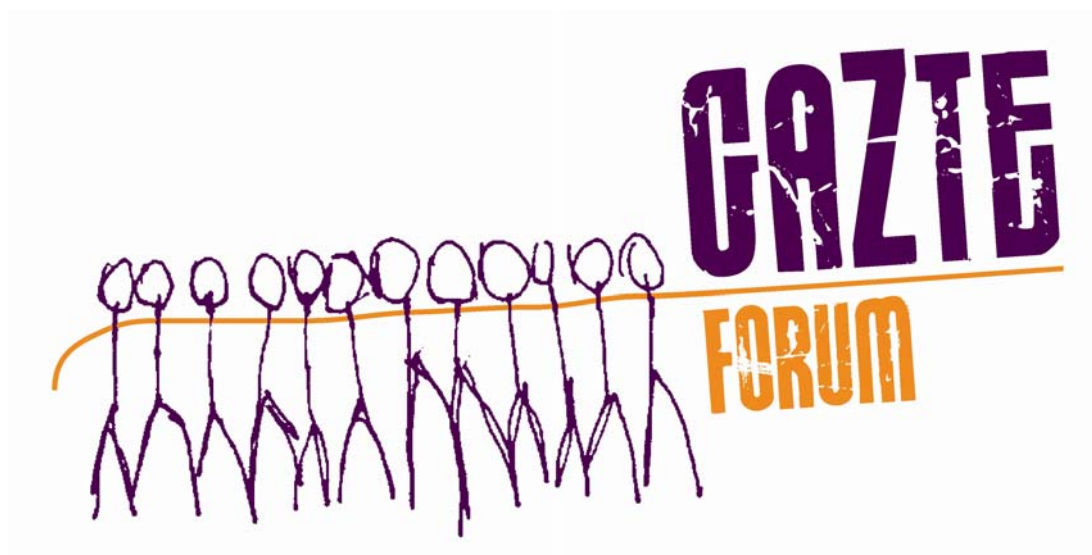


24 DINÁMICAS GRUPALES

PARA TRABAJAR
CON ADOLESCENTES



Concurso de Gipuzkoa



ÍNDICE

Introducción	3
1º Ficha: PUNTO DE PARTIDA	5
2º Ficha: LA CEBOLLA	8
3º Ficha: CAMA DE AGUA	9
4º Ficha: EL CÍRCULO	10
5º Ficha: EL CIEGO Y EL LAZARILLO	11
6º Ficha: EL PULPO	12
7º Ficha: AUDICIONES MUSICALES	13
8º Ficha: TELÉFONO ESTROPEADO	14
9º Ficha: LA HISTORIA	15
10º Ficha: AFIRMACIONES EN GRUPO	17
11º Ficha: EL DADO	18
12º Ficha: LA BURBUJA-SOLEDAD	19
13º Ficha: CARNAVAL	20
14º Ficha: LA PECERA	21
15º Ficha: ROLES GRUPALES	22
16º Ficha: LA CONSTRUCCIÓN	23
17º Ficha: EL DIARIO (bullying)	24
▪ Primera historia	25
▪ Segunda historia	28
18º Fitxa: EL ESPEJO	32
19º Fitxa: VALORES Y CONTRAVALORES GRUPALES	34
20º Fitxa: TRAYECTORIAS PERSONALES Y GRUPO	35
21º Fitxa: SOCIOGRAMA DE GRUPO	36
22º Fitxa: RUTA SUPERVIVENCIA	37
23º Fitxa: ROL PLAYING	39
24º Fitxa: VIDEO FORUM	40
GUÍA DE PELÍCULAS	
▪ Billy Elliot	41
▪ ¿A quién ama Gilbert Grape?	42
▪ Barrio	43
▪ Felices dieciseis	44
▪ Fucking Åmål	45
▪ Quiero ser como Beckham	46
▪ El Bola	47
▪ Semillas de rencor	48
▪ El indomable Will Hunting	49
▪ Ciudad de Dios	50
▪ OTROS TÍTULOS INTERESANTES	51
HERRAMIENTA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS GRUPALES / EVALUACIÓN DE LOGROS	53
Bibliografía	58



Introducción

Este dossier sirve inicialmente como material de apoyo para la realización del programa Gazte Forum. Este programa plantea la realización de un proceso educativo entre un grupo natural de adolescentes y un/a educador/o o equipo de educadores. Pero también puede ser utilizado de forma aislada y fuera del programa gazte forum.

Durante el proceso educativo, que puede durar entre seis meses y un año, el grupo acompañado y dinamizado por el/los educador/es, realizará diferentes reflexiones, centradas en el grupo de amigos, las relaciones, etc. Una vez finalizadas las mismas, elaborarán un guión y realizarán un videomontaje, que relate a modo de cortometraje, videoclip,... sus reflexiones y conclusiones.

Lo más importante es que el proceso reflexivo no se realice sobre temas generales y ajenos a ellos, con excesiva distancia. Se pretende que se paren a identificar su realidad personal y grupal y que les ayude a encontrar pistas que orienten esa vida grupal tan esencial para toda persona y más en esta etapa vital.

Para facilitar este proceso se presentan 24 dinámicas para trabajar con grupos de adolescentes.

La totalidad de ellas se han experimentado previamente en experiencias similares y en trabajos socioeducativos con adolescentes.

Componen un amplio abanico de posibilidades de trabajo, que van desde dinámicas para el inicio, más sencillas y de menor intensidad y profundidad, hasta dinámicas que exigen experiencias de intensidad de más de un día de duración, y de una profundidad e intimidad considerable.

Es por tanto muy importante que el/los educador/es que se disponga/n a desarrollarlas, lea/n detenidamente la ficha, elijan la dinamica adecuadamente y adapten la misma a la realidad y momento grupal. Se deben cuidar especialmente aquellas dinámicas que posibilitan un nivel de trabajo más en profundidad e intimidad personal.

Las dinámicas están agrupadas de la siguiente forma:

A.- Dinámica de encuadre, para formalizar la participación e implicación en el proceso, para aclarar expectativas etc.

1.-Punto de partida.



B.- Dinámicas de preparación del grupo, para romper el hielo, crear un clima apropiado para dinámicas posteriores.

- 2.- La cebolla.
- 3.- Cama de agua.
- 4.- El círculo.
- 5.- El ciego y el Lazarillo.
- 6.- El pulpo.
- 7.- Audiciones musicales.

C.- Dinámicas para caer en la cuenta de los fenómenos que habitualmente se dan en los procesos comunicativos y que están a la base de gran parte de los conflictos interpersonales.

- 8.- Teléfono estropeado.
- 9.- La historia.
- 10.- Afirmaciones en grupo.

D.- Dinámicas centradas en la propia realidad grupal y personal. Son dinámicas de un nivel de intensidad y profundidad que las anteriores.

- 11.- El dado.
- 12.- La burbúja-soledad.
- 13.- Carnaval.
- 14.- La pecera.
- 15.- Roles grupales.
- 16.- La construcción.
- 17.- El diario.
- 18.- El espejo.
- 19.- Valores y contravalores grupales.
- 20.- Trayectorias personales y grupo.
- 21.- Sociograma de grupo.
- 22.- Ruta de supervivencia.

E.- Dinámicas generales que responden a muy diferentes realidades grupales y personales y que permiten variar el nivel de profundidad de las reflexiones.

- 23.- Rol playing.
- 24.- Video forum.

Al final del documento adjuntamos un sistema de indicadores que permite evaluar el impacto del proceso en la realidad grupal. Se trata de una herramienta sencilla que se debe rellenar al inicio del proceso y al final, para identificar los cambios dados. Puede utilizarse en cualquier momento del proceso. Puede ser evaluada por los educadores únicamente o hacerlo junto con otros agentes significativos para el grupo y/o el propio grupo. Es un sistema de indicadores basado en la teoría del apoyo social.



1.- PUNTO DE PARTIDA	
Síntesis de la dinámica: Mediante una ficha en la que hay una de sencillas preguntas ayudamos a cada uno de los miembros del grupo a darse a conocer mínimamente, a conocer las vinculaciones que tiene al grupo y a exponer sus expectativas en este proceso de grupo así como a centrar el tema que le gustaría trabajar.	
Para qué situaciones: Para cualquier grupo. Al comienzo de un trabajo de proceso grupal.	Qué intenta trabajar: Recoger las expectativas de cada miembro del grupo con respecto al proceso. Centrar los temas de trabajo en el proceso de grupo según la demanda del grupo.
Desarrollo: Reparto de la ficha a cada miembro. 10-15 minutos para completarla de manera personal. Puesta en común Llegar a un acuerdo en cuanto a la priorización de temas u aspectos del grupo a trabajar.	
Tiempo: 1 hora y media.	Materiales: Ficha anexa bolígrafos
Aspectos a tener en cuenta Si este es el punto de partida en el proceso de grupo, explicar la importancia de ser sinceros a la hora de exponer los temas a trabajar ya que centrarán el proceso de grupo. Que todos los miembros tengan el mismo tiempo de exposición y todos sientan que se han recogido sus expectativas y temas de trabajo. Es el momento adecuado para presentar el contrato educativo y firmarlo por todos los participantes. SE ANEXA FICHA	



NOMBRE:

UNA VIRTUD:

UN DEFECTO:

UNA HABILIDAD:

UNA LIMITACIÓN:

QUÉ DAS TÚ A LA CUADRILLA:

QUÉ RECIBES TÚ DE LA CUADRILLA:

QUÉ TE GUSTARÍA PODER DAR A LA CUADRILLA QUE AHORA NO ESTÉS DANDO:

QUÉ TE GUSTARÍA RECIBIR DE LA CUADRILLA QUE NO ESTES RECIBIENDO:

QUÉ ESPERAS DE ESTE PROCESO:

EN QUÉ PUEDEN AYUDARTE LOS EDUCADORES:



CONTRATO EDUCATIVO

Este contrato une a cada componente del grupo y a los educadores con el proyecto GAZTE FORUM y regula el funcionamiento de las actividades que de él surjan.

*Tomar parte en el proyecto supone un **compromiso de participar** en todas las actividades que se acuerden desarrollar, **desde su inicio hasta su finalización**.*

*El **respeto** entre las personas, a las dinámicas, a los materiales y al entorno son normas básicas que asumimos todos.*

*La **confidencialidad** es una norma que nos comprometemos a respetar especialmente. Lo que en las dinámicas se trabaje, lo que cada componente exprese, etc. no debe comentarse fuera del grupo. Cada uno puede hablar de su proceso personal y de lo que a él respecta pero no de lo de los demás.*

Firmas:



2.- LA CEBOLLA

Síntesis de la dinámica:

Esta es una dinámica que además de tener el propósito de crear un ambiente de confianza y contacto en el grupo es muy útil para romper el hielo y entrar a trabajar independientemente de que el grupo necesite trabajar este aspecto o no.

Para qué situaciones:

Sirve para crear grupo, unir y a la vez es cooperativo.

Qué intenta trabajar:

La conexión del grupo, la confianza, el contacto.

Desarrollo:

Para la realización de esta dinámica se necesita un voluntario que ejercerá de granjero mientras que el grueso del grupo formará una cebolla. Para poder formar la cebolla, todos los miembros deberán unirse entre sí de manera muy fuerte, como si se tratara de capas de una misma cebolla. Una vez la cebolla esté lista el granjero deberá pelarla capa a capa. Cada vez que éste consiga pelar una capa, la persona que ha sido desprendida del grupo se convertirá en un segundo granjero que ayudará en la labor de pelar la cebolla. Así una a una las capas desprendidas pasarán a formar parte del grupo de granjeros. La dinámica se podrá repetir todas las veces que sea necesario. Si tenemos un grupo muy grande podremos formar dos cebollas. Al finalizar la dinámica compartir en grupo verbalmente las sensaciones vividas.

Tiempo:

15 minutos

Materiales:

Ninguno

Aspectos a tener en cuenta

Se puede repetir más de una vez aunque es un juego que cansa mucho pues supone esfuerzo físico. Se recomienda descalzarse para evitar hacerse daño con el calzado de los compañeros. Cuidado con aquellos que puedan tener mucha fuerza.



3.- CAMA DE AGUA	
Síntesis de la dinámica: Estamos ante un juego corto que al igual que el anterior puede servir para trabajar la confianza o como introducción al tema a tratar en la reunión de hoy.	
Para qué situaciones: Situaciones en las que al grupo le cueste relacionarse mediante el contacto o no tengan confianza entre ellos.	Qué intenta trabajar: La confianza entre los miembros del grupo.
Desarrollo: Cuatro jugadores se ponen a cuatro patas, pegados unos a otros de manera que no quede espacio entre ellos. Una quinta persona se echa de espaldas sobre este “lecho de agua” que comienza lentamente a balancearse. El juego finaliza cuando todos han sido balanceados. Variante: Si el grupo es de entorno a nueve o diez personas esta cama de agua se puede convertir en una gran manta. Se ponen todos los integrantes del grupo en pie formando dos filas, unos frente a otros y entrelazan las manos los jugadores que queden frente a frente. Los dos primeros facilitan la entrada al primer jugador que vaya a ser manteado bajando sus manos para que pueda tumbarse. A medida que los manteadores hacen impulso hacía arriba y adelante el mateado irá avanzando hacía el final de la fila. Al finalizar la dinámica compartir en grupo verbalmente las sensaciones vividas.	
Tiempo: 15 minutos	Materiales: Ninguno
Aspectos a tener en cuenta Si estamos trabajando con un grupo en el que la confianza a ponernos en manos de los demás es nula, precederlo de alguna otra dinámica	



4.- EL CÍRCULO	
Síntesis de la dinámica: Es una dinámica sencilla y corta para favorecer la confianza y el contacto mutuo dentro del grupo.	
Para qué situaciones: Situaciones en las que al grupo le cueste relacionarse mediante el contacto o no tengan confianza entre ellos.	Qué intenta trabajar: La confianza a través del contacto físico
Desarrollo: Según sea el número de componentes de nuestro grupo formaremos subgrupos de entorno a 5 personas. Los miembros de cada subgrupo formarán un círculo a excepción de uno, que quedará en el interior de ese círculo. Las personas que forman el círculo deberán estar muy pegadas entre sí de manera que no quede ningún espacio entre ellas. De esta manera la persona que está dentro del círculo se balanceará hacia los lados, adelante o detrás siendo sus compañeros los que deban evitar que se caiga y además impulsen de nuevo. Después de un par de minutos de suaves zarandeos cambiará el turno a otro compañero y así hasta que todos los miembros del grupo hayan sido zarandeados. Al finalizar la dinámica compartir en grupo verbalmente las sensaciones vividas.	
Tiempo: 15 minutos	Materiales: Ninguno
Aspectos a tener en cuenta Si estamos trabajando con un grupo en el que la confianza a ponernos en manos de los demás es nula, precederlo con alguna otra dinámica.	



5.- EL CIEGO Y EL LAZARILLO

Síntesis de la dinámica:

El rol del ciego siempre nos sitúa en una posición en la que necesitamos ayuda, en la que no nos podemos valer por nosotros mismos y tenemos que desarrollar otros sentidos como el contacto y la confianza en los que nos rodean. Con esta dinámica los chavales tienen que adoptar roles de colaboración y responsabilidad.

Para qué situaciones:

Para grupos en los que la relación de cuadrilla sea relativamente nueva y no tengan todavía confianza y costumbre de tocarse.

Qué intenta trabajar:

Confianza. Percepción de nuestra realidad de manera diferente.

Desarrollo:

Todos los miembros del grupo formarán parejas y se diseminarán por un espacio bastante ancho. Dentro de ese espacio habrá diferentes obstáculos. Dentro de cada pareja uno tomara el rol de ciego y el otro el de lazarillo. El lazarillo se situará tras el ciego y poniendo su mano sobre el hombro de su compañero ciego, para que éste lo pueda sentir, susurrará a su oído el camino que debe seguir o la manera de sortear los obstáculos. Después de un rato se intercambiarán los roles. Ambos dos dispondrán de la oportunidad de situarse en las diferentes posiciones para poder experimentar las diferentes sensaciones.

Al finalizar la dinámica compartir en grupo verbalmente las sensaciones vividas.

Tiempo:

30 minutos

Materiales:

Obstáculos: sillas, bancos...

Aspectos a tener en cuenta

Disponer de pañuelos o similares para evitar trampas que den al traste con los objetivos de la dinámica.



6.- EL PULPO

Síntesis de la dinámica:

Al igual que otras dinámicas que hemos visto anteriormente es un juego muy útil para empezar a trabajar la confianza a modo de dinámica de calentamiento. Es simple.

Para qué situaciones:

En especial para aquellos grupos en los que el contacto les pueda cohibir como dinámica introductora.

Qué intenta trabajar:

Desarrollar la confianza
Favorecer la distensión

Desarrollo:

Los participantes se dividen en grupos de cinco, (aunque pueden ser más o menos). Uno de ellos se rodea de los otros cuatro que le tocan con un dedo. El jugador del centro es la cabeza del pulpo, que tiene los ojos abiertos y dirige los desplazamientos del animal. Los que le rodean son los tentáculos: tienen los ojos cerrados, deben seguir todos los movimientos de la cabeza, sin perder el contacto físico de la punta del dedo con el jugador del centro. A la señal se van cambiando las posiciones. Al finalizar la dinámica compartir en grupo verbalmente las sensaciones vividas.

Tiempo:

15 minutos

Materiales:

Ninguno

Aspectos a tener en cuenta

Tener un espacio favorecedor y amplio, en el que el grupo se sienta a gusto para realizar la actividad y no se vea interrumpido.



7.- AUDICIONES MUSICALES

Síntesis de la dinámica:

Nos encontramos ante una dinámica en la que la comunicación se estimula y desarrolla a través de la música. Muchas veces nos encontramos ante la situación de que el grupo tiene dificultades al comunicarse de forma verbal y utiliza otros cauces. Mediante esta dinámica el grupo puede aprender a conocerse según los gestos y ademanes, en definitiva con lo no verbal, que diariamente utilizan entre ellos y fomentar mayor nivel de complicidad entre los individuos.

Para qué situaciones:

Para todas las situaciones. Especialmente para grupos en el que algunos miembros tienden a hablar menos por la razón que sea.

Qué intenta trabajar:

Estimular la comunicación a través de los lenguajes musicales.
Favorecer el mutuo conocimiento.
La percepción del lenguaje corporal.

Desarrollo:

Se trata de escuchar pequeños fragmentos de distintos estilos y ritmos musicales y cada uno de los participantes debe dejarse llevar por lo que le inspira la música. A continuación, cada jugador comunica a los demás lo que ha sentido, percibido o le ha sugerido dicha audición, pudiendo repetir brevemente alguna parte de la misma para potenciar su comunicación. Es fundamental que cada uno haga “vivir”, hacer partícipes a los demás de sus emociones y sus gustos musicales. Al mismo tiempo podemos valorar lo que el grupo percibe de la comunicación no verbal de cada participante. Para ello debe evitarse todo tipo de valoraciones negativas sobre los que se comunica, así como sobre los gustos musicales de cada uno. Los fragmentos musicales pueden ser elegidos por el animador o se les puede pedir a los propios participantes que aporten los diferentes estilos de música que les gusten.

Tiempo:

90 minutos

Materiales:

Reproductor de CDs y CDs

Aspectos a tener en cuenta

Si se pide al grupo que se encargue de traer diferente música, según sus gustos, hacerlo con algo de antelación. Dinámica a desarrollar en un espacio donde se mantenga la intimidad del grupo.



8.- TELÉFONO ESTROPEADO

Síntesis de la dinámica:

Es una dinámica pensada para hacernos reflexionar sobre el poder que pueden llegar a tener nuestras palabras.

Estamos tan acostumbrados a oír tantas cosas a lo largo del día que muchas veces no prestamos ni atención. Después utilizamos indistintamente todo aquello que nos ha llegado de muy diversas maneras para contar historias o anécdotas que desde nuestras palabras convertimos en reales. Es importante pensar a la hora de construir nuestros mensajes para no crear frases inciertas que puedan incidir de manera negativa en los demás.

Para qué situaciones:

Para todo tipo de grupos. Especialmente para aquellos en los que tenga mucha fuerza el cotilleo y la rumorología.

Qué intenta trabajar:

La comunicación principalmente. Darnos cuenta de la facilidad con la que podemos distorsionar un mensaje. Analizar como utilizamos este tipo de mensajes en nuestra relación y como nos puede afectar.

Desarrollo:

Los participantes deberán sentarse en círculo. El primero que empiece el juego deberá pensar una frase que susurrará al oído del jugador de su derecha, de manera que el resto de participantes no puedan oír. El segundo participante hará lo propio con el siguiente jugador que esté sentado a su derecha. El mensaje deberá continuar hasta que llegue al primer jugador. En este momento se comparará la frase que ha llegado al oído del primer jugador con la que él había pensado al comenzar el juego. Esta dinámica podrá repetirse todas las veces que se quiera.

Tiempo:

Unos 15 minutos. Se puede alargar según se crea conveniente.

Material:

No es necesario.

Aspectos a tener en cuenta

Realizarlo en un espacio en el que nos encontremos a solas con el grupo. Cerciorarnos de que no vayamos a ser interrumpidos



9.- LA HISTORIA

Síntesis de la dinámica:

Es una dinámica pensada para reflexionar en la manera que cambiamos un relato desde el momento en el que nos lo cuentan hasta que lo contamos y en el impacto final que puede llegar a tener el relato tras pasar por varias personas.

Para qué situaciones:

Para todo tipo de grupos. En especial para aquellos en los que tienden a hablar y dar opiniones de manera espontánea e impulsiva sin medir lo que puedan estar diciendo.

Qué intenta trabajar:

La comunicación. Entre individuos y a todos los niveles. En la cuadrilla, en casa, en el barrio, pueblo, los medios de comunicación.

Desarrollo:

Se elige una historia no muy larga pero contada con bastantes detalles. Antes de sacar a la luz esta historia elegimos a 4 o 5 voluntarios del grupo a los que sacamos de la sala en la que estemos a excepción de uno. Sacamos la historia seleccionada y la leemos delante del grupo y explicamos que el voluntario que se ha quedado en la sala será el encargado de contar la historia al primer compañero. Éste se la deberá contar al siguiente voluntario y así sucesivamente. Al final volveremos a leer la historia para comparar lo que inicialmente se ha leído con lo que le ha llegado al último voluntario.

Tiempo:

30 minutos

Materiales:

La historia seleccionada

Aspectos a tener en cuenta

Para que esta dinámica se desarrolle lo mejor posible será mejor que tengamos un número de unas 7 u ocho personas en el grupo. Aunque podamos bajar el número de voluntarios esto afectará a la deformación que sufrirá la historia.

SE ANEXA HISTORIA



LA HISTORIA DEL GRANJERO

Un granjero en el oeste de Extremadura colocó un tejado delgado sobre su granero. Poco después un viento huracanado lo hizo volar y cuando el granjero lo encontró a veinte kilómetros, estaba doblado y encogido con imposible reparación.

Un amigo y un abogado le indicaron que la Compañía Ford de Automóviles le pagaría un buen precio por la chatarra y el granjero decidió enviar el tejado a la Compañía para ver cuanto podría sacar de él. Lo embaló en una gran caja de madera y lo envió a Avilés, Asturias, poniendo claramente el remite para que la Compañía Ford supiera donde enviar el cheque.

Pasadas doce semanas, el granjero no había oído nada de la Compañía Ford. Finalmente, cuando estaba a punto de escribirles para averiguar lo que pasaba, recibió un sobre de ellos. Decía así: "No sabemos que chocó contra su coche pero lo tendremos arreglado para el quince del siguiente mes".



10.- AFIRMACIONES EN GRUPO

Síntesis de la dinámica:

Aunque pertenezcamos a un grupo, cada uno de los miembros es diferente. Son muchas las cosas que nos unen pero hay temas en los que nuestras opiniones pueden ser diferentes. La variedad enriquece al grupo aunque a veces dentro de un mismo grupo cueste reconocerlo. Mediante esta dinámica podemos trabajar en esas similitudes y diferencias que ayudan al grupo a conocerse mejor y empalazar con las diferentes opiniones.

Para qué situaciones:

Cualquier situación, es una dinámica que favorece la comunicación.

Qué intenta trabajar:

Fomentar la comunicación y el dialogo
Aprender a respetar las posturas de los demás
Conocer las distintas valoraciones de los miembros del grupo.

Desarrollo:

Se elige un tema concreto para opinar sobre él. Cada miembro escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace la puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y sobre las que hay desacuerdo. Luego se entabla el debate. También cabe proponer unas preguntas determinadas sobre las que tiene que opinar cada uno de los participantes.

Tiempo:

2 horas

Materiales:

Folios, bolígrafos, pizarra

Aspectos a tener en cuenta

Esta dinámica es más fácil de realizar con grupos pequeños, de 4 o 5 participantes.



11.- EL DADO

Síntesis de la dinámica:

Posibilita analizar y evaluar la situación de un grupo en un momento determinado. Se trata de hacer un pequeño debate sobre la situación del grupo a través de un juego de preguntas.

Para qué situaciones:

Para grupos naturales con cierta trayectoria en común.

Qué intenta trabajar:

Reflexionar sobre la situación actual del grupo.
Evaluar aspectos positivos y negativos del grupo.
Mejorar las relaciones en el grupo

Desarrollo:

Todos los componentes del grupo forman un círculo. Uno de los miembros comienza el juego tirando el dado y contestando la pregunta que corresponda. En orden de colocación el resto de compañeros también responde a la pregunta que ha tocado hasta que acabe la ronda. Otro compañero coge el dado y vuelve a tirar realizando la misma acción anterior. El educador va anotando todas las respuestas de manera que al finalizar el juego se hace una devolución al grupo de cuál es su situación según las respuestas y el consenso que hay en el grupo.

Tiempo:

90 minutos

Materiales:

Una caja grande forrada de papel que haga de dado con preguntas escritas en cada cara.
Caja de cartón y papel para forrar
rotulador

Aspectos a tener en cuenta

Se adjuntan algunas preguntas tipo pero el educador puede modificarlas adaptando la dinámica a las situaciones que se quieran trabajar en el grupo.
Es importante dar tiempo a cada miembro del grupo para que responda a las preguntas que han salido.

Preguntas a modo de ejemplo:

1. ¿Qué hace que el grupo se tambalee? ¿Hay algo que amenace su estabilidad?
2. ¿Nos comunicamos suficientemente en el grupo?
3. ¿Cómo solucionamos nuestros conflictos?
4. ¿Qué es lo que nos une como grupo?
5. ¿Sabemos pedir ayuda cuando estamos mal? ¿a quién recurrimos?
6. ¿Qué puedo aportar al grupo para una mejor relación?



12.- LA BURBÚJA-SOLEDAZ

Síntesis de la dinámica:

Es una dinámica pensada para la experimentación de la soledad.

Tener un grupo de amigos es algo tan “normal” que a veces no se es consciente de su importancia y valor. Somos seres sociales, necesitamos de los otros para desarrollarnos como personas. Por otro lado, no tener una red social, supone estar en una situación de fragilidad importante. No tener en quién apoyarse, con quien divertirse, no disponer de alguien con quien simplemente se pueda estar charlando, es una circunstancia a evitar.

Valorizar el grupo y empatizar con aquellos que no disponen de él son las dos grandes pretensiones de esta dinámica

Para qué situaciones:

Para todo tipo de grupos. Especialmente para aquellos en el que se esté dando un proceso de aislamiento a algun/os componentes, o para aquellos en los que la pertenencia sea muy frágil.

Qué intenta trabajar:

Rescatar y ser conscientes del valor del grupo para el desarrollo de cada persona.

Empatizar con aquellas personas que estén en un situación de soledad grupal, aislamiento social.

Desarrollo:

Se presenta al grupo la dinámica intentando poner el énfasis en aquél aspecto que los educadores quieran destacar.

Se les propone desplazarse a otro pueblo cercano, donde no tengan personas conocidas, y pasar allí la tarde a solas. Cada uno deberá tomar un rumbo diferente, ubicarse en una plaza, un parque o pasear sin interactuar con nadie. Llevarán un pequeño cuadernillo en el que apuntarán sus sensaciones, aquello que se les pasa por la mente.

Quedarán por lo menos dos horas después en el punto de inicio y retornarán al lugar de origen.

Una vez en el gazteleku, se hará una pequeña puesta en común de lo experimentado y lo apuntado en el cuadernillo. Los educadores introducirán preguntas que ahonden en la reflexión pretendida.

Para cerrar la sesión cada uno se inventará una “moraleja”, “un refrán” o una frase que resuma el aprendizaje del día.

Tiempo:

Es necesario una tarde entera.

Materiales:

Pequeños cuadernillos y bolis.
Una pizarra

Aspectos a tener en cuenta

Desplazarse a un pueblo o barrio donde sepamos que no conocen a nadie.

Ser muy estrictos con la norma de no interactuar con nadie.

Invitarles a apuntar exhaustivamente sus sensaciones en las dos horas de soledad.



13.- CARNAVAL	
Síntesis de la dinámica: Esta dinámica permite confrontar con la negociación/imposición dentro de los grupos, la toma de decisiones grupales, los roles, etc.	
Para qué situaciones: Cualquier grupo o situación, siempre descubriremos algo más de la gente que formamos el grupo.	Qué intenta trabajar: Facilitar la apertura al otro Fortalecer la comunicación interna del grupo. Tomar conciencia de determinados gustos, interese o valores que de forma latente podamos tener.
Desarrollo: El animador explica que, sin límites económicos, de tiempo y de espacio, cada jugador debe escoger el disfraz, el lugar y las personas con las que le gustaría disfrazarse en el próximo carnaval. A continuación, se realiza la puesta en común en la que cada uno explica los motivos de su elección, intentando ser lo más explícitos posibles. Variante 1: a partir de ahí se abre un periodo de negociación para ponerse de acuerdo ya que solo pueden escoger un único disfraz. Variante 2: a partir de ahí puede realizarse el juego pensando en las personas del grupo que cada uno incluiría en su grupo de carnaval. Obviamente esta variante implica una mayor profundización y conflictividad, no necesariamente negativa, en su realización. Al terminar de hacer la puesta en común es importante identificar: las posibles dificultades en las elecciones: las posibles variaciones que realizamos al escuchar a los demás; el descubrimiento de las razones para haber tomado las elecciones que hemos tomado; nuestro grado de auto apertura a los demás; las formas de negociación; resultados obtenidos; las conexiones entre lo ocurrido en la dinámica y la vida grupal...	
Tiempo: 2 horas	Materiales: Folios, bolígrafos, pinturas, rotuladores.
Aspectos a tener en cuenta El tema se puede variar por cualquiera que resulte más atractivo: lugar de vacaciones, viaje de estudios...	



14.- LA PECERA	
Síntesis de la dinámica: Es una dinámica en la que se da la representación del grupo para defender ideas a aquellos que menores oportunidades tienen de liderar un grupo o situación.	
Para qué situaciones: Para situaciones en las que algunos miembros del grupo se inhiben a la hora de dar opiniones o defender sus argumentos porque no encuentran su espacio ante otros miembros del grupo.	Qué intenta trabajar: La comunicación. Refuerza las ideas y argumentos de aquellos que habitualmente tiene menor espacio para hablar dentro del grupo.
Desarrollo: Hacemos tres grupos formados por dos o tres personas. El dinamizador pone un tema o lanza una pregunta y el grupo debe pensar en la respuesta. Para la puesta en común solamente tendrá la palabra un miembro de cada grupo, por lo tanto los representantes grupales formarán un círculo y el resto de los participantes se colocarán tras su representante. A medida que comience el debate o discusión que debe moderar el educador o dinamizador los representantes deberán defender las ideas inicialmente debatidas en el grupo, sin que los restantes miembros de cada grupo puedan añadir nada a lo que su representante diga, añada o se olvide de decir. El dinamizador podrá escoger quienes serán los representantes.	
Tiempo: De 30 minutos a 1 hora. Dependiendo de la capacidad del grupo para defender ideas, argumentos, opiniones e involucrarse con el tema escogido.	Materiales: Preparar las preguntas o temas que se van a tratar.
Aspectos a tener en cuenta Intentar que las personas que tienen más dificultades a la hora de dar opiniones sean aquellas que deben representar al grupo. Dependiendo del nivel de concreción de las preguntas se podrá facilitar en mayor o menor medida el debate. Elaborar previamente un listado de temas y preguntas sobre los mismos en función de lo que se pueda intuir que de juego al debate del grupo.	



15.- ROLES GRUPALES	
Síntesis de la dinámica: Esta dinámica posibilita la reflexión sobre cómo está conformado el grupo, qué papeles juega cada uno de los miembros en él y si éstos son reconocidos o aceptados.	
Para qué situaciones: Para momentos en los que se dan “luchas de poder” o competencia entre roles.	Qué intenta trabajar: Tener mayor conciencia del lugar que se ocupa en el grupo. La aceptación de los miembros del grupo.
Desarrollo: Por cada miembro del grupo se elabora una ficha con seis roles muy diferenciados y a cada rol se le ponen adjetivos que ayuden a reconocerlo (Ej: popular-lider, graciosa, mediadora, formal-cauta, conformista, introvertida). Recortar los roles de manera que se puedan escoger del montón. Cada uno elige 2 roles con los que se identifican principalmente en el grupo. Otro miembro del grupo ratifica tus dos roles o puede cambiarte uno de ellos. Se hace la puesta en común: ➤ Cada uno explica por qué ha elegido esos roles, cómo se ve en el grupo. ➤ Si les han cambiado algún rol, ¿cómo se sienten con él? ¿lo aceptan? Valoración grupal de la dinámica.	
Tiempo: 60 minutos	Materiales: 6 tarjetas por persona, una con cada rol definido.
Aspectos a tener en cuenta Si es un grupo pequeño de 4 o 5 personas se puede realizar la dinámica aportando todos, una vez consensuado ese cambio de rol al compañero... Si el grupo es más numeroso, se trabaja por parejas y al final se pone en común el trabajo realizado.	



16.- LA CONSTRUCCIÓN

Síntesis de la dinámica:

Dinámica para análisis de las dinámicas grupales, las normas grupales, los roles, la resolución de los conflictos, los procesos de toma de decisiones grupales,...

Se sitúa al grupo ante un reto en el que es indispensable analizar tomar decisiones, colaborar, ... entre todos los componentes para lograr un objetivo.

Para qué situaciones:

Situaciones en las que hay un (unos) líder (líderes) que anulan a parte del grupo, que manipula(n) y monopolizan la dinámica grupal.

Situaciones en las que es necesario fortalecer el grupo.

Qué intenta trabajar:

Tomar conciencia de lo que aporta un grupo para alcanzar metas tanto personales como grupales.

Confrontar con los liderazgos sobredimensionados.

Incorporar dinámicas de toma de decisiones participativas.

Fomentar la empatía.

Desarrollo:

Se nombra 1-2 observador/es

Se coloca en el centro del grupo un montón de piezas de construcción (tipo tente, logo o similar) con muñecos, figuritas,...

Se les propone que visualicen antes de nada qué construirían con ese material (sin decirlo).

Se invita al grupo a hacer una construcción entre todos, sin ninguna norma más.

A partir de ese momento lo más importante es la tarea de observar cómo se producen las tomas de decisiones, los roles, las presiones, las formas de relacionarse, el resultado,....

Una vez finalizado se pasa a analizar en grupo lo ocurrido, ver conexiones con la dinámica grupal cotidiana y aportarles un feedback externo por parte de los observadores y los educadores.

Opcionalmente se puede grabar en video cómo transcurre el proceso para poder mostrárselo y sacar conclusiones.

Tiempo:

2 horas

Materiales:

Juego de construcción con gran número de piezas.

Figuras y muñecos pequeños.

Cámara de video. (opcional) Y TV

Aspectos a tener en cuenta

Calidad del momento reflexivo

Busqueda de conexiones con la vida cotidiana

Sintetizar el aprendizaje.

Resaltar aspectos tanto positivos como negativos.

da.



17.- EL DIARIO (bullying)

Síntesis de la dinámica:

Esta dinámica es útil para trabajar situaciones de bullying, pues ayuda a desarrollar la empatía ante alguien que padece una situación grave. Queda en nuestra mano elegir la situación que queramos trabajar pero debemos evitar que ningún participante se sienta completamente identificado y se cierre totalmente. Esta dinámica se plantea como un juego de pistas.

Para qué situaciones:

Para situaciones en las que detectemos que por las razones que sean nos encontramos ante un chaval presionado, alejado o anulado por sus compañeros.

Que intenta trabajar:

Desarrollar la empatía.
Identificar como situaciones graves las situaciones de acoso.

Desarrollo:

Cuando tengamos la historia, escrita a modo de diario, la cortaremos en trozos (unos 4 o 5) y esconderemos cada uno de ellos. Enumeraremos cada uno de los trozos cronológicamente para que luego los encuentren de esta manera. Una vez terminada la preparación de la dinámica comenzaremos a trabajar con el grupo.

Les explicaremos que tiene que ir encontrando unas pistas que están enumeradas pues deben leerlas en ese orden. A medida que vayan encontrando las pistas irán descubriendo la difícil situación que una persona está describiendo en su diario. Una vez encuentren la totalidad del relato los educadores pasarán a dinamizar un debate o puesta en común.

Puntos a trabajar:

- Si la situación que está viviendo esa persona nos es conocida/desconocida
- Como se han sentido según han ido descubriendo la historia (del primer al último día, si la han querido seguir descubriendo y por qué, que sentimientos han desarrollado hacia esa persona, que final creen que pueda tener ese diario...)
- Si alguna vez hemos padecido sentimientos iguales a los de esa persona
- Si alguna vez hemos hecho generar esos sentimientos

Tiempo:

90 minutos

Materiales:

Dos historias a modo de ejemplos

Aspectos a tener en cuenta:

Es importante que la historia que vayamos a escribir la hagamos en formato diario o en primera persona. Escribir de la manera en la que lo harían los chavales, así la historia les será más cercana.

SE ANEXAN HISTORIAS



Ambas historias están basadas en situaciones que dos diferentes grupos han podido vivir de forma cercana. Es decir, algunas situaciones están algo cambiadas pero escenifican situaciones concretas de grupos reales. Por lo tanto es importante que la historia que vayamos a escribir le sea conocida al grupo con el que queramos trabajar. El tipo de final que vayamos a escribir quedará en manos de cada uno, estas dos historias tienen el mismo final. Ambas están repartidas en tres fragmentos.

Primera historia:

Diario 1

20-X-2004

Esto es una mierda!!!!!!

21-X-2004

Estoy cansada de todo. Todo el mundo se mete conmigo, todos excepto uno, JON.

22-X-2004

Soy una chica muy fea, todo el mundo se mete conmigo por eso, pero me da igual. Adjunto una foto mía que lo confirma. (Adjuntar dibujo, foto...)

23-X-2004

Jon me ha pedido salir. Es un chico tan mono...! Realmente me gusta mucho, pero no se que hacer. Todo el mundo se mete con él, todos dicen que es maricón, pero yo se que no lo es, es el mas macho de todos. El resto si son unos maricas.

24-X-2004

Hoy ha sido un día horrible, todos se han metido conmigo en el cole, todos me han insultado.

Yo no quiero seguir en un sitio así.



25-X-2004

Le he contestado a Jon que sí. ¡Espero que salga bien!

Este sitio ya no es seguro.

Adjunto pista.

Diario 2

26-X-2004

Hoy todo ha ido fatal. Todo el mundo se ha metido con Jon. Todos dicen que sale conmigo para callar el rumor de que es gay. Y que yo era la única con la que tenía alguna posibilidad.

27-X-2004

Hoy las cosas han ido bastante bien, espero que sigan así.

28-X-2004

Ya no tengo amigas, todas son unas cabronas. Se meten conmigo, me humillan, me aplastan, quiero desaparecer.

29-X-2004

Jon me ha hecho una propuesta algo indecente. Me ha dicho que si quiero ver mas de cerca lo que vi el día que todas las chicas entramos al vestuario de los chicos mientras se duchaban.

Yo ya le he dicho que no vi nada. Pero realmente lo que vi fue mundial, Jeje!

He aceptado, uf!



30-X-2004

¡Que mierda de día!

Todos se han enterado. Nos han pillado mientras Jon cumplía con su propuesta.

Corren rumores de que me ha pagado para que yo le hiciera algo...

¡Me llaman PUTA!

31-X-2004

Jon me ha dejado. Mi vida no sirve para nada.

Este sitio ya no es seguro

Adjunto pista

Diario 3

1-XI-2004

Hoy ha llegado una chica nueva al cole, se llama Belén. Ya empezamos. Todos han intentado ponerla en mi contra pero ella ha pasado bastante de todos. Es una chica muy guapa, ¡JODER! ¡La envidia de todas!

2-XI-2004

Hoy es mi cumple, pero total nadie se ha acordado bueno o no han querido acordarse. Solo me ha felicitado Belén.

3-XI-2004

Hoy todo el cole se ha metido conmigo. No pienso volver. Aunque Belén me dice que no haga caso y



que pase de ellos. Ya no aguanto más. Quiero desaparecer.

4-XI-2004

Hoy no he ido al cole, he simulado que estoy enferma.

5-XI-2004

Belén me ha hecho una propuesta. Me ha dicho que ella se va a Nueva York, me ha invitado a ir con ella.

6-XI-2004

*He decidido que me voy con Belén.
Que les den a todos.
Ya sabréis más de mí.*

Segunda historia:

Diario 1

3-XI-2006

iiiQue mierda!!!!!!

4-XI-2006

Estoy harto de toda esta mierda, todo el mundo se mete conmigo, bueno, todos menos María.

5-XI-2006

Soy un chaval normal de 13 años, bueno casi normal, tengo una rareza, me gusta estudiar y todo el mundo se mete conmigo, que si empollón, lame culos, sabelotodo...



Pero a mi me da igual, estudio a gusto y saco buenas notas, es verdad. Adjunto notas para probar que es cierto.

Asignatura	contenidos	Compresión	Actitud	Nota final
Lengua	10	10	10	10
Euskara	9.5	10	10	10
Ingles	10	9.9	10	10
Matemática	9.8	10	10	10
Sociales	9.9	10	10	10
Ciencias	10	9.8	10	10
Tecnología	9.7	10	10	10
Plástica	10	9.9	10	10
Gimnasia	10	9.7	10	10

6-XI-2006

Hoy ha sido un mal día para María. Ella es la única persona que no se mete conmigo. María esta un poco gordita y no consigue hacer ningún ejercicio de gimnasia y por eso se meten con ella. No se dan cuenta de que el físico no es lo más importante sino la personalidad.

7-XI-2006

Otro día de mierda, se han vuelto a meter conmigo. No quiero seguir en un sitio como este. Se le están terminando las hojas a este diario, tendré que buscar otro.



Diario 2

8-XI-2006

Hoy ha sido el peor día de mi vida. María y yo estábamos hablando cuando todo el mundo se ha empezado a meter con nosotros.

Nos han dicho de todo. Dicen que somos unos raros y además han terminado diciéndonos que los bichos raros Dios los cría y ellos se juntan.

Yo no soy raro, o ¿sí?

9-XI-2006

Hoy todo ha ido bien, a ver si seguimos así.

10-XI-2006

Ahora mismo no tengo amigos, todos se meten conmigo, me insultan.

Quiero desaparecer de este mundo!

11-XI-2006

Hoy es sábado y no hay clase, menos mal! No quiero seguir así. No quiero volver a ese cole.

12-XI-2006



Los domingos tampoco son tranquilos. Cuando he salido a sacar al perro dos de clase me han estado tirando piedras. Mañana no voy clase.

Diario 3

13-XI-2006

Esta mañana me he hecho el enfermo pero mis padres me han pillado. Por lo menos el día no ha sido tan chungo como pensaba. Ha venido un chico nuevo a clase, se llama Jon y todos han intentado ponerlo en mi contra, pero él ha pasado de todo, ¡Que majo!

14-XI-2006

Hoy es mi cumpleaños pero nadie me ha felicitado, bueno si, el chico nuevo de clase, me he dado cuenta de que es tan listo como yo, ¡lo sabe todo!!

15-XI-2006

Hoy todo el cole se ha metido conmigo, pero Jon me ha defendido. Este tío es un hacha y además cuando después han intentado meterse con el les a dejado a todos a dos velas. ¡Me gustaría ser como el!

16-XI-2006

Jon me ha ofrecido irme una semana con el de vacaciones. No se que hacer y si el también piensa que yo soy un bicho raro cuando me conozca mas?



Pienso que todo seria más sencillo si me muriera de una vez.

17-XI-2006

¡¡Hoy he estado con Jon y lo he decidido, me voy con él!!!!!!!!!!!!!!

Esta noche salimos de viaje. A la vuelta... ya pensaré si merece la pena vivir.

18.- EL ESPEJO

Síntesis de la dinámica:

Se trabaja mediante una ficha en la que se recogen un abanico de adjetivos. Ayudar a los componentes del grupo a conocer la imagen que el resto del grupo tiene de él y la que él muestra a los demás. El grupo hace de espejo posibilitando conocer distintas identidades y papeles.

Para qué situaciones:

Para todos los grupos en general con cierto grado de conocimiento o relación entre sus miembros.

Qué intenta trabajar:

Permite trabajar las autopercepciones y la imagen que damos a los otros.
Roles que existen en el grupo.

Desarrollo:

Reparto de la ficha.

Lectura de todos los adjetivos. Algunos son opuestos a otros y es importante que todos conozcan el significado de cada uno.

Cada uno elige seis adjetivos: 3 que definen en positivo rasgos de **su** persona que valora y le gustaría mantener para fortalecer las relaciones y 3 que definen en negativo rasgos que reconoce en **sí mismo** y le gustaría cambiar porque debilita sus relaciones.

Una vez acabado se coloca la ficha en la pared y cada compañero rota por todas realizando ese mismo ejercicio señalando los adjetivos que mejor definan a la persona en cuestión (3 positivos y 3 negativos).

Cuando todos han seleccionado los adjetivos, se recogen las fichas y se vuelven a repartir para realizar la puesta en común.

Se trata de contrastar lo que cada uno percibe de sí mismo y lo que el resto percibe de ellos.

Analizar la imagen que damos y hablar sobre si nos sentimos cómodos o no,...

Cada uno puede elegir aspectos a mejorar y aspectos a mantener.

¿Cómo me pueden ayudar mis compañeros a mejorar esto?

Se puede continuar la dinámica otro día realizando una selección de demandas.



Tiempo

Hora y media

Materiales

Ficha de adjetivos.

Bolígrafos.

Aspectos a tener en cuenta

Cuidar que se realice la elección de adjetivos de forma pareja (3 y 3) de forma que exista el mismo equilibrio en todos.

Que todos conozcan el significado de las palabras.

Reforzar los aspectos que ayudan en las relaciones y posibilitar herramientas para modificar los que dificultan las relaciones.

VER FICHA ANEXA

NOMBRE:

EXTROVERTIDO

PESIMISTA

SIMPÁTICO

CALLADO

OPTIMISTA

CALLADO

HABLADOR

ALEGRE

SERIO

DECIDIDO

ATREVIDO

MIEDOSO

MODESTO

PRESUMIDO

CONFIADO

DESCONFIADO

SOLITARIO

SOCIABLE

GENEROSO



TACAÑO												
TRABAJADOR												
PEREZOSO												
SINCERO												
CREATIVO												
OTROS												

19.- VALORES Y CONTRAVALORES GRUPALES

Síntesis de la dinámica:

Dinámica para tomar conciencia de cuales son los valores que nos definen como grupo. Trata de hacer una autoevaluación y confrontarla con cómo les valora el entorno.

Para qué situaciones:

Situaciones en las que el grupo es muy hermético, o en situaciones en que se tiene una valoración excesivamente positiva o negativa de si mismos, o para grupos que tienen como valores positivos del grupo aspectos que podemos valorar desde el entorno como negativos.

Qué intenta trabajar:

Toma de conciencia sobre los valores que definen al grupo.

Desarrollo:

Los educadores se encargarán previamente a la sesión de hacer una pequeña encuesta o test, a otros jóvenes sobre cómo ven al grupo en cuestión.

Con las respuestas dadas a cada cuestión por los encuestados se calculará la media y se dibujará una especie de escalímetro, donde se reflejará la valoración media en cada ítem.

Este panel (hacerlo en un papel gigante) quedará reservado y no se mostrará al grupo.

Se hará lo mismo con una valoración por parte de los educadores (y si hay algún otro agente adulto que pueda hacerlo añadirlo)

El mismo cuestionario se les pasará a los miembros del grupo para hacer una autoevaluación. Y se calculará igualmente la media que reflejará el concepto de grupo que tienen.

Se procederá a comparar la autoevaluación con la evaluación de los otros grupos de jóvenes y también con la evaluación de los agentes (educadores u otros).

Con los contrastes que se den se animará a hacer una reflexión desde la confrontación



¿cómo nos vemos? ¿Cómo nos ven? ¿Qué diferencias tenemos también en nuestras propias percepciones? ¿Cómo nos gustaría que nos valorasen desde el entorno?

Tiempo

Trabajo previo de los educadores realizando la encuesta.
La dinámica 90 minutos.

Materiales

Encuesta.
Papel gigante y rotuladores.

Aspectos a tener en cuenta

Elaborar la encuesta y realizarla con antelación y guardando la confidencialidad de las respuestas. Garantizar que las valoraciones que se hagan sean dadas de forma seria. Utilizar la confrontación como técnica inductora del cambio.

20.- TRAYECTORIAS PERSONALES Y GRUPO

Síntesis de la dinámica:

Es una dinámica de toma de conciencia de los procesos personales y la confluencia en un grupo. Ayuda a tomar contacto con el pasado el presente y proyectar el futuro, aprendiendo de lo vivido. Ayuda a entenderse mutuamente, empatizar y a valorizar el grupo.

Para qué situaciones:

Para cualquier grupo. Especialmente para grupos que se han ido componiendo con personas con trayectorias de fracasos grupales previos. Personas que han estado aisladas, que han sido excluidas de otros grupos, que han sido en cierta medida víctimas de aislamientos, o incluso maltaratos psicológicos o físicos en esos grupos de iguales.

Qué intenta trabajar:

La toma de conciencia de las trayectorias personales, del presente y de las posibilidades y riesgos a futuro como personas y como grupos.

La empatía.

Desarrollo:

Presentación de la dinámica. Se anticipa lo importante y delicado del tema. Se ponen unas normas grupales para la dinámica (confidencialidad, respeto y escucha) que deben ser respetadas de forma muy estricta. Si aparecen comentarios irónicos, desprecios... deben cortarse de inmediato y recoger emocionalmente a la persona que comunica su proceso. Se les da una caja cerrada con un papel (pergamino) en su interior. El papel tiene un comienzo escrito: "ERASE UNA VEZ UN CHICO/A LLAMADO..."

Deben relatar a grandes rasgos sus eventos, etapas, momentos significativos, rupturas, hitos... en su historia de grupos de amigos y terminar la historia, el cuento, haciendo una proyección a futuro (3, 4 o 5 años). Con ello deben componer una especie de cuento en el que ellos son los protagonistas. Se darán por lo menos 45 minutos para relatarlo.

Después, cada uno compartirá el cuento, pudiendo guardarse para sí mismos fragmentos que no quiera compartir. No están obligados a leer todo el relato.

El grupo debe escuchar en completo silencio y en todo caso al finalizar dar un feedback empático. (ha tenido que ser duro... Me ha parecido muy emocionante...lo que te he escuchado me ayuda a...). El modelaje de los educadores es muy importante.



Una vez leído pueden meterlo en la caja y cerrarlo como si de un tesoro, de un cuento vivo sin finalizar, se tratara.

Tiempo:

2 horas mínimo.

Materiales:

Caja. Pergamino. Espacio que favorezca un cierto clima de intimidad.

Aspectos a tener en cuenta

No puede ser una dinámica para el inicio del proceso del gazte forum. El grupo y las personas tienen que haber creado un clima de comunicación y confianza que garantice una acogida adecuada de las experiencias personales.

Ser muy cuidadosos con no adentrarse excesivamente en aspectos personales o sucesos demasiado traumáticos.

21.- SOCIOGRAMA DE GRUPO

Síntesis de la dinámica:

El sociograma de grupo nos sirve para poder analizar las relaciones interpersonales, el grado de afinidad o distanciamiento con respecto a sus miembros.

Si además, una vez realizado el sociograma, tejemos una red de relaciones, también nos ayudará a ver qué tipo de relaciones se están dando y analizar las causas. Esta dinámica evidencia situaciones relacionales que se dan en el grupo pero que no siempre se explicitan, posibilitando los cambios en las relaciones.

Para qué situaciones:

Para poder analizar la situación actual del grupo siempre que éste tenga un mínimo de historia en común, es decir que no sea un grupo de reciente creación.

Requiere cierta madurez en los miembros del grupo de manera que puedan aceptar las posiciones que ocupan en el grupo.

Qué intenta trabajar:

Las relaciones personales, conocer los subgrupos y detectar casos de aislamiento o enfrentamiento entre miembros del grupo.

Desarrollo:

Cada participante hace un sencillo dibujo de él mismo y escribe su nombre debajo o aporta una foto pequeña.

Se reúnen todos los dibujos o fotos y se van pegando en un mural colgado de la pared. Cada participante coloca su foto o dibujo junto a unos u otros a mayor o menor distancia en función de la relación que considera que tiene con los compañeros (conocimiento mutuo, afinidad,...)

Es interesante hacer una puesta en común escuchando cómo se siente cada uno en la posición inicial en la que se coloca y cómo se siente cuando alguien le cambia de lugar.

También se puede ir tejiendo una red de las reacciones que existen entre los miembros marcando los grosores según la intensidad de la relación y marcando la direccionalidad.

Tiempo

2 horas

Materiales

Cartulina, papel o panel



	Folios o fotos de carnet Tijeras rotuladores de diferentes grosores y colores Celo o pegamento
Aspectos a tener en cuenta Se puede realizar una variante de la dinámica, utilizando fotos de carnet, en vez de muñequitos, e ir trabajándolo en el tiempo para ver los cambios que sufre el grupo y poder analizarlos. El educador debe estar atento y enmarcar la dinámica en caso de que ésta se pretenda utilizar para otros fines (sacar “trapos sucios” del pasado,...)	

22.- RUTA SUPERVIVENCIA	
Síntesis de la dinámica: Dinámica para la experimentación del potencial grupal, análisis de las dinámicas grupales, las normas grupales, los roles, la resolución de los conflictos, los procesos de toma de decisiones grupales,... Se sitúa al grupo ante un reto en el que es indispensable analizar, aprender, tomar decisiones, colaborar,... entre todos los componentes para lograr un objetivo. Es necesario disponer de al menos un día entero. Lo idóneo es emplear dos días.	
Para qué situaciones: Situaciones en las que hay un (unos) líder (líderes) que anulan a parte del grupo, que manipula (n) y monopolizan la dinámica grupal. Situaciones en las que es necesario fortalecer el grupo.	Qué intenta trabajar: Tomar conciencia de lo que aporta un grupo para alcanzar metas tanto personales como grupales. Confrontar con los liderazgos sobredimensionados. Incorporar dinámicas de toma de decisiones participativas. Fomentar la empatía.
Desarrollo: Se propone al grupo realizar una ruta por monte, por una zona desconocida, en las que deberán superar diferentes pruebas para lograr determinados objetivos. Para suscitar el interés del grupo se pueden realizar comparaciones con programas de TV como “el conquistador del fin del mundo”, “supervivientes” o similares. Previamente se habrá planificado la ruta, se habrán escondido tanto el almuerzo, como la comida, en puntos estratégicos, diseñado las pruebas, así como seleccionado el lugar para la pernocta.	



Se les dan unas pequeñas nociones de orientación en monte, interpretación de mapas topográficos, curvas de nivel,... (algún día antes de la ruta propiamente)

Se les presentan las 6 normas grupales:

- Deben realizar la ruta todos juntos.
- No pueden llevar alimentos consigo.
- Deben tomar las decisiones detenidamente.
- No pueden recibir ayuda del exterior (preguntar, pedir comida,...).
- Para lograr el almuerzo, la comida,... deberán localizar el punto de la ruta y superar alguna prueba.
- Incumplir alguna de estas normas supone suspender la actividad y retornar

El/la educador/a hará de acompañante y su papel será de observador. Velará simplemente por la seguridad del grupo, ni guiará, ni participará en la toma de decisiones. A ser posible grabará en vídeo los momentos clave de la ruta: las discusiones, las frustraciones, los mensajes de ánimo o desánimo entre ellos, los procesos de toma de decisiones, la forma en que realizan las pruebas, manejo de las frustraciones... Tomará notas si es necesario. No dará ninguna pista, velará por el respeto de la normas y hará de juez en las pruebas. El grupo deberá mostrar su autosuficiencia ante las dificultades. Ser estricto con estas pautas son claves para el objetivo de la dinámica.

El grupo hará la ruta en base al plano entregado y tendrá marcados los puntos donde están los habituales alimentos.

A partir de ese momento la experiencia que se viva, el proceso que se genere, es lo importante.

Al final de la ruta, y tras el consabido aseo, descanso, etc. se hará una sesión de reflexión en profundidad, donde se hará una toma de conciencia del proceso y las conexiones de lo experimentado con su realidad cotidiana. El educador dinamizará la reflexión, señalará los momentos claves que ha observado durante la ruta y confrontará con aquellos aspectos que han ocurrido en la ruta y están relacionados con sus funcionamientos personales y grupales en lo cotidiano.

Tiempo:

Al menos un día entero.
Lo más indicado dos días (noche incluida)

Materiales:

Planos ruta.
Brújula.
Móviles.
Cantimploras,...
Cámara de video.
TV.

**Aspectos a tener en cuenta:**

Cuidado de la motivación
Claridad en la propuesta
Ser estricto con las normas
Atención a todo lo que ocurre en la ruta
Calidad del momento reflexivo
Busqueda de conexiones con la vida cotidiana
Sintetizar el aprendizaje.
Resaltar aspectos tanto positivos como negativos.



23.- ROL PLAYING

Síntesis de la dinámica:

Se trata de una dinámica para introducir nuevas habilidades en el manejo de sus relaciones sociales.

Para qué situaciones:

Cuando las habilidades sociales de los miembros del grupo son deficitarias y generan conflictos internos o externos.

Qué intenta trabajar:

Habilidades sociales

Desarrollo:

Se presenta la dinámica y las normas. Se hace una lluvia de ideas sobre situaciones posibles a trabajar (reales). Se escoge una situación por consenso.

El que inicialmente la ha propuesto toma el rol central. Elige los otros “actores de la situación”. Explica en profundidad la situación. Los actores se ponen en la piel y en el momento. El resto, incluidos los educadores hacen de observadores. (Fijarse en lo verbal, lo no verbal, lo situacional,...)

La interpretan en el centro tal y como ocurrió u ocurre normalmente.

Opcionalmente se puede grabar en video para luego “autoobservarse” y obtener aprendizajes.

Los educadores paran la interpretación en el momento que consideren que ya han salido aspectos trabajables. (no más de 3-4 minutos)

Se recoge cómo se han sentido los actores.

Los observadores dan un feedback positivo (esto ha estado bien pero deberías mejorar en ...).

Los educadores moldean también (dan pautas) y si es necesario modelan (hacen ellos de actor central).

Se repite la secuencia dos o tres veces.

Se cierra la sesión con una evaluación.

Situaciones a hacer rol playing

- Te enteras de que alguien del grupo ha “txismorreado” algo sobre ti
- Alguien del grupo no te ha devuelto algo que le prestaste
- No hay acuerdo sobre que hacer una tarde de sábado.
- Una bronca en la calle con un adulto.
- Alguien te hace una broma pesada....

Tiempo

90 minutos

Materiales

Una sala apropiada, amplia., que permita movilidad.

Cámara de video opcional y TV

Aspectos a tener en cuenta

Utilizar un espacio amplio que permita diferenciar una zona para “interpretar” otra para dialogar en grupo.

Cuidar que las situaciones no estén demasiado “calientes”, recientes. Cuidar que los feedbacks sean positivos. Moldear de forma escalonada, poco a poco. Si se modela que no quede demasiado lejos de lo que pueden alcanzar ellos.



24.- VIDEO FORUM

Síntesis de la dinámica:

Visionado de una película que trata una temática de interés para el grupo y debate o dinámicas posteriores en torno a la misma.

Para qué situaciones:

Cualquier grupo y situación

Qué intenta trabajar:

Según la necesidad detectada en el grupo.

Desarrollo:

Se selecciona una película que trate aspectos que son importantes para la realidad y el momento del grupo. Estos temas pueden ir desde la vivencia de la sexualidad, a los consumos de drogas, a los conflictos interpersonales, la violencia, etc.

Se adjunta un listado de películas con las temáticas que se abordan que puede servir de guía. A partir del visionado se trata de crear un debate abierto directamente o realizar alguna sencilla dinámica (brainstorming de moralejas, debates en pequeños grupos,...) que ayude a relacionar u obtener aprendizajes sobre lo que la película ha querido transmitir.

Tiempo:

2 horas y media

Materiales:

DVD
TV
Pizarra

Aspectos a tener en cuenta

Elegir bien la película.
Visionar los educadores antes.
Pensar cómo se va a facilitar la reflexión
Seleccionar una película que logre mantener la atención del grupo durante toda la proyección.
Sino es preferible seleccionar fragmentos de la película y trabajar solo sobre ellos.
Proyectar la película solamente al grupo (no hacer una proyección abierta)

Materiales de apoyo.

Listado de películas y sinopsis.



GUÍA DE PELÍCULAS

TITULO Billy Elliot <i>"Billy Elliot"</i> TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR Stephen Daldry	TEMA Soledad Igualdad de oportunidades y coeducación
SINOPSIS Durham, norte de Inglaterra, durante una huelga minera en 1984. Billy Elliot es un niño de once años que vive con su padre, un minero viudo, su hermano y su abuela. Un día a la semana, junto a sus compañeros de colegio, asiste a clases de boxeo en un viejo gimnasio en el que también se imparten clases de danza para las niñas de la comunidad. Billy se siente cada vez más atraído por el baile y la profesora de ballet, la señora Wilkinson, aprecia enseguida su talento. Contra la voluntad de su padre y de su hermano, que creen que el baile es cosa de niñas, decide preparar a Billy para las pruebas de ingreso de la academia de baile más prestigiosa de Inglaterra, la Escuela Real de Ballet de Londres.	
NOTAS - Este fragmento pertenece a unas declaraciones del director cuando le preguntaron sus motivos para dirigir Billy Elliot: "Creo que la gente se identifica fácilmente con una historia de lucha de cualquier persona, en este caso un niño que busca una forma de expresarse ante unas circunstancias difíciles". Una vez visionada la película, comentar en clase cuáles son las circunstancias difíciles a las que se refiere el director del filme. - Comentar y analizar los conceptos y valores que expone la película: defensa de las propias ideas y convicciones, tolerancia y amistad, a partir de la identificación de los espectadores con la lucha de Billy Elliot por conseguir hacer realidad el sueño de su vida. - Establecer un debate para comentar el hecho de que todavía hoy hay actividades destinadas a los chicos, como jugar al fútbol, y otras a las chicas, como saltar a la cuerda. ¿Por qué existe esta separación de actividades? ¿A cuántas chicas de la clase les gusta jugar a fútbol? Y ¿a cuantos chicos les gusta bailar o saltar a la cuerda? ¿Qué motivos tienen para elegir una u otra actividad? - Analizar y valorar la estructura narrativa del filme con la oposición que se establece entre la victoria de Billy Elliot y la derrota de la huelga de mineros.	



TITULO ¿A quién ama Gilbert Grape? <i>¿What's eating Gilbert Grape?</i> TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR Lasse Hålstrom	TEMA Igualdad de oportunidades y coeducación
SINOPSIS Gilbert es un chico que vive en Endora, un pequeño pueblo de Estados Unidos, con una familia imposible compuesta por una madre desmesuradamente obesa que no se atreve a salir de casa, dos hermanas superficiales y frívolas, y un hermano pequeño discapacitado al que debe vigilar constantemente. Al enamorarse de una chica de la ciudad, la monótona vida que Gilbert llevaba hasta el momento cambia totalmente.	
NOTAS - Definir las características personales de Gilbert Grape y contraponerlas a las que presentan habitualmente los héroes de las películas. - Describir con detalle las relaciones que tiene Gilbert con su madre, con su hermano y hermanas y analizar los sentimientos de ambivalencia que experimenta el joven hacia ellos. - Describir el acercamiento que tiene lugar entre Gilbert y Becky, la chica de la caravana. Explicar las cosas que tienen en común y las características de su amistad. ¿Qué importancia tiene la chica en la vida de los hermanos? - Imaginar la continuación de la vida de Gilbert a partir del final de la película. ¿Cómo seguirá la relación entre él y Becky? ¿Cómo evolucionará la relación entre los hermanos? ¿Cómo se transformará la vida de la población?	



TITULO Barrio TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR Fernando León de Aranoa	TEMA El grupo de iguales
SINOPSIS Tres adolescentes de quince años, Javi, Manu y Rai, tienen que pasar las vacaciones de verano en su barrio situado en la periferia de Madrid. Sin dinero ni chicas con quienes hablar, pasan el día en la calle, contándose sus problemas e ilusiones. Toda la película se estructura a partir del contraste entre lo que imaginan y lo que en realidad tienen. El anuncio de una agencia de viajes que muestra las maravillosas playas exóticas o la moto náutica que gana Rai en un concurso de yogures son algunos de los elementos utilizados por el director para mostrar la distancia que existe entre lo que desean y lo que pueden conseguir. La necesidad de construir una ilusión para dar sentido a sus vidas se presenta como la única alternativa posible para sobrevivir en el mundo que les ha tocado vivir.	
NOTAS - Reconocer las particularidades de los tres protagonistas y analizar su situación personal y familiar. - Considerar las diferencias sociales existentes en nuestra sociedad. - Relacionar las preocupaciones y las ilusiones de los tres protagonistas con la de otros jóvenes de diferente clase social. - Identificar los recursos utilizados en la película para expresar la diferencia entre deseos y posibilidades. - Valorar la perspectiva crítica del filme como testimonio de una realidad social que generalmente se ignora. - Determinar los conflictos sociales que expresa el filme a través de las vivencias de los protagonistas.	



TITULO Felices dieciseis <i>"Sweet Sixteen"</i> TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR Ken Loach	TEMA Igualdad de oportunidades y coeducación
SINOPSIS Liam va a cumplir dieciséis años en unos días. Su madre, Jean, que está en la cárcel, saldrá a la calle a tiempo para celebrar el cumpleaños de su hijo. Liam sueña con una vida familiar que nunca ha tenido, lo que significa crear un lugar seguro para su madre, su hermana Chantelle y para él mismo, fuera del alcance de Stan, el novio de Jean, y de su propio abuelo, un ser mezquino. Pero para ello antes tiene que conseguir dinero.	
NOTAS - Comentar y analizar los conceptos y valores que expone la película: adolescencia, marginación, drogas, delincuencia, etc. - Valorar los sentimientos y los principios éticos que mueven al joven protagonista de la película, Liam, y analizar su evolución a lo largo de la historia y las relaciones que mantiene con sus familiares y amigos. - Considerar las duras condiciones de vida de la familia de Liam y de sus familiares y amigos, y extrapolar los resultados obtenidos a nuestra realidad más inmediata. - Conocer y enumerar los rasgos principales (organización social, formas de vida, oposición campo/ciudad, cultura, trabajo) de la sociedad escocesa actual de clase baja a partir de la historia descrita en el filme.	



TITULO Fucking Åmål <i>"Fucking Åmål"</i> TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR Lukas Moodysson	TEMA Soledad Igualdad de oportunidades y coeducación Heziketa afectivo sexuala
SINOPSIS Amal es una tranquila y aburrida ciudad de Suecia. Agnes pronto hará dieciséis años, no tiene amigos ni amigas y está secretamente enamorada de Elin, la chica más popular del instituto. El día de su cumpleaños, Elin le da un beso en los labios por una apuesta, pero no tardará en admitir que este beso le ha hecho sentir algo más.	
NOTAS - Debatir en clase sobre los conceptos y valores que expone la película: libertad de opción sexual, intolerancia, prejuicios, relación entre compañeros y compañeras, relación con los padres y madres, etc. - Hacer un retrato de los personajes: enumerar los sentimientos, pensamientos y acciones que desarrollan cada uno de ellos. - Proponer por escrito una continuación de la película. Libre aportación de nuevos personajes y situaciones, pero manteniendo el deseo de las dos protagonistas.	



TITULO Quiero ser como Beckham <i>"Bend it like Beckham"</i> TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR Gurinder Chadha	TEMA Igualdad de oportunidades y coeducación Interculturalidad
SINOPSIS Jess, una chica de origen paquistaní, vive bajo las presiones de su familia que pretende que siga las tradiciones y encuentre un buen marido. Pero ella tiene otro sueño: quiere ser jugadora de fútbol. Gracias al apoyo de su amiga Jules conseguirá entrar en un equipo femenino y jugará en competiciones. Este hecho desencadena un grave enfrentamiento con su familia, ya que ésta considera que una chica hindú no puede practicar este deporte.	
NOTAS - Valorar en el aula la representación de las dos protagonistas. ¿Las llamarían heroínas?, ¿cómo se definiría una heroína?, ¿Recuerdan otra película donde las protagonistas sean chicas? Valorar conjuntamente cómo la directora ha decidido representarlas. - Comentar en voz alta entre toda la clase cuáles son los obstáculos que se encuentran las dos protagonistas para conseguir su sueño. El tema central de la película es la fuerza de voluntad de Jules y Jess para realizar su proyecto de vida pese a los impedimentos sociales con los que se encuentran. Estos obstáculos están contruidos por prejuicios sexistas y no por relativismos culturales o intergeneracionales. ¿Por qué sus familias están en contra de que jueguen a fútbol? Sus compañeros y compañeras, ¿las apoyan?, ¿les resulta fácil explicar por qué motivo han decidido jugar a fútbol? - Reflexionar sobre si la vida de las dos protagonistas es un ejemplo de nuestra sociedad o si se trata de la representación de un modelo en el que nos podemos inspirar. Se podría decir que el final de la película es un final feliz: las dos protagonistas no sólo consiguen que sus familias acepten su vocación sino que ganan una beca para jugar profesionalmente en los Estados Unidos. ¿En nuestra ciudad hay algún equipo de fútbol profesional femenino?, ¿Conoces el nombre de alguna jugadora de fútbol?, ¿y el de alguna deportista de élite?, ¿por qué conocemos a tan pocas?	



TITULO El Bola TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR Acheró Mañas	TEMA Igualdad de oportunidades Maltrato físico
SINOPSIS El Bola es un chico de 12 años que vive en una atmósfera violenta y sórdida. Su padre lo maltrata física y psicológicamente, y él esconde avergonzado su situación familiar que lo incapacita para relacionarse y comunicarse con los otros chicos de su clase. La llegada de un nuevo compañero, Alfredo, con el que descubre la amistad, le ofrecerá la posibilidad de conocer una realidad familiar muy diferente a la suya. Con la ayuda de Alfredo y de sus padres, el Bola será capaz de aceptar y de enfrentarse a su situación.	
NOTAS - Comentar y analizar los conceptos y valores que expone la película: amistad, solidaridad, valor, defensa de las propias ideas y convicciones, etc. - Conocer la existencia de casos de maltratos infantiles en nuestra sociedad; analizar sus causas y consecuencias, y valorar los mecanismos legales y sociales que tenemos a nuestro alcance para evitarlos y denunciarlos. - Considerar las principales características de los barrios periféricos de las grandes ciudades, así como la situación familiar, escolar y personal de muchos de los niños que viven en ellos, y valorar la repercusión de determinados contextos en la personalidad de los niños. - Elaborar una lista con los personajes principales de la película en función de su manera de pensar, sus ideas y su evolución a lo largo de la historia. Identificar las actitudes que ejemplifica cada uno de ellos y destacar sus convicciones, sus motivaciones y sus miedos en relación al desarrollo de la acción. - Valorar la importancia de la infancia y la adolescencia en la formación de la personalidad de los hombres y las mujeres.	



TITULO Semillas de rencor <i>"Higher Learning"</i> TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR John Singleton	TEMA Presión de grupo
SINOPSIS La célebre Universidad de Columbus no es precisamente un templo del saber. La leyenda de la película cuenta: 16.000 estudiantes, 33 nacionalidades, 6 razas, 2 sexos, 1 campus. Allí, tres jóvenes recién llegados se enfrentan, en su primer año de carrera, a una bomba a punto de explotar. Nazismo, lesbianismo, violencia y racismo, hacen correr el odio en las aulas y convierten la universidad en campus de batalla. En Columbus todos tienen un objetivo común: sobrevivir en la jungla.	
NOTAS - Analizar los diferentes tipos de relaciones que muestra la película, entre jóvenes, entre jóvenes y adultos. Enmarcar el tipo de situación en los que aparece cada uno de los personajes. - Identificar los diferentes grupos de jóvenes y definir las características de cada grupo; reglas, ritos de entrada... - En la película podemos destacar la figura de cierto líder; ¿qué tipo de líder es? Enumerar los aspectos positivos y negativos de dicho líder. Destacar los valores del mismo. - En algunas escenas se puede apreciar el factor de la presión de grupo. Comentar dichas situaciones y establecer características de este tipo de situaciones. - Toma de decisiones: En determinado momento un personaje debe tomar una decisión, ¿qué pasos sigue?	



TITULO El indomable Will Hunting <i>"Good Will Hunting"</i> TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR Gus Van Sant	TEMA Igualdad de oportunidades y coeducación El grupo de iguales y reparto de roles
SINOPSIS Will Hunting tiene 20 años y se gana la vida fregando los pasillos de una universidad a la que nunca ha asistido como alumno. Su tiempo libre lo pasa con sus amigos en los suburbios de Boston. Con ellos Will se siente cómodo y puede manifestar su carácter impulsivo y desafiante mientras pasa casi todo su tiempo en la calle. Pero tras esta actitud inconformista se esconde otro Will, un joven genio matemático que desaprovecha su talento arrogantemente. El conflicto que se plantea entre su carácter rebelde y la admiración que provoca su inteligencia prodigiosa, lo obliga a él mismo y a todos quienes le rodean a tomar decisiones importantes que van a trascender en sus vidas.	
NOTAS - Explicar qué significa ser superdotado. Cuáles son sus riesgos y cuáles sus beneficios como calidad anómala y excepcional entre los humanos. ¿Ser superdotado implica necesariamente materializar la capacidad cerebral en alguna asignatura en concreto? - Enumerar los personajes más relevantes del filme y describir sus valores y su actitud. Relacionar cada personaje con su papel en el filme, ¿por qué Will tiene este conflicto vital?, ¿quién ayuda a resolver el caos emocional de Will?, ¿cómo recibe Will sus ayudas?, ¿de quién estima Will más las opiniones?, ¿todos le dicen lo mismo o cada uno incide en un aspecto diferente de la vida? - Identificar cuáles son los pasajes del filme que mejor describen al protagonista y su problemática (diálogos, escenas concretas). Hacer un análisis técnico y genérico (cómo actúa el actor, qué importancia tiene el guión, la importancia de la fotografía, de la música, del movimiento y ubicación de la cámara, etc.) - La película plantea muchos conflictos ¿cuál es el mensaje final del filme?, ¿reconocemos los conflictos de la película como posibles y verosímiles, o pertenecen a un mundo imaginario y ajeno a nuestra realidad? - Aprovechar el visionado del filme para conocer las distintas arquitecturas de la ciudad y cómo éstas describen muy a menudo la manera de vivir en los distintos barrios, ¿en qué barrio vive Will? Describirlo recordando las distintas imágenes del filme, ¿se insiste más en mostrar el interior de su casa o por el contrario se recrea más en los parques o zonas exteriores? En contraposición, ¿dónde vive Skylar, su compañera?, ¿qué aspectos de su vivienda o su barrio se muestran más? De los dos barrios y su manera de filmarlos, ¿cuál nos proporciona una sensación más confortable?	



TITULO Ciudad de Dios <i>"Cidade de Deus"</i> TITULO ORIGINAL	
DIRECTOR Fernando Meirelles y Kátia Lund	TEMA Igualdad de oportunidades
SINOPSIS Ciudad de Dios, adaptación de la novela homónima de Paulo Lins, retrata la aparición y el crecimiento del crimen organizado en Cidade de Deus, un suburbio pobre y miserable de Río de Janeiro, entre finales de los años 60 y principios de los 80. El narrador y principal protagonista de la historia es Buscapé, un joven de color demasiado frágil y tímido para dedicarse a la delincuencia y a la vida criminal, pero con suficiente talento como para conseguir el éxito trabajando de fotógrafo periodístico. A través de sus ojos, contemplamos la vida, las peleas, el amor y la evolución de unos personajes, los destinos de los cuales, marcados por las armas, las drogas y la violencia, se alejan y se cruzan con el paso de los años.	
NOTAS -Debatir sobre algunos de los temas presentes en el filme: la situación de los niños y adolescentes en la favela, la miseria y el subdesarrollo que sufren muchos países del tercer mundo, la aceptación de la violencia, el narcotráfico, la aparición del crimen organizado, la corrupción policial. Establecer la relación entre todos estos factores. - Analizar y valorar la estructura narrativa del filme, ambientada en tres momentos históricos, años 60, 70 y 80, claramente diferenciados, tanto por cuestiones argumentales como formales. Y observar como se estructuran y enlazan la multitud de historias y personajes que se van interrelacionando hasta llegar al desenlace final. - Analizar los recursos estilísticos para representar el mundo de la favela (movimientos de cámara, ralentizaciones, ritmo del montaje, música, iluminación, composición los encuadres, etc.) - Analizar los personajes principales y destacar las convicciones o falta de escrúpulos, sus motivaciones, sus miedos y sus actitudes en relación con el desarrollo de la acción. - Estudiar la situación de las favelas de Brasil y de otros países pobres. - Analizar los tipos de violencia que aparecen en el filme, cultural, estructural y física, y cómo se relacionan entre sí.	



OTROS TÍTULOS INTERESANTES

<i>Pelicula</i>	<i>Titulo original</i>	<i>Director</i>	<i>Tema</i>
<i>Oriente es oriente</i>	<i>East is east</i>	<i>d. o'donnell</i>	<i>Igualdad de oportunidades</i>
<i>Eduardo Manostijeras</i>	<i>Edward Scissorhands</i>	<i>t.burton</i>	<i>Soledad</i>
<i>Rebelde sin causa</i>	<i>Rebel Without A Cause</i>	<i>n. ray</i>	<i>Rebeldía-Soledad</i>
<i>The wonders</i>	<i>That Thing You Do</i>	<i>Tom Hanks</i>	
<i>Rebeldes</i>	<i>The Outsiders</i>	<i>f.f.coppola</i>	
<i>Krampack</i>	<i>krampack</i>	<i>c. gay</i>	
<i>La vida de Jesus</i>	<i>La vie de Jésus</i>	<i>b. dumont</i>	<i>Delincuencia juvenil</i>
<i>El Odio</i>	<i>LA HAINE</i>	<i>m.kassovits</i>	
<i>Cuenta conmigo</i>	<i>Stand by me</i>	<i>r. reiner</i>	
<i>La escurridiza o como esquivar el amor</i>	<i>L'esquive</i>	<i>Abdellatif Kechiche</i>	
<i>Las alas de la vida</i>	<i>Lilja 4ever</i>	<i>Lukas Moodysson</i>	<i>Prostitución juvenil</i>
<i>Requiem por un sueño</i>	<i>Requiem for a dream</i>	<i>Darren Aronofsky</i>	<i>Consumo de drogas</i>
<i>American Beauty</i>	<i>American beauty</i>	<i>Sam Mendes</i>	
<i>Spun</i>	<i>Spun</i>	<i>Jonas Akerlund</i>	
<i>Las reglas del juego</i>	<i>The Rules of Attraction</i>	<i>Roger Avary</i>	
<i>Trainspotting</i>	<i>Trainspotting</i>	<i>Danny Boyle</i>	<i>Consumo de drogas</i>
<i>Thirteen</i>	<i>Thirteen</i>	<i>Catherine Hardwicke</i>	<i>Consumo de drogas</i>
<i>7 virgenes</i>		<i>Alberto Rodríguez</i>	<i>Delincuencia juvenil</i>
<i>"El señor de las moscas"</i>	<i>Lord of the flies</i>	<i>Harry Hook</i>	<i>Reparto de roles</i>
<i>"Africa"</i>		<i>Alfonso Ungría</i>	
<i>"El club de los poetas muertos"</i>	<i>"Dead Poets Society</i>	<i>Peter Weir</i>	<i>La pertenencia al grupo</i>
<i>"La Juani"</i>		<i>Bigas Luna</i>	
<i>Los chicos del barrio</i>		<i>John Sigleton</i>	
<i>Glue</i>		<i>Alexis Dos Santos</i>	
<i>Kids</i>	<i>Kids</i>	<i>Larry Clark</i>	
<i>Bully</i>	<i>Bully</i>	<i>Larry Clark</i>	
<i>Perversion</i>	<i>Ken Park</i>	<i>Larry Clark</i>	
<i>El regreso a las cavernas</i>	<i>The caverman</i>	<i>Larry Clark</i>	



<i>Al final del Edén</i>	<i>Another day in Paradise. Kids 2</i>	<i>Larry Clark</i>	
<i>Wassup Rockers. Los nuevos guerreros</i>	<i>Wassup Rockers</i>	<i>Larry Clark</i>	<i>La pertenencia al grupo</i>
<i>Quadrophenia</i>		<i>Franc Roddam</i>	<i>La pertenencia al grupo</i>
<i>27 horas</i>		<i>Montxo Armendariz</i>	
<i>Coach carter</i>		<i>Thomas Carter</i>	
<i>La vida en juego</i>		<i>Phil Joanou</i>	
<i>Fresh</i>		<i>Boaz Yakin</i>	
<i>Mentes peligrosas</i>		<i>John N. Smith</i>	
<i>Historias del Kronen</i>		<i>Montxo Armendariz</i>	
<i>Guerreros de antaño</i>		<i>Lee Tomahori</i>	
<i>American history X</i>		<i>Tony Kaye</i>	
<i>Hurricane streets</i>		<i>Morgan Freeman</i>	
<i>Las mujeres de verdad tienen curvas</i>		<i>Patricia Cardoso</i>	
<i>Elephant</i>		<i>Gus Van Sant</i>	
<i>La ley de la calle</i>		<i>Francis Ford Coppola</i>	
<i>Bailame el agua</i>		<i>Josetxo San mateo</i>	
<i>Secretos y mentiras</i>		<i>Mike Leigh</i>	
<i>Radio favela</i>		<i>Helvecio Ratton</i>	
<i>El club de los 5</i>		<i>John Hughes</i>	



HERRAMIENTA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS GRUPALES

EVALUACIÓN DE LOGROS

1.- Conciencia del tipo de relaciones interpersonales que establecen.									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ningun miembro es consciente del tipo de relaciones que establecen dentro del grupo pese a que algunas de ellas sean dañinas para alguno/s de sus miembros.								Los miembros tienen una visión clara de cuales son los tipos de relación que tienen entre ellos y diferencian cuales les son beneficiosas y cuales no.	

2.- Identificación de capacidades personales para establecer relaciones sociales.									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ningun miembro tiene identificadas sus capacidades, habilidades y potencialidades para establecer relaciones sociales								Los miembros tienen identificadas sus capacidades, habilidades y potencialidades para establecer relaciones sociales	

3.- Identificación de puntos débiles personales para establecer relaciones sociales									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ningun miembro tiene identificados sus puntos débiles, déficits, etc para establecer relaciones sociales								Los miembros tienen identificados sus puntos débiles, déficits, etc para establecer relaciones sociales	



4.- Nivel de apoyo emocional interpersonal en el grupo.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No se perciben entre ellos como apoyo emocional en momentos de dificultad de alguno de los miembros. Incluso puede decirse que algunas relaciones intragrupo pueden considerarse como maltrato emocional.								Habitualmente se dan apoyo emocional entre ellos cuando algun miembro lo requiere. El grupo le aporta contención y le da orientaciones positivas.	

5.- Nivel de apoyo material/instrumental.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No se dan apoyo material (préstamo de objetos escolares, o de ocio, ropa, ...) ni para realizar juntos actividades más o menos formales (practicar deportes colectivos juntos, enseñar destrezas, apoyar en estudios,...)								Se dan apoyo material (préstamo de objetos escolares, o de ocio, ropa, ...) y se asocian para realizar actividades más o menos formales (practicar deportes colectivos juntos, enseñarse destrezas, apoyarse en estudios)	



6.- Equilibrio apoyo dado-apoyo recibido entre los miembros del grupo..									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Se dan muy poco apoyo entre ellos y /o es solo de uno de los miembros hacia el resto.								Se dan apoyo entre ellos y está equilibrado lo que cada uno aporta y recibe.	

7.- Diversidad de actividades que realizan juntos.									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Realizan muy pocas actividades juntos, salvo "estar" .								Hacen actividades juntos frecuentemente son variadas y positivas.	

8.- Estabilidad temporal de los miembros en el grupo.									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Es un grupo donde frecuentemente se incorporan nuevos miembros y frecuentemente salen, o continuamente se fragmenta y vuelve a reagruparse.								Es un grupo consolidado en el tiempo. La mayor parte de los miembros pertenecen al grupo desde hace más de dos años.	



9.- Heterogeneidad y apertura a relaciones con otros grupos del entorno									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Es un grupo hermético que no se relaciona con ningún otro grupo o esporádicamente con alguno de similares características.								Es un grupo que mantiene relaciones con otros grupos y estos son diversos.	

10.- Habilidades del grupo para relacionarse con otros iguales que no son del entorno.									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Es un grupo hermético que no tiene habilidades para relacionarse con grupos de desconocidos.								Es un grupo que tiene facilidad para relacionarse con grupos desconocidos.	

11.- Nivel de presión grupal y gregarismo.									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Existe una gran presión grupal y/o un liderazgo machacante. El grupo tiene un comportamiento totalmente gregario.								En el grupo se acepta y respeta la autonomía y las decisiones individuales.	



12.- Capacidad de empatía de los miembros.									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
En la mayor parte del grupo la capacidad de empatizar con las situaciones y necesidades del otro son nulas.								La mayor parte del grupo es sensible a las necesidades de los demás.	



Bibliografía

- Trabajo social con grupos: Fernández García-López Peláez. (2006)
- Psicología social: Morales-Huici. (2000)
- Juegos cooperativos y creativos: Garaigordobil-Landazábal. (2004)
- Inteligencia emocional. Aplicaciones educativas: Vallés Arándiga-Vallés Tortosa. (2.000)
- Técnicas de grupo. José Pedro Espada. (2005)
- Juegos de interacción para adolescentes, jóvenes y adultos. Klaus W. Vopel. (1997)
- La educación en la responsabilidad: Escámez-Gil. (2001)

Autores

Pilar Azpeitia González
Oihana Galaradi Ogallar
Carlos Arguilea Azpiroz



Zubiurre 30, behea
20013 • Donostia
Telf. 943 32 67 84

www.gazteforum.net
gf@gazteforum.net