

Sesiones de juego libre (Sesiones 1, 3, 5, 8 y 10)

Descripción general y estructura común

Las cinco sesiones de juego libre comparten una estructura fija de cuatro partes que se mantiene constante a lo largo de todo el programa. Esta consistencia estructural tiene un valor pedagógico propio: la previsibilidad de la secuencia reduce la ansiedad del alumnado, permite que el facilitador o facilitadora centre su atención en la calidad de las interacciones y facilita el desarrollo de rutinas de reflexión que el alumnado va interiorizando progresivamente.

| | |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tipo | Sesión de juego libre por parejas y pequeños grupos |
| Duración | 60 minutos |
| Estructura | Apertura (5-10 min) · Elección del juego (5-10 min) · Juego libre (30-40 min) · Cierre 3-2-1 (5-10 min) |
| Materiales | Juegos de mesa y materiales de juego libre variados (cada pareja o grupo elige). Cuaderno de observación del facilitador. |
| Competencias | Negociación, escucha activa, regulación emocional, resolución de conflictos, reciprocidad, amabilidad. |

Parte 1: Apertura (5-10 min)

Cada sesión de juego libre comienza con un breve recordatorio de los aspectos trabajados en la sesión anterior. El facilitador puede preguntar: “¿Qué practicamos la semana pasada? ¿Alguien ha podido utilizarlo en clase o en el recreo?”. Este inicio vincula cada sesión con el proceso de aprendizaje acumulativo del programa y favorece la generalización.

En la Sesión 1, este momento incluye la presentación del programa, la presentación de los participantes y el establecimiento consensuado de las normas de grupo.

El momento de la presentación del programa es fundamental ya que permitirá sentar las bases para el desarrollo correcto de cada una de las sesiones. Con el objetivo de que el aprendizaje de algunas habilidades específicas sea efectivo, se explicará al alumnado el sentido y la finalidad del Programa Amistad. En esta primera sesión se pretende empezar a trabajar la cohesión grupal, generando un clima de respeto y colaboración que motive una buena implicación en todo el grupo. Para ello se presentarán las normas de convivencia, que serán consensuadas y aprobadas por todos los y las estudiantes (ver material formativo para docentes).

En las Sesiones 3, 5, 8 y 10, se realiza un breve recordatorio de las normas y del contenido trabajado en la sesión de contenido específico previa.

Las normas del programa son:

1. Hacer caso a las instrucciones.
2. Se viene voluntariamente a jugar (existe alternativa para quien no quiera participar).
3. Levantar la mano y respetar el turno de palabra.
4. Tratar bien y ayudar a los compañeros.
5. Hablar con un tono de voz adecuado.
6. Si jugando surge un problema, hay que intentar solucionarlo juntos.
7. Puede cambiarse de juego si nos ponemos de acuerdo con el compañero.
8. Tenemos que preguntar si hay algo que no entendemos.

Parte 2: Elección del juego (5-10 min)

La elección del juego es en sí misma una situación de aprendizaje: implica negociar, escuchar la propuesta del otro, ceder cuando es necesario y llegar a un acuerdo genuino. El facilitador señala el momento en que pueden empezar a elegir y observa cómo se desarrolla el proceso. Si es necesario, recomienda preguntarles si la elección realmente les apetece, de modo que tomen conciencia de cómo se ha llevado a cabo la decisión y qué han sentido durante el proceso.

Parte 3: Juego libre (30-40 min)

Durante el juego libre, la norma básica del facilitador o facilitadora es interferir lo mínimo posible en las interacciones del alumnado. Sin embargo, cuando sea conveniente intervenir, especialmente ante conductas no permitidas o conflictos que el alumnado no puede resolver solo, el facilitador lo hace utilizando las técnicas de potenciación, enlace y habilitación descritas en el Módulo 1 de Formación Docente.

El facilitador observa activamente y toma nota de las incidencias significativas: conductas prosociales que reforzar, dificultades recurrentes que orientarán las intervenciones tutoriales y dinámicas de grupo que informarán el diseño de las sesiones siguientes.

Parte 4: Cierre 3-2-1 (5-10 min)

Todas las sesiones de juego libre cierran con la actividad 3-2-1 (Karcher, 2007): cada participante nombra tres cosas que salieron bien, dos que pudieron perjudicar la amistad o la convivencia, y una que quiere trabajar o mejorar durante la semana siguiente. El facilitador puede guiar el proceso con preguntas y ofrecer *feedback* concreto y afectuoso.

En la Sesión 1, se añade una despedida especial y se recuerda al alumnado que el cartel de normas acordadas permanecerá visible en el aula. En las Sesiones 3, 5 y 8, se puede añadir una propuesta de transferencia: “¿Cómo puedes usar esta semana lo que hemos practicado hoy?”. La Sesión 10 tiene un cierre especial de despedida del programa (ver su descripción específica).

Diferencias específicas por sesión

| Sesión | Contexto previo | Énfasis específico en la apertura y el cierre |
|--------|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| S1 | Primera sesión del programa | Presentación del programa y de los participantes. Construcción participativa de normas. Caso práctico (Juan / Rosa). Primer contacto con el juego libre. |
| S3 | Tras sesión de escucha activa (S2) | Apertura: ¿hemos practicado la escucha esta semana? Cierre: ¿ha habido un momento de escucha activa durante el juego? |
| S5 | Tras sesión de colaboración (S4) | Apertura: ¿hemos cooperado esta semana? Cierre: ¿cómo resolvimos los desacuerdos hoy? ¿Qué hemos aprendido sobre trabajar juntos? |
| S8 | Tras S6 y S7 (dos sesiones del enfado, consecutivas) | Apertura: ¿alguien ha tenido ocasión de usar el semáforo esta semana? El póster del semáforo está visible en el aula. Cierre: ¿ha habido algún momento |

Programa para el Aprendizaje de la Amistad

| | | |
|-----|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | de enfado durante el juego? ¿Cómo lo hemos gestionado? |
| S10 | Última sesión del programa (tras S9, amabilidad) | Sesión de juego libre con cierre del programa incorporado. Ver descripción específica de Sesión 10. |