



MATERIALES PARA LOS PRIMEROS DÍAS

ACTIVIDADES PARA FAVORECER LA INTEGRACION**3.- Introducción**

La acogida al nuevo alumno/a no se debe limitar a los primeros día ya que éste se debe adaptar al nuevo ambiente, hacer nuevos amigos y todo este proceso requiere tiempo. La integración en el aula debe ser un objetivo a conseguir y para ello se pueden preparar actividades para trabajar de una forma sistemática en las horas de tutoría.

En este apartado se proponen algunos juegos para favorecer la integración. Son para realizar entre todos y no es necesario saber la lengua para participar en ellos puesto que se pueden entender por medio de gestos y expresión corporal. Hay, además, otro apartado con algunos juegos populares del mundo.

Para terminar, no se debe olvidar que de vez en cuando tendremos que hablar sobre el proceso de adaptación del nuevo alumno/a, que tal como se explica en el anexo 3, es un proceso largo y con diferentes fases. Debemos valorar entre todos si las decisiones que se han tomado han tenido éxito o no:

- Evaluar el trabajo del alumno embajador/a: su actitud, valorar su ayuda, cambiar de persona...
- Comentar la actitud de los compañeros/as. Valorar el trabajo que se ha hecho bien y ver qué aspectos hay que mejorar.
- Analizar las posibles dificultades que haya habido en el proceso.

INDICE

3.1.- Juegos para favorecer la integración

ANEXOS

3.A.- Juegos del mundo

3.B.- Fases en el proceso de adaptación



MATERIALES PARA LOS PRIMEROS DÍAS

ACTIVIDADES PARA FAVORECER LA INTEGRACION

JUEGOS

Lazarillo

Objetivos:

Crear confianza entre los componentes del grupo para que se ayuden mutuamente.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

Pañuelos grandes para tapar los ojos.

Actividades:

Guiar al compañero/a que tiene los ojos vendados.

Desarrollo:

Es imprescindible que se haga en silencio.

Hay que dejar claro que el objetivo del juego no es poner obstáculos a la persona que está ciega.

A través del recorrido pondremos al "ciego/a" en situaciones diferentes: diferenciando ruidos, reconociendo objetos...

Cada uno/a tendrá que poner atención a lo que siente.

La mitad del grupo hará el papel del ciego/a. Todos los/as participantes están en parejas: uno/a será el ciego/a y el otro/a el lazarillo. Los lazarillos elegirán a los ciegos, pero estos últimos/as no sabrán quién les guía.

Después de andar así durante un corto período de tiempo, se hará un cambio de rol.

Para terminar, se hablará con todo el grupo sobre lo que se ha sentido.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JUEGOS

¿A dónde voy?

Objetivos:

Desarrollar la confianza.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

Grupos de tres.
Pañuelos para tapar los ojos.

Actividades:

Guiar a una persona por medio de sonidos de su gusto.

Desarrollo:

Dos alumnos/as se pondrán enfrente, a una distancia de 7-8 metros. Otro alumno/a, con los ojos tapados, se situará entre los/as dos. El/la que no ve no podrá saber dónde están los otros/as dos y estos/as, por medio de sonidos o de ruidos, le tendrán que atraer. Cuando oiga un sonido de su gusto, dará un paso hacia dónde viene el ruido. Si el sonido no le provoca ninguna reacción, se quedará quieto/a. La finalidad del juego es atraer lo más rápidamente posible al ciego/a. Posteriormente, cambiarán los roles en el trío.



JUEGOS

Pío-pío

Objetivos:

Lograr la confianza y la unión entre los/as componentes del grupo.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

Pañuelos (A excepción de dos jugadores/as, los/as demás tendrán que tener los ojos tapados).

Actividades:

Buscar a la madre gallina o al padre gallo.

Desarrollo:

El/la animador dirá al oído a dos alumnos/as que son la madre gallina o el padre gallo. Estos/as se moverán por el aula, pero no pueden decir nada.

Todos los compañeros/as del aula, con los ojos vendados, empezarán a moverse por el aula. Cuando se encuentren con otra persona, le darán la mano y preguntarán: ¿Pío-pío? Si la pregunta del otro/a es también "pío-pío", le soltarán las manos y continuarán andando y haciendo preguntas.

Cuando la madre o el padre gallinas son preguntados, puesto que no responderán, les cogerán de la mano para andar juntos, para ir formando un grupo cada vez mayor. Continuarán de esta forma hasta que todos/as los compañeros/as del aula estén juntos.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JUEGOS

El zoo

Objetivos:

Lograr la cooperación entre la pareja para encontrar cuanto antes al otro/a.
Fortalecer la sensibilidad y la costumbre de escuchar.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

Carteles que tengan dibujo o nombre de animales (dos carteles por cada animal).

Actividades:

Formar parejas escuchando sonidos de animales.

Desarrollo:

A cada alumno/a se le entregará un cartel. Cada uno/a tiene que encontrar a su compañero/a, a la persona que tiene el mismo cartel. Para ello, tendrán que imitar el sonido del animal.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JUEGOS

Masaje de espalda

Objetivos:

Ofrecer al compañero/a sensaciones agradables.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

No se necesita nada especial.

Actividades:

Aprender a comunicarse a través del cuerpo.

Desarrollo:

Este juego se hace en silencio.

Todos/as los/as participantes se pondrán en parejas. Uno/a tumbado/a en el suelo, el otro/a de rodillas a su lado. El/la que está de rodillas pondrá sus manos sobre la espalda del otro/a, para cuando el animador/a empiece a hacer diferentes propuestas: mover las manos como si fuera un animal grande, con las puntas de los dedos como un ratón, arrastrándose como una culebra.

Cuando el/la animador/a así lo ordene, cambiará el rol.

Posteriormente, comentarán entre la pareja si ha sido un juego de su gusto.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JUEGOS

El espejo humano

Objetivos:

Desarrollar la atención hacia el otro/a.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

Casetes o CD. Aparato de música.

Actividades:

Puestos en parejas, uno/a hace los movimientos y el otro/a los imita.

Desarrollo:

Los alumnos/as se pondrán en pareja, de pie, uno/a delante del otro/a, y uno/a será el/la guía. Cuando empiece la música, el/la guía de la pareja hará diferentes movimientos, despacio. El otro/a le imitará, haciendo los mismos movimientos. Los jugadores/as no pueden moverse de sus sitios y siempre hará movimientos lentos y tranquilos. Transcurridos algunos minutos, cambiarán los papeles de los miembros de la pareja.

Si los jugadores se mueven rápido, se les dirá que se muevan despacio y suave.



JUEGOS

Dibujo alternativo

Objetivos:

Lograr la cooperación-comunicación para realizar un trabajo.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

Papeles, pinturas, pinceles.

Actividades:

Completar un dibujo en pareja.

Desarrollo:

Por turnos, cada componente de la pareja va haciendo un trazo, hasta completar el dibujo.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JUEGOS

Construir formas

Objetivos:

Lograr la comunicación y la cooperación para realizar un trabajo.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

CD o cintas. Aparato de música.

Actividades:

Completar formas geométricas diferentes entre los alumnos/as.

Desarrollo:

Después de poner música suave, los alumnos/as empezarán a moverse por el aula.

Cuando se pare la música, el profesor/a dirá el nombre de una figura geométrica o enseñará el cuadrado, por ejemplo, y entre todos los jugadores/as tendrán que completar con sus cuerpos esa forma, en el menor tiempo posible.

Se puede tener en cuenta el tiempo pero puede ser más importante observar las reacciones de los niños/as: quién manda, quién imita...



JUEGOS

Aros cooperativos

Objetivos:

Trabajar la idea de la cooperación por medio de la coordinación de los movimientos de los niños/as.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

Aros de psicomotricidad y aparato de música.

Actividades:

Reunir el mayor número posible de niños/as dentro de un aro.

Desarrollo:

Después de ponerse en parejas, los dos alumnos/as entrarán dentro de un aro. Cada participante, cogido de un aro, andará saltando por la habitación, mientras haya música. Cada vez que se pare la música, se juntarán dos parejas, poniendo un aro encima del otro y formando uno solo. Continuarán así hasta que el mayor número de alumnos/as entren dentro de un aro.

En este juego se valorarán la simultaneidad de los movimientos y que sean en una misma dirección, con el ritmo adecuado y la habilidad para moverse.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



JUEGOS

Amigos submarinistas

Objetivos:

Impulsar la comunicación y la coordinación rápida dentro del grupo.

Participantes:

Los alumnos/as de clase y el tutor/a.

Material:

Pañuelos grandes para tapar los ojos.

Actividades:

Los/as participantes se juntan en grupos (submarinistas), echando las anclas.

Desarrollo:

Antes de empezar el juego, se consensuarán los significados de las señales. Por ejemplo, tocar en el hombro querrá decir ir a un lado; un toque en la espalda ir hacia delante; un toque en la cabeza poner las manos delante...

Se harán grupos de entre 4-5 personas y se pondrán en fila, uno/a detrás del otro/a, cogidos del hombro. Salvo el/la de atrás, los/as demás tendrán los ojos vendados. El/la de atrás guía el grupo, utilizando las señales que se han consensuado previamente, mandándolas de atrás hacia delante. La finalidad del juego es unir al mayor número posible de submarinistas. Para ello, el jugador/a que está situado/a el primero en la fila tendrá que agarrarle del hombro al último jugador/a de otra fila, para que se haga un submarinista cada vez más largo.

Al finalizar el juego se pueden mencionar la buena comunicación que se puede dar entre los grupos y las dificultades habidas.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C Ed. La Catarata



MATERIALES PARA LOS PRIMEROS DÍAS

ACTIVIDADES PARA FAVORECER LA INTEGRACION

3.A. ANEXO

Juegos del mundo

"Hong Lui Ten"
TXINA

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5-10 minutos.

Organización: Libre disposición.

Material: Sin material.

Descripción

Se trata de un juego de persecución donde un jugador la para y el resto debe desplazarse según las indicaciones del dinamizador. Cuando éste diga: "¡Rojo!", todos los participantes se quedan quietos en el lugar donde se encuentren. En este caso el jugador que la para puede dar tres pasos para intentar tocar a uno de sus compañeros.

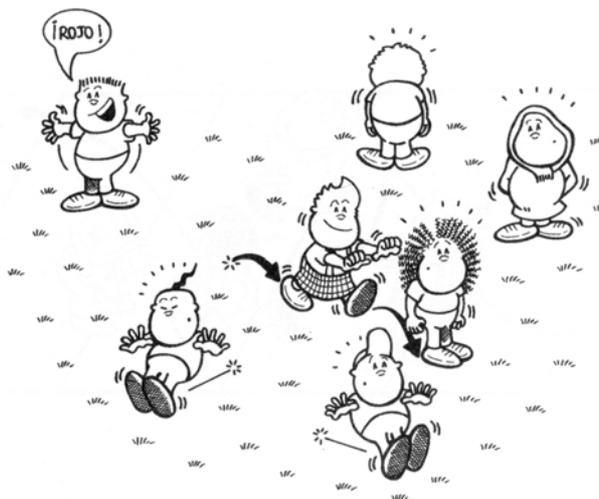
- "¡Amarillo!" - todos se desplazan a la pata coja.

- "¡Verde!" - todos corren.

Si mientras dura la acción el que para consigue tocar a un compañero, éste debe cambiar su papel con el jugador perseguidor.

Observaciones

Se puede utilizar algún distintivo para diferenciar al perseguidor. El juego resulta más enriquecedor si se varían las dimensiones del espacio de juego.





3.A. ANEXO

Juegos del mundo

Fus ifsús MARRUECOS

Mano rápida

Edad: De 6 a 12 años.

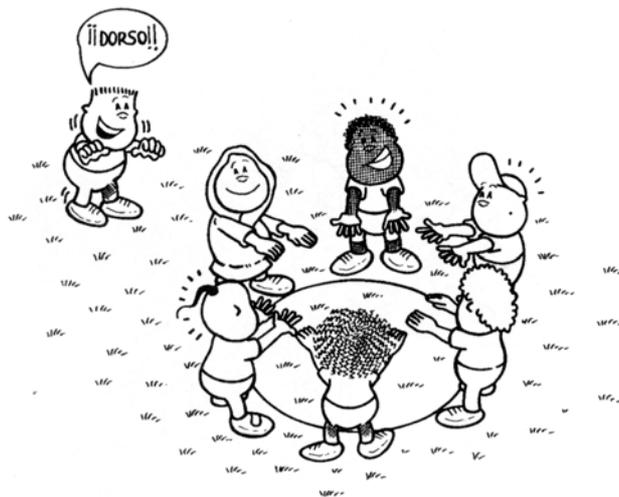
Duración: 10 minutos.

Organización: De pie en círculo.

Material: Sin material.

Descripción

Los jugadores se distribuyen de pie alrededor de un círculo de 5-7 m. de diámetro. A una señal dada por el animador del juego, los participantes estiran sus brazos hacia delante, colocando el dorso o reverso de las manos mirando hacia abajo. En este instante el animador dice: "¡dorso!" o "¡palma!" y todos los jugadores que tengan sus manos en esa posición tienen que perseguir a sus compañeros, los cuales huyen corriendo. A medida que van siendo pillados regresan al círculo. Cuando todos han sido tocados, vuelve a iniciarse una nueva partida.





3.A. ANEXO

Juegos del mundo

¿Gosta dos seus vizinhos?

BRASIL

¿Te gustan tus vecinos?

Edad: De 8 a 16 años.

Duración: 5-10 minutos.

Organización: Sentados en círculo.

Material: Una silla para cada participante.

Descripción

Los participantes están sentados en una silla formando un círculo. En su interior el que para pregunta a cualquiera de ellos: "¿te gustan tus vecinos?". Si la respuesta es negativa, pregunta de nuevo: "¿entonces quiénes te gustan?". En el supuesto que conteste: "¡Pablo y Lucía!", los dos jugadores mencionados tienen que cambiar de lugar con los vecinos de aquel que acaba de responder. El jugador que está en el centro tiene que intentar apoderarse de uno de los lugares que momentáneamente "Pablo o Lucía" han dejado vacíos. Si la respuesta es afirmativa, el que para formula la pregunta a otro jugador. En el caso de que la respuesta sea: "¡me gustan todos!", son la totalidad de jugadores los que deben cambiarse de silla.





3.A. ANEXO

Juegos del mundo

"Giant' House"

TANZANIA

La casa del gigante

Edad: De 6 a 10 años.

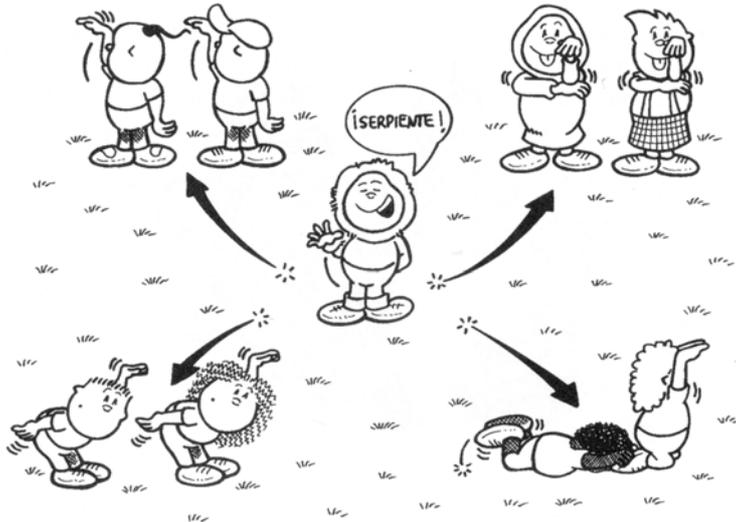
Duración: 10 minutos.

Organización: De pie en círculo.

Material: Sin material.

Descripción

Entre todos los participantes se elige a uno para que dirija el juego. El resto de jugadores forman grupos de cuatro a seis miembros. Cada grupo escoge una esquina del espacio de juego, hasta la que deben desplazarse durante el transcurso del juego. La totalidad de jugadores se cogen de las manos y forman un círculo alrededor de quien dirige, mientras le cantan: "ve a la casa del gigante y dinos lo que veas". Entonces el animador dice el nombre de un objeto o animal, por ejemplo: "¡he visto una serpiente!", y los jugadores, por grupos, acuden a las esquinas designadas para representar la figura de una serpiente. El animador escoge a un nuevo jugador para que lo reemplace, del grupo que mejor haya realizado su representación.





MATERIALES PARA LOS PRIMEROS DÍAS

ACTIVIDADES PARA FAVORECER LA INTEGRACION

ANEXO 3. B

El proceso de adaptación del alumnado inmigrante

FASES

El proceso de adaptación del alumnado inmigrante no es lineal, tiene altibajos y momentos diferentes. E. Coelho¹ caracteriza cuatro fases y, aunque no todo el mundo pasa necesariamente por todas, conviene que el centro educativo las conozca y esté abierto a la posibilidad de que ocurra y establezca medidas de detección y ayuda para apoyar al alumnado cuando sea necesario: situando la euforia inicial, proporcionando estrategias para superar la inseguridad, etc.

La escuela sola no puede responder a todas las necesidades pero es el agente social que mejor conoce los cauces para obtener la ayuda que en cada caso se precisa.

- **Primera fase: Llegada y primeras impresiones**

Esta primera fase se caracteriza por el entusiasmo y la euforia del primer momento. Las primeras experiencias en el nuevo país se viven con un sentimiento positivo hacia éste y hacia las nuevas oportunidades que ofrece. Hay un cierto nerviosismo sobre lo que depara el futuro pero también una gran satisfacción de haber llegado a la nueva realidad.

- **Segunda fase: Choque cultural**

El choque cultural produce una gran inseguridad, ansiedad y preocupación. En ocasiones no se entiende la lengua y la cultura puede resultar un puzzle incomprensible. Los niños y niñas se pueden sentir solos y marginados y puede resultar muy difícil expresar lo que les ocurre. Si no se atienden estas situaciones pueden producir ansiedad, estados depresivos y, a veces, se dan reacciones agresivas.

- **Tercera fase: Recuperación y optimismo**

Una vez superada la fase anterior, la tercera se caracteriza por la recuperación de las expectativas de la primera. La persona ya se siente segura en la lengua y empieza a comprender muchos de los comportamientos, hábitos y aspectos culturales que habían sido un misterio hacía poco. Se siente capaz de manejarse en la sociedad de acogida.

- **Cuarta fase: Adaptación**

Se empieza a valorar los aspectos positivos, a sentirse como una parte de la comunidad y se consigue un equilibrio emocional con respecto a la valoración que se realiza de las dos culturas de las que son partícipes.

¹ Coelho, E. *Teaching and learning in multicultural schools*. Multilingual Matters. Toronto, 1998