

GRADÚATE EN CONVIVENCIA

2019-2020



#QUENOTECOMANELTARRO



Gobierno
de La Rioja



Logroño
Intercultural



Ayuntamiento
de Logroño

INTRODUCCIÓN

El **Gobierno de La Rioja** y el **Ayuntamiento de Logroño** vienen realizando desde el curso 2017-2018 el proyecto “Gradúate en Convivencia”, que culmina con la celebración del **Día de la No Violencia y la Paz**, que este año será el **jueves 30 de enero de 2020**.

El **Plan Municipal de Convivencia Intercultural** tiene entre sus retos la mejora de la convivencia intercultural en todos los ámbitos de la ciudad, así como promover una interacción positiva entre la diversidad existente.

Este año el proyecto cuenta con el subtítulo “**Un cole de cuidado(s)**”. El enfoque es trabajar por la convivencia intercultural desde la cooperación y los buenos tratos entre todos como tarea preventiva de la discriminación desde la estrategia de la comunicación no violenta. Se trabajará la fortaleza del grupo como actitud para la buena gestión de los conflictos y la mejora de la convivencia.

Os invitamos a celebrar conjuntamente el Día Escolar de la No Violencia y la Paz 2020 en el Ayuntamiento junto con los demás centros educativos de la ciudad para visibilizar el compromiso por la convivencia en los centros escolares de Logroño, ciudad inclusiva y orgullosa de su diversidad.

OBJETIVOS DEL PROYECTO “GRADÚATE EN CONVIVENCIA: UN COLE DE CUIDADO(S)”

- Conocer las diferentes posturas desde las que se puede afrontar un conflicto y saber elegir en cada momento cuál es la más adecuada.
- Promover el enfoque de cooperación como actitud con la que todos ganamos.
- Trabajar desde el respeto y el conocimiento mutuo para mejorar las relaciones personales y la convivencia desde la perspectiva de la diversidad.
- Adquirir estrategias de regulación de conflictos de manera no violenta.

Un cole de cuidado(s)

ADAPTACIÓN DEL PROYECTO:

El proyecto que presentamos es flexible para que cada uno de los centros pueda adaptar la realización de las actividades propuestas como crea conveniente. Va dirigido a alumnos de **4º y/o 5º de Primaria**.

Para facilitar la adaptación, se ha dividido el Proyecto en tres sesiones de unos 50 minutos, que se puede realizar en una o varias jornadas de trabajo y que se podrán desarrollar total o parcialmente por parte de las personas que lo dinamizan, dependiendo del grupo y la disponibilidad de su desarrollo.

Para participar en la **celebración del 30 de enero** sería recomendable haber realizado previamente al menos la **sesión 3**, puesto que se pondrá en común el material elaborado en las aulas. El resto de las sesiones propuestas se pueden desarrollar antes o después de la fecha indicada.

Recomendamos a los docentes que realicen una lectura completa del proyecto para poder tener una visión global de la propuesta y poder utilizar los recursos teóricos facilitados.

El equipo de Logroño Intercultural se pone a disposición de los colegios que lo deseen para la preparación o dinamización de las mismas en cada centro.

SESIONES PROPUESTAS:

Sesión 1: El conflicto como oportunidad de mejora.

Sesión 2: La cooperación como modelo de convivencia pacífica.

Sesión 3: ¡Juntos tenemos superpoderes! (sesión preparatoria de la celebración del 30 de enero).

Celebración Día de la No Violencia y la Paz. 30 de enero de 2020 en el Ayuntamiento.

SESIÓN 1: EL CONFLICTO COMO OPORTUNIDAD DE MEJORA

Objetivos:

- Saber identificar situaciones de conflicto.
- Reflexionar sobre las diferentes maneras de afrontar el conflicto.
- Aportar herramientas para una gestión positiva.

Duración: 50 minutos aprox.

Materiales:

- Conceptos clave. (Apoyo para el profesorado).
- Cuento "Flautista de Hamelin". *Anexo 1*.
- Tarjetas con los finales del cuento. *Anexo 2*.

Estructura de la sesión 1:

1. Actividad de introducción: la sesión empieza preguntando a los alumnos qué entienden por conflicto. Atendiendo a la edad y el curso, la definición de los conceptos, así como su nivel de abstracción, serán adaptados al nivel de los alumnos. Intentaremos llegar a una definición conjunta con lo que aportan los alumnos, teniendo en cuenta la definición que se aporta en los conceptos clave.
2. Actividad de desarrollo: Dinámica: "El flautista de Hamelin". El profesor/a narra el comienzo del cuento. (Anexo 1)

Después de la narración, se divide a los alumnos en cuatro grupos. Cada uno de ellos debe representar un final para el cuento. (Anexo 2)

- Al primer grupo se le da este final (COMPETIR): el flautista se lleva a los niños por no pagarle lo que han acordado.
- Al segundo grupo se le da este final (CEDER/ACOMODARSE): el flautista se conforma con los 10 florines y se marcha.
- Al tercer grupo se le da este final (NEGOCIAR): al no pagarle lo acordado, el flautista se lleva a los niños del pueblo hasta que no cumplan el compromiso. El pueblo y el flautista negocian cómo resolver el conflicto. Ambas partes ceden algo. El pueblo paga la mitad de lo acordado y el flautista sólo devuelve a la mitad de los niños.
- Al cuarto grupo se le da este final (COOPERAR): al no pagarle lo acordado, el flautista se lleva a los niños del pueblo hasta que no cumplan el compromiso. El pueblo y el flautista hablan para ver cómo resolver el conflicto. El pueblo decide pagarle lo acordado en plazos y el flautista devuelve a todos los niños.

Durante 20 minutos, los grupos ensayan sus finales. Cuando todos estén preparados se pasa a la interpretación de los finales delante de toda la clase.

Se aprovecha este momento para decir cómo se ha sentido cada parte en cada uno de los finales, y comentar las ventajas e inconvenientes derivados de cada forma de

Un cole de cuidado(s)

afrontar el conflicto (quién gana y quién pierde en cada caso).

Se llega a la conclusión de que la cooperación es la mejor solución, ya que ninguno renuncia a su propósito y todos ganan. En la negociación cada parte pierde algo y gana algo, en la competición, uno pierde y otro gana, en la postura de acomodación, la parte que cede pierde y la otra parte gana. Habría otra postura, que es la de evitar el conflicto; en ese caso, ninguna parte sale ganando.

Remarcar la importancia de tener en cuenta todas las partes, en el caso de la cooperación cuanto mayor sea la relación existente será más probable poder cooperar para conseguir la transformación del conflicto en una situación beneficiosa para ambas partes. La importancia de los cuidados: de cuidarnos entre todos, respetando opiniones, necesidades, intereses, ...

Un cole de cuidado(s)

CONCEPTOS CLAVE: (Apoyo para el profesorado).

CONFLICTO: "los conflictos son situaciones en las que dos o más personas, grupos, etc., están en oposición o desacuerdo porque sus posiciones, intereses, necesidades, deseos o valores son incompatibles o son percibidos como incompatibles"

Los conflictos no son buenos ni malos, y suponen una oportunidad en sí para que una situación se transforme en algo positivo para ambas partes si se gestiona de manera constructiva.

Qué postura adoptamos ante un conflicto.

El modo en que nos enfrentamos al conflicto en un momento determinado es producto de muchos factores: experiencias pasadas, estilos personales, comprensión del conflicto...

Cualquier persona es capaz de comportarse de distintas maneras, dependiendo de las situaciones.

1. Competir/confrontar/enfrentarse/forzar (ganar/perder). Hay mucha preocupación por los deseos propios, se piensa sólo en uno mismo y no en la otra parte. La actitud predominante es la competitiva. Yo gano, tú pierdes.
2. Negociar/convenir (ganar algo/perder algo). Uno no deja de preocuparse por lo suyo pero también considera lo que el otro quiere. Hay un esfuerzo por llegar al punto medio entre las dos posturas, decidir cómo repartir... cada uno cede un poco. Ambas partes pierden algo.
3. Acomodarse/ceder (perder/ganar). Uno no se preocupa por lo suyo y sólo busca satisfacer los deseos del otro, no confronta, siempre cede y acepta lo que los demás quieren.
Yo pierdo, tú ganas.
4. Cooperar/colaborar (ganar/ganar). En esta postura ambas partes tienen en cuenta al otro y se preocupan de que todas las partes consigan sus objetivos. Todos ganan.
5. Evitar/eludir/pasar/huir (perder/perder). Se evita el conflicto a toda costa, no se afrontan directamente los problemas, no importa ni lo que "yo deseo" ni lo que "el otro quiere". Todos pierden.



Todas las posturas pueden ser válidas en algún momento. A veces no estamos preparados para afrontar un conflicto y es mejor evitarlo hasta estar más preparado, o en ocasiones debemos competir para defender nuestros derechos si la otra parte no los reconoce. Lo importante es ser consciente de qué postura adoptamos en cada momento, y no resignarnos a utilizar siempre la que nos resulte más cómoda. Y saber que, aunque en la negociación podemos acabar medianamente satisfechos por el acuerdo adoptado, será con la cooperación cuando se consiga la mayor satisfacción al tener en cuenta a todas las partes.

SESIÓN 2: COOPERACIÓN COMO MODELO DE CONVIVENCIA PACÍFICA

Objetivos:

- Fomentar la empatía.
- Fomentar la creatividad para la búsqueda de soluciones.
- Mejorar las relaciones afectivas en el grupo clase.
- Fomentar la convivencia y la cooperación, evitando la discriminación y los prejuicios.
- Manifestar solidaridad y compañerismo, rechazando actitudes agresivas o de rivalidad.

Duración: 50 minutos aprox.

Materiales:

- Sillas.
- Música.
- Globos o balones.

Estructura de la sesión 2:

1. –Actividad de introducción: Recordar la sesión anterior para enlazar con la cooperación.
2. Actividad de desarrollo: “Juegos cooperativos”. Realizar varios juegos cooperativos.

Se adjuntan algunas propuestas y se realizarán las que se vean convenientes según espacio y tiempo disponibles para la sesión:

• **Llevando el balón:** Los niños se organizan por tríos (al menos dos personas por grupo). Se selecciona un recorrido con una salida y una meta. Tendrán que llevar un balón entre cada trío, pero sin tocarlo con las manos y sin que el balón toque el suelo. Por ejemplo, espalda con espalda, o lo que se les ocurra. Si el balón se les cae, tendrán que volver a la línea de salida. La pareja que llegue antes a la meta será quien gane el juego.

Puesta en común: ¿Cómo se han sentido al depender de otras personas para conseguir el objetivo? ¿Ha sido fácil o difícil? ¿Ventajas de hacerlo juntos? ¿Cómo habría sido si lo tuvieras que hacer solo (sin manos y sin tocar el suelo), más fácil, más difícil, más aburrido, ...? Poner ejemplos reales de la cooperación en trabajos en equipo.

• **Yo empujo, Tú empujas, empujamos:** Se dispone la clase como un espacio abierto, se agrupa el alumnado por parejas y colocados frente a frente, mano contra mano, uno/a comienza a empujar, la otra persona se deja empujar y luego empuja ella, jugando con las fuerzas de cada mano. Luego se sientan en el suelo espalda contra espalda y tienen que intentar levantarse las dos personas a la vez.

Puesta en común: se trata de ver cómo nos sentimos cuando nos llevan y cuando llevamos, y cómo nos sentimos cuando cooperamos, si ha habido alguna dificultad para realizar el ejercicio, si alguna vez sentimos que se nos empuja a hacer cosas que no queremos, ...

• **Sillas cooperativas:** Consiste en que los participantes de la dinámica han de subirse todos encima del número de sillas que tengan, no pueden tocar el suelo. En este juego, o ganan todos o pierden todos, si alguien toca el suelo pierde todo el grupo, por eso lo

Un cole de cuidado(s)

importante es el compañerismo y la cooperación. Es importantes estar atentos a la música. El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de su silla. El que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que subir encima de alguna silla. Después se quita una silla y se continua el juego con todos los participantes, sin eliminar a nadie. Ahora los participantes, cuando oigan la música, tienen que dar vuelta hasta que se pare la música, entonces tienen que subir todos encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que todo el mundo suba encima de las sillas. El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan.

Puesta en común: Lo importante es ver si todos se ayudan entre sí, y que no dejen a nadie discriminada, porque si no, pierden todos. ¿Cómo se han sentido? ¿Ha sido fácil o difícil? ¿Se pensaba en los demás o sólo se buscaba salvarse uno mismo?

- **Libros en alto:** Cada estudiante se coloca un libro en la cabeza, se pone la música y empiezan a bailar, si se les cae tienen que quedarse quietos, sólo pueden volver a bailar si un compañero les ayuda a colocarse el libro en la cabeza. El objetivo será que todos bailen.

Puesta en común: ¿Hay mucha gente bailando o quietos? ¿Quién ha ayudado a otros? ¿Por qué? Los que han ayudado ¿por qué lo han hecho? ¿no tenían miedo que se les caiga el libro? ¿Cómo se han sentido al ayudar? ¿cómo se han sentido al ser ayudados? ¿cómo se han sentido los que estaban quietos? ...

- **Dinámica de los 2 burros:** Se formarán parejas que se colocarán espalda contra espalda con los brazos entrelazados en una línea en mitad del aula. Se contará al grupo la historia de Los 2 Burros: Los animales necesitaban comer y querían hacerlo de manera inmediata, cada miembro de la pareja representa a un burro, para comer tienen que llegar hasta la pared que tienen delante. Necesitan hacerlo lo más rápido posible, se les da 1 minuto para conseguirlo.

Pistas para el/la docente: Lo normal es que cada uno tire hacia su pared, sin pensar en el otro. Se tienen que dar cuenta de que si siguen con esa actitud y sin hablar ninguno de los dos comerá. Tienen que llegar al acuerdo de ir primero a una pared y luego a la otra. Algunos de los resultados posibles son que los burros sigan haciendo fuerza cada uno hacia su lado y morir de hambre. Acordar que primero coma uno y luego el otro, o que se compartan el heno y coman los dos burros al mismo tiempo de las dos paredes.

Puesta en común: ¿Han conseguido comer los dos burros de la pareja? ¿Uno solamente? ¿Ninguno?

Para los que no llegaron a un acuerdo, ¿Les hubiese gustado llegar a un acuerdo? ¿Por qué creen que no lo consiguieron si era su deseo hacerlo y tenían la necesidad? ¿Quién cree que ganó al no haber acuerdo? ¿Se puede pensar que ambos perdieron al no acordar?

Los que llegaron a un acuerdo, ¿qué decidieron hacer?, ¿están los dos conformes? ¿Alguno siente que perdió o ganó? ¿Consiguieron lo que buscaban? En la negociación, ¿pensaron en la necesidad del otro y cómo ayudarlo a que consiga su objetivo, sin dejar de conseguir el propio?

Como conclusión de los juegos cooperativos se puede destacar que la cooperación elimina las trabas en la negociación. Que mediante el diálogo y la asertividad (tener claros tus principios y valorar los del otro) y la empatía (ponerte en el lugar del otro comprendiendo sus intereses y necesidades) se consigue que todos ganen y logren los objetivos. Por eso somos "Un cole de cuidado", tratarnos bien, cooperar, conocernos, ayudarnos, respetarnos, ... hace que la convivencia sea mejor y cuando surjan conflictos sepamos gestionarlos.

SESIÓN 3: ¡JUNTOS TENEMOS SUPERPODERES!

Objetivos:

- Elaborar la descripción de un personaje “Supercuidados” que reúna las cualidades positivas de los alumnos de la clase.
- Identificar cualidades positivas en los demás.
- Valorar la importancia de los afectos positivos en la autoestima de la persona.
- Comunicar de forma directa y sincera lo que nos gusta de la gente que nos rodea.
- Saber agradecer los cumplidos.
- Fortalecer las relaciones del grupo y saber cuidarse entre todos para mejorar la convivencia.

Duración: 50 minutos aprox.

Materiales:

- Ficha de descripción del personaje. (Anexo 3).

Estructura de la sesión 3:

1. –Actividad de introducción: Recordar la sesión anterior.
2. Actividad de desarrollo: Dinámica de los círculos. En esta actividad se trabaja la expresión de afectos positivos entre los miembros de la clase. Se pretende con ella que todo el mundo se diga algo positivo, con independencia del grado de relación que se tenga. El mensaje a transmitir es “todas las personas tienen algo bueno”.

Los mensajes positivos pueden referirse a la forma de vestir o aspecto físico, a la forma de ser o comportarse de esa persona o a las cosas que hace o dice. Al realizar esa expresión es importante hablar en primera persona y acompañarlo con el lenguaje no verbal adecuado (el cuerpo orientado hacia ella, mirada a la cara y con una expresión facial sonriente y un tono suave).

El profesorado organiza a todos los alumnos/as en dos círculos, uno interior y otro (rodeándolo) exterior, de forma que queden dispuestos frente a frente. A la orden del profesor/a cada círculo va a girar en una dirección diferente. A una señal se para el grupo y cada niño o niña se queda frente a otro miembro de clase, en ese momento debe decirle algo que le gusta de él o ella. Comenzar la interacción con la expresión “Me gusta...”. Por ejemplo, “me gusta lo bien que dibujas”; “me gusta tu pelo”; “me gusta que juegues conmigo”... Se repite las veces que se vea conveniente. Cada niño lleva un papel donde irá apuntando las cosas que le van diciendo.

Puesta en común: ¿Cómo se han sentido al decir cosas positivas a los demás? ¿nos gusta o no que nos digan cosas bonitas?, ¿cómo nos sentimos cuando nos las dicen? ¿sería bueno decírselo a otras personas? ¿Cómo afecta a la clase lo que cada uno aporta? ¿En que se beneficia de tener todas estas capacidades entre sus miembros?

3. Todos tenemos superpoderes: Vamos a crear un personaje con los superpoderes de la clase. Se llama “Supercuidados”. Se trata de que entre todos reunamos en una persona ficticia todas las cualidades positivas que se han recogido en la actividad anterior. Se trata de diseñarlo en cooperación recalcando las cualidades.

“Supercuidados” representa a todo el grupo. Sus superpoderes son cada una de las cualidades positivas de los miembros del aula, que juntas hacen al grupo más fuerte y con más poderes.

Un cole de cuidado(s)

Si nos conocemos mejor, nos respetamos, valoramos las capacidades diferentes de cada uno y nos cuidamos como grupo, sin excluir a nadie, nos beneficiamos todos y haremos de la diversidad una fortaleza propia de "Supercuidados". Del mismo modo, nos ayudará a gestionar las posibles situaciones de conflicto que se presenten en el aula, con cuidado, cariño, empatía, respeto, desde la no violencia.

El/la docente estará atento a temas de género, diversidad cultural, funcional,... para buscar representar a toda la clase.

Se rellenará la ficha del Anexo 3, con las cualidades del personaje, cómo va vestido, cómo es físicamente, cualidades que reúne (son las cualidades recogidas en la dinámica de los círculos, propias de todos los alumnos) y su especialidad como "Supercuidados". Se enviará la ficha rellena a Logroño Intercultural al correo: intercultural@logro-o.org **antes del jueves 23 de enero**, ya que con esa descripción se realizará un diseño del personaje que se entregará al cole el día del **Acto comunitario de celebración escolar del Día de la No Violencia y Paz**.

En el Acto del 30 de enero, se creará la Banda de los "Supercuidados" con todos los personajes de los centros participantes. Cada grupo presentará en el escenario a su personaje y los poderes que tiene. Se entregará el personaje en cartón pluma para que pueda colocarse en un lugar visible en el aula.

Anexo 1.

INICIO del CUENTO “EL FLAUTISTA DE HAMELIN”

“El pueblo de Hamelin era un lugar precioso, pero desde hacía un tiempo estaba invadido por las ratas. Las había por todos los lados: en las calles, en las casas, en las tiendas, en los armarios, en los sacos de harina, en las cazuelas, ... ¡Los habitantes de Hamelin estaban desesperados!

Un buen día llegó al pueblo un joven que aseguraba que sería capaz de solucionar el problema si se le pagaban mil florines.

- ¡Y hasta cien mil te daría! – respondió el alcalde.

Poniéndose manos a la obra, el joven cogió una flauta que llevaba colgada de su cuello, comenzó a tocar y... todos los ratones salieron tras él. El flautista empezó entonces a caminar hacia donde estaba el río. Al llegar a su orilla se metió hasta la cintura y como los ratones no sabían nadar ¡se ahogaron todos!

Al volver al pueblo el joven fue recibido como un héroe, pero cuando reclamó lo prometido al alcalde, éste le dijo:

- ¡Me parece mucho cien mil florines por un trabajo tan corto! ¡Sólo te daré diez! -“

Anexo 2.

FINALES del CUENTO "EL FLAUTISTA DE HAMELIN"

Final Grupo 1:

El flautista se lleva a los niños por no pagarle lo que han acordado.

Final Grupo 2:

El flautista se conforma con los 10 florines y se marcha.

Final Grupo 3:

Al no pagarle lo acordado, el flautista se lleva a los niños del pueblo hasta que no cumplan el compromiso. El pueblo y el flautista negocian cómo resolver el conflicto. Ambas partes ceden algo. El pueblo paga la mitad de lo acordado y el flautista sólo devuelve a la mitad de los niños.

Final Grupo 4:

Al no pagarle lo acordado, el flautista se lleva a los niños del pueblo hasta que no cumplan el compromiso. El pueblo y el flautista hablan para ver cómo resolver el conflicto. El pueblo decide pagarle lo acordado en plazos y el flautista devuelve a todos los niños.

Un cole de cuidado(s)

Anexo 3.

"SUPERCUIDADOS" DEL COLE: CURSO:
Descripción del personaje:
Descripción física:
¿Cómo va vestido?
Superpoderes (recoger una cualidad de cada alumno de las que hayan salido en la dinámica de los círculos):
"Supercuidados" es especialista en: