baterantz. Jolas kooperatiboa da, eta, era berean, lehiakorra. Jolasaren amaierako hausnarketetan talde bakoitzak nola lagundu duen, nola lagundu diren ... eta, ez hainbeste, nortzuk irabazi duten jarri ahal izango da arreta.

Dinamikaren hasieran proposa liteke, halaber, hobekien pasatzen dutenek, hobekien lagundu dutenek edo "kamera motela" gehien lortzen dutenek irabaziko dutela...

ADISKIDETASUNAREN BINGOA

Jarduera hau DBHko ikasleekin egin da. Lehen Hezkuntzarekin, agian, kartoiak esaldiak egokitu beharko lirateke haien adinera edota esperientziara.

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Bingo-kartoiak (2. eranskina)
Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

"Adiskidetasunaren bingoko kartoi bat" banatuko zaio parte-hartzaile bakoitzari. Dinamizatzailaren seinale bati jarraiki, kartoiak dauden atalak beren klaseko izenekin bete beharko dituzte. Atal bakoitzean ezaugarri bat, zaletasun bat, bertute bat, esperientzia bat ... Adibidez: "Anaia bat du", "Musika gustatzen zaio", "Sukaldaritza oso ondo" ... Pertsona bakoitzak bere kideei galdetu ahal izango die nork betetzen dituen kartoiak agertzen diren errealitateak. Lehen egiten duenak irabaziko du, edo denbora tarte jakin batean izen gehien duenak.

Jardueraren amaieran "kartoi" irabazlea irakurriko da, eta kartoiak agertzen den pertsona bakoitzari galdetuko zaio ea egia den baldintza hori betetzen duela.

Ezaugarri, ezagutza, ekintza edo egoeraren bati lotutako izena ozen entzutea gustatzen zaie ikasleei. Horregatik, interesgarria izan daiteke denbora bat eskaintzea betetako kartoiak erreparatzen, eta horri buruz tarte bat hitz egitea. Adibidez: "Orduan, zu 3 herrialde ezberdinetan baino gehiagotan egon zara? Zein interesgarria! ", "Ba al dituzu bi ahizpa? "Eta zu zara zaharrena? Zer moduz konpontzen zara beraiekin? ") Horrela, ikasleen arteko ezagutza eta elkarrekintza erraztuko ditugu. 2. eranskinean, erabilitako Adiskidetasunaren Bingoaren kartoiak adibideak jarri dira.



IKUSI DUZU NIRE AHARIA?

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Espazio zabala, mugitu ahal izateko.

JOLASAREN GARAPENA

Talde osoa biribilean jarriko da, kanpora begira. Pertsona bat kanpoan "geratuko" da eta zirkuluko beste baten aurrean jarriko da, eta galdetuko dio: "Ikusi al duzu nire aharia? "Beste pertsonak erantzungo du: "Nolakoa da zure aharia?". Orduan, geratzea egokitu zaion pertsona, zirkuluko norbait deskribatzen hasiko da. Pertsona hori deskribapenean ezagutzen denean, korrika atera beharko da aharia galdu duen pertsona hartzera eta harrapatu egin beharko du, utzi duen zuloan jarri baino lehen. "Harrapatua" bada, ahariaren bila jarraituko du (berriro bere ahariaz galdezka eta beste parte-hartzaile bat deskribatuz).

ORKESTRAKO ZUZENDARIA

ESPAZIOA ETA MATERIALAK

Espazio zabala, mugitu ahal izateko

JOLASAREN GARAPENA

Pertsona bat "geratuko da", taldetik kanpo beste espazio batera aterako da. Gainerakoek pertsona bat aukeratuko dute "Orkestra-zuzendariaren" rola egiteko. Honek taldeko orkestra zuzentzeko enkargua izango du, keinu instrumentalak eginez, aldatuz joango dena. Gainerako parte-hartzaileek jarraitu egin beharko dute, geratzen den pertsonak zuzendaria nor den jakin ez dezan. Garrantzitsua da geratzea egokitu zaion pertsona, sartzean, zirkuluaren erdian sartzea eta orkestra jada jotzen (hau da, keinuak egiten) egotea. Hiru saiakera egingo dira orkestra nork zuzentzen duen jakiteko.



IV-LOTZEN PROGRAMARAKO EBALUAZIOA

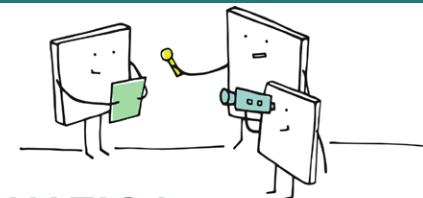
Proiektuarekin hasi aurretik, gomendagarria litzateke saioak dinamizatzen dituen gelako tutoreak gutxienez helburua lortzeko beha daitezkeen 5 adierazle idaztea. Garrantzitsua da adierazleak modu positiboan formulatzea, zehatzak, lorgarriak eta jokabidezkoak izatea. Interesgarria litzateke, halaber, nolabait kuantifikatu ahal izatea.

Horretarako, tutoreak honako galdera hau egin diezaioke bere buruari:

"Zer ikusiko nuke nire ikasleengan pentsaraziko lidakeena kohesioa eta interakzio positiboak areagotu direla? Zer jokabide izango lukete gehiago nire ikasleek? "

A priori formulatu genezakeen adierazle bat hauxe litzateke: "Gutxiago irainduko lirateke". Hala ere, adierazle horri buelta bat eman geniezaioke:

- **Positibora aldatzea.** "Zer egingo lukete iraindu beharrean?". Adibidez: "Modu atseginagoan hitz egingo lirateke"
- **Zehaztu:** "Zein unetan, nolakoa izango litzateke? Adibidez: "Gauzak eskatzean", "Ahots tonu leunagoa erabiliko lukete haien artean" (adierazle zehatz eta behagarrien adibidea).
- **Kuantifikazio bat ematea.** Horretarako, interesgarria litzateke eskala bat egitea, non aldeztu aurretik puntuatuko genukeen ahots-tonu leuna erabiltzen duten jokabideen maiztasuna, eta programaren ondoren.



4.1 SAIOAREN EBALUAZIOA

Saio bakoitza amaitzean, galdera hauetako bat egin dakieke parte-hartzaileei (korroan eta inor parte hartzera behartu gabe). Galdera horiek txandakatu daitezke saioen itxieretan:

- Gaurko saioan, gelako zein pertsonarekin egon zarete lehenago edo aurretik inoiz egon ez zaretenarekin jardueraren bat egiten?
- Saio honetan, ez zenekiten zer balio, trebetasun, jarrera, ezagutza ikasi duzue ikaskideren batengandik? Eta zuengandik?
- Saio honetan, zerk lagundu dizue gelakideak hobeto ezagutzen? Eta zer eragin izan du zuengan ezagutza horrek?
- Zer ideia bururatzen zaizue hurrengo saioan ikasgelako pertsona guztien arteko ezagutza eta loturak are gehiago indartzeko?
- Zuen kideen zer ekintza (keinuak, iruzkinak, hitzak ...) gustatu zaizue gehien? Zergatik?

4.2 AUTOEBALUAZIOA

Honako galdera hauek egin ditzake tutoreak saioa amaitzean:

- Zer aldaketa txiki ikusi ditut gelako pertsonen kohesio eta lotura handiagoari dagokionez? Nire ustez, zer ekintzek lagundu dute aldaketa horietan?
- Zer esango lukete aldaketa horiek egin dituzten pertsonak, galdetuko banie zerk lagundu/bultzatu/eragin dituen?
- Ezagutzen ez nituen zer gaitasun, trebetasun edo ezaugarri positibo deskubritu ditut nire ikasleengan saio honetan?
- Ikasleei galdetuko baliete nire zein ekintzek lagundu dien, zer uste dut erantzuko luketela?

14 TIPak KONTUAN HARTU BEHARREKOAK

- 1** Ez izan kategorikoa. Saihestu Inoiz ez/Beti-Ona/Txarra
- 2** Sorpresa eragin. Arretaren aktibatzailea da
- 3** Testuinguruak/ekintzak/pentsamenduak bilatu, ikasleek beren gaitasunak erakutsi ditzaten.
- 4** Adierazi zer salbuespenek erakusten duten gauzak alda daitezkeela.
- 5** Utzi konbentzi zaitzaten
- 6** Utzi harritu zaitzaten.
- 7** Eman eskerrak kontra egiten dizuten pertsoneri, zure jarrera aberasten dutelako.
- 8** Irekia egon ikuspuntu/ekintza/jokabide/balio/pentsamendu desberdinetara.
- 9** Zerbaitek emaitza ematen badizu, gehiago egin.
- 10** Zerbaitek emaitzarik ematen ez badizu, egin beste zerbaitek.
- 11** Ikasleak modu askotan komunikatzen dira, ez hitzekin bakarrik.
- 12** Isiltasuna erabili elkarrizketak eragiteko
- 13** Gogoratu pertsona bakoitzak bere erritmoak dituela.
- 14** Gutxiago hitz egin eta gehiago entzun. Zalantzek elkarrizketa zabaltzen dute, ziurtzat ematen ditugun edierazpenek berriz, elkarrizketa itxi egiten dute.

V- LOTZEN PROGRAMAREN BIBLIOGRAFIA

- **COLL C. (1984).** Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. *Infancia y Aprendizaje*, 27/28, 119-138
- **GARAIGORDOBIL M. (2005).** 4-12 urte bitarteko haurren garapenerako kooperazio eta sormen jolasak. Bilbo: Ibaizabal
- **GARAIGORDOBIL M. (2008).** Intervención psicológica con adolescentes. Madrid: Ediciones Pirámide
- **Gipuzkoako Foru Aldundia.** Adimen Emozionala. <http://www.eskolabakegune.euskadi.eus/web/eskolabakegune/material-de-la-diputacion-de-guipuzcoa>
- **GIZAGUNE Fundazioa.** Ikastetxeko Elkarbizitza Positiboa lantzeko materiala. <http://www.eskolabakegune.euskadi.eus/web/eskolabakegune/materiales-convivencia>
- **NAVARRO F. (2018).** 126 dinámicas de educación emocional. <http://orientafer.blogspot.com/2011/09/126-dinamicas-de-educacion-emocional.html>
- **SALAZAR R. (2011).** Gaitasun emozionalak eta eskola elkarbizitza: esku-hartze eredu bat. Igorre, Bizkaia: R. Salazar
- **URTXINTXA ESKOLA.** (2008). Bizikidetzarako jolasak. Jolasen laborategia. Bilbo: Urtxintxa Eskola

1. ERANSKINA: galderen zerrenda (antzekotasunak):

- Anai-arreba txikiak ditu.
- Ahizpak ditu.
- Anaia edo ahizpa nagusia da.
- Anaia edo ahizpa txikia da.
- Gurasoekin bizi da.
- Aita edo ama batekin bizi da.
- Maskota dauka etxean.
- Maskota arrainak ditu.
- Beste herrialde batean jaio da.
- Pizza gustatzen zaio.
- Hegazkinez ibili da.
- Futbola gustatzen zaio.
- Aisialdia gustatzen zaio.
- Kontatzen dizkioten txisteez barre egitea gustatzen zaio.
- Txistek kontatzea gustatzen zaio.
- Elurrarekin jolastea gustatzen zaio.
- Igerilekura joatea gustatzen zaio.
- Dantzatzea gustatzen zaio.
- Opariak egitea gustatzen zaio.
- Opariak jasotzea gustatzen zaio.
- Eskulanak egitea gustatzen zaio.
- Haserretu egiten da iraintzen dutenean.
- Haserretu egiten da jotzen dutenean.
- Besarkadak ematea gustatzen zaio.
- Besteei laguntzea gustatzen zaio.
- Marraztea gustatzen zaio.
- Lagunekin jolastea gustatzen zaio.
- Gure gelako ikaskideekin dibertitzen da.

2. ERANSKINA: adiskidetasunaren bingoaren kartoiak

Jarraian, bi kartoi aurkezten ditugu adibide gisa, Adiskidetasunaren Bingoan jokatzeko. Esaldiak alda daitezke. Kartoi berdinak dituzten pertsonak egon daitezke. Kartoiaren adibide gehiago www.bidegintza.org webgunean aurki ditzakezue mediateka atalean

Adiskidetasunaren BINGOA

Irakurtzea gustatzen zaio		Nunca ha repetido curso	Patata tortilla egiten badaki	Pertsona interesgarria da
Umore ona du	Bertigoa du	Ez zaio makarroiak tomatearekin jatea gustatzen	Mendira joatea ez zaio gustatzen	Izar iheskor bat ikusi du noizbait
Dantza egitea gustatzen zaio	Gustokoen duen edaria kola zaporekoa da		Punteria ona du	OHNIak (OVNI) existitzen direla uste du
Bere gurasoengandik edo gurasoetako batengandik banatuta bizi izan da	Unibertsitatera joan nahi du	Armiarmek beldurra ematen die	Kantazea gustatzen zaio	

Adiskidetasunaren BINGOA

Bertigoa du	Unibertsitatera joan nahi du	Irakurtzea gustatzen zaio	Inoiz ez du ikasterterik errepikatu	Oso ondo marrazten du
Dantza egitea gustatzen zaio	Patata tortilla egiten badaki	Armiarmek beldurra ematen die	Ez zaio makarroiak tomatearekin jatea gustatzen	
Bere gurasoengandik edo gurasoetako batengandik banatuta bizi izan da	Umore ona du		Gustokoen duen edaria kola zaporekoa da	Mendira joatea ez zaio gustatzen
	Punteria ona du	Izar iheskor bat ikusi du noizbait	OHNIak (OVNI) existitzen direla uste du	Pertsona interesgarria da

3.ERANSKINA: Zer eskatzen diete haurrek helduei eskolan seguru sentitzeko

Hauek dira Tratuonartean Kanpainan haurrek eta nerabeek irakasleei eta eskolari buruz egin zituzten gogoetetako batzuk. Kanpainaren blogean (buentratarte.blogspot.com), gehiago irakur daitezke arlo horri buruz eta beste batzuei buruz, hala nola familiari, osasunari, kirolari, aisialdiari eta denbora libreari buruz.

ESKOLAN ONDO SENTITZEN NAIZ

- Aisialdirako denbora gehiago uzten digute (7 urte).
- Klasean esaten didate: oso ondo! Eta ahalegintzeko esaten didate (14 urte).
- Irakasleak laguntzen dit zerbait ulertzen ez dudanean (11 urte).
- Ipuinak irakurtzen dizkigute klasean (4 urte).
- Irakasleak hitza ematen dit gelan (9 urte).
- Txangoak ditugu, eta arnasa asko har dezaket, eta besarkada bat eman irakasleari (7 urte).
- Irakasleek leun hitz egiten dute (6 urte).
- Psikomotrizitate-gelara eramaten gaituzte (5 urte).
- Irakaslea pozik etortzen da klasera eta txantxak egiten ditu (12 urte).
- Eskolan erori eta erizaindegira eramaten nautenean eta tiritu bat jartzen didanean (5 urte).
- Lanak taldean egiten uzten digute (13 urte).
- Eskolak dibertigarriak dira (15 urte).
- Irakasleek gauzak mesedez eskatzen dizkigute (14 urte).
- Mate, ingeles, sozial edo horrelakoez aparteko ikasgelako gauzez hitz egiten dugu (15 urte).
- Gelan margotzen uzten digute (12 urte).

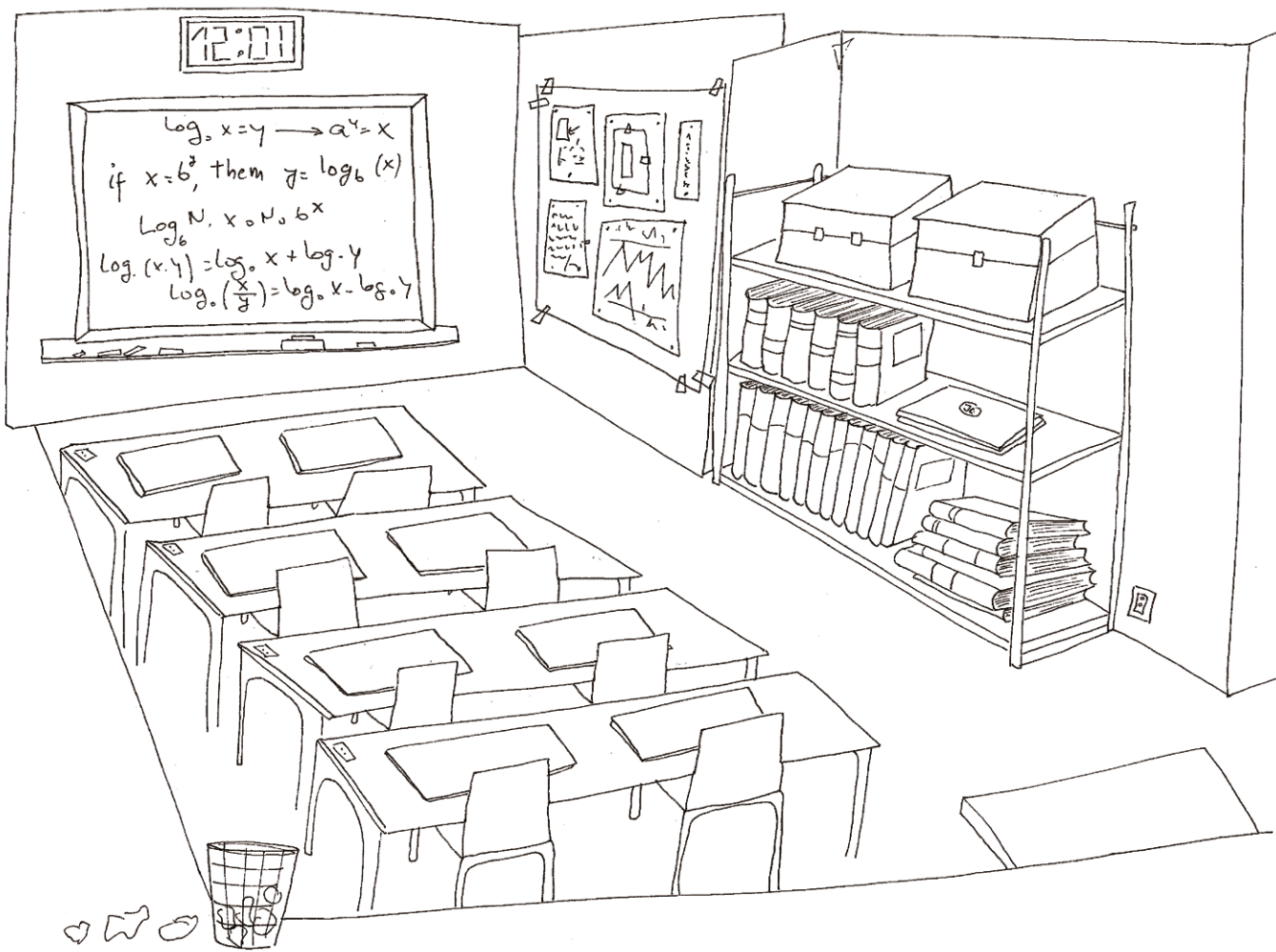
GUSTATZEN ZAIT ...

- Nire ikasgelak jostailuak, hartzak eta mantatxoak dituelako (3 urte).
- Nire irakaslea, denak berdin tratatzen gaituelako, edonongoa izanda ere (13 urte).
- Musika bat aukeratu Arts klasean jar dezaten (7 urte).
- Patio berria, euria ari duenean jolasteko sabaia duelako (6 urte).
- Nire klasea bero dagoelako (5 urte).
- Nire gelan dauden marrazkiak (6 urte).

GUSTATUKO LITZAI DAKE:

- Jangelan bitamina gehiagoko janaria jarriko balute (9 urte).
- Irakasleek gehiago zainduko balute haur batzuek beste batzuei enbarazurik ez egitea (10 urte).
- Irakasleak gutaz harro dagoela esango baligu (14 urte).
- Arratsaldeandebora luzeagoan jolasteko etxeko-lan gutxiago balego (9 urte).
- Plastikozko gauzak eskolan ez bota eta birziklatuko balituzte (13 urte).
- Eskolan natura gehiago jarriko balituzkete. Landareak, zuhaitzak eta horrelakoak (8 urte).
- Adiskidetasun-banku bat jarriko balute patioan, bakarrik sentitzen zen jendea jezar zedin (12 urte).
- Maisuek konfiantza handiago izango balute gudan, eta gehiago huts egiten utziko baligute (15 urte).

4. ERANSKINA: Nola irudikatzen dute haurrek ondo tratatzen dituen eskola bat HORRELA?



EDO HORRELA?

"Eskola aparta" umeen ikuspegetik. Tratu On Arte Kanpainean



BIDEGINTZA G.E.K.©

www.bidegintza.org

Testuen autoreak: Naia Bizkarrategorra y Jose Vallejo

Maketazioa: Baulan

Ilustrazioak: Sonia Ruiz de Arkaute

Lizentziak:

