

PLAN DE ORIENTACIÓN Y ACCIÓN TUTORIAL**PROGRAMA: Cohesión de grupo****DESTINATARIOS: 1º ESO****DETECCIÓN DE NECESIDADES**

El tutor informa de que dada la diferente procedencia del alumnado de 1º (CEIP Ensanche, CEIP Fuenfresca y C.R.A.s), sería conveniente trabajar la cohesión de grupo en las primeras semanas de inicio de curso. La adaptación al nuevo IES y los primeros contactos con los nuevos compañeros son fundamentales en las relaciones posteriores del grupo-clase. Además la cohesión de grupo es necesaria para iniciar trabajo cooperativo en el grupo.

DISEÑO DEL PROGRAMA**OBJETIVOS:**

1. Favorecer el conocimiento y cohesión en el grupo-clase.
2. Crear un clima favorable en el grupo para el trabajo cooperativo y ayuda mutua.

CONTENIDOS

1. Conocimiento de las propias emociones. Autoconciencia.
2. Conciencia de grupo colectivo. Ayuda y conocimiento mutuo.

ACTIVIDADES CON EL ALUMNADO:**SESIÓN 1: LA PELOTA. Duración: 30 minutos. Estructuración: gran grupo**

Se trata de un juego para que los estudiantes aprendan el nombre de todos sus compañeros durante los primeros días de clase. Aunque es un juego muy sencillo y muy conocido, es fundamental en alumnos de 1º ESO que están en un centro nuevo para todos y que muchos de ellos no conocen a NADIE.

Se sitúan en un círculo en clase. Un alumno se coloca en el centro del círculo con una pelota. En voz alta dice su nombre y a continuación el de otro compañero a quien le pasará la pelota, y se sienta a continuación dentro del círculo. ("Me llamo...y paso la pelota a ..."). Si no se sabe el nombre de nadie, NO le pueden ayudar y ha de pronunciar nombres hasta que acierte alguno. Esta operación se repite hasta que todos los alumnos estén dentro del círculo.

El tutor controla el tiempo de la dinámica y se plantea el reto de repetirla en días sucesivos y que al grupo-clase mejor el tiempo invertido en ella.

Es una dinámica muy sencilla pero facilita el conocimiento del grupo evitando los "MOTES" que están prohibidos en el juego.

Materiales y Recursos: Pelota y cronometro

SESIÓN 2: EL OVILLO DE LANA. Duración: 50 minutos. Estructuración: gran grupo

El grupo está sentado en círculo. El ovillo lo tiene el tutor y se lo lanza a otra persona del grupo sujetando el extremo. Justo antes de lanzarlo dirá " Me llamo...y quiero ofrecer mi...(cualidad personal positiva)". Quien recibe el ovillo dice su nombre y cualidad y al terminar de decirlo lanza el ovillo a otra persona sujetando el hilo de manera que vaya quedando tenso y que al final forme como una estrella con tantas puntas como participantes.

No se puede lanzar el ovillo ni a los dos de la dcha. ni a los dos de la izda.

Si alguna persona se bloquea al decir su cualidad se invita a otro que lo conozca a que la diga.

El tutor es conveniente que haga una breve evaluación al finalizar la actividad invitando a que expresen cómo se han sentido y a que valoren la figura creada por el hilo entre todos.

Materiales y Recursos: Un ovillo de lana. Sillas dispuestas en círculo.

SESIÓN 3. SILLAS COOPERATIVAS. Duración: 30 minutos. Estructuración: gran grupo

Consiste en colocar las sillas, y cada alumno se coloca delante de sus sillas. El tutor que dirige el juego tiene que ir conectando y desconectando la música. Cuando la música esté conectada, los participantes irán dando vueltas alrededor de las sillas. En el momento que pare, se suben encima de las sillas. Después se van quitando sillas una a una (el número depende del número de participantes y el tiempo del que se disponga). Entonces, se vuelve a empezar con la música dando vueltas hasta que vuelva a parar la música, que tienen que volver a subirse a las sillas. Con lo que el mismo número de participantes, tiene que ir subiéndose cada vez a menos sillas. El juego termina cuando los participantes no pueden subirse en las sillas que queden.

Se trata de un juego lúdico y en el que se aprende a romper las distancias y los primeros contactos ante un grupo de alumnos nuevo.

Materiales y Recursos: sillas y reproductor de música.

SESIÓN 4: MUNDO DE COLORES. Duración: 50 minutos. Estructuración: gran grupo

El tutor indica a todos los alumnos que deben colocarse pegados de espaldas a la pared, con los ojos cerrados y en silencio. A cada uno se le pega en la frente una “gomet” de color de manera que no pueda ver qué color le ha tocado. A un alumno se le pondrá un color completamente diferente a los del resto de los alumnos y que sólo llevará él. Seguidamente, ya pueden abrir los ojos y se les dice que tienen dos minutos para agruparse, SIN poderse decir nada, SIN hablar.

El tutor va observando los comportamientos de los alumnos: cómo se agrupan, qué estrategias utilizan y sobre todo observa al alumno que lleva el color diferente.. Se finaliza la dinámica hablando sobre cómo se han sentido en las diferentes fases de la dinámica y en especial se escucha al alumno que ha quedado SIN grupo. Es importante que esta dinámica se lleve a cabo tras conocer mínimamente al grupo para seleccionar bien al alumno que quedará sin grupo.

Materiales y Recursos: Gometts de diferentes colores.

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

<u>Indicadores</u>	<u>Técnicas e instrumentos</u>	<u>Responsables</u>	<u>Momento</u>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Adecuación de las actividades a las necesidades de los alumnos. ○ Eficacia del programa en el alumnado: <p>- Grado de satisfacción con las experiencias de aprendizaje que propician las actividades.</p> <p>- Apreciación de cambios en los momentos de agrupamientos flexibles del alumnado en el aula.</p>	<p>- Observación y valoración cualitativa del docente.</p> <p>- Comentarios e implicación de los alumnos en las distintas actividades.</p>	<p>Tutores /as</p> <p>Alumnado</p> <p>Orientador/a</p>	<p>- Al final de cada sesión</p> <p>- Al final del Programa.</p> <p>- Información posibles ajustes en reunión de coordinación de tutores con orientación.</p>

BIBLIOGRAFÍA

- FUNES LAPPONI, S. *Resolución de conflictos en la escuela: una herramienta para la cultura de la paz y la convivencia.* <http://publicaciones.uniroja.es>
- PERE PUJOLÁS (2009). *Aprendizaje Cooperativo y Educación Inclusiva: una forma práctica de aprender juntos alumnos diferentes.* Universidad de Vic.