

DINÁMICAS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

JUEGO DE ROLES: FICHA TIPO

1. DEFINICION: Pretende hacer vivir experimentalmente una situación o acción en la que se pueden encontrar las personas participantes. Se trata de vivencias no sólo intelectualmente, sino también con los sentimientos y el cuerpo.

2. OBJETIVOS: Proyectarse en los papales planteados, comprenderlos, percibir emociones. Desarrollar cohesión y confianza en el grupo. Incrementar la confianza personal. Desarrollar la creatividad y mejorar soluciones de problemas o acciones planteadas.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, Unas personas "actuarán" y otras harán de observadoras de los roles.

4. MATERIALES: El mínimo posible para evitar el peligro de teatralización.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Dependen de los objetivos, de dónde se ponga el énfasis. Han de ser suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir el control del animador/a y la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar el tomárselo a broma. ¡Ojo, no obstante, con el exceso de realismo! El peligro complementario a la teatralización es caer en el psicodrama.

El animador puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada: todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. Puede hacerse sólo al final (lo habitual) o en otros momentos de la dinámica.

6. DESARROLLO:

- a) Precisión de detalles (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices,).
- b) Enumeración y explicación de los roles y de la función de observadores/as.
- c) Asignación de los roles a personas y elección de observadores/as (al menos uno/a por rol).
- d) Tiempo de preparación a los actores/as para meterse en su rol. Consignas a los/as observadores/as.
- e) Señal de inicio. El animador/a velará a partir de entonces por el exceso de realismo, los "accidentes", la teatralización,
- f) ¡Alto! Evaluación.
- g) Volver a jugar si se quiere y, si es necesario, modificar los roles.

7. EVALUACIÓN:

Objetivos: estructurar lo vivido, organizar los elementos aportados por cada persona, y reflexionar sobre los roles. Exige tiempo, pero es lo fundamental.

Mecanismo:

1- Relato de quien/es hacían la observación general. Descripción "objetiva", cronológica (no emocional) del desarrollo. Enfriará emociones y permitirá situar vivencias personales en el conjunto de la acción. puede haber más de un relato.

2- Relato/informe de quienes actuaron. Todos/as y cada uno/a de los roles o grupos de roles expresan sus vivencias, sentimientos,....

3- Relato/evaluación de los/as observadores/as de roles concretos. Su evaluación se refiere a roles, nunca a personas. Es importante intentar captar los momentos claves del desarrollo de cada rol, el tránsito de una frase a otra, los cambios de actitudes e influencias de ellos, las emociones,

8. NOTAS: El juego de roles es un "laboratorio". Nadie debe participar si no lo desea., la teatralización puede hacerlo inútil, pero difícilmente peligroso; el que se convierta en psicodrama puede complicar las cosas.

225. COLLAGE

226. SILENCIO

228. EL PARTIDO

229. TELARAÑA

230. AGUANTAR EL MURO

231. CONFLICTO DE NÚMEROS

232. GEMO

225. COLLAGE

1. DEFINICION: Se trata de un juego de roles en el que el grupo - clase es dividido en tres grupos. Cada uno de ellos tiene unas consignas propias, pero una común que consiste en ver cuál de es el mejor trabajo de los realizados por los tres ante una misma propuesta. Se encontrarán con que no hay material suficiente para hacerlo los tres.

2. OBJETIVOS: Analizar las actitudes y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase, a partir de 5 años.

4. MATERIALES: 4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista atrasada.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: (aquello que se dice a todos/as)

Sólo se podrá utilizar el material que el/la animador/a coloque en la mesa central. Se divide al grupo en 3 subgrupos de igual número de personas y un cuarto de 3 observadores/as (1 por grupo). Cada uno de ellos tiene 20 minuto para realizar un collage que represente, por ejemplo las cuatro estaciones del año. Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado al menos el título. Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador/a. Se trata de ver, qué grupo lo hace mejor.

6. DESARROLLO: Una vez dadas las consignas generales y dividido el grupo se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que se organicen y dar los roles específicos de cada subgrupo, comenzando por los de los observadores/as. hay que hacer especial hincapié en que nadie se puede salir del rol asignado. Una vez explicados a cada subgrupo, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.

7. EVALUACIÓN: Primero se debe hacer una rueda en la que cada uno/a SIN ENTRAR EN DEBATE cuente cómo se ha sentido, SOLO SENTIMIENTOS.

Después los/as observadores/as cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el gran grupo cuál era la consigna específica del grupo que observaba.

A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se dan en un ambiente de competición: ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violenta, pasiva, no violenta, ...? ¿qué reacciones han generado? ¿Qué tipo de respuestas pueden ser efectivas para hacer "lo que es justo"? ¿a quién sirve competir y a quién cooperar?.

Es habitual que en el transcurso del juego puedan surgir situaciones fuertes, incluso la creación de verdaderos ejércitos o fuerzas armadas para defender "la propiedad (el mural único), que pueden dar mucho juego en la evaluación. No obstante, es importante dejar claro que en el debate hablamos de roles que han jugado una persona y no de esas personas. Así mismo, es importante que nadie se quede mal o como algo negativo. El/la animador/a habrá de procurar que todas las cosas salgan durante la evaluación y sirvan para enriquecer el debate.

8. NOTAS:

OBSERVADORES/AS: no interviene para nada. Toma nota de todo lo que ocurra: estrategia que elabora el grupo, forma de organizarse, relaciones entre ellos/as, roles que asumen, frases significativas, ...

1º GRUPO: su objetivo es **ganar** por encima de todo. Para ello les está permitido cualquier cosa. **No cooperan** con los otros grupos y no deben arriesgarse a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el suyo.

2º GRUPO: trabajan en su collage sin meterse con nada ni con nadie y mientras no encuentren dificultades. Su postura es **rehuir** las dificultades o **conflictos**. Nunca se enfrentan. Ante órdenes o agresiones, su postura es la **sumisión y el acatamiento**. Mientras no se metan con ellos continuarán trabajando.

3º GRUPO: su consigna principal es que **todo grupo tiene derecho a realizar el mural**. Deberán afrontar los **conflictos de forma positiva**.

226. SILENCIO

1. DEFINICION: Se trata de un juego de roles sobre un conflicto en una aula.

2. OBJETIVOS: Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Favorecer la observación y la capacidad de saber ponerse en el lugar del otro/a.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo en subgrupos de tres personas: una hará de observadora, otra de maestra y otra de alumna.

6. DESARROLLO: El escenario es una clase. El maestro/a llama al alumno a la pizarra para hacer un ejercicio o algo similar. El alumno/a no responde. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas de cada rol (ver notas).

Después de unos 10 minutos se procede a la evaluación. Tras ésta se puede volver a repetir una o dos veces sólo con una pareja y el resto del grupo como observador, para intentar posibles soluciones u otras formas de enfrentar el conflicto.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿sabes qué sentía el otro/a? ¿Cuál es el/los conflictos/s? ¿Qué situaciones se han dado? Lluvia de ideas sobre posibles actitudes a adoptar. Selección de ellas.

8. NOTAS:

MAESTRO/A: el alumno/a al que llama nunca ha dado "problemas". Le ha llamado tres veces y no ha habido la más mínima respuesta. Tendrá que intentar que salga o bien que le responda, ya que es una situación incómoda ante la clase.

ALUMNO/A: la noche anterior ha habido una fuerte disputa familiar en tu casa. La situación es muy tensa y sólo tienes ganas de llorar, pero no has tenido más remedio que asistir a clase. Has oído tu nombre, pero sabes que si sales a la pizarra no podrás aguantar las lágrimas. Sólo darás expiaciones si alguien sabe ser cercano, inspirarte confianza y llegar a ti.

228. EL PARTIDO

1. DEFINICION: Se trata de un juego de roles sobre un conflicto de discriminación sexista en el deporte.

2. OBJETIVOS: Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Aprender a respetar la diferencia y a superar las discriminaciones por razones de sexo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo - clase en tríos: uno hará de observadora, otro de niño y otro de niña. Irán invirtiendo sus papes a una señal del animador.

6. DESARROLLO: El escenario es el patio de un recreo. Una niña pide al capitán entrar en el equipo de futbito de su clase, que hasta ahora siempre ha sido sólo de niños. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol:

- **Capitán:** sabes que ella juega bien, pero piensas que el fútbol de los chicos no es igual al de las chicas. Ella no tendría la fuerza necesaria para jugar como vosotros. Además, ¿qué te dirían los demás chicos de tu equipo y de otros equipos si dejaras que entrara?

- **Chica:** llevas tiempo jugando al fútbol con las chicas, pero piensas que no tiene porque seguir habiendo equipos de chicas o chicos, que pueden ser mixtos. En tu barrio ya has jugado muchas veces con los chicos y siempre has metido o cedido buenos goles como delantera. No estás dispuesta a permitir que no te dejen entrar al equipo por el hecho de ser chica, en lugar de por tu capacidad de jugar al fútbol.

Después de 5-10 minutos se puede invitar a cambiar los roles y comenzar de nuevo. sí otra vez hasta que todos/as hayan pasado por los tres roles.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes que sentía el otro/a? ¿Cómo te sentirías si te niegan hacer aquello que quieres por el hecho ser mujer, hombre, blanco, negro, ...? ¿Sabes de situaciones en la vida real en que ocurra esto?.....

Si llegáis a un acuerdo de formar un equipo de chicas y chicos y sois seleccionados para un certamen con otros colegios en el que dicen que no pueden participar las chicas, ¿qué haríais? ¿qué posturas tomaríais como clase?

229. TELARAÑA

1. DEFINICION: Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 12 años.

4. MATERIALES: Cuerda y un espacio que tenga dos postes, dos árboles, ... entre los que se pueda construir la telaraña.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes, ...) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro.

6. DESARROLLO: El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno a uno van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

8. NOTAS: -----

230. AGUANTAR EL MURO

1. DEFINICION: Se trata de aguantar el muro con la mirada entre todas las personas participantes.

2. OBJETIVOS: Favorecer la resistencia a la manipulación. Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

4. MATERIALES: Un muro.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: El animador/a plantea que vamos a tratar el tema de la desobediencia. No dar más explicaciones que las precisas. A partir de planteado el conflicto es el grupo quien tiene que decidir su solución y cuándo termina el juego. Esto puede conducir a que dure poco o que se haga realmente largo. Eludir la tentación de acabarlo el animador/a.

6. DESARROLLO: Se invita a todo el grupo a colocarse frente a un muro (Una pared, ...) a corta distancia. Se les indica que el muro se aguanta gracias a su fuerza y que si apartan la vista del muro, éste se caerá. Una persona queda fuera del grupo e intentará convencer a los demás para que dejen de mirar el muro. Los/as que vayan dejándolo pueden ayudarle. El juego terminará cuando todos/as dejen de mirar el muro y estén de acuerdo en terminar el juego.

7. EVALUACIÓN: Se puede comenzar planteando una discusión sobre el concepto de obediencia - desobediencia. ¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué significaba el muro para quienes han quedado hasta el final? ¿A quién hay que desobedecer o a quién obedecer? ¿Por qué? ¿Qué dificultades entraña mantener esta postura en la vida real?

8. NOTAS: Es bueno meter algunos elementos externos que dificulten la permanencia en el muro (hacerlo bajo el sol en verano o la lluvia en invierno, en un espacio breve, justo un rato antes de algo que interesaba al grupo: el recreo, la comidas,). Hay que tener cuidado con el juego no se vaya de las manos. Normalmente hay un punto en el juego (no siempre de da) en el que ha cobrado significado propio. A partir de este momento cobra su máximo interés. Pero si llegara a una tensión excesiva, sin vías de solución (darles tiempo para intentarlo), entrar en un proceso de relajación - distanciamiento y pasar a la evaluación después de un rato.

231. CONFLICTO DE NÚMEROS

1. DEFINICION: Se trata de formar combinaciones de números.

2. OBJETIVOS: Favorecer la colaboración y comunicación. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.

3. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

4. MATERIALES: Tarjetas con números del 1 al 0 (tantas como participantes).

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

6. DESARROLLO: Todas las personas se colocan la tarjeta con su número en el pecho. El animador/a va diciendo números de diversas cifras. Los/as participantes intentarán formar estos números entre ellos/as pudiendo utilizar fórmulas matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones; y sobre todo la imaginación (un números al lado del otro, Hay que intentar evitar que queden participantes aislados.

7. EVALUACIÓN: ¿Cómo se dio la colaboración? ¿Qué roles se dieron? ¿Qué soluciones?

8. NOTAS: Se pueden intentar que cada número lo forme todo el grupo. O intentarlo sin poder hablar.

232. GEMO

1. DEFINICION: Se trata de llevar el "gemo" ("espíritu") a un punto (árbol, cuadro, ...) de la otra zona, tantas veces como se pueda.

2. OBJETIVOS: Desarrollar la imaginación de cara a dar una respuesta creativa a los conflictos y a elaborar estrategias grupales, que sepan hacer del supuesto "enemigo" un operador en lugar de un competidor.

3. PARTICIPANTES: Entre 10 - 20 participantes (según el espacio de que se disponga) a partir de 8 años.

4. MATERIALES: -----

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide la clase en dos campos marcando en cada lado un punto de meta dónde llevar el "gemo" (basta con tocar ese punto). Se forman dos subgrupos de igual número de participantes. El "gemo" sólo se puede coger por alguien del equipo contrario, nunca por alguien del equipo que lo lleve en ese momento.

6. DESARROLLO: Una persona de uno de los equipos comienza llevando el "gemo". Tratará de llevarlo hasta el punteo de meta contraria a su campo. Cualquier persona (del otro equipo) que le de una palmada en el culo, pasará a llevar el "gemo". La persona que consiga llevar el "gemo" a su objetivo, tocando para ello el punto meta, dará un punto a su equipo. El objetivo es conseguir el mayor número posible de puntos. Al no poder el "gemo" alguien del propio equipo habrá que estudiar una estrategia, de forma que el dejártelo coger por alguien del otro equipo, pueda servir para pasárselo a alguien de tu equipo, y llegar a la meta.

7. EVALUACIÓN: Podemos hablar sobre las estrategias confeccionadas por los equipo, qué tipo de relaciones: cooperativas/competitivas se dieron, qué se consiguió con cada una de ellas, ... Puede ser interesante como introducción para la educación en conflictos: actitudes que se dan, a dónde llevan, ver la paradoja de que para competir hay que cooperar y cómo se puede aprovechar esa paradoja para construir en lugar de destruir.

8. NOTAS: Es un juego que se presenta como competitivo, y que en realidad puede llevar a ganar un equipo, difícilmente lo conseguirá por si solo, si no es capaz de hacer de la participación del otro equipo un apoyo en lugar de un enfrentamiento.