

“Ejercicios útiles para la tutoría en los cursos de ESO.”

Autor: *Benito Moreno Peña*

Resumen: Dentro de este artículo se incluyen algunos ejemplos de juegos que se pueden practicar en las sesiones de tutoría del alumnado de Educación Secundaria.

Palabras clave: Tutoría.

1. ACTIVIDADES PARA LA TUTORÍA.

Existen multitud de juegos adecuados para los fines que persigue la tutoría dentro de la Educación Secundaria Obligatoria.

Dentro de este artículo nos limitamos a mostrar algunos de los que nos han parecido más interesantes:

a) Auto-presentaciones

Este juego está orientado a que, durante los primeros días de curso, los alumnos conozcan los nombre de sus compañeros.

Los alumnos van a la pizarra y escriben sus nombres. Después de escribir su nombre se les invita a que se presenten diciendo algo sobre ellos mismos que ayude a que el grupo les conozca mejor.

Los demás pueden escribir en un papel algo de lo que dice cada uno y que les recuerde a la persona. El educador debe ser el primero en escribir su nombre.

b) Cadena de nombres

En la misma línea que el anterior, este ejercicio intenta igualmente que los alumnos conozcan los nombres de sus compañeros.

Los alumnos se sientan en círculo y el educador con ellos como parte del grupo. Les da las siguientes instrucciones:

“Hemos estado un par de días diciéndonos los nombres unos a otros. Ahora vamos a ver si los sabemos. Yo empezaré diciendo mi nombre. Dile a la persona de tu izquierda: Repite mi nombre y añade el tuyo. Continuaremos siguiendo el orden del círculo. Cada uno repite los nombres de las personas que le han precedido y añade el suyo. Si no sabéis el nombre de alguna persona pedidle que os lo repita”.

c) Yo soy...

Este juego está orientado para que los alumnos se conozcan unos a otros.

Los alumnos se colocan en círculo y el educador toma asiento entre ellos: Cada uno tiene una cuartilla en la que en forma de lista aparece diez veces la frase: «Yo soy». Cada uno por separado completa la lista con una frase o palabra. Por ejemplo: «el hermano mayor»; «al que no le gusta levantarse pronto». Cosas que no conozcan los demás.

Terminada la lista cada uno lee por orden una frase, hasta que todas las frases se han leído. Puede hacerse en grupos de dos (menos ansiedad).

d) Círculos dobles.

Al igual que el anterior, este juego está orientado a que los alumnos se conozcan mutuamente.

Se separan los asientos para dejar un espacio grande en el centro. Se divide la clase en dos grupos por el procedimiento de numerarse 1, 2, 1, 2, etc. Todos los numerados con 1 forman un círculo mirando hacia afuera. Los numerados con 2 forman un grupo mayor exterior al otro, mirando a los

primeros y formando parejas con ellos. Si el total es número impar, el educador participa como uno más. Se dan las siguientes instrucciones: «¿Sabes el nombre de tu pareja?, si no, pregúntalo. Ahora di a tu compañero lo que comprarías si tuvieras 3€ para gastar. Después el círculo exterior avanza un paso y quedan formadas nuevas parejas».

Se continúa repitiendo preguntas hasta que vuelvan a la colocación inicial.

Pueden formularse preguntas relacionadas con una materia escolar y que sirvan a la vez para conocerse etc.

2. BIBLIOGRAFÍA.

- VV.AA: Documentación del curso "EDUCACIÓN, DIDÁCTICA Y PLANIFICACIÓN DE LA ENSEÑANZA. ". Sindicato ANPE Albacete.