Guía didáctica

Y tú, ¿qué piensas?

Guía didáctica

FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN

Guía didáctica

Y tú, ¿qué piensas?

Guía didáctica

FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN

Ficha técnica:
Primera edición: © FAD, 1996
Segunda edición: © FAD, 2002

Edita y distribuye:
FAD
Avda. de Burgos, 1 y 3
28036 Madrid
Tel.: 91 302 40 48 - 91 383 80 00

Dirección Técnica del Programa:
Eusebio Megías Valenzuela. *Director Técnico de la FAD*
Eulàlia Alemany Ripoll. *Directora del Área de Participación Social*

Autores:
José Ángel Medina (IC - Iniciativas)
Fernando Cembranos (IC - Iniciativas)

Grupo de trabajo para la revisión técnica de la segunda edición:
Rubén Carrasco. *Técnico de Prevención*
Mar Herranz. *Responsable de Publicaciones*
Susana Méndez. *Jefe de Departamento de Prevención*
Marta Rubio. *Corrección de textos*

Ilustraciones:
Alain Garcia

Diseño y maquetación de la segunda edición:
Jesús Sanz

Impresión
Ancares Gestión Gráfica, S. L.

Depósito legal:
M-343-97

Índice

1. Introducción

2. Los dossieres informativos

3. Algunas recomendaciones didácticas

4. Técnicas y ejercicios

El role-playing
El pasado mañana
Juicio a...
Lo mejor de cada casa
Investigación de prensa
Investigación de expertos
Miniponencias
Itinerarios
La tormenta de ideas
Panel de frases

5. Características específicas de los dossieres

Los contenidos de los dossieres

6. Algunas matizaciones técnicas

7. El concurso «y tú, ¿qué piensas?

Anexo: Bibliografía

1 Introducción

Introducción

La Fundación de Ayuda contra la Drogadicción propone la utilización del programa «Y tú, ¿qué piensas?» en los centros educativos a través de los siete dossieres que conforman dicho programa.

Este documento es una guía didáctica cuyo objetivo principal es ayudar, orientar y facilitar el uso de los dossieres del programa «Y tú, ¿qué piensas?». Para ello la guía se divide en los siguientes apartados:

- Los **dossieres informativos,** en los que se describen los objetivos, la filosofía, los temas y la estructura de los materiales.

- Algunas **recomendaciones didácticas,** en las que se comenta la forma de utilización de los dossieres y se aportan algunas ideas en torno a elementos que se han de tener en cuenta desde el punto de vista pedagógico.

- **Técnicas y ejercicios,** en las que se describen una serie de técnicas de dinámica de grupos que pueden ayudar a que la utilización de los dossieres esté próxima a los objetivos que se persiguen con ellos.

- **Características específicas** de cada uno de los dossieres, en las que se aportan algunas ideas para mejorar las «prestaciones» didácticas de cada uno de los materiales por separado, atendiendo a sus particularidades.

- **Bibliografía** de referencia, con libros y documentación centrada en la dinámica de grupos.

Los dossieres informativos

2

El programa «Y tú, ¿qué piensas?» cuenta con siete dossieres informativos como instrumentos principales. Cada uno de ellos intenta recoger una serie de aportaciones, informaciones, preguntas e ideas en torno a siete temas clave.

Estos siete temas y las ideas que aparecen en los dossieres se han seleccionado en función de tres criterios fundamentales: la aparición de estos temas en la vida de los y las jóvenes de hoy en día, la importancia que pueden tener en las decisiones y la forma de vida de la juventud y la relación directa o indirecta que tienen con el consumo de tabaco, alcohol y otras drogas.

La filosofía, la intención generalizada de los materiales, no es aleccionadora. Las ideas que aparecen en los textos no pretenden hacer ver a las y los jóvenes qué es lo que deben hacer, decir o pensar. La pretensión de los dossieres es facilitar una reflexión justa, equilibrada y, sobre todo, propia respecto a cuestiones y temas sobre los que es inevitable que los jóvenes tomen una postura concreta, tanto individual como grupal.

Por esto los objetivos principales de los materiales son tres:

— Informar, hacer llegar a las y los jóvenes informaciones, datos, planteamientos e ideas acerca de temas de importancia y relevancia en sus vidas, para que puedan situarse de forma más efectiva ante ellos.

— Provocar, facilitar el uso del debate, el diálogo, la discusión y el intercambio de ideas como forma de acceder a conclusiones individuales enriquecidas y optimizadas por la presencia de otras personas, por la fuerza del grupo.

— Recoger y dar salida a las conclusiones de los grupos de jóvenes que utilicen los materiales para que otras personas puedan conocerlas.

Los dossieres informativos son la herramienta fundamental para la consecución de los dos primeros objetivos. El tercero de ellos tiene que ver fundamentalmente con el concurso de presentaciones. El objetivo informativo (el primero): qué decir, cómo decirlo, cuáles son los temas clave, quedan asumidos por la forma y el fondo de los dossieres.

Sin embargo, el segundo objetivo (el provocador de debate e intercambio) tiene mucho que ver con las personas adultas que acompañan a las y los jóvenes en el trabajo con los dossieres. El profesorado, los monitores y las monitoras de asociaciones están directamente implicados no sólo en la presentación del material a los jóvenes, sino también en conseguir la mejor de las posibilidades de uso y resultado.

Éste es el objetivo de esta guía didáctica: facilitar a esas personas la resolución de su papel de presentación del material, dinamización de los grupos y animación a la participación. Un papel que no requiere de una preparación específica pero que se puede optimizar a través del conocimiento de los materiales y de algunas recomendaciones didácticas que es útil seguir.

Los siete dossieres que se proponen como material de trabajo son:

- **La vida en el grupo:** en el que se describen las ventajas e inconvenientes de la vida grupal, las condiciones en las que se desarrolla la vida de las personas rodeadas por otras, los fenómenos que aparecen cuando las personas viven en grupo, las formas de participación grupal, etc.

- **Publicidad y moda:** en él se aborda cómo funciona la publicidad, sus mecanismos y efectos, sus relaciones con la población juvenil, el funcionamiento de las modas, las funciones sociales que cumplen, cómo se crean las modas, etc.

- **Jóvenes y adultos:** se habla de las relaciones entre personas jóvenes y adultas, sus conflictos, las formas de negociar y llegar a acuerdos, los mitos y las frases hechas, así como otros elementos que pueden ayudar a que esas relaciones centrales sean más interesantes.

- **Tiempo libre:** en el que se repasan las características propias del ocio juvenil, las condiciones económicas que rodean al tiempo libre en la actualidad, la noche, los ritos de iniciación, el espacio y el tiempo para el ocio, etc.

- **Las relaciones personales:** en él aparecen la pareja, el sexo, la amistad, los mitos que surgen en las relaciones, las diferentes formas de enfocar las relaciones entre hombres y mujeres, etc.

- **Los jóvenes y el mundo:** se repasan las diferentes formas en las que los jóvenes participan de la sociedad en la que viven, propuestas de participación, las condiciones en las que los jóvenes «deben» incorporarse a su propia comunidad, etc.

- **De Marcha:** en el que se analizan las características esenciales del fenómeno de la marcha, sus aspectos estéticos, sociales, económicos y psicológicos.

Todos los dossieres son un conjunto de textos. Estos textos, cuyo número es variable (entre cinco y diez), son de tamaño y estructura diferente en cada caso. En los dossieres existen textos que no abarcan más de media página y también otros más extensos, algunos que tratan una o dos ideas y otros que desgranan una serie de ellas, hay textos que se componen de datos y otros que hacen reflexiones en «voz alta». Aunque los dossieres suelen tener una extensión semejante entre sí, dentro de ellos hay diferentes textos.

En este sentido es importante resaltar la independencia de los dossieres y los textos. Cada uno de los seis dossieres son independientes, es decir, no tienen que ver entre sí. Por eso pueden existir ideas o reflexiones que aparezcan en más de uno de ellos. Como se describirá más adelante, los textos que componen cada dossier, sea el número que sea, son también independientes entre ellos. Si bien los dossieres pueden seguir un orden lógico en el tratamiento de los temas, esto no significa que haya que trabajarlos de forma ordenada y obligatoriamente completa.

Asímismo, el apartado dedicado a las recomendaciones didácticas incluye suficientes referencias al carácter, estructura y utilización de los textos. Todos los textos contienen además dos elementos complementarios:

- En los **márgenes** aparecen resúmenes a lo largo de todos los dossieres, ideas-fuerza, reflexiones o preguntas que intentan recoger los elementos e ideas centrales ó importantes de los párrafos del texto. Esto puede permitir una mejor selección de la parte del dossier más interesante o realizar una lectura rápida para conocer las ideas principales del mismo.

- Incluidos en el texto aparecen recuadros en los que se proponen **pequeñas actividades** que podrían realizarse a partir de las ideas que aparecen en los párrafos inmediatamente anteriores. Estas propuestas permiten que los jóvenes puedan llevar a cabo sus propios debates e intercambios sin depender de la «tutoría» didáctica de alguna persona adulta. La forma en la que se puede estimular o favorecer su uso se comenta en el apartado siguiente de la guía.

Tanto los temas como las ideas que se han incluido en su desarrollo tienen una relevancia inespecífica respecto al consumo de drogas. Efectivamente se trata de facilitar a las y los jóvenes un desarrollo personal equilibrado e inteligente de manera que sea la consecución de ese desarrollo la que les conduzca a un uso responsable de las sustancias. Sin tener que dedicarle apartados específicos al tema, sí se han incluido a lo largo de los textos ejemplos, propuestas o ideas que tienen que ver con el alcohol, el tabaco u otras drogas.

3

Algunas recomendaciones didácticas

En este apartado se incluyen aportaciones que pueden facilitar el uso de los dossieres en los grupos. No existe ninguna fórmula, ni modelo, ni norma para trabajar con los dossieres; sin embargo, puede resultar de utilidad alguna anotación que desvele elementos relacionados con el texto, la estructura del mismo, la dinámica de grupos o algún otro que esté relacionado con la tarea.

De hecho, la primera recomendación consiste en la posibilidad de ser cada grupo, cada profesor o monitor quien piense, diseñe y seleccione su propia forma de utilización. Por eso los dossieres tienen su información en formato de texto, que es la forma más sencilla de transmitir las ideas. Así, cada grupo que lo desee puede utilizar los textos tal y como quiera.

Cada dossier contiene ideas y datos acerca de un tema central y en él se desarrollan algunas visiones particulares sobre ese tema. Una vez seleccionado el dossier que se utilizará, y el texto o los textos, según el criterio del grupo/adulto, se puede utilizar como se quiera.

No se debe, en este caso, olvidar los dos objetivos principales que pretenden cubrir los dossieres: la información y el debate. Por lo tanto es necesario cubrir el primero haciendo que, al menos, una parte de los dossieres llegue a las personas que integran el grupo (lectura individual o grupal, lectura por secciones, cada persona lee una parte...). Y también es necesario cubrir el segundo facilitando y creando las condiciones para que el intercambio y el diálogo se establezcan de forma más o menos ordenada (desde una tertulia informal hasta una compleja técnica grupal).

En el siguiente apartado se hace referencia a un conjunto de técnicas y ejercicios de dinámica de grupos que pueden resultar de utilidad.

Existen varias fórmulas idóneas para el uso de los materiales de «Y tú, ¿qué piensas?» en el aula. A continuación aparecen algunas ideas que pueden facilitar el trabajo:

- El programa pretende, con sus siete dossieres, abarcar un espectro amplio de temas y contenidos, no para que sean tratados en su totalidad sino para que la elección sea la más diversa posible. Así es mejor tratar menos contenidos (textos) pero hacer una reflexión completa, que empeñarse en acabar, por ejemplo, un dossier completo haciendo un trabajo superficial.

- La selección de los contenidos o temas a tratar puede hacerse acorde con secuencias específicas (unos temas en un curso y otros en el siguiente...), con grupos (en función de su composición o de los temas trabajados ya), con intereses explícitos (expresados por alumnos/as a propósito del programa o en otros momentos), con planes generales (de departamento o de centro, con interés por trabajar en algún contenido concreto).

- En ocasiones se confunde la reflexión con el debate. Debatir es una forma de provocar la reflexión (se presupone que para hablar se piensa antes) pero no la única. Existen formas de trabajo colectivo que no son el debate libre y que proporcionan oportunidades de reflexión iguales e, incluso, superiores.

- El valor que los y las adolescentes le dan a su opinión, a la oportunidad de expresarla con libertad y que sea escuchada es muy alto. Es interesante aprovechar un programa en el que las actividades invitan a que los jóvenes se sientan valorados.

- Puede resultar también de interés combinar el programa y el uso de los dossieres con otros instrumentos (con preferencia especial por el audiovisual), ya que esto permitiría completar o iniciar la visión de un tema o contenido con una actividad de alto valor didáctico. Algunas películas que se podrían seleccionar para poder ser utilizadas porque resultan fáciles de ver y, aunque no abarcan toda la temática de cada dossier, dan cuenta de partes e ideas sobre las áreas son: *Límite vertical* (La vida en grupo), *Prêt à porter* (Publicidad y moda), *El hijo de la novia* (Jóvenes y adultos), *Cuenta conmigo* (Tiempo libre), *La boda de Muriel* (Relaciones personales), *Lista de espera* (Los jóvenes y el mundo), *Historias del Kronen* (De Marcha).

4 Técnicas y ejercicios

Técnicas y ejercicios

En este apartado se describen una serie de técnicas y ejercicios que están indicados para facilitar que los grupos puedan cumplir los objetivos de la actividad (informarse y debatir) y, por lo tanto, también que el profesorado o monitores puedan realizar la dinamización de esos grupos fácilmente.

Se apuntan la forma en la que cada técnica se lleva a cabo y sus utilidades o usos idóneos. Las matizaciones que la puesta en marcha de alguna de estas técnicas pueda tener en alguno de los dossieres en particular, se explicarán en el apartado siguiente.

El role-playing

El role playing es una simulación de una situación con unos papeles establecidos de antemano. Cada situación recrea el ámbito, el tema o la cuestión que quiere tratarse o estudiar. Los papeles conllevan una descripción. Esta descripción no debe ser ni muy completa, ni muy escueta, depende de en lo que cada caso se requiera o desee.

Un grupo de personas pone en marcha la situación y cada una desarrolla su papel (el que le haya correspondido) tal y como el cree que debe hacerse. Las personas encargadas de ejecutar los papeles o roles deben tener en cuenta tres cosas fundamentales: la primera, que quien habla o se mueve no son ellas mismas sino su personaje; la segunda, es que hay que ceñirse a la descripción dada, y la tercera, que lo que no esté en la descripción deben inventárselo o intuirlo.

Esta técnica se utiliza para mostrar una situación y analizarla posteriormente. Por ello es muy útil para conocer qué es lo que piensan los otros acerca de diferentes temas. En este caso cada persona desarrolla su papel como lo ve en la realidad.

También se utiliza como instrumento para mostrar lo que un grupo opina o cree que debería ser una situación. En este caso lo que cada persona utiliza para «actuar» son sus opiniones acerca de cómo deberían ser las cosas.

Es necesario establecer la participación del resto del grupo que no represente papeles: tomando notas u opinando más tarde. Después de poner en marcha la simulación, se comenta cómo se ha producido, se preguntan los porqués y se intenta llegar a algunas conclusiones.

Ésta es una técnica idónea para el tratamiento de situaciones y temas en los que aparecen implicadas varias personas y en los que el conflicto o el tema central es precisamente la relación de esas personas; esto es, las relaciones personales, la familia, el tiempo libre colectivo u otros.

Dicho ejercicio es muy interesante y ameno para analizar temas en grupo. Pueden plantearse problemas sociales, económicos, personales... Pueden analizarse situaciones normales o especiales. Pero lo verdaderamente importante es que en una simulación como el role playing pueden hacerse aparecer todos los elementos que conforman la realidad menos uno, el riesgo. Los participantes están a salvo de cometer errores que luego puedan tener consecuencias no deseadas, que es lo que nos bloquea a veces a la hora de actuar. De esta manera es posible ensayar conductas, probar enfoques o asumir riesgos que en la vida cotidiana nos resultarían difíciles y que aquí pueden entrenarse sin problemas.

El pasado mañana

En esta técnica, un grupo de personas diseña el futuro de una realidad o tema. Es un dato importante el hecho de que se reflejen las ideas en torno al deseo sobre ese futuro. Es decir, no se trata de opinar cómo «creo» que va a ser tal o cual cosa, sino cómo «querría» que fuese.

En primer lugar, se define el tema a tratar (por ejemplo, mi barrio); en segundo lugar, se aportan ideas sobre cómo se desea en el futuro (instalaciones, infraestructuras, calles, parques, casas...). Es muy importante que en la fase de aportación de ideas no se considere si éstas son más o menos reales o factibles. Finalmente, se ordenan y se discute su viabilidad.

Cuando un grupo dice lo que desearía que fuese algo, suele utilizar aquellas cosas del presente que no le gustan y señala cómo podrían o deberían cambiar. Ésta es una técnica muy útil para realidades complejas: el tiempo libre, la familia, el mundo, la juventud, etc.

Juicio a...

Someter a juicio una realidad o una actitud, un comportamiento o un suceso, puede resultar revelador acerca de los puntos de vista que las diferentes personas tienen sobre algo.

Es necesario formar un grupo de acusación y otro de defensa, que dispondrán de un tiempo limitado para preparar su estrategia. El resto del grupo son potenciales testigos y, a la vez, observadores. Se nombrará también un juez para que dirija la actividad.

El grupo acusador y el grupo defensor iniciarán sus alegatos y pasarán a llamar a testigos del grupo. Cada testigo deberá dar su opinión o su testimonio en función de lo que le dicte su sentido común.

Cuando finaliza la ronda de testimonios, todo el grupo (incluida la acusación y la defensa) emitirá un veredicto, basándose en los hechos y utilizando las opiniones y aportaciones de los testigos.

Es una técnica en la que se utiliza un referente conocido para argumentar, oponerse y debatir y es útil para el análisis de actitudes y situaciones concretas, acciones o conductas específicas.

Lo mejor de cada casa

Dice un refrán popular que «cada maestrillo tiene su librillo». Efectivamente, las personas tienen diferentes formas de hacer y ver las cosas. Esta técnica intenta que los miembros de un grupo expongan sus excelencias, aquello que mejor hacen, su opinión más fundada, una creencia que tienen a gala o una tradición que no han dejado de cumplir.

Si esto lo aplicamos a una realidad concreta (por ejemplo, cómo divertirse en una fiesta) y el grupo en el que participamos está formado por veinticinco personas, tendremos un muestrario numeroso y excelente de propuestas propias, del grupo. Luego podremos utilizarlas o no, seguirlas o no, tomarlas en cuenta o no, pero ahí están y reflejan las diferentes posibilidades.

Investigación de prensa

En la investigación de prensa el grupo realiza una búsqueda en la prensa de todo tipo durante un tiempo delimitado y sobre una cuestión definida. Por ejemplo, se puede indagar durante una semana el tratamiento informativo que se le da en los medios de comunicación al tiempo libre o se pueden recoger noticias que en el último mes se puedan relacionar con el consumo de drogas o con la situación actual de los jóvenes.

Una vez realizada la recopilación, se procede a discutir los resultados. ¿Cuáles son las ideas que más aparecen?, ¿qué ideas deberían aparecer y no lo hacen?, ¿qué vocabulario se suele utilizar asociado al tema que ocupa la investigación?, ¿en qué tipo de publicaciones parecen ciertos temas?, ¿qué mensajes quieren transmitir los medios en cada caso?

Esta misma técnica se puede utilizar con la televisión y la radio, comparando emisoras y cadenas y aprovechando la posibilidad de grabar emisiones y reproducirlas para escucharlas en grupo y analizarlas paso a paso.

Permite también conocer el estado de opinión de la sociedad en general sobre un tema y cómo se posiciona el grupo ante esa opinión.

Investigación de expertos

Habitualmente estamos rodeados de expertos que pueden darnos información, que pueden expresar su opinión o que pueden contarnos su experiencia respecto a un tema concreto que queramos descubrir o analizar.

Entre padres, madres, amistades y conocidos se encontrarán con seguridad profesionales de la psicología, la educación, el trabajo social, la pedagogía, la medicina, la sociología, la filosofía, el tiempo libre, la animación, el asociacionismo, las artes y otras disciplinas. Resulta interesante observar cómo se ven elementos como el ocio, el alcohol, el tabaco, la música, el baile, el deporte, la televisión o el dinero desde perspectivas tan diferentes.

Lo mismo se puede decir de padres, madres, primos y primas, abuelos y abuelas, gente más joven, personas de diferentes generaciones, que viven en la ciudad o en un pueblo, que están en el paro o son trabajadores, hombres y mujeres...

Tenemos la sensación de que todos pensamos igual y este tipo de tareas nos hacen llegar fácilmente a la conclusión de que no es así. Imaginemos una sencilla encuesta de seis o siete preguntas respondida por todas las diferentes personas que hemos conocido hasta este momento en nuestra vida...

Esta técnica ayuda a extraer una gran parte de la sabiduría que rodea a los grupos pero que, en muchas ocasiones, pasa desapercibida. Es idónea para cuestiones relacionadas con actitudes vitales y opiniones.

Miniponencias

Las miniponencias son intervenciones que se preparan entre dos o tres personas. Cada una de las intervenciones dura tres minutos como máximo y debe referirse a una cuestión o un planteamiento muy concreto.

Al final se recogen las ideas más repetidas o interesantes y se convierten en conclusiones. También se puede abrir un debate o un turno de preguntas al terminar las intervenciones. Otra variante consiste en que se lean sólo cinco o seis miniponencias en total.

Las miniponencias son muy útiles cuando un tema tiene muchas variantes o cuando es algo a lo que cada persona le da un matiz diferente.

Itinerarios

Establecer un itinerario consiste en contar cuál es el proceso que sigue algo en el tiempo y/o en el espacio. Podemos describir la ruta paisajística de una ciudad a otra o la evolución en la historia de una idea como el feminismo o la paz. Se puede narrar el proceso por el que una persona llega a alguna situación o conclusión.

Cuando se describe un itinerario, el grupo se detiene en cuestiones que, de otra manera, se pueden pasar por alto, y también muestra sus carencias, aquello que no conoce.

Es una técnica que requiere bastante tiempo y es útil para poner en conexión múltiples aspectos de un mismo tema, por ejemplo, describir el itinerario del fin de semana de un joven interrelaciona muchos aspectos del tiempo libre, las relaciones, los grupos, etc.

La tormenta de ideas

En la tormenta de ideas todos los integrantes de un grupo piensan y aportan ideas en torno a un tema. La característica principal de esta técnica es la ausencia de valoración. No consiste en dar buenas ideas, sino en conseguir un número importante de ellas.

Cuando no se tiene en cuenta el valor de las ideas, éstas surgen más fácilmente. Al final hay un número suficiente de ellas como para poder seleccionar las más prometedoras y utilizarlas.

Primero se centra el tema a tratar, se piensan individualmente algunas ideas en torno a él y se comunican en voz alta. Se pasan después a una pizarra y se piensa sobre ellas un tiempo más para comprobar qué sugieren y si aparecen otras nuevas. Finalmente se ordenan y seleccionan.

El pensamiento creativo es útil para pensar soluciones, nuevas respuestas y enfoques innovadores, así como propuestas de cambio y/o mejora de una situación.

Panel de frases

Todo el grupo busca o inventa frases, citas o afirmaciones relacionadas con un tema concreto. Se exponen en un lugar o en un documento y se realiza un análisis de lo que dicen y de cómo puede entenderse y ser utilizadas.

Esta técnica se ayuda de la habilidad del pensamiento para resumir en pocas palabras actitudes, ideas, propuestas, consejos o fórmulas que los demás puedan entender y aplicar fácilmente.

Todas estas técnicas conforman un abanico de posibilidades que pueden ser utilizadas según las características del grupo. Existen muchas más que pueden resultar igualmente interesantes.

5

Características específicas de los dossieres

En este apartado se pretende dar cuenta de dos elementos: los temas y ejes centrales de cada uno de los dossieres y algunas matizaciones desde el punto de vista técnico para tratar estos temas.

Los contenidos de los dossieres

La vida en el grupo

El dossier sobre la vida en el grupo contiene los siguientes textos:

1. Una historia imprescindible: las personas viven y se desarrollan en grupos desde el principio de los tiempos.

2. Me da igual lo que piensen de mí, ¿o sí?: muchas de las variables que conforman el bienestar psicológico de las personas tienen una dependencia importante del grupo.

3. Lo que los grupos otorgan: la supervivencia, el afecto, el poder, la comunicación son procesos humanos que no serían posibles sin la presencia de grupos.

4. El peaje del grupo: todo lo que los grupos ofrecen a las personas pasa por una serie de inconvenientes, de peajes, que los grupos exigen a sus miembros.

5. Las ventajas de los grupos: ¿por qué está bien integrarse en los grupos?.

6. Cómo participar en un grupo: la participación es el proceso central de las personas en los grupos y es necesario aprender a ejercerla.

Publicidad y moda

El dossier sobre la publicidad y la moda contiene los siguientes textos:

1. El paraíso del consumo: la sociedad actual está orientada a unos hábitos de consumo desmesurados y centrales en la vida de las personas.

2. Motivación y publicidad: es el motor fundamental en el que la publicidad se apoya para funcionar como motor del consumo.

3. La maquinaria de la publicidad: los mecanismos que la publicidad utiliza para construir sus mensajes.

4. Por dónde se nos cuela la publicidad: las situaciones personales y los mecanismos psicológicos que ayudan a la publicidad a funcionar mejor aunque no queramos.

5. Los dineros de la publicidad: la publicidad como una actividad económica de gran entidad a través de sus números.

6. Lo que no se publicita: existen muchos mensajes que no consideramos publicitarios pero que llegan a nuestros cerebros.

7. La moda como valor: las modas siempre han existido, su aparición, funcionamiento, creación y difusión.

8. Función social de las modas: ¿por qué existen las modas?, ¿qué función o funciones cumplen en la sociedad?

Jóvenes y adultos

El dossier sobre jóvenes y adultos contiene los siguientes textos:

1. Más allá de la infancia: ¿qué ocurre cuando se deja de ser niño y se quiere ser adulto?

2. Tus zonas de conflicto: los puntos centrales en los que los jóvenes establecen los conflictos con las personas adultas: horarios, dinero, amistades...

3. Guerra y paz: algunas ideas para conseguir que los conflictos sean menores o tengan menos influencia en las relaciones, la negociación y los acuerdos.

4. Por ahí no paso: a veces se hace muy difícil la relación cuando lo que se pone en juego son elementos esenciales de las personas.

5. Cuando llora papá o mamá se equivoca: los adultos también son personas y cometen errores.

6. Frases hechas: algunos mitos en forma de frase que más que ayudar limitan las relaciones entre jóvenes y adultos.

Tiempo libre

El dossier sobre el tiempo libre contiene los siguientes textos:

1. El estado de la cuestión: un análisis de cuál es la utilización del tiempo libre por parte de la sociedad en general y de los jóvenes en particular a partir de datos y estadísticas.

2. El negocio del tiempo libre: el dinero que mueve el tiempo libre es una cantidad muy importante y conocer sus resortes como actividad económica resulta necesario.

3. Su majestad, la televisión: la importancia, los efectos, las ventajas y los inconvenientes de la televisión como elemento central del ocio.

4. El tiempo libre virtual: algunas referencias a la informática y otras tecnologías que cada vez ocupan una parte más importante del tiempo libre.

5. La noche: como espacio más importante en el que se desarrolla el tiempo libre y el ocio juvenil.

6. Yo lo que quiero es...: el aburrimiento es una de las ideas más recurrentes cuando los jóvenes hablan del tiempo libre, hacer cosas para o por no aburrirse es una actitud habitual.

7. Un hombre llamado caballo: los ritos de iniciación a la vida adulta tienen un campo muy amplio en actividades de tiempo libre (emborracharse, ligar, etc.).

Las relaciones personales

El dossier sobre las relaciones personales contiene los siguientes textos:

1. Las relaciones personales: ¿qué son?, ¿por qué se establecen?, ¿qué podemos hacer y qué no?

2. Algunas ideas para las relaciones personales: propuestas e ideas para hacer de las relaciones personales algo más satisfactorio

3. Ligar: la relación fundamental para adolescentes y jóvenes necesita de ideas, aclaraciones y propuestas.

4. Marchando una de mitos: las relaciones personales, sobre todo las de pareja, están pobladas de mitos que hacen que disminuyan las posibilidades de felicidad.

5. Pepa o Pepe: la actitud femenina y la masculina ante las relaciones son diferentes y hay que tener en cuenta esa diferencia.

Los jóvenes y el mundo

El dossier sobre los jóvenes y sus relaciones con la comunidad contiene los siguientes textos:

1. La lucha por un pedazo de realidad: todos tenemos la necesidad de ocupar un espacio en la sociedad que nos rodea, tanto individualmente como en grupo.

2. La juventud y el cambio social: la influencia de la juventud en los cambios sociales y de los cambios sociales en la juventud.

3. Paso de todo: la expansión de la actitud del pasotismo responde a una serie de condiciones y características sociales.

4. Lo que nos queda: ¿cuáles son los campos en los que los jóvenes ejercen su disposición a cambiar la sociedad?

5. No deberíamos olvidar que...: la ecología, el feminismo, la política, la economía y otros asuntos son campos ante los que ninguna persona debe quedarse pasiva.

6. Algunos datos sobre el lugar en que vivimos: datos estadísticos acerca de paises y territorios que ayudan a hacerse una idea más aproximada de la situación de la propia comunidad.

7. Materiales para cambiar el mundo: algunas ideas para el futuro de la sociedad rescatadas del pasado.

De Marcha

El dossier sobre la marcha contiene los siguientes textos:

1. Marcha, ¿qué marcha?: siendo la marcha una actividad que muchas personas conocen y realizan, pero que contiene una cantidad de matices y casos inabarcable, se trata de resaltar cuáles son las características comunes de todas las «marchas», qué es lo que tienen de similar y, por lo tanto, conforma una aproximación a lo que sería una definición de marcha a través de sus rasgos diferenciales.

2. Una foto aérea de la marcha: este texto pretende, a través de informaciones objetivas (en su mayoría cuantitativas), desvelar los aspectos que definen la marcha en función de los datos que la configuran.

3. En un lugar de la Marcha...: salir de marcha es una actividad que se caracteriza mucho por los lugares, los espacios físicos en los que se desarrolla.

4. La marcha de las neuronas: uno de los rasgos de la marcha que hace de ella una actividad popular y habitual entre los jóvenes es la estimulación que produce en nuestro sistema nervioso.

5. Sociología de andar por casa: en este texto se repasan brevemente algunos de las variables más habituales para realizar un análisis sociológico de una realidad, sólo que adaptados y seleccionados en función de la realidad concreta que nos ocupa.

6. Garitos: el lugar por antonomasia asociado a la marcha es el «garito». Los lugares donde las personas se reúnen o se amontonan cuando salen de marcha, son muy reveladores acerca de lo que significa esta marcha.

7. Control ¿remoto? El descontrol en la marcha: los grupos que salen de marcha están a veces orientados a salir momentáneamente de una vida controlada por la actividad laboral o estudiantil.

8. Sexo y rock&roll: la marcha está caracterizada por una fuerte y creciente sexualización, lo que actúa como una gran fuente de atracción hacia ella, importante en una sociedad donde establecer relaciones es de por si difícil, y más las relacionadas con el sexo.

9. Utensilios de la marcha: como toda conducta compleja y colectiva la marcha también cuenta con una serie de objetos imprescindibles o, por lo menos, necesarios si se quiere llevar a cabo con garantías.

10. Pues, con la panda: la marcha es una actividad eminentemente colectiva. El grupo es la unidad de medida de la marcha. Nadie sale de marcha solo o sola.

11. Hoy no salgo, no tengo dinero: la economía tiñe hoy toda actividad humana y la marcha no es una excepción. Cuando se descubren todos los elementos monetarios (gastos, inversiones, costes, repartos, etc.) que inciden en la marcha, se entiende mucho mejor su salud como actividad de tiempo libre.

12. En la calle: el botellón es una de las formas de salir de marcha que está comenzando a ser habitual. Se suele realizar los fines de semana, entre la tarde y la noche y es mayoritariamente juvenil.

13. El planeta, ¿está de marcha?: ¿existe relación entre la ecología y la marcha? Después de echar una mirada psicológica, sociológica o económica, se ha querido dar también una perspectiva que, no por menos habitual, deja de arrojar datos e ideas que completen el análisis de la marcha.

Algunas matizaciones técnicas

6

Según los temas y los dossier, se realizan en este apartado algunas propuestas concretas sobre cómo utilizar las técnicas descritas en el apartado anterior.

La vida en el grupo

- Se propone realizar una investigación de expertos sobre el tema: «La importancia del autoconcepto y la autoestima, ¿qué es? y ¿para qué sirve?».

- Se sugiere realizar una investigación de prensa con dos temas: «La diferencia de aparición en los medios entre protagonistas individuales y grupales» y «¿Cómo aparecen en los medios los beneficios de pertenecer a grupos?»

- Tormenta de ideas: «Situaciones en las que se manifiesta la presión de grupo y posibles soluciones».

- Un role-playing múltiple: se divide al grupo en grupos más pequeños, cada uno de ellos elige uno de los apartados de «Lo que los grupos otorgan» y montan su propia simulación inventada por ellos. Luego se van realizando y comentando cada uno.

  Para ello es preciso que se les explique bien a los grupos en qué consiste un role playing.

Publicidad y moda

- Analizar un anuncio: conociendo los resortes de los mensajes publicitarios se puede realizar un análisis publicitario más interesante. En grupos de cuatro se seleccionan anuncios publicitarios de revistas o suplementos (son fáciles de transportar y manejar).

Con los alumnos delante, se intenta deducir: ¿cómo quiere captar la atención este anuncio?, ¿utiliza alguna connotación?, ¿cuáles?, ¿qué intenta predicar?, ¿de qué quiere convencer?, ¿existen asociaciones claras en el mensaje?, ¿cuáles?, ¿qué valores publicitarios utiliza?, ¿cómo?, ¿con imágenes o con texto?, ¿se reconoce el producto en lo que cuenta el anuncio?, ¿se aprovecha algún desplazamiento de valoración?

Después del trabajo en grupos se realiza una puesta en común. Se puede centrar el análisis en un área concreta de productos o en varias áreas a la vez. Se pueden comparar anuncios más antiguos con otros más modernos del mismo producto o marca. También es posible analizar la diferencia entre un anuncio de prensa y uno de televisión o de la calle.

- Propuesta para realizar un itinerario: en este caso, consiste en elegir en grupos de cuatro un producto de consumo. Cuanto más sencillo y cotidiano mejor. Una vez hecho esto, se trata de establecer el itinerario ecológico de ese producto desde que es un recurso o varios hasta la llegada al consumidor.

  Habrá que anotar qué materias primas intervienen en todo el proceso (no sólo al principio), todos los desplazamientos y transportes, con sus consiguientes gastos de energía y contaminación, todos los espacios que se utilicen y lo que supone su construcción para el medio ambiente, así como todos los vertidos y residuos que aparezcan en el proceso.

  Hay que tener en cuenta desde el trigo del pan hasta el petróleo del que se obtiene el plástico para fabricar un compact-disc.

  Una variante consiste en establecer después el itinerario ideal que sería el itinerario más ecológico y respetuoso posible con el medio ambiente para consumir ese producto.

- Construir publicidad. Se cuenta con suficientes elementos de juicio acerca de la publicidad como para poder elaborar en grupos de tres un anuncio publicitario.

  Se puede publicitar cualquier cosa: un producto real, un producto inventado, un producto real de marca inventada, una idea, una propuesta, una actividad...

  Buscar una idea que capte la atención del público, manejar la asociación, la predicación y la connotación, usar los valores publicitarios o utilizar los desplazamientos de valoración. Hay que contar con las defensas psicológicas incorrectas y con todos los elementos posibles. Por último, se plasma en el papel.

  La puesta en común se realiza con todos los anuncios expuestos en un lugar visible y comentarios en grupo grande. ¿Cómo se podría haber hecho mejor?, ¿cuál nos atrae más?, ¿cuál no se ha entendido?

Jóvenes y adultos

- Tormenta de ideas que se propone: «Cosas que se pueden obtener de los adultos que nos rodean».

- Investigación de expertos: «¿En qué consiste ser un buen padre o una buena madre?».

- Propuesta de pasado mañana: «La familia del futuro».

- Propuesta de role-playing: una familia con tres hermanos. El padre es un abogado en ejercicio. Se considera una persona tolerante y dialogante, aunque hay cosas «por las que no pasa». Le gusta dar libertad a sus hijos e hijas para que cometan sus propios errores, pero sin embargo, en la práctica todo debe estar bajo su control y sus normas.

  La madre es una educadora de una escuela infantil, es de carácter abierto y la valedora de sus hijos. No es excesivamente protectora y opina que son ellos los que deben dirigir sus vidas. Discute con el padre pues piensa que él no lleva a la práctica lo que predica. Es inflexible con las personas que no son consecuentes y responsables de sus actos.

  La hermana mayor (20 años) estudia Bellas Artes, tras varios intentos en otros estudios. Vive una época feliz «ahora que ha encontrado su vocación». No tiene pareja y todos los integrantes de la familia piensan que es la que «va más a su rollo».

  El hermano siguiente (18 años) estudia una ingeniería. Piensa que su vida actual es un tránsito hacia su verdadera vida: la de una persona con éxito y dinero en el bolsillo («que al final es lo que importa»). Piensa que su hermana pequeña es una «pirada» aunque siempre que puede se pone de su lado.

  La última hermana (14 años) también es estudiante. Todos, excepto la madre, creen que nunca llegará a ningún sitio, porque no estudia mucho y se dedica a las asociaciones y «cosas parecidas». Recientemente se ha hecho un piercing en la nariz.

  La escena comienza con una pregunta del padre a la hija menor sobre cuáles son las verdaderas razones por las que se ha puesto el pendiente. Todos están comiendo e intervienen en la conversación...

Tiempo libre

- Propuesta de situación para el role-playing: «cinco amigos se encuentran en las escaleras de acceso al Instituto. Las clases han terminado y comentan cómo ha ido el día. Entre ellos hay una joven que hace deporte asiduamente y que dedica a esta actividad gran parte de su tiem-

po libre, y es una gran defensora de la vida sana. También hay dos jóvenes que tocan en un grupo de música. Uno de ellos fuma, el otro no porque dice que «no le gusta y le sienta mal». La cuarta joven es una luchadora anti-tabaco siempre que puede procura hacer campaña para que la gente no fume. Por último, una joven fumadora habitual ofrece un cigarrillo a todos y así comienza la situación.

- Algunas realidades sobre las que se puede hacer un pasado mañana son: el tiempo libre juvenil, los bares, cafeterías y discotecas, mi tiempo libre cuando sea adulto, el tiempo libre de nuestros hijos, ¿qué será del tabaco dentro de treinta años?, ¿y del alcohol?, etc.

- Se puede someter a juicio: la hora de llegar a casa, la publicidad sobre alcohol y tabaco, la actitud de los fumadores o de los no fumadores, la forma de realizar las celebraciones, el ocio de los adultos, la disponibilidad económica de los jóvenes, la actitud de padres y madres, etc. En este caso recomendamos hacerlo sobre la televisión, recordando que las personas (en este caso los objetos) son inocentes hasta que no se demuestre lo contrario.

- La investigación de prensa: la aparición de los valores en alza y su relación con el ocio o el tiempo libre en los medios sería una actividad interesante.

Las relacciones personales

- Se propone la realización de una tormenta de ideas: «Trucos, recetas e ideas para mejorar las relaciones personales».

- Se sugiere para el role-playing la siguiente situación: un grupo formado por cuatro chicas y otro formado por tres chicos. Todos tienen entre 16 y 18 años. Los chicos han llamado la atención de las chicas y ellas deciden acercarse a establecer contacto para ligar con ellos. La escena comienza con la deliberación de ellas sobre si se acercan o no.

- Un pasado mañana: «Las formas de convivencia dentro de 50 años».

- La investigación de prensa estará centrada en la televisión y, más concretamente, en programas dramáticos y series: «El tratamiento de las relaciones personales en la TV».

- Se hará un juicio a: «Los hombres y las mujeres y su comportamiento en pareja».

Los jóvenes y el mundo

- El título de una investigación de expertos que se propone es: formas en las que los jóvenes participan en su comunidad: acciones, tipos, historias, anécdotas...».

- Una tormenta de ideas que se propone es: «Cosas que hay que cambiar en esta sociedad».

- Someter a juicio: «La capacidad y actitud de los jóvenes de hoy respecto al cambio social».

- Panel de frases: en las que se hable de actitudes, criterios, metas y elementos a tener en cuenta para poder hacer de la sociedad «algo» más habitable.

De Marcha

- Se propone la realización de una investigación de expertos. La idea es elaborar una pregunta sencilla acerca de qué es la marcha y hacérsela a todos los alumnos igual y en las mismas condiciones.

- Una investigación de prensa sobre la marcha puede dilucidar muchos datos y animar el debate. Durante una semana se recogen de la prensa diaria y de la semanal las alusiones al concepto de marcha (escrito como tal y con el sentido que en el dossier se le da) y sus característica: si es el tema de un artículo entero o de una noticia, si es un ejemplo o un comentario, si es causa o efecto de algo, si se asocia a una población, una clase social, etc.

- Lo mejor de cada casa, en el que cada persona describa el mejor lugar de marcha donde ha estado o donde mejor se lo ha pasado. Sus características básicas, sus innovaciones, sus originalidades o peculiaridades. Por qué cree que se lo pasó bien o por qué cree que es un buen lugar de marcha.

- Se propone la realización de una tormenta de ideas en la que el grupo busque y ordene una serie de actividades y conductas sencillas o complejas en las que su principal atractivo consista en afectar o influir en la estimulación de las personas que participan en ellas.

- Los valores sociales y culturales, las normas de actuación social, lo permitido y lo prohibido, las invitaciones a la transgresión, el orden que la cultura propone para realizar ciertas cosas y otros aspectos contenidos en este texto, dan juego para realizar un panel de frases.

- Un pasado mañana: el garito de copas del año 2025 puede resultar atractivo y divertido.

- Un role-playing en el que se muestren las interacciones, estrategias, ritos y conductas que se pueden observar en la marcha en relación con la conducta sexual puede ser muy enriquecedor.

- Elaborar el itinerario económico de un fin de semana, con especial relevancia de todas las actividades relacionadas con la marcha. Compras, desplazamientos, gastos, inversiones, préstamos, deudas y todo movimiento económico que se realice para ir de marcha. Desde los más evidentes (el viaje en autobús o la entrada a la discoteca) hasta los más escondidos (el precio de unos zapatos que me pongo cuando salgo de marcha dividido entre el número aproximado de veces que los voy a usar).

- Se propone la realización de una tormenta de ideas acerca de qué pequeños cambios se pueden hacer en la forma que las personas del grupo tienen de ir de marcha, de manera que sea una actividad algo más cuidadosa y respetuosa con el medio ambiente.

El concurso «¿Y tú, ¿qué piensas?»

El concurso «Y tú, ¿qué piensas?»

7

El programa «Y tú, ¿qué piensas?» tiene un objetivo, el tercero, que se centra en «recoger, dar salida a las conclusiones de los grupos de jóvenes que utilicen los materiales para que otras personas puedan conocerlas». Para que tanto la recogida como la salida de esas conclusiones sea factible la FAD convoca cada año el Concurso «Y tú, ¿qué piensas?» en el que los grupos de jóvenes que hayan realizado alguna actividad con el programa participan con trabajos y presentaciones diversas en los que plasman, describen o explican las reflexiones que han realizado y las conclusiones a las que han llegado.

El carácter del concurso «Y tú, ¿qué piensas?» se fundamenta en tres ejes:

- la importancia que tiene el hecho de que los y las jóvenes tengan un vehículo, un canal a través del que se puedan expresar y, por eso, es esencial que los trabajos y presentaciones que concurran al concurso sean propias, espontáneas, naturales, es decir, sean claramente un producto de un grupo de jóvenes antes que el resultado de un trabajo académico.

- la motivación que pueda aportar la participación en un concurso y la consecución de unos premios para promover en los centros y las aulas la utilización de los materiales y la realización de las actividades propuestas.

- la oportunidad de saber qué es lo que piensan los jóvenes acerca de temas y ámbitos que les afectan principalmente a ellos, pero que asimismo involucran a otras partes de la sociedad: familia, escuela, comunidad, relaciones... y por lo tanto de estar en mejor disposición de responder a sus necesidades, ahora y más adelante.

En función de estos ejes y en atención al cumplimiento del objetivo marcado en el programa se utilizan unos criterios para valorar los trabajos y conceder los premios que incluyen: la capacidad informativa del trabajo (en cuanto a cuánto y cómo lo dice), la orientación de su discurso (hacia

mensajes positivos), el equilibrio entre lo que se dice y cómo se dice, la relación con los materiales del programa, el arraigo sociocultural, la aparición de otros valores, la efectividad de la comunicación, el trabajo de grupo, la creatividad o la calidad en la elaboración y ejecución.

Las bases de participación del concurso acompañan a los materiales enviados a los centros educativos.

A lo largo de los años que el programa «Y tú, ¿qué piensas?» lleva en funcionamiento se ha realizado la convocatoria y realización del concurso con un notable éxito. Este éxito proviene no sólo de la acogida y participación de la propuesta en los centros sino también de la calidad e interés en las presentaciones y trabajos recogidos.

A lo largo del tiempo ensayos, presentaciones informáticas, esculturas, murales, videos, obras de teatro, experiencias, pinturas, juegos didácticos, objetos, guiones, fotografías, actividades, etc. han mostrado una extraordinaria capacidad para crear, inspirarse, pensar, deducir, aplicar, demostrar, defenderse o aportar de los numerosos grupos que han participado en el programa.

En este tiempo se ha podido comprobar que el concurso ejerce una poderosa influencia en la motivación de los centros y los grupos una vez que han participado por primera vez. Es decir los grupos participantes suelen repetir la experiencia ya que les resulta gratificante e interesante. Este efecto se ve multiplicado cuando se ha obtenido algún premio.

En algunos casos son los grupos los que con profesorado diferente quieren seguir utilizando el programa «Y tú, ¿qué piensas?» y participar en siguientes ediciones. En otros es el profesorado el que lo valora positivamente como experiencia educativa y promueve la participación en grupos diferentes cada curso.

Además se ha realizado un primer estudio aproximativo del contenido de las presentaciones y trabajos recogidos hasta 2000 que ha arrojado conclusiones interesantes tales como:

o Un tercio de las presentaciones al concurso se centra en temas relacionados con las relaciones personales, el grupo, la pareja, la familia, etc., probablemente justificado por la importancia que este área tiene para las personas que se encuentran entre los 15 y los 18 años, a las que va dirigido el programa «Y tú, ¿qué piensas?».

o Otro tercio de presentaciones tiene como tema principal las drogas. En este sentido se detecta una importante influencia de las instituciones promotoras del programa tanto la FAD como las consejerías y concejalías que los promueven en las diferentes zonas.

o El tercio restante se reparte en otros temas destacando un 10% de las

presentaciones que tienen contenidos relacionados con el tiempo libre y casi otro 10% con la publicidad, la moda y el consumismo.

Es decir las presentaciones al concurso tienen tres principales influencias: el interés de los grupos en tratar temas de su interés, las instituciones que promueven el programa y los propios dossieres (fuente de alimentación del último grupo).

A la luz de las intenciones que la propuesta del concurso «Y tú, ¿qué piensas?» tiene, de lo observado en estos años de funcionamiento y del estudio más arriba mencionado pueden hacerse algunas recomendaciones que resulten eficaces para el profesorado que tiene que promover, animar y coordinar la participación en el concurso:

o Es preferible que los trabajos y las presentaciones resulten menos ambiciosos pero que representen una aportación real. Es decir frente a resúmenes, interpretaciones, ejemplos o reescrituras que ya están contenidas en los dossieres que acompañan al programa resulta más potente y más afín al concurso decir algo que no esté «allí» sino en las conclusiones de los grupos.

o La calidad de la presentación o el trabajo es interesante en cuanto que sea el mejor vehículo de lo que se quiere decir. En ocasiones se han otorgado premios a trabajos con una calidad de presentación, acabado o ejecución menor que otras pero que han sabido transmitir realmente un discurso propio de los grupos.

o Es mucho mejor que sean los grupos los que realicen la selección de la parte de su trabajo o las conclusiones que quieran plasmar. Todas las personas se sienten más cómodas, brillantes y eficaces cuando hablan de lo que quieren hablar.

o El discurso de los jóvenes no suele encajar fácilmente en lo que se llama «lo políticamente correcto» y es más fácil encontrar aportaciones genuinas de grupos juveniles cuando lo que se dice no está más cerca de lo que «parece que a los adultos les apetece oír», sino más bien al contrario. Al menos este concurso suele premiar a aquello que representa esos mensajes, por lo que merece la pena animarles a que pequen más de «provocadores» que de «adaptados».

o En relación con lo anterior es mucho mejor no animar a que las presentaciones y los trabajos estén centrados en las drogas. A pesar de que la presencia de la FAD, un Plan Regional contra las Drogas o una Consejería de Salud entre las entidades promotoras así lo recomienden. El tratamiento de las drogas, si aparece, debe ser en consonancia con su representación en los propios materiales, es decir, como un parte más del universo juvenil.

o Una parte del profesorado se preocupa en exceso de la imagen de sus

grupos o de aumentar sus probabilidades de optar a premios en el concurso participando en exceso en el desarrollo o el acabado de la presentación. Si bien su labor es esencial en el planteamiento y realización del programa en el aula y en el apoyo a la realización de los trabajos, es preferible que éstos sean un reflejo lo más fiel posible de los alumnos y alumnas.

o En muchas ocasiones compiten entre sí trabajos que han sido realizados por diferentes edades (Bachillerato o ESO, por ejemplo) o en diferentes condiciones (grupos grandes o grupos en una situación educativa diferencial), además existen otras cuestiones que rodean a la presentación y que en cierta medida la cualifican. Por eso es imprescindible acompañar a la presentación una memoria (por minúscula que sea) en la que el profesorado pueda dar cuenta de cómo ha sido el trabajo que ha dado lugar a esa presentación, de las características del grupo o de cualquier situación que permita valorarla mejor.

o Las presentaciones que están apoyadas en un referente próximo espacial o temporal tienen una mejor acogida. Aquellos trabajos que se basan en la propia comunidad, en el centro educativo, que analizan los problemas específicos de la zona geográfica o que tienen un tema actual como contenido esencial son más relevantes que aquellas que se centran en temas más genéricos.

o También son muy valoradas las presentaciones a las que se les da una cierta salida más allá del propio concurso «Y tú, ¿qué piensas?»: bien porque afectan al resto del centro educativo, bien porque tienen que ver con otros grupos integrantes de la comunidad próxima, bien porque su realización ha tenido un cierto eco.

o Cuando se trata de presentar el concurso dentro de la realización del programa «Y tú, ¿qué piensas?» en el centro o en el aula puede resultar de utilidad apoyarse en experiencias anteriores de participación, de premiados, tanto propias como ajenas, pero en ningún momento conviene olvidar que la parte esencial del programa continúa siendo el trabajo en el aula con los materiales de «Y tú, ¿qué piensas?».

o Para que el apoyo y coordinación de los trabajos y presentaciones no suponga un esfuerzo mayor del necesario, puede ser útil la incorporación a la fase de concurso de profesorado de otras materias que si bien no han tenido peso en la realización de la fase de trabajo en aula (que se suele realizar en tutorías o en materias como Filosofía, Ética u otras) pueden ser importantes en la fase de concurso (Expresión Plástica, Audiovisuales, Informática, etc.)

o Para cualquier duda sobre las posibilidades de participación o sobre asesoramiento e información sobre el concurso es conveniente dirigirse a las personas que se encargan de coordinar el programa «Y tú, ¿qué piensas?» en cada zona o comunidad autónoma antes de descartar la participación en el concurso sin más.

Anexo: Bibliografía

Anexo: Bibliografía

En este anexo se da cuenta de una serie de libros que pueden resultar útiles para la dinamización de los grupos:

ROGER MUCHUELLI *La dinámica de los grupos.* Ibérico Europea. Madrid 1977

JESÚS IBÁÑEZ *El grupo de discusión.* Siglo XXI. Madrid 1979

ROBERT MEIGNIEZ El análisis del grupo. Marova 1977

ANNE ANCELIN SCHUTZENBERGER Introducción al role-playing. Madrid 1976

JOSEPH LUFT *La interacción humana.* Marova 1976

L. ALBERT & P. SIMON *Las relaciones interpersonales.* Herder. Barcelona 1979

J. J. BRUNET *Tutoría con adolescentes.* S. Pío. Madrid 1984

KLAUS ANTONS *Práctica de la dinámica de grupos.* Herder. Barcelona 1978

ROGER MUCHUELLI *Preparación y dirección eficaz de las reuniones de grupo.* Ibérico Europea. Madrid 1984

B. DEMORY *Cómo dirigir y animar las reuniones de trabajo.* Deusto. Bilbao 1985

RICCARDO RICCARDI *Cómo dirigir una reunión e informar ante un grupo.* Deusto. Bilbao 1984

BALDUINO ANDREOLA *Dinámica de grupo.* Sal Terrae. Santander 1984

RAYMOND HOSTIE *Técnicas de dinámica de grupos.* Icce. Madrid 1977

MANUEL PALLARES *Técnicas de grupo para educadores.* Icce. Madrid 1980

CIRIGLIANO Y VILLAVERDE *Dinámica de grupos y educación.* Humanitas. Buenos Aires 1970

EDOUARD LIMBOS *Cómo animar un grupo.* Marsiega . Madrid 1979

MANUEL SANCHEZ ALONSO *Metodología y práctica de la participación Editorial Popular.* Madrid 1986

ALAN C. FILLEY *Solución de conflictos interpersonales.* Trillas. México 1985

CEMBRANOS, HDEZ. MONTESINOS, BUSTELO *La animación Sociocultural, Una propuesta metodológica* (Cap. 4). Ed Popular. Madrid 1988

EDWARD DE BONO *El Pensamiento Lateral.* Paidós. Buenos Aires 1988

EDWARD DE BONO *Seis sombreros para pensar.* Granica. Madrid 1988

G. POTER MILLER *Cómo decidir mejor y más rápido.* Deusto. Bilbao 1986

GEORGE P. HUBER *Toma de decisiones en la gerencia.* Trillas. México 1984