



NIVEL

EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para adquirir confianza



TIEMPO ESTIMADO

45

MINUTOS

FICHA

30

PROPÓSITO

Que las y los adolescentes:

- Desarrollen habilidades para trabajar en equipo a partir de actividades dinámicas que favorezcan un clima de confianza.

RECURSOS

- ▶ Un espacio del salón sin obstáculos para que alumnas y alumnos puedan ponerse de pie frente a las paredes del salón de clase.
- ▶ Para el juego de Cuadrados rotos: Un juego de instrucciones para cada grupo de cinco participantes y uno para el observador/juez.
- ▶ Mesas o espacios suficientemente separadas para que los miembros de los equipos no puedan observar las actividades de los otros.
- ▶ Pizarrón, gis o marcadores y hoja de rotafolio.
- ▶ Para Orden en el barco: Masking tape.

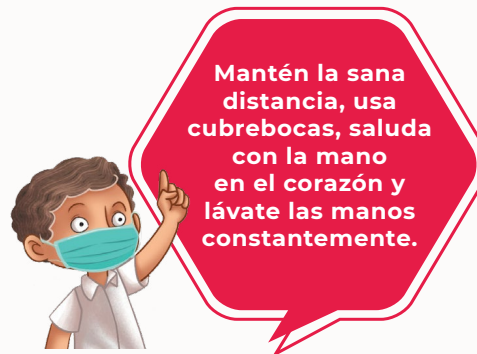


APUNTES PARA EL PERSONAL DOCENTE

Trabajar en equipo ofrece la posibilidad de escuchar y compartir distintos puntos de vista. La riqueza que se da en este intercambio de ideas y sentimientos nos permite reaprender y reconstruirnos en modelos distintos a los preestablecidos; además, la dinámica que tiene cabida en el grupo favorece la reflexión profunda y la transformación de ideas, actitudes y conductas a partir de la interacción que se vive con los demás.

El trabajo en equipo permite que las personas que lo conforman se acompañen en el proceso de crecimiento, ya que todas aprenden de las demás, lo que hace más rica la experiencia.

Con el propósito de alcanzar un clima de confianza en los grupos es indispensable dedicar un tiempo a lograr la integración de sus participantes, en tanto que las y los alumnos se sentirán libres para expresarse solamente en un grupo integrado y cohesionado, donde se reconozca la importancia de la cercanía y el respeto.





NIVEL

EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para adquirir confianza

RECONOCIMIENTO Y VALORACIÓN DE LA DIVERSIDAD



TIEMPO ESTIMADO

45

MINUTOS

FICHA

30

Pasos a seguir...

1 CON EL ALUMNADO

“Resistiré” ¹

1. Forme cuatro equipos. Elija a un integrante de cada uno, para decirles en secreto que tendrán que convencer a su equipo de abandonar la tarea —que usted les solicitará—, después de que dé la indicación de iniciar el juego.
2. Pida que se integren a su equipo nuevamente sin decir nada y dé comienzo al juego.
3. Diga a los cuatro equipos que se coloquen frente a una pared y que esta se sostiene gracias a la mirada de todos los del equipo, que se derrumbará si dejan de verla. Por lo que, para evitar que se caiga, deben mirarla fijamente.
4. Es momento de que los cuatro integrantes con los que se puso de acuerdo dejen de mirar la pared y traten de convencer a sus compañeros de la inutilidad de seguir sosteniendo la pared con sus miradas.
5. Indique que dejará el juego quién vaya quitando la mirada de la pared.
6. Monitoree a los equipos mientras la actividad se desarrolla, no intervenga en la discusión o en las opiniones que el alumnado pueda tener.
7. Finalice el juego cuando todas y todos los integrantes de los equipos renuncien a seguir sosteniendo la pared o cuando usted decida que es momento de llevarlos a la reflexión de la experiencia.
8. Pregunte, después al grupo, qué papel jugó el alumno que fue el primero que abandonó la tarea y cómo respondieron ante este distractor.
9. Concluya la actividad orientando a las y los adolescentes a la reflexión acerca del trabajo en equipo para conseguir un fin común.



¹ “Actividades a realizar para desarrollar la solidaridad entre los alumnos/as” *Revista digital Innovación y Experiencias Educativas*. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_20/GUSTAVO-ADOLFO_ROMERO_BAREA01.pdf
Fecha de consulta: 03 de junio 2020.





NIVEL

EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para adquirir confianza

RECONOCIMIENTO Y VALORACIÓN DE LA DIVERSIDAD



TIEMPO ESTIMADO

45

MINUTOS

FICHA

30

Pasos a seguir...

PRIMERA VARIANTE

Orden en el barco

1. Dibuje o marque con masking tape, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 centímetros y de longitud suficiente para que entre esas dos líneas quepan hasta diez integrantes (este espacio será el barco).
2. Puede dibujar varios barcos de acuerdo con el número de alumnas y alumnos que tenga el grupo.
3. Organice a las alumnas y los alumnos para que se suban a un barco, haciendo una fila que no deje espacios entre ellos, en grupos de diez o de acuerdo con el número de participantes que usted decida.
4. Dígales que no está permitido empujar a ninguno de los pasajeros de su barco.
5. Explique, una vez que todos estén colocados “dentro del barco”, que usted les indicará los cambios de lugar y que ellos deberán moverse, “sin bajarse” de este o salirse de las líneas.
6. Dígales que antes de empezar el juego harán un ensayo, por ejemplo, pida que se organicen según sus edades.
7. Pierde el equipo cuyos integrantes se “bajen del barco” durante la actividad, pues se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar en un espacio muy estrecho.

SEGUNDA VARIANTE

Cuadros rotos²

1. Inicie con una discusión sobre el significado de la cooperación para llevar al alumnado hacia lo que consideran indispensable para cooperar en grupo. Anote las respuestas.
2. Explique que pondrán a prueba sus sugerencias. Ejemplifique con las siguientes:
Cada persona debe:
 - Entender la totalidad del problema.
 - Entender cómo puede contribuir a la solución del problema.
 - Estar consciente de las posibles contribuciones del resto del equipo.
3. Organice equipos de 7 integrantes. Pida que cada equipo elija a una persona para que coordine y a otra para que observe.
4. Entregue a cada una de las coordinadoras o los coordinadores una copia de las instrucciones y los sobres del Anexo, y a cada observadora u observador una copia de las instrucciones.

² Tomado de https://gerza.com/dinamicas/categorias/todas/todas_dina/cuadros_rotos.html#formato Fecha de consulta: 03 de junio 2020.





NIVEL

EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para adquirir confianza

RECONOCIMIENTO Y VALORACIÓN DE LA DIVERSIDAD



TIEMPO ESTIMADO

45

MINUTOS

FICHA

30

Pasos a seguir...

5. Indique que los sobres deberán permanecer cerrados hasta que se dé la señal de empezar a trabajar.
6. La coordinadora o el coordinador lee las instrucciones al equipo, se asegura de que todos las comprendan y responde las preguntas que pudieran surgir. Además, supervisará que durante la actividad se cumplan las reglas establecidas en las instrucciones.
7. Dé la señal para que inicien la actividad y abran los sobres.
8. Solicite a los equipos que, cuando todos hayan completado la tarea, en plenaria discutan la experiencia.
9. Pida a las y los observadores que comenten lo observado, oriénteles para que se enfoquen en el trabajo en equipo, más que en observaciones generales.

INSTRUCCIONES PARA EL EQUIPO

Cada uno tiene un sobre con piezas de cartulina para formar cuadrados. La tarea de su equipo será formar cinco cuadrados de igual tamaño. La tarea terminará hasta que cada quien tenga delante de sí un cuadrado perfecto, del mismo tamaño de los que se encuentran frente a los otros miembros del equipo.

Reglas:

- No se puede hablar.
- No se puede pedir a ningún miembro del equipo piezas, ni hacer señales, signos, etc., para solicitarlas.
- Pueden voluntariamente darle piezas a los demás.

INSTRUCCIONES DEL JUEZ/OBSERVADOR

Su misión es ser observador y juez.

Como Juez, deberá asegurarse de que cada participante cumpla las siguientes reglas:

1. No se permite hablar, señalar o utilizar cualquier otro tipo de comunicación no verbal.
2. Las y los participantes pueden dar piezas directamente a otros, pero no pueden tomar piezas de las otras personas.
3. No pueden poner sus piezas en el centro para que los demás las tomen.
4. Se permite que cualquiera dé todas sus piezas, aun cuando ya haya formado su cuadrado.

Como observador, ponga atención a lo siguiente:

1. ¿Cuántas personas se comprometen activamente en realizar su tarea? ¿Hay algún punto en donde el grupo empieza a cooperar?
2. ¿Hay alguien que está dispuesto a dar piezas de su rompecabezas o, por el contrario, alguno que cuando termina el "suyo" se desentiende de los demás integrantes?
3. ¿Se respetan las reglas?





NIVEL

EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para adquirir confianza

RECONOCIMIENTO Y VALORACIÓN DE LA DIVERSIDAD



TIEMPO ESTIMADO

45

MINUTOS

FICHA

30

Pasos a seguir...

▶ PARA CERRAR

Invite a las alumnas y los alumnos a que comenten las ventajas que tiene trabajar en equipo a partir de las siguientes palabras que son clave:

Confianza,
Comunicación,
Liderazgo,
Compromiso,
Colaboración.

Si las alumnas y los alumnos identifican algunos otros beneficios, agréguelos a la lista anterior.

2 ENTRE EL COLECTIVO DOCENTE

Proponga a su colectivo que dediquen un tiempo, en la siguiente reunión del Consejo Técnico Escolar, para intercambiar algunas de las dinámicas que emplean para que las alumnas y los alumnos trabajen en equipos. Pueden hacerlo de manera práctica y después valorar la experiencia en plenaria.

3 CON LAS FAMILIAS

- Algunas de las actividades que las y los docentes promueven con sus grupos se basan en el trabajo en equipos por las ventajas que este representa; sin embargo, en muchas ocasiones el apoyo de las madres, padres y/o tutores para que el alumnado lo realice fuera de la escuela es nulo, de ahí la importancia de que ellos también puedan, de manera vivencial, valorarlo.
- Promueva la conformación de equipos de trabajo con madres, padres y/o tutores, para atender los proyectos de mejora de la escuela como pueden ser el mantenimiento de los salones de clase o la gestión, ante instituciones externas, para llevar a cabo espectáculos culturales y artísticos en la escuela en beneficio de la comunidad.





NIVEL

EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para adquirir confianza

RECONOCIMIENTO Y VALORACIÓN DE LA DIVERSIDAD



TIEMPO ESTIMADO

45

MINUTOS

FICHA

30

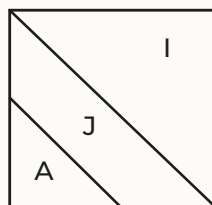
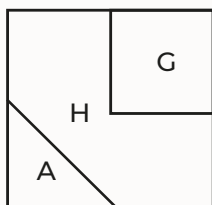
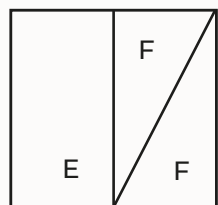
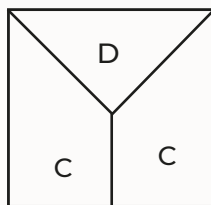
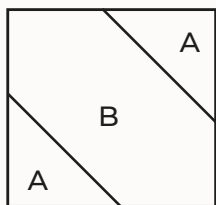
Anexo

Guía para elaborar los cuadrados del ejercicio de los Cuadrados Rotos ²

Deberá proporcionarse un juego para cada grupo de cinco personas.

Un juego consiste en cinco sobres que contienen recortes de diferentes figuras de cartón y que, cuando se arman correctamente, formarán cinco cuadrados del mismo tamaño.

Para preparar un juego, primero recorte cinco cuadrados iguales de 6 x 6 pulgadas. Ponga los cuadrados en fila y márkuelos con las letras A, B, C, etc., como se indica a continuación; hágalo suavemente con un lápiz para después poder borrar lo escrito.



Las líneas deben dibujarse de modo que, al ser recortadas, todas las secciones marcadas con la letra A sean exactamente del mismo tamaño, todas las secciones marcadas con la letra C sean del mismo tamaño y así sucesivamente. Utilizando múltiplos de tres pulgadas pueden hacerse diversas combinaciones que permitirán a los participantes formar uno o dos cuadrados, pero solo hay una combinación posible que permitirá formar cinco cuadrados de seis pulgadas por lado.

Después de dibujar las líneas sobre los cuadrados de 6 X 6 pulgadas y escribir con lápiz en sus secciones las letras indicadas, corte las secciones marcadas de cada cuadrado para formar las partes del rompecabezas.

Identifique cada uno de los cinco sobres con las letras A, B, C, D y E. Distribuya las piezas de cartón en los cinco sobres como sigue:

- El sobre A contiene las piezas I, H, E
- El sobre B contiene las piezas A, A, A, C
- El sobre C contiene las piezas A, J
- El sobre D contiene las piezas D, F
- El sobre E contiene las piezas G, B, F, C

Borre la letra escrita con lápiz en cada pieza y, en su lugar, escriba el nombre del sobre correspondiente, como "sobre A", "sobre B", etcétera. Esto facilitará la devolución de las piezas al sobre adecuado para su uso posterior.

