

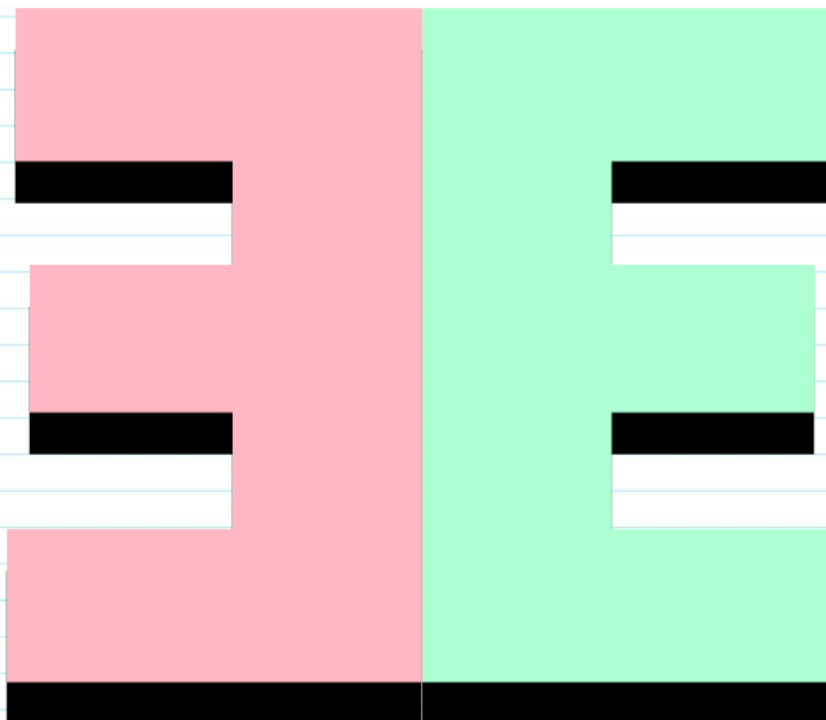
LA
ESCUELA
LO PRIMERO

UNA INICATIVA DE

COTECH
COOPERATIVA
CÓDIGO PARA LA PROMOCIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO



EL ESPEJO

¿CÓMO CUIDAR LA CONVIVENCIA DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA EN LA ESCUELA POST-COVID?

Laura Martínez Hernández

Profesora en bachillerato de Lengua, Literatura y Artes Escénicas. IES ELL, Molina de Segura, Murcia

María Ángeles Oliván H.

Directora de CEIP Juan Pablo Bonet, Movera, Zaragoza

Luis Somoza

Profesor de Primaria en Colegio Lagomar, Valdemoro, Madrid

Pilar Serrano Burgos

Profesora de Infantil en CEIP Teresa de Berganza, Boadilla del Monte, Madrid

Mentor: Miguel Costa

Autores ilustraciones

Alumnos de 1 de bachillerato de Artes Plásticas del IES Eduardo Linares Lumeras de Molina de Segura, Murcia

INTRO

UNA INICIATIVA DE

COTECH
COOPERATIVA
COSTA RICA
PARA LA PROMOCIÓNCOLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

Ninguna medida es tan eficaz como mostrar a nuestros alumnos que somos tan humanos como ellos. Nuestros alumnos se exponen a diario en el aula; sabemos muchas cosas de ellos, sobre su vida, su familia, su forma de ser, sus problemas. Sin embargo, ellos saben pocas cosas de nosotros. A menudo los docentes tendemos a mantener una barrera pensando que guardar cierta distancia nos hará ser más respetados y tener mayor autoridad.

No obstante, cuando el alumno siente que el maestro es uno más, que está ahí para ayudarlo y acompañarlo, la vida en el aula es mucho más fácil. Del mismo modo, para las familias, tener a un maestro cercano, accesible, que va contando el día a día de sus alumnos, interesado y preocupado de verdad por ellos, hace que el ambiente dentro y fuera del aula sea mucho más acogedor.

A través de este juego, a través de la exposición y la expresión en distintas situaciones, invitamos a la reflexión por parte tanto de los docentes como de los alumnos. La reflexión es de vital importancia en educación, sin ella no puede haber verdadero aprendizaje.

¿QUÉ ES?

Este entregable consiste en un **juego de tarjetas** ilustradas (un total de 40) donde se muestran escenas (por la cara de la tarjeta) que invitan a la reflexión con preguntas abiertas sobre el tema en cuestión (envés de la tarjeta). Con ello se pretende desarrollar habilidades y dar herramientas a profesores y alumnos para conseguir un buen ambiente de convivencia en el centro educativo.

Las cartas se dividen en dos mazos, uno destinado al profesorado (20 cartas) y otro al alumnado (20 cartas). Con el mazo del profesorado, se invita al equipo docente a reflexionar sobre situaciones en las que ellos mismos serán los protagonistas de situaciones que habitualmente suelen vivir los alumnos. Con el mazo del alumnado, se pretende que los alumnos piensen en vivencias que suelen darse en las aulas.

En ambos casos, el objetivo es situarse en el lugar del otro, entender cómo se puede sentir en según qué situaciones e intentar buscar otro tipo de respuesta ante algo que hace sentir mal a los demás y que acaba generando una mala convivencia en el centro educativo.

Además, existe una guía inicial en la que se explican las pautas de desarrollo del juego con una estructura basada en pequeños tiempos para describir, preguntar, reflexionar y diseñar alternativas.

OBJETIVO

Fomentar la empatía en todas las situaciones educativas tanto por parte de los alumnos como de los profesores a través de dinámicas ejemplificantes para favorecer la convivencia.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Alumnos y profesores.

RECURSOS y ALIANZAS

Todo el profesorado. Los alumnos se implican sin problema, solo necesitan un guía.

¿CÓMO SE HACE?

Al tratarse de un juego donde el objetivo es la reflexión en grupo, ha de buscarse un espacio que invite a la confianza, garantizándose un tiempo adecuado (sin prisas) y asegurando que nadie va a ser juzgado por expresar sus opiniones.

Plantear este juego en un claustro o equipo docente, supone un ejercicio de valentía y madurez que permitirá meditar sobre nuestras acciones y, sin lugar a duda, mejorar nuestra práctica docente.

Lo ideal sería que todo profesor que quiera plantear este juego con su alumnado haya tenido la oportunidad de vivenciarlo en primera persona practicándolo con otros docentes. Para la primera partida, es fundamental que juegue el mayor número de profesores posible. Si es todo el claustro, en grupos de 5 personas sería lo ideal. Posteriormente se puede jugar entre profes y profes o entre profes y alumnos.

Guía del juego

Dinámica del juego

Se crean grupos de 4/5 personas. Se establece que uno de los participantes sea el dinamizador de su grupo (control de tiempo, asegurar que todo el mundo hable, etc.)

Un dinamizador general muestra la tarjeta con la situación que desea exponer (en una pantalla para todos o que cada subgrupo tenga todas las tarjetas). Todos los grupos la observan. A continuación, se establecen 12 minutos de trabajo (para evitar divagaciones):

- 3 minutos para que los participantes describan lo que están viendo en la tarjeta.
- 3 minutos para hacer preguntas: ¿Qué está ocurriendo? ¿Qué se ve en la imagen?
- 3 minutos para conversar sobre qué puede estar pasando: ¿Por qué habrán actuado así? ¿Les pasará algo para hacer lo que han hecho? ¿Tendrán algún tipo de problema? ¿Será por desconocimiento? ¿Creéis que es la forma más acertada?
- 3 minutos para buscar soluciones: ¿Podríamos haberlo hecho de otra manera? ¿Se podría reaccionar intentando no molestar a la otra parte?

Una vez transcurridos los 12 minutos, los dinamizadores hacen una puesta en común con el resto.

Material del juego

UNA INICATIVA DE

COTECH COOPERATIVA
CÓDIGO PARA LA INNOVACIÓNCOLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALO PRIMERO

Las tarjetas están divididas en dos mazos (uno para el profesorado y otro para el alumnado) y clasificadas por categorías:

- RESPETO: rosas
- COMUNICACIÓN: azules
- CUIDADOS: amarillas
- IGUALDAD: verdes

Descarga las tarjetas para comenzar a jugar:

Tarjetas para el profesorado

Tarjetas para el alumnado

BIBLIOGRAFÍA

Juego basado en las cajas de la **Editorial Wonder Ponder** sobre Filosofía Visual para niños.