

APRECIO Y MENOSPRECIO.

Los niños pueden estar en mejor posición que los adultos para hacer frente a una situación de conflicto de forma no violenta. Primero, los niños pueden absorber mucha información y darse cuenta de muchos detalles de su entorno que les pueden ser útiles para pensar en el conflicto. Segundo, los niños no han tenido tantos años para crearse una imagen negativa de sí mismos, por lo tanto a menudo tienen mejor concepto de sí mismos y más autoconfianza que los adultos. Sin embargo, los adultos tienen el poder de dejar a los niños que sigan construyendo una imagen positiva de sí mismos, o que establezcan una negativa.

APRECIO Y AFIRMACIÓN: apreciar (o afirmar) a alguien es reconocer lo bueno que hay en él, valorar sus cualidades y aptitudes buenas y encomiables. Es posible encontrar tales cualidades en todo ser humano. Por lo tanto, toda persona es digna de aprecio.

Desgraciadamente, la nuestra es una cultura de "menosprecios": nos han acostumbrado tanto a pensar críticamente sobre nosotros mismos que nos resulta imposible creer totalmente que podemos despertar un eco positivo en los demás. Y el efecto del menosprecio es doble. Primero, lleva a renunciar a la oportunidad de aprender todo cuanto un ser humano pueda aprender. Segundo, desanima a los individuos que quieren controlar sus propias vidas, resolver sus propios problemas, y tomar ellos mismos iniciativas para cambiar.

Es más fácil aprender cuando uno se siente relajado y no amenazado. Para sentirnos relajados y no amenazados, tenemos que sentir confianza en nosotros mismos y en nuestra capacidad para aprender. El aprecio y la afirmación alimentan esa confianza en nosotros mismos, y por lo tanto favorecen el aprendizaje.

Sentirse apreciado es el primer paso para resolver conflictos. Si sabemos que nos quieren y aprecian, las situaciones de conflicto no nos hacen sentirnos totalmente rechazados, a pesar de la tensión acerca de un problema o conflicto en particular. La confianza en sí mismo y la comprensión de que hay alternativas, hacen no sólo elegir una alternativa sino también actuar en consecuencia.

No hay camino garantizado para establecer o mantener un ambiente de aprecio. Cada persona y cada situación son distintas y requieren un trato distinto. Unas actividades bien escogidas y dirigidas pueden hacer compren

der la importancia del aprecio, pueden contribuir a desarrollar actitudes de ayuda y colaboración fuera del marco temporal de las actividades mismas, y pueden dar una experiencia común de un ambiente que el educador procurará reproducir después cada vez que se junte el grupo.

Es importante recordar, sin embargo, que las actividades no son imprescindibles para establecer un ambiente de aprecio. Mantener una actitud apreciativa, sentirse cómodo con ella y crear en ella, así como pensar claramente sobre cada individuo del grupo, son los elementos clave para establecer un ambiente de aprecio. Una actividad de aprecio por sí sola, como cualquier otra técnica, no lo conseguirá.

Al organizar una actividad de aprecio es conveniente explicar la importancia del aprecio y la razón para hacer la actividad. Si la gente entiende el por qué del énfasis en el aprecio, es más fácil que acepte someterlo a prueba. Es importante explicar la fuerza y la penetración del menosprecio, es decir de los comentarios negativos tan corrientes en la vida diaria.

Cuando se introducen en un grupo las manifestaciones de aprecio de manera consciente y sistemática, algunos se sentirán incómodos al oír algo bueno de sí mismos o de otros. Esto se refleja en una serie de señales de resistencia a la alabanza (hablar nerviosamente, no saber qué decir, bromear...). Estas señales revelan que el subconsciente trata de librarse de las tensiones y los sentimientos creídos al oír tantas alabanzas. Algunas reacciones físicas que ayudan realmente a liberar tensiones son: reír, suar, tealar, llorar, bostezar...

Como resumen podemos señalar la importancia del aprecio como actitud cotidiana, tanto para crear un buen ambiente que ayude a resolver los conflictos como para facilitar el aprendizaje de las personas.

FICHA DE EVALUACION PERSONAL

Te invitamos a rellenar este cuestionario, con el fin de ayudarte a reflexionar sobre lo que hemos vivido estos días y por otra parte ayudarnos a nosotros en la preparación de próximos trabajos.

- 1.- ¿Cómo decidiste participar en este taller?
- 2.- ¿Cual es globalmente tu apreciación (grado de satisfacción) en relación al taller?
- 3.- ¿Ha respondido a lo que tu esperabas?
- 4.- ¿Este encuentro te ha permitido acercarte a temas que desconocías y/o profundizar en otros? ¿Cuales?
- 5.- ¿Que es lo que más has apreciado y por qué?
- 6.- ¿El encuentro te ha ayudado a poner en cuestión tus ideas y/o actitudes? ¿Puedes precisar?
- 7.- ¿Cual es tu apreciación sobre las diferentes actividades?
- 8.- ¿Qué piensas de lo ~~que~~ animación?
- 9.- ¿Puedes sugerir algunos temas de otros encuentros en los que te gustaría participar?.
- 10.- Otros comentarios.

MARIONETAS Y CONFLICTOS

La escenificación teatral es un método bien conocido de explorar conflictos, probar varias soluciones, y adquirir experiencia. Hemos comprobado que las marionetas son un excelente medio de escenificación. Las marionetas proporcionan la idea de un teatro, y la sensación de «fingir» hace que los niños tengan confianza para representar sus conflictos. Los ejemplos que exponemos son casi todos de la clase, pero pueden ser adaptados también para la casa y otros contextos.

PARODIA CON MARIONETAS EN LA CLASE

Una manera de usar las marionetas consiste en representar un conflicto de «verdad» en forma de parodia. Por ejemplo, el profesor empieza una discusión entre dos marionetas-guantes que lleva.

«Tú cogiste mi libro.»

Con sentido común y un poco de imaginación, la parodia se desarrolla hasta el punto en que hay que tomar una decisión. La marioneta pregunta a los espectadores: «¿Qué debo hacer?» y éstos tienen que pensar las posibles soluciones.

Hay varias maneras de hacerlo.

1. El grupo se divide en grupos pequeños de 3 ó 4 personas para discutir el problema.
2. Los participantes hablan de ello con su vecino.
3. El grupo trabaja junto a la manera de una «avilancha de ideas». Se puede preguntar lo siguiente:
 - ¿Cuál es el problema?
 - ¿Qué pasó exactamente?
 - ¿Cómo reaccionó tal persona?

Después de la discusión se puede hablar de las soluciones. Cuando cada uno ha pensado una solución, éstas se representan con las marionetas.

Una vez presentada cada solución, el profesor pregunta: «¿creéis que esto funcionaría?» (O al final, ¿cuál de ellas funcionaría?). Es importante preguntarlo. Una o más de las soluciones pueden ser destructivas o usar violencia física. Preguntando «¿funcionaría?» se estimula a los niños a pensarlo más detenidamente; es mejor que censurar la solución o no aceptarla. Si los niños saben

Tenemos, además, que respetar los sentimientos e información que los niños comparten con nosotros, y darles, si es posible, la atención que piden. Tenemos que reconocer que a menudo es difícil compartir cosas. Personalmente creo que no se debe obligar a un niño de menos de 5 años a compartir su propiedad. Si buscamos tiempo y espacio para que hagan cosas a solas, respetaremos la necesidad de «espacio» de los niños. Esto significa que el tiempo y el espacio para cada individuo debe ser algo de todos los días, no solamente para los niños que tienen un «mal día».

Los padres, profesores y demás ciudadanos debemos trabajar juntos para defender en el plano político los intereses de los niños. Tenemos que hacer gestiones y presiones para conseguir que el número de alumnos por profesor sea más pequeño, para que todos tengan más atención. Debemos pedir suministro de material adecuado, y una arquitectura que nos proporcione a todos el espacio que merecemos.

Estos cambios no necesariamente requieren más fondos. Por ejemplo, el coste por alumno de la Children's School (demolición de una casa y renovación de otra) era menos de la mitad del costo de construir nuevas escuelas elementales en Philadelphia en el mismo año.

Problemas del niño, necesidades del niño, conflictos humanos, necesidades humanas: todo está relacionado. Debemos tenerlo presente.

RESOLVER CONFLICTOS CON LOS PADRES

Cuando hacía mis prácticas de enseñanza, vi como la profesora Artene Ross aprovechaba cualquier oportunidad para establecer contacto con los padres. Les llamaba para contarles información oficial, para preguntar por un niño que había perdido algunos días de colegio, y hasta para ofrecerse para recoger cosas de la tienda para los padres que tenían un niño enfermo o no se encontraban bien. Así establecía una relación con ellos antes de que llegara el momento de sentarse a hablarles de las cosas más difíciles o de las dificultades con un niño.

Cuando empecé a trabajar seguí con el sistema de relacionarme con los padres. A veces tenía que esforzarme para buscar la manera de hacerlo. Hacía listas de los padres con quienes me interesaba mucho hablar, y les llamaba para recordarles cualquier excursión, las fotos de la clase, o lo que fuera, en vez de mandar una nota con el niño.

Naturalmente no pude establecer un contacto íntimo con todos. Pero al menos reconocían mi voz; yo no era sólo un nombre para ellos. Sabían que me preocupaba por el niño y que un contacto

SOBRE EL MAL HUMOR

Había momentos en que, por varias razones, no podía usar ninguno de estos métodos. A veces decía «no quiero otros». Otras veces era menos educada aún y les gritaba.

En estos casos me sentía como una bruja. Me di cuenta, sin embargo, de que los niños eran capaces de aceptar que me sintiera a veces de mal humor. De vez en cuando les decía que estaba cansada, de mal humor o con dolor de cabeza y no quería que me molestaran. Ellos lo comprendían. Uno de ellos me dijo una vez «eso lo dice mi madre algunas veces» y oía comentarios como «no hay que decirse lo a Karen: hoy no está de humor».

Es igualmente importante reconocer que los niños también se sienten a veces de mal humor. Hay varias reacciones posibles, como ofrecerles más atención, proporcionarles un sitio apartado para aislarse, relevarles de algún deber o trabajo en la clase, dejar que telefonen a su casa, y pensar si convendría cambiar algo en la clase.

UNA VISIÓN GENERAL DE LOS PROBLEMAS EN LA CLASE

Cuando yo dirigía un seminario para maestros, se me ocurrió que los «pequeños» problemas molestos que surgen una y otra vez en clase, pueden reducirse en realidad a unos pocos temas básicos. Me refiero a problemas como «nunca me escoges a mí», «me quitó mi puzzle» y «no quiero ir a la reunión».

En mi opinión, los temas que aparecen aquí y en innumerables problemas más consisten en:

- Pedir más atención.
- Cuestiones de propiedad y de compartir.
- Lo que llamo «crear espacio», o sentirse libre para participar o no en la vida social.

Cuando escribí la palabra «necesidad» en lugar de «tema» me di cuenta de que la escuela muchas veces no está preparada para satisfacer estas necesidades. Además, los adultos también las tienen. A la mayoría de los que conozco les horrorizaría tener que relacionarse con 50 o más compañeros desde las 9 hasta las 5 de lunes a viernes. Y sin embargo, en eso precisamente consiste la escuela.

¿Qué podemos hacer como profesores y seres humanos? Lo primero y más importante es reconocer estas necesidades. Esto nos ayudará a no enfadarnos, por ejemplo, cuando un niño o una niña no encuentra su chaqueta a las 5 de la tarde.

que no serán censurados podrían deshacerse de sus frustraciones, ira u otras emociones representando escenas violentas con las marionetas.

Este uso de las marionetas anima a pensar en un conflicto sin estar «metido» en ello, y da la oportunidad de oír varias respuestas al conflicto en cuestión. Muchas veces los mismos niños sugieren temas de sus propias vidas para una representación.

Una sesión de marionetas

Sally, de 7 años, describió un conflicto familiar, quejándose de que su hermana, cuando jugaba con las cosas de Sally, siempre las rompía o perdía.

Sally y una amiga representaron la escena con marionetas. Cuando llegaron al momento de romper los juguetes, las interrumpí. Otras compañeras de clase aportaron sus ideas para una solución con las marionetas mientras Sally seguía en su propio papel.

Sally ya había probado la mayoría de las ideas de sus compañeros. Pero esta sesión le dio la oportunidad de pensar más en el problema y ella misma sugirió otra solución: que su hermana jugase en el cuarto de Sally con los juguetes, estando Sally presente. Después de unos días nos dijo que esta solución funcionaba.

Comentario: Sally podía haber representado el papel de su hermana también, para comprender mejor la actitud de ésta.

ELLEN FORSYTHE

MARIONETAS Y PREESCOLARES

por KATTY ALLEN

En mi guardería casi siempre hay una discusión a la hora de recoger. Otra profesora y yo representamos la escena con 4 marionetas: tres «niños» y un «adulto». Todos jugaron con un montón de juguetes, esparciéndolos por todos sitios. Luego el adulto dijo: «cinco minutos, luego recogemos». Los niños se quejaron. Cuando llegó el momento de recoger, empezaron a dar excusas: «estoy muy cansado»; «me siento mal»; «me duelen las piernas»; «yo no

he jugado con eso»; «tengo que hacer pipi». Los niños espectadores disfrutaban riéndose por lo realista de la escena. Luego interrumpimos la representación y fuimos a sentarnos con ellos, preguntando: «¿cómo se va a solucionar este problema?».

Al principio los niños estaban disgustados porque habíamos interrumpido la representación en vez de terminarla. Pero les explicamos que necesitábamos ideas para terminar y nos las dieron:

1. «El profesor dege pegar a los niños.» Hablamos de esto y decidimos que a nadie le gusta que le peguen.
2. «El profesor debe gritarles», pero decidimos que a nadie le gusta que le griten.
3. «Que no recoja nadie. Dejar las cosas allí.» Decidimos que a veces puede funcionar, pero al final las cosas empiezan a estrobar, a romperse y a perderse.
4. Al final salió la solución «Todos deben recoger, adultos y niños». Hablamos de esto. «¿A alguien le gusta recoger?» No. Estábamos de acuerdo. «¿Por qué hacerlo entonces?».

Seguimos hablando. Después de la discusión, representamos la solución escogida por los niños (la número 4). Luego tuvieron tiempo de jugar con las marionetas.

Desde entonces, el problema de recoger los juguetes ha quedado reducido a la mitad.

Esta representación fue buena y efectiva. Me veo usando el sistema para otros problemas: conflictos con los juguetes compartidos, los gamberros, problemas a la hora de comer. Los niños pensarían probablemente en otros.

A veces las marionetas no hacen falta

En una reunión organizada por el subcomité «Niños y Noviolencia» se dispone de una habitación para los jóvenes que no querían asistir a la sesión de la tarde. Algunos de los pequeños querían jugar con las marionetas, pero varios mayores (de 10 a 12 años) abandonaron las marionetas y empezaron ellos mismos a hacer una parodia.

Se trataba de tres niños, atrapados entre un colegio muy severo y una madre dictatorial. Se trataba de una serie de escenas melodramáticas donde los mayores son unos representantes estereotipados y los jóvenes imaginativos y rebeldes a la autoridad. Inventaron todo tipo de resistencia noviolenta, como fugarse o ganar a la madre con amor.

Los niños como árbitros

El año pasado estuve muchas veces de mediadora o negociadora entre alumnos en disputas. Primero me lo cuentas tú, luego le tocará a él, decía. «Tú te callas ahora, luego me cuentas tu versión.» Tuve que ser muy firme; normalmente se enfadaban mucho al principio.

Hacia final de curso, algunos alumnos empezaron a actuar de mediadores con sus compañeros, y yo sabía que era buena señal. Me convencí más este año, cuando vino a hablar conmigo otra profesora.

«Dos de tus alumnos del curso pasado han tenido una pelea tremenda hoy» dijo. «Me pidieron permiso para salir de clase con un tercero como mediador, y dijeron que eso lo habían aprendido contigo. ¡Sorprendente! Naturalmente les di permiso.»

KETH MILLER

HABLANDO CLARO

... El hablar claro me parece una manera de ponerme al nivel de otra persona, de decir «esto es lo que me parece que haces» y ayudar así a esa persona a resolver el problema.

En las reuniones de profesores, suelo proponer el método de «hablar claro». Por ejemplo, la profesora de Nancy estaba preocupada porque ésta no encajaba en el grupo. Los otros profesores recomendaron varias soluciones: darle más oportunidad para hacer trabajos manuales (el interés especial de Nancy), ayudarla a hacer amistades a través de proyectos en el colegio, establecer contacto con los padres, prestarle más atención, crearle responsabilidades en la clase, etc.

Yo añadí: «habla claro con ella sobre lo que ves y lo que esperas de ella en el grupo. Dile que quieres que participe. Haz que se encare ella misma con el problema». Por ejemplo, a lo mejor tiene una amiga especial cerca de la que le gustaría sentarse. A lo mejor no le interesa nada del grupo. ¿Cómo saberlo sin hablar con ella? Es demasiado fácil o realmente demasiado difícil, para una profesora solucionarlo sola.

cocina a trabajar. Podéis salir cuando hayáis resuelto el problema del piano vosotros mismos.»

Después de unos momentos de silencio oí música. A la media hora salían los dos muy seguros a través de la cocina, con los abrigos puestos.

«No te preocupes, mamá», dijo Kurt, «inventamos un sistema estupendo. Uno toca durante 15 minutos mientras el otro estudia la lección de música. Luego cambiamos y terminamos los dos en media hora».

Lois Dorn

ACTUANDO COMO ARBITRO

A veces parecía conveniente que los niños tuviesen a la mano como persona neutra para empezar el proceso de solución de una disputa. En estos casos, Jessica o yo escuchábamos a ambas partes, luego dejábamos que lo arreglasen solos.

Tendréis que decidirlo vosotros

Un día entraron Daryll y Mitch después de una pelea en el recreo, todavía enfadados. Los dos hablaban al mismo tiempo. Jessica pidió que le explicasen lo ocurrido, primero Mitch, luego Daryll.

Escuchó a los dos y luego dijo «vuestras versiones son distintas y yo no vi lo que pasó en el recreo, así que no puedo resolverlo. Tendréis que salir y decidirlo vosotros. Luego venid a contarme la decisión».

Se miraron perplejos, y luego miraron a Jessica. Era evidente que iba en serio, que Jessica no iba a decidir, que ella creía que podían hacerlo ellos.

«Vamos» dijo Mitch. Salieron, y a los 15 minutos volvieron. «Está bien. Somos amigos, Jessica» le dijeron. «¿Queréis decirme lo que habéis decidido?» preguntó. «Pues eso, que somos amigos», contestaron.

ELLEN FORSTYHE

Los demás nos sentamos a mirar. A pesar de la sencillez de la historia, los jóvenes estaban absortos y disfrutaron viendo la representación de esta lucha.

ELLEN DEACON

JUEGO DE ROL

Otra forma de visualizar los conflictos, y a partir de ahí poder analizarlos y buscar formas no violentas para su resolución, es el juego de rol. Este se puede emplear en lugar de las marionetas siempre que lo permita: el haber alcanzado ya un alto nivel de confianza, el ser un conflicto en el que los niños no estén demasiado apasionados, la edad de los niños, etc.

ELABORACION DE UN JUEGO DE ROL

1. Definición

- Elaborar un juego de rol, es definir los objetivos generales a alcanzar y preparar un escenario específico al caso.
- El escenario está en función del tema de la sesión en la cual se inserta o la acción que prepara. Si es posible, elegir un tema que cree conflicto.
- Se puede inspirar en escenarios ya existentes, en un hecho cualquiera o incluso imaginar una situación.

2. Objetivos

- Los participantes deben proyectarse en los roles que se les ha pedido que jueguen y remitirse a su vivencia psicológica, social y cultural.



- Hay que cuidar que el juego de roles sea lo más realista posible, teniendo en cuenta las características propias de los participantes.

3. Participantes

1. Escenario

Para que el escenario adquiriera vida, hay que situarlo en un contexto determinado:

- El lugar, el marco y sus particularidades (por ejemplo una taberna de un pueblo, un pequeño taller, un gran almacén, etc...)

- La época precisa (por ejemplo: en la víspera de la Tercera Guerra mundial, durante las vacaciones estivales, después de una huelga de 6 semanas, etc...)

- Los componentes significativos de la situación de partida:

- contexto socioeconómico general
- condiciones particulares
- personajes de la situación (clase social, función, papel en la función, etc...)

2. Área de juego y accesorios

Están en función del tema y de la situación propuesta, debiendo limitarse a lo que sea útil. Es preciso tener en cuenta la disposición de los lugares de trabajo en la construcción del juego de rol.

4. Consignas de partida

1. Consignas a los actores

Están en función de los objetivos que se fija el animador.

Deben ser lo suficientemente precisas para que el animador mantenga el control del juego.

Son lo suficientemente vagas para dar ocasión a los actores de una proyección real.

2. Consignas para los observadores

Determinar un observador o grupo de observadores, para cada grupo social en juego o personaje-clave.

Los observadores acumulan materiales para la fase de análisis del juego de rol.



arreglaran solos; debían quedarse allí hasta que estuvieran «listos para volver».

No queríamos necesariamente saber en qué habían quedado, pero sí que al volver se portaran de manera civilizada el uno con el otro. Para mí, lo más duro fue comprender que no necesitaba saber exactamente lo ocurrido.

«¡Mentiroso!»

Un día Jessica mandó a dos niños que se apartaran hasta que estuviesen listos para volver, y yo oí su conversación.

Al principio se acusaban mucho: «Eres un mentiroso»; «No, tú eres mentiroso». «No es culpa mía», «Sí lo es y eres mentiroso». Después de algunos minutos las acusaciones cesaron y un niño dijo, «Bueno, era un poquito culpa mía». Silencio, luego un comentario parecido del otro niño: «Bueno, puede ser que también fuera un poco culpa mía». Acordaron que ya estaban dispuestos para volver a la reunión. Uno de ellos llamó a Jessica: «¿Podemos volver?». Ella preguntó: «¿Estáis listos?». «Sí», contestaron, y volvieron.

KAREN ZAUR

Prácticas de piano

Yo acababa de llegar del trabajo cansada, con dolor de cabeza y disgustada por tener que hacer la cena. Kurt y Gregg, de 9 y 8 años, querían salir a jugar y discutían sobre quién iba a practicar primero en el piano. Enfadada les dije que lo hicieran por turnos; uno debía leer media hora mientras el otro practicaba, luego viceversa, y ninguno de los dos podía salir mientras no terminasen los dos. «Eso no es justo, nunca saldremos de aquí», dijo Kurt disgustado.

Me acordé de la recomendación de Karen Zaur para la solución de problemas. «Habla claro» y «deja que lo resuelvan los niños». Buen consejo.

«No me encuentro bien y no quiero discutir. Voy a la

Escuchar

Los niños se quejan de innumerables cosas, desde cosas que les han hecho hasta magulladuras que han recibido. He aprendido a escuchar atentamente y luego a preguntar sencillamente: «¿ya no te hace eso?», «¿estás ya bien?». Muchas veces contestan «Sí» y, aliviados por haberlo contado, vuelven a jugar.

Aprender frases útiles

La otra maestra, Jessica, y yo animamos a los niños a decir a la persona que les fastidiaba, «Basta ya, no me gusta lo que haces». Si era necesario, no sólo les decíamos las palabras que tenían que usar, sino que nos poníamos a su lado mientras lo decían. Esto significa que cogíamos a los dos niños de la mano, recordando al que hablaba que debía hablar fuerte, y preguntando al otro si había entendido.

Cuando podíamos hacíamos lo mismo en clase, diciendo, «Basta ya, no me gusta lo que haces». Así dábamos ejemplo, haciendo ver a los niños de esta manera que los adultos también usan esas palabras. Cuando lo oyen a otros, es más probable que añadan este instrumento a su propio repertorio.

Dar seguridad

Pretendíamos dar a los niños la sensación de que podían protegerse ellos mismos del daño físico o verbal. La norma fundamental era: si alguien te molesta, primero dile «basta ya» en voz alta. Si no funciona, díselo a la maestra. Como maestras estábamos a su disposición para protegerles.

Cuando los niños se pegaban o eran muy desagradables unos con otros, una maestra les llevaba a un sitio apartado. Les dábamos seguridad con nuestra presencia, a veces cogiéndoles mientras se desahogaban y arreglaban el problema.

Arreglarlo sin la ayuda de la maestra

Muchas veces dos niños que se han peleado presentan versiones muy distintas del mismo asunto. Entonces lo que hacíamos era mandarlos a un sitio tranquilo y retirado del resto para que lo

Se les pide que se centren en algunos puntos precisos:

- el comportamiento de un personaje o grupo social
- los errores de estrategia de un individuo o grupo
- los errores de análisis de un individuo o grupo
- las reacciones de un individuo o grupo frente a una situación imprevisible.

5. Desarrollo

El juego puede desarrollarse bien, con el escenario ya construido, los papeles distribuidos por el animador que conduce bien el juego.

Pero qué hacer:

- ¿si el animador siente que el juego se le escapa?
- ¿si el juego se vuelve un psicodrama?
- ¿si los participantes no se implican suficiente?

Antes de dejar que las cosas se desarrollen en un sentido que no conduciría a nada y que no produciría nada, el animador puede ser interesante que proceda a una evaluación de lo que ha pasado.



Toda la dificultad consiste en no detener el juego demasiado pronto, ni demasiado tarde.

6. Evaluación

Es indispensable para mejorar y disponer el juego de rol en el futuro.

Si el juego de rol no ha funcionado, buscar a qué se ha debido:

- ¿a las consignas?
- ¿al contexto propuesto?
- ¿a la actitud del grupo?
- ¿a su desarrollo?, etc...

7. Nota

Es raro que un juego de rol alcance inmediatamente los efectos que se esperan de él.

Es interesante prever una progresión, para permitir un "calentamiento": realizar pequeños juegos de rol por grupos antes de un juego de rol más complejo, o bien realizar un juego no demasiado complicado ni elaborado, y mejorarlo luego con los elementos descubiertos en la evaluación.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON EL SISTEMA «META/DESEO»

Nota del editor: Hemos visto varios sistemas para resolver conflictos paso a paso. El de «meta/deseo» que aquí se describe es muy útil.

INTRODUCCIÓN

Este proceso es muy útil para resolver conflictos específicos en un grupo. Se trata de un proceso muy estructurado; de ahí que sea esencial que todo el grupo comprenda que:

1. El problema pertenece a una persona; los demás forman un equipo para resolverlo.
2. La persona que tiene el problema no será criticada, sólo se le harán preguntas para pedir aclaraciones.
3. Nadie del grupo criticará ni discutirá las ideas de los demás.

Una persona hace de moderador y otra de «presentador» (el que tiene el problema). No tienen que ser siempre los mismos los que hacen estos papeles. El moderador:

- Anima la conversación.
- Ayuda a aclarar las preguntas.
- Escribe (en hojas grandes) todo lo que se dice, utilizando en la medida de lo posible las palabras de los que hablan.
- Está atento a la hora.
- Aligera el proceso con entusiasmo.

La dimensión del grupo más deseable es de ocho o diez personas.

Durante la sesión los participantes apuntan en papeles las ideas que no tienen tiempo de expresar, y se los entregan después al «presentador».

EL PROCESO

1. Identificar el conflicto

Esta etapa es opcional. Puede suceder que el grupo ya haya decidido el conflicto a solucionar. En tal caso, se elige un presentador antes de pasar a la siguiente etapa.

El moderador también puede pedir que salgan unos voluntarios antes para explicarle sus problemas, luego él elige uno antes de empezar.

Quando se enfadan los niños

Para los niños suele ser más fácil que para los adultos dar salida a la ira: tienen menos práctica en embotellarla. Pero normalmente necesitan ayuda para hacerlo.

Cuando un adulto interrumpe el comportamiento destructivo de un niño (yo de otro adulto!) y le anima a descargar su ira, el niño probablemente se enfurecerá, gritará, llorará y se resistirá físicamente. Se enfadará con el adulto aunque éste no haya originado la injusticia. El adulto debe estar preparado para esto, y mantener una actitud comprensiva tanto física como verbalmente, y debe animar al niño a que siga desahogándose. Cuando termine la tormenta, volverán a ser amigos.

Como la ira asusta, el adulto puede sentirse dolorido o asustado cuando se enfurecen con él. Debe analizar estos sentimientos después con otro adulto que sepa escuchar y comprenderlos.

Enfurecerse y enrabiar se son procesos naturales para descargar la ira. Una vez descargada, la gente puede pensar más claramente para corregir la injusticia que la ocasionó.

MANERAS DE RESOLVER CONFLICTOS

EXPERIENCIAS DE UNA MAESTRA

En algún momento de mi experiencia como maestra me di cuenta de que los niños que me contaban sus problemas no necesariamente esperaban que yo los solucionase. ¡Qué alivio! De hecho, el buscar soluciones parece ser la actitud impuesta por los adultos. Esto me animó a pensar en maneras para ayudar a los niños a hacer frente a sus propios problemas, y para ocuparme yo misma mejor de los míos.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- A. La especifica». (Esta respuesta consiste en señalar por lo menos tres cosas interesantes y atractivas de la idea y en identificar un «hueco» que habría que llenar para que fuese posible.) Se apunta todo en una hoja, las ideas buenas a un lado y los «huecos» a otro. Pensar en forma de hoja de balance nos ayuda a encontrar maneras de cambiar positivamente el equilibrio.
- B. El presentador hace una pregunta empezando «Cómo hacer para...» sobre el aspecto que todavía hay que trabajar para que la solución sea factible.
- C. Con la fórmula «Cómo hacer para...» el grupo lanza una avalancha de ideas sobre posibles soluciones o maneras de alcanzar la «meta/deseo».
- D. El presentador comenta las ideas que parecen posibles y las desarrolla con el grupo, usando más «respuestas específicas» hasta que se encuentre una o más que el presentador considere posibles. Es mejor que sean varias, para que el presentador no quede bloqueado en un «o esto o nada».
- E. El moderador dice al presentador que explique los pasos concretos que va a dar para aplicar la solución, y que decida un plazo (mañana, la semana que viene) para dar esos pasos.
- F. El moderador entrega al presentador todas las hojas en que se han apuntado los «cómo hacer para...». Cuando termina la sesión, el presentador puede consultar más a los participantes que no tuvieron tiempo para desarrollar sus ideas.

Ahora el grupo puede ocuparse en otra «meta/deseo» o cambiar de problemas y de presentador.

Ventajas del proceso

La aplicación de este proceso en una escuela tiene varias ventajas:

- Es rápido.
- Genera información que puede ayudar a resolver el problema sin discursos ni sermones.
- Elimina la posibilidad de comparar experiencias, dar consejos, o hacer comentarios desalentadores.

Es importante ver la diferencia entre dar salida a unos sentimientos «deshaciéndonos de ellos», y *actuar* de la manera destructiva que piden nuestros sentimientos. A menudo podemos fiarnos de nuestro sentido común para ver la diferencia. Un buen indicio son las señales físicas de escape: lágrimas, temblores, risa, etc. Sin un niño llora, no sólo está pidiendo atención, como siempre nos han dicho, sino que la *necesita*, y probablemente la usará bien para dar salida a lo que le duele.

Si un niño está lloriqueando o comportándose de manera que trastorna a los demás (fastidiando, insultando, criticando, gritando) o si se vuelve más introverso de lo normal, más perezoso y callado, ha llegado la hora de interrumpir esa conducta, de frenarla. Si es posible, será conveniente animarle a que dé salida a sus sentimientos.

«...le voy a matar...»

Un día Phillip, de 5 años, volvió del recreo de mal humor, dando patadas. Destrozó una torre hecha con cubos que alguien había construido, murmurando: «de verdad, le voy a matar».

Le puse mis brazos alrededor, y le pregunté qué le pasaba. Me dijo cómo iba a matar a Jerome. Le pregunté por Jerome y me dijo que éste le había pegado. Escuché y le dije que hiciera como si yo fuera Jerome, para demostrarme cómo le iba a matar. (Sabía que no podría hacerme daño. En todo caso no se lo hubiera permitido. Y seguía con mis brazos alrededor suyo.)

Me golpeó una vez. Luego empezó a llorar, diciéndome cuánto echaba de menos a su padre. Después de llorar un rato pudo participar en el programa del día y disfrutar con ello.

CHUCK ESSER

IDEAS SOBRE LA IRA

Nota del editor: Muchas veces nos preguntan sobre la ira, que a menudo se asocia con el conflicto. Por lo tanto, y antes de hablar de las actividades para resolver conflictos ofrecemos nuestras reflexiones sobre la ira.

Todos hemos sentido la ira y la hemos visto en otros. Como todas las emociones humanas, se puede reprimir o se puede dejar escapar de manera efectiva y no destructiva. Como las expresiones de ira dan miedo, la gente a menudo la lleva dentro, encerrándola para que no se escape de manera destructiva. Sin embargo, encerrarla no funciona. Sigue siendo visible de alguna manera para los demás, pero es difícil tratar con ella abiertamente porque está «encubierta».

En vez de encerrarla, puede uno desahogarse «explorando» o con rabietas. Esto no se debe confundir con el romper cosas o dañar física o emocionalmente a los demás. Las rabietas genuinas no tienen por qué dañar a nadie.

La manera más efectiva de ayudar a otro es escuchar atentamente, ser comprensivo y cariñoso y animarle a que exprese toda su ira. Cuando termina, estará en mejor situación para habérselas con los problemas.

La verdadera ira normalmente tiene sus raíces en una indignación contra la injusticia que nos hiere a nosotros mismos o a los que nos rodean. Una situación actual puede recordarnos una situación pasada, cuando no pudimos demostrar nuestro enfado ni corregir la situación, y entonces la ira pasada puede aflorar a la superficie.

Sea del pasado o del presente, la ira se origina fuera de nosotros. Por lo tanto, no tenemos que pedir excusas por ella, ni criticarla en los demás. Por supuesto hay situaciones en que no es oportuno estallar, por muy enfadados que nos sintamos. Y nunca se debe ser destructivo, ni permitir que los otros niños o adultos lo sean.

- A. Se hace una «avalancha de ideas» (lista espontánea sin comentarios ni censura) sobre los problemas que le gustaría al grupo tratar. No hay que entrar en detalles; el moderador hace una lista, que expondrá a la vista de todos.
- B. Con la ayuda del moderador, el grupo decide cuáles son los problemas a tratar, y en qué orden.

II. Explicar el conflicto

- A. La persona que sugirió el primer problema de la lista se convierte en «presentador». Durante unos tres minutos, explica los detalles diciendo:
 1. Por qué es un problema.
 2. Por qué lo es para él más que para otras personas.
 3. Las posibles soluciones que ya haya pensado.
 - 4.Cuál sería la solución, por improbable y fantástica que parezca, que, de darse, lo arreglaría todo.

Durante estos tres minutos todos apuntan sus ideas.

- B. El moderador pregunta al presentador cuál es la cuestión que más le gustaría que se tratara. Este contesta con una frase que empieza por «cómo hacer para...» o algo parecido. (Las frases que empiezan así parecen estimular la búsqueda de soluciones.)

El animador escribe en una hoja grande este «Cómo hacer para...» y todos los «cómos» que puedan venir luego.

- C. Todó el grupo, incluido el presentador, propone «metas/deseos» sobre el conflicto utilizando la forma «Cómo hacer para...». Por ejemplo, a la pregunta del problema ¿cómo hacer para que el niño despreciado por todos tenga amigos?, las «metas/deseos» podrían ser: «¿Cómo hacer para que todos descubran que les gusta el niño?» «¿Cómo hacer para que se muera y así todos se arrepientan?». Estas ideas absurdas e impensables pueden contener el germen de una solución posible, que pensando de manera más lógica rechazaríamos.

III. Trabajar el conflicto en busca de soluciones

- A. El moderador pide al presentador que elija las ideas más atractivas y que conteste a una de ellas con una «respues-