

"PRESION DE GRUPO"

En el dossier nº 6 estudiamos la "presión de grupo" desde el punto de vista doble de "figuras" y "pandillas". Ahora nos fijamos en otro aspecto también doble: los "personajes" que surgen independientemente en una clase, aunque no formen pandilla, y los "juegos" que muchos de estos y otros personajes realizan cuando no logran integrarse normalmente en el grupo en el que conviven. Esto nos dará una nueva perspectiva para estudiar mejor la "presión de grupo"



- Repetimos el esquema que venimos desarrollando en el tema "Presión de Grupo", indicando en **letra negrita** los apartados que nos restan por ver.

1. ¿Qué es un grupo?
 2. ¿Qué es "presión de grupo"? DPG
 3. Juego: construir un grupo
 4. Escenas previas: inclusión - control - afecto (ICA)
 5. Test inicial ICA
 6. Lecturas ICA
 7. Análisis de la "inclusión"
 8. Análisis del "control"
 9. Análisis del "afecto"
- Para seguir analizando bien estos tres elementos, nos fijaremos en las variantes de "personajes" y sus "juegos" en grupo
10. El "Di-que-No", un sistema integrador
 11. El "Aprendizaje Asertivo" y la PDG

7

DROGAS PROGRAMA DE EDUCACION PREVENTIVA EN LA ESCUELA

* La "presión de grupo": personajes y sus juegos

* Es normal que los hijos y alumnos, cuando están en un grupo, intenten jugar o identificarse con personajes concretos: unas veces, porque ellos mismos los eligen como símbolo o ideal en su vida y, otras veces, porque los demás les caricaturizan, atribuyéndoles ciertos rasgos o tipificaciones para bien o para mal, como alabanza o como crítica de su forma de ser y actuar.

* Así, por ejemplo, surgen en la escuela personajes tipificados con el nombre, o quizá mote, de "la niña lista", "don musculitos", "el técnico", "la guapa", "el gafas"... y otros, con títulos más simpáticos o crudos.

* En realidad, es otra forma de ver y nombrar a los constituyentes de un cierto tipo de grupo, en el amplio sentido de la palabra, por el simple hecho de que viven y estudian juntos en un curso y, que aunque se diversifican luego en diversas pandillas y subgrupos, existe una cierta convivencia grupal que le hace a cada cual situarse en un papel específico, voluntario o impuesto, con la consiguiente "presión de grupo" que esto lleva consigo.

* Otro aspecto que aquí se estudia es la situación de aquellos alumnos que, por una causa u otra, por estudios o por razones personales, no logran integrarse en la dinámica general de la clase y establecer una buena relación con el profesor. En ese caso, surgen los juegos: una forma de establecer tirantezas y tensiones, demostrando con miradas, posturas, distancias, ruiditos, pintadas... su forma de huir del poder oficial que el profesor o cualquier autoridad ejerce sobre ellos, constituyendo también una forma de "presión de grupo" rebelde e inconformista.

LOS «PROTOTIPOS SOCIALES DE ALUMNOS»

Se incluye bajo este nombre al estudiante, al colegial, al pasante... al discípulo. Se ha escogido para ello a un tipo medio que reúne simbólicamente cuantos aspectos pueden ser mensurables en el que podríamos llamar «alumno común».

Por supuesto, se trata sólo de un punto de referencia, pero con buenas intenciones: ¿qué hacer, cómo ayudar a un alumno al que los demás compañeros –incluso quizá el mismo alumno– gustan de tipificar así?

OREJAS

Alta fidelidad selectiva: en ciertas horas no perciben nada, por más que se les suplique y grite.

CHEWING-GUM

Tres fases y un epílogo:
– «mascado»- fase de larga y envolvente duración;
– «embolado»- globos al exterior, explosión;
– «despegue»- fase embarazosa, flexible;
– «epílogo»- la señora de la limpieza arranca el chicle pegado bajo la mesa.
Se acuerda de...

CINTURON

Cuanto más ancho, más hombre. Por ello usa el que su padre no se atreve.

RODILLERAS

Cuero sintético. Duración limitada. Duraría semanas defendiendo las rodillas de antiguos castigos. Ahora apenas soporta tres partidos de fútbol.

PANTALONES

Uniforme típico para quienes quieren ser libres vistiendo diferente.

CALZADO

Con plataforma delantera para freno. Modelo sociológicamente adaptable para el deporte y para clase. Recien lavados, proporcionan alegría a la madre y valen para días de fiesta.

CEREBRO

De funcionamiento intermitente, selecciona información según criterios que todavía escapan a nuestras investigaciones.

BOCA

Periodo de función máxima: en el recreo. Periodo de reposo: entre los recreos.

CHAPAS

Sobre la espalda, el pecho, incluso las nalgas. Se trata de pequeñas tapaderas, sellos, cuños, estampados que garantizan su pertenencia a la sociedad de la que dice ser libre.

SIGLAS

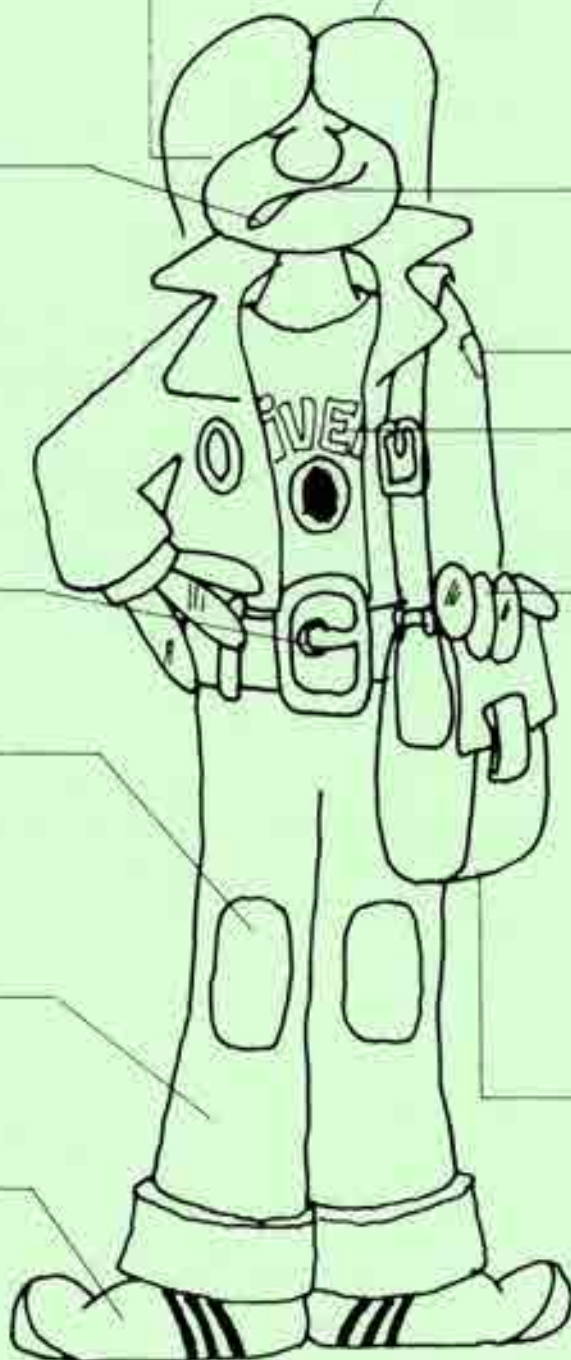
Le permite pertenecer por unos días –antes del tercer lavado con lejía– a la Universidad de California o al Club lejano de sus amores.

MANOS

Memorizan todo lo que tocan. Sobre ellas se van formando unas capas superpuestas de variados colores: según variopintos bolígrafos, plastilinas, barros, aceites de bicis y motos y tintes diversos.

CARTERA

¡La Cruz del alumno! Accesorio impuesto. Símbolo de pesada cultura que deberá arrastrar, rascándole hombro y espalda. La cartera forma al hombre, pero deforma la columna vertebral.



(Sobre una idea de LAPITE, en «Le Monde».)

1. "Personajes" singulares en un grupo de alumnos y PDG

Sea por interés propio en la identificación con alguien a quien admiras, sea porque los demás te lo imponen por las buenas o por las malas, el grupo de alumnos está lleno de "personajes" que juegan su papel en la interacción con los que formas un grupo. Estudiar de una manera informal y lúdica a estos "personajes" que entran en la escena diaria de las actividades grupales es añadir un dato más al estudio que venimos realizando sobre la "presión-de-grupo".

Efectivamente, no siempre es fácil huir de estas imágenes tipificadas que has escogido, por las razones que fueren, o te las han impuesto los demás. El modo cómo cada uno las integre en su vida va a ser importante para que cada cual sea más o menos libre en sus acciones grupales. Existen sujetos que lo pasan de verdad muy mal con estas tipificaciones o, en algunos casos, son simples evasiones de la realidad buscando identificación en personajes que le liberen de la presión que sienten en su vida ordinaria.



El secretario/a

Sobre todo, Secretario o Secretaria del niño o de la niña lista, según especie. Se convierte poco a poco en su agente, en su agregado de prensa. A veces, en su confidente más o menos oficial. Sabe coger muy bien la idea e interpretarla luego, si conviene, a su gusto. Terminará sus estudios con un barniz de cultura muy fino, pero muy resistente. Futuro: probablemente, periodista.



La niña/o lista/o

Mantiene siempre su cabeza a flote. Es capaz de pensar, sea cual fuere el momento o su posición corporal; lo cual le da a veces un cierto gesto de resabida. En casa jamás da unas respuestas simples. Y sus padres, la mar de sencillos, no saben cómo librarse de un dolor de cabeza cada vez que ella habla. Futuro probable: perenne profesora de Instituto.



Don musculitos

Todo cabeza y piernas, pero con poca cabeza. No soporta ni la ley ni las normas inteligentes; amenaza con saltárselas físicamente enseguida. Todos los conocimientos y sabiduría, con que se pretende bombardear su cerebro, rebotan en su cráneo, sin dejar huella. Se nota, sobre todo, cuando llega y cuando se va; pero, una vez presente, puede quedar adormecido con las tareas mentales. En poco tiempo, joven aún, llegará a guardaespaldas.



La chismosa/o

Suele acompañar a Don Musculitos, en quien toma fuerza y apoyo para sus historietas y rumores. Llena su habitación de posters con denuncias apocalípticas. Todo puede llegar a tener un sentido trágico y calamitoso. Logra, con silencios buscados, dimes y diretes, enfrentar a todo el mundo, sembrar envidias, sospechas y recelos. Le gusta cubrir su debilidad interna luchando y zancandilleando a los fuertes. Se alía en organizaciones de moda que adquieren de repente un cierto tono subversivo. Futura militante de cualquier Partido pequeño.

Drogas: Programa de Educación Preventiva en la Escuela



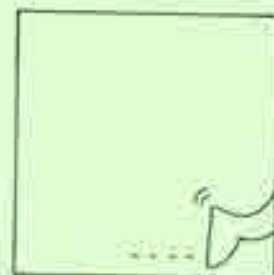
El/la relaciones públicas

Sabe adaptarse y ser compañero/a del "secretario", de la "lista de clase", del "musculitos", de la "chismosa"...

Para todos tiene algo peculiar y agradable que decirles. Sabe muy bien cuál es el momento oportuno y cómo sacar provecho de todo ello, si fuere preciso.

Lleva, casi siempre, un chaleco reversible.

Llegará, es, político.



El olvidado/a

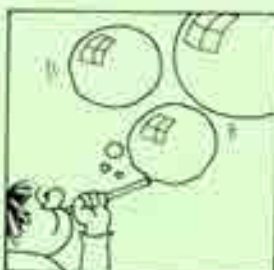
Nadie se acuerda de él.

No lleva nombre alguno en su frente.

Cuando pasa por delante, todo el mundo se lleva la mano a la cabeza, intentando recordar: "sí, hombre, es éste... ¿cómo se llama?"

Lleva así años.

Futuro: llevará muchos más.



El fanfarrón/a

Su padre tiene el mejor coche.

Su padre es muy rico.

Sus vacaciones han sido de película.

Sus juguetes electrónicos, traídos de muy lejos.

Se adorna continuamente con medios singulares, nuevos, llamativos, de última hora, extravagantes, inútiles.

Si algún día los olvida en casa, se queda en bien poco: casi un maniquí sin escaparate.

Futuro: todo o nada.



La guapa

Una mueca triste para todo lo que represente un esfuerzo físico o mental.

Silbido y murmullo cada vez que pasa.

Un sinfín de pequeñas relaciones: la moto de Tom, los libros de Jeromo, la raqueta de Javi... y, siempre que sea necesario, los deberes anticipadamente hechos por Amelia.

Futuro: señora de...



El extranjero/a

Bien acompañado quizá por todos, al menos mientras se presente como elemento exótico, nuevo y curioso.

Pero se espera de su parte que él acepte también a todos sin distinción, se someta rigurosamente a las costumbres de todos, admita bromas sobre su idiosincracia y sepa renunciar, sin más, a sus tradiciones y formas de cultura.

Finalmente, un pequeño detalle más: que hable perfectamente la lengua de todos.

Futuro: sociólogo, antropólogo, psicólogo, profe de lenguas.



El niño/a prodigio/a

Virtuosa en el piano, según sus padres, prodigio del tenis, según sus padres; superdotada, según sus padres...

Supermimada, según sus maestros.

Cada día, después de sus clases, es recogida puntualmente y llevada a especialistas: el profesor de piano, el entrenador de tenis, la veterana maestra de solfeo, donde la niña arranca vengativamente "notas" insospechadas.

Futuro: salón de alta peluquería.

Drogas: Programa de Educación Preventiva en la Escuela



El técnico/a

El más consultado. El más escuchado.

Repara, arregla, opina, aconseja, crea, imagina, plantea trucos, artimañas y estrategias singulares.

Activo, ingenioso, tiene una excelente cultura útil para todos los demás.

Pero él mismo, a veces, no tendrá suerte para defenderse en sus propios exámenes. El año que viene quizá repita curso.

Futuro: autodidacta.



El gafas

Sus gruesos cristales le dan una visión variopinta y tridimensional del mundo que le rodea.

Cualquier escena trivial, sin importancia para nosotros, puede hacerle a él destornillarse de risa y contagiarnos por reflejo y simpatía a todos los demás.

Ejerce en el grupo un rol muy importante: hace que la gente irremediamente descargue muchas veces su agresividad.

Su gordura, tipo muelle, incorregible, lo aguanta todo y desdramatiza así muchos problemas tontos.

Futuro: camarero popular y promotor de un Music-Hall.

ACTIVIDADES

1. Se trata de preparar un ambiente para realizar un Role-Playing. Para ello, la forma de "carta" puede ayudar en el sentido de que te hace interiorizar el personaje y describir bien sus rasgos, lo cual te facilitará el que después sepas interpretarlo. Cada uno del grupo escribirá una carta figurándose que es uno de los 12 personajes, describiendo cómo se siente visto así por los demás. Para ello a cada uno del grupo se le asigna un personaje. Si el grupo es mayor de 12, naturalmente, algún "personaje" tendrá dos cartas... o más.

2. El Conductor de Grupo recoge las cartas escritas y las lee o le pide a cada uno que lea la suya de tal manera que cada cual ponga en público la reacción que le produce ese retrato tipificado de alumno.

3. Vamos ahora a darle la vuelta al tema, de tal manera que tratemos de representar a cada uno de estos tipos "tipificados", no como uno los ve, sino desde el interior del mismo, como si cada uno de nosotros se identificase con cada uno de ellos y actuase "como si..." fuera el "secretario" o el "gafas" o la "chismosa", etc.

4. Para ello es necesario montar una situación, un caso, un tema más o menos polémico y atractivo para los alumnos, algo que, por ejemplo, haya sucedido en la escuela (tema para Tutores) o en la familia (tema de Escuelas de Padres) o en algo que tenga referencia para las dos instituciones de familia y escuela. Puede ser el mismo tema de la "droga".

5. Una vez terminado el tema, se fijan los personajes "tipo" que pueden entrar en el Role-Playing y se procede según la Técnica descrita en el LAB PM 0/13. Se trazan 12 cuadros en el suelo con cinta de color adhesiva y en cada uno de ellos se pega papel con cada uno de los 12 nombres. Cada vez que alguien actúa, poniéndose en el lugar de ese papel, tiene que hacerlo colocándose dentro del cuadro.

6. Desde allí da su opinión, dialoga con otro papel, discute... pero siempre identificándose con el papel que representa. De vez en cuando pueden variarse los papeles, cambiando, por ejemplo, de extranjero a "técnico" a "chismoso-a", etc. Lo importante es que cada cual juegue varios papeles y trate el problema desde el punto de vista que lo haría el papel que representa.

7. Después se tiene una "discusión dirigida" o debate sobre la importancia que tienen estos tipos de "personajes" que se dan en grupo, casi por generación espontánea, por gusto propio de identificación o por imposición y caricaturización de los demás... y, en consecuencia, lo difícil que resulta salir de ese esquema de personaje. Es una de las modalidades de "presión de grupo" que te mete en ese papel y te coarta la libertad de actuar fuera de él.

2. Los "juegos" de los alumnos cuando no funciona la clase como grupo

Supuestos estos personajes y otros que abundan sociológicamente en un grupo de clase, se describen aquí una serie de "juegos" que los alumnos realizan cuando no se sienten integrados en el grupo de la clase y su interacción con el profesor presenta problemas. Entonces surge una nueva modalidad de "presión-de-grupo", a la que podríamos denominar "rebelde", sin que esto conlleve por nuestra parte una calificación ética; al contrario, a veces es producto del mismo sistema escolar que no logra integrar a todas las personas o, a veces, es consecuencia de situaciones personales, familiares, etc. que no siempre logran resolverse con éxito.

Lo que sí queremos destacar es su importancia en la formación de pequeños grupos inconformistas que, a veces, proporcionan el mejor caldo de cultivo para la evasión social del sistema escolar y, en consecuencia, para la droga y otros tipos de fuga. Habrá, pues, que atenderlos y esforzarse por una integración grupal en la vida de la clase, si se quiere evitar luego consecuencias no fáciles de arreglar.

Amenazas



Lo sabe bien cuando un profesor entra en clase, quizá por vez primera. Algo nota en el ambiente que le amenaza. En cualquier rincón hay un instinto de rechazo; el gesto de despreocupados de unos; los que están haciendo otra cosa y no tienen prisa alguna en acabarla; los que no se han dado cuenta todavía de que "yo" he entrado en clase; los que saben precisamente que "yo" - precisamente "yo" - he entrado. A veces, se trata de algo o muchos algos, indefinibles, pero que están ahí y yo los he percibido: gestos, palabras, miradas, silencios, distancias, confianzas que se toman... las veo como una "amenaza" a mi autoridad, al respeto que se me debe, al interés que debieran mostrar por mi asignatura, a la diferencia de tratamiento que me dan respecto a otros profesores.

Disculpas



Los que se acercan y empiezan a "disculpase", a echar sobre mí su propia mala suerte y el rigor o dificultad de mi asignatura. ¿Por qué precisamente a mí? ¿Por qué no cuentan sus problemas a otro? ¿Me veo flojo, frágil? ¿Lo intuyeron? ¿Me ven duro? ¿Quieren tantearme, a ver a dónde llevo? ¿Por qué no se limitan a cumplir y me dejan en paz? ¿Qué digo? ¿Me cierro en banda? La disculpa es una amenaza?. Tener miedo a que me pidan "disculpas" puede sin duda reflejar un convencimiento mío de que voy a ceder y perder, por ello, mis papeles. O, al contrario, adopto una exigencia que no me va, representa crearme dificultades. Las "disculpas" no es un juego que usen los alumnos indiscriminadamente: lo hacen con aquellos que lo van a sentir como una amenaza y va a crearles un sentimiento de inferioridad.

Distancias



Se afirma que cada persona mantiene una distancia física de unos 60 cm con el interlocutor normal en una conversación de tipo profesional o de asuntos de trabajo. El juego de las "distancias" consiste en acercarse demasiado, pasear alrededor, por delante y por detrás, no pararse cuando el profesor le está hablando y, entonces, tiene que seguir detrás de él por toda la clase, subirse a la tribuna, etc. Un profesor con miedo, suele decir: "siéntate; habla desde tu sitio"; "da la vuelta y ven por delante de la mesa"; "espera, ven aquí; que vengas aquí, he dicho"; dejad siempre libres los pupitres de atrás; ocupad los de delante"; "aire, aire, aire, aire - decía uno, alargando sus brazos y poniendo en frente sus manos como parachoques - de uno en uno y sin avasallar", mientras un alumno empujaba al grupo.

Escenas



Hay dos modos de provocar una "escena", pero ambas pretenden lo mismo: en el fondo, se trata de descomponer la figura del profesor, tan compuesto él y aparentemente tan inmutable y firme. El primer modo es que el alumno te haga "su propia escena", se disguste, se enfade, chille, desobedezca, que se te vaya de la clase. El segundo modo es lograr que tú "hagas tu escena" y los demás te observen descompuesto. A lo largo de un curso habrás comprobado que, o los alumnos te hicieron "sus escenas", o que tú caíste en la trampa de repetir "la tuya". Tu papel de profesor es demasiado alto y distante: hace falta desenmascararlo. Los alumnos lo saben y van a intentar que abandones el papel de profesor y aparezca el de tu propia persona, a ver si resiste y aguanta la escena. Sobre todo, si ven que un papel no confirma al otro.

Lenguaje

Hay un "lenguaje indirecto", con el que los alumnos se entienden entre sí y ponen intencionalmente al profe fuera de juego. Un "lenguaje directo", que, por su tono o formas, intenta rebajar o saltar distancias, amenazar de algún modo. Un "lenguaje doble" que comunica algo distinto a lo que dice. Un "lenguaje incompleto" que deja que el profesor tenga que terminar la frase y el alumno sugiere solamente.

Si todos ellos indican por sí mismos una falta de comunicación, el usarlos reflejamente quiere demostrar una insistencia en que esa incomunicación se da, ellos lo notan, lo saben y quieren echársela en cara al profesor. Con esto se provoca inseguridad, en una profesión en la que lo esencial es entenderse y comunicarse. Sin lenguaje común, el profesor se ve aislado, que no cuenta o que, incluso, lo excluyen.



Movimientos

La diferencia entre correr y arrastrarse es bastante clara. No lo es tanto ese matiz de que un alumno "anda corriendo por la clase" o "es que voy rápido porque tengo que acabar pronto". Lo primero es sin duda una amenaza o juego al poder y control del profesor. Lo mismo, el andar lento: "es que voy así, para no molestar a los demás", cuando, en realidad, está buscando la respuesta descompuesta: "¡muévete, muchacho!".

Otra variante clásica es el formar "nudos": grupos que se paran, se enredan, se echan la culpa unos a otros y dificultan la acción personalizada del profesor sobre un alumno concreto. El alumno que dice "ya acabé; me estoy aburriendo" puede exasperar tanto como aquel burócrata que se complace en retrasarlo todo, buscando el bolígrafo o pasando despacio las páginas del libro. En el ritmo está la amenaza.



Ojos

Mantener la mirada solía llamarse una falta de respeto. Los judíos cubrían su rostro cuando hablaban con Dios por aquello de que no se cumpla la sentencia de que "el que vea el rostro de Dios morirá". Existe el juego de la "mirada de inteligencia" que consiste en mirar algo indefinido y ausente, lejano: se podría interpretar como una falta de interés por los que tienes a tu lado y te hablan.

Pero el "juego de ojos" va más allá y es más radical: "apuesto a que le hago bajar los ojos al profesor". O también, lo contrario, cuando el profesor exige: "¡mírame a la cara y atiéndeme!". Mucho más, cuando un alumno se pone las manos en la cara y mira al profesor por las rendijas de los dedos, o los que se hacen un telescopio con un folio y le observan como un insecto microscópico, distante y cercano.



Pintadas

Por supuesto, que no nos referimos a esas pintadas en gran escala: el reto, ahí, es claro. Sino al pequeño emblema y acertijo que aparece dibujado en la esquina de una silla; el minúsculo, pero certero, destrozo de algo limpio e intocable para el profesor; a la letra descuidada, ininteligible; al tornillo que hurga, haciendo serrín; a la caricatura secreta y al "rayeo" sobre un papel mientras el profesor habla. Como las "pintadas" quedan ahí - al contrario de lo que sucede con otros juegos en clase - podría afirmarse que estas son como epitafios que revelan, al fin del año, cómo ha sido en gran parte la relación alumno-profesor durante un curso: las siglas, los agujeros, los destrozos, los graffitti, las firmas incompletas, los tacos escritos... constituyen como un testamento de los que no vivieron en paz.



Posturas

Es el lenguaje del cuerpo entero: el más desafiante; el dar la espalda; el acostarse sobre la silla; el apoyar el rostro sobre dos manos o en la punta de un dedo; el sentarse al lado mirando a los compañeros; el montar el pie en una silla, son todas señales - se buscan - de una amenaza permanente y que pone un juego la persona del profesor. Es lo que en interacción alumno-profesor se llama "dialéctica del cuerpo". Haz un análisis de cualquier clase: de la postura que la ordenación de los pupitres lleva consigo y obtendrás seguramente - si es posible otra ordenación por espacio - la actitud preferente que el profesor quiere tener con sus alumnos. Sobre ese supuesto comienza el juego: si es una ordenación, individual, académica, el rechazo será de unos; si es grupal, es redondo... el rechazo puede que sea de los mismos.





Rostro

"Si yo esperaba a que se rieran, sus rostros enmudecían de espanto; si yo afirmaba algo seriamente, su rostro brillaba en carcajadas sutiles; si yo... "Pero entonces inventé yo tambien mi juego: reírme cuando debía llorar, poner cara triste cuando por dentro me estaba matando de risa. Entonces sus rostros se volvieron muecas retorcidas: no sabían qué hacer, se pasaban las manos por la cara, aparecieron las máscaras".

Cuando los antiguos se creían reyes, exigían en los demás un rostro de esclavo: a los que asistían en la corte no se les permitía reír a discreción cuando presenciaban, por ejemplo, un teatro de comediantes en los salones. Como el rostro es reflejo del sentimiento, se suponía que la función - "vasallo" - debía privar sobre la persona. De ahí nació la "careta", que es variar la cara, sin ponerse una máscara. Si los alumnos se sienten vasallos, el teatro sigue.



Ruiditos

"¿Te podrías estar quieto y parar de una vez?"

- No, si sólo daba con el lápiz en la mesa.
- Pues deja la mesa en paz.
- (Tic, tic, tic)
- ¿Otra vez?
- No, si no tengo nada en la mano. Sólo movía los dedos.
- ¡Pero sobre la mesa!
- (Tac, tac, tac)
- ¡Eduardo!
- Es que tengo zapatos de suela..."



Silencio

Hay, en primer lugar, un silencio falto de palabras, aunque los gestos parezcan estar de acuerdo; el alumno dice con la cabeza un "sí", cuando el profesor esperaba un comentario hablado, algo que les acercase más. Existen, por otra parte, los tipos mudos que tratan de demostrar que se callaron precisamente ante el profesor; pero, de por sí, son habladores e incluso charlatanes.

Pero hay todavía un silencio más sutil: cuando las palabras, los gestos se usan sólo y discriminadamente para lo que hace referencia al trabajo escolar; pero el alumno esconde plenamente, reflexivamente, todo intento del profesor por un acercamiento y comunicación personal. Y esto se hace luego más evidente al terminar la clase, cuando el alumno recoge sus libros, se despide "profesionalmente"... y se va.



Sexo

La acción puede ser triple, con las variantes naturales: si se trata de profesor/a o de alumnos/as.

- a) "indirecta": con el esposo/a, novio/a de profesora/or; cualquier alusión a la relación personal del profesor en su vida sentimental o de pareja puede ser amenazante.
- b) "directa": los alumnos pondrán a prueba a la profesora y las alumnas al profesor; los recursos son múltiples, aunque no se trate más que de compensaciones o tanteos.
- c) "paralela": la relación entre alumno/a puede servir de chantaje y poder enfrente del profesor, suscitar celos, revanchas, amenazas, controles personales de la otra persona en contra del control funcional que puede ejercer el profesor...



Vestidos

Es la forma de cubrirse, pero también constituye un singular descubrimiento. Puede tener sin duda una referencia al marco social en el que los alumnos quieren vivir. Pero, a veces, se constituye en amenaza directa cuando la gente se rodea de modas y utensilios incontrolados y en desarmonía con lo que el profesor quiere o le gusta: "Oiga, yo me visto como quiero y si me pinto o no me pinto no es cosa suya". Pero resulta que, en muchos casos, no es así. La prueba es larga, pero se han realizado estudios de cómo la extravagancia o el contraste dejaba de existir o aminoraba cuando la relación Prof/A mejoraba especialmente. Una modalidad importante apareció en la sincronización del vestido de los alumnos y su tipo de relación con el profesor donde aparecían coincidentes formando grupos de maneras de vestir en consonancia de afecto o rechazo del profesor en clase. Cada cual imita y ensalza a sus modelos.