

de 10 a 12 años



DESARROLLO DE VALORES PROSOCIALES



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN



© FAD, 2007

Edita

FAD
Fundación de Ayuda contra la Drogadicción
Avda. de Burgos, 1 y 3
28036 Madrid
Teléfono: 91 383 80 00

Dirección técnica

Eulalia Alemany

Diseño y elaboración de contenidos

Virginia Luca de Tena
Luis Salarich
Fundación San Patricio

Cubierta e ilustraciones

Jesús Sanz

Maquetación

Quadro
Plaza de Clarín, 7 – 28529 Rivas Vaciamadrid (Madrid)

Impresión

Ancares Gestión Gráfica, S.L.
Ciudad de Frías, 12 – Nave 21 – 28021 Madrid

ISBN

Obra completa: 84-
Cuaderno 10-12 años: 84-

Depósito legal

M-

Este material está basado en las ideas y contenidos de *Necesari@s*, elaborado por la FAD en 2002.

INDICE

INTRODUCCIÓN

PRESENTACIÓN	7
Participación social	7
Valores prosociales como factor de protección	8
La educación cívica: "Ciudadanos"	8
EL PROGRAMA	11
Objetivos de los materiales	11
Valores prosociales de "Ciudadanos"	11
Metodología	12
El aprendizaje cooperativo	12
Las estrategias de participación activa	14
• Coloquio	15
• Cuchicheo	17
• Bola de Nieve	18
• Philips	18
• Tormenta de Ideas	19
• Trabajo Cooperativo	20
• Juego-Concurso	20
• Disco-Forum o Vídeo-Forum	21

ACTIVIDADES

Cooperación y ayuda	
Juegos cooperativos	25
Un, dos, tres, concursá otra vez	30

Solidaridad	
¿Por qué vamos a la escuela?	36
De mayor quiero ser...	42
Respeto	
Ponte en su lugar	47
¿Diferentes o iguales?	49
Participación social	
¿Te animas?	55
Carnaval, carnaval	59
Cooperación al desarrollo	
Cooperar sí, pero ¿en qué?, ¿quiénes?	64

DOCUMENTACIÓN DE INTERÉS

Problemas y soluciones	71
Evaluación del profesor	75
Evaluación del alumno	76

INTRODUCCIÓN

PRESENTACIÓN

- Participación social
- Valores prosociales como factor de protección
 - La educación cívica: "Ciudadanos"

EL PROGRAMA

- Objetivos de los materiales
- Valores prosociales de "Ciudadanos"
 - Metodología



PARTICIPACIÓN SOCIAL

El siglo XXI ha sido calificado prematuramente como una peculiar etapa histórica de la Humanidad: “la era del individualismo y de los desastres naturales y sociales”. Frente a ese pesimismo existencial se oponen claramente fuerzas de signo opuesto, de orden prosocial, insertas en todos los campos del universo social, que emergen en todos los estadios de maduración, pero con especial relevancia en la juventud.

Un cierto auge de las ONG y del voluntariado muestran que una parte de la ciudadanía tiene claro que las acciones solidarias han de incluir iniciativas particulares, ya que sólo desde el Estado o las instituciones políticas no se garantiza el asentamiento de principios o valores como la justicia y la igualdad.

En la práctica, la participación social no puede entenderse como un derecho político que posee cualquier ciudadano; esta abstracta consideración debe complementarse, si aspira a ser eficaz, con la implicación personal como deber cívico que contribuye al bien común.

Existen en nuestra sociedad, a juicio de Jordán¹, una serie de síntomas sociales que justifican afrontar la educación cívica desde la perspectiva del bien común sin necesidad de perder la libertad personal. Entre estos síntomas destacan:

- Una marcada dejadez o apatía comunitaria. De hecho, a nivel de calle, se detecta una gran incredulidad y escepticismo a la hora de considerar la participación social como desencadenante del bien común.
- Individualismo: frente a la nueva concepción de la Humanidad como una “aldea global”, son multitud los ciudadanos que sobrevaloran el individualismo por temor a perder una libertad individual y unos vínculos sociales que justifican el sentido de sus vidas. Estos miedos reducen a la persona a un frágil, débil y solitario yo que se conforma con buscar raquíticos placeres fugaces siempre inestables.
- Carencia de sentido grupal, educación centrada en la competitividad, resistencia a la cooperación, enfrentamientos intergrupos y escasa predisposición para asumir responsabilidades.

1. Jordán, J.A. (1995). “Concepto y objeto de la educación cívica. Pedagogía social”. *Revista Universitaria*, 10 pp. 7-17.

Ayudar a paliar estos síntomas y potenciar los valores prosociales en nuestra sociedad se convierten en objetivos prioritarios de cualquier acción educativa.

VALORES PROSOCIALES COMO FACTOR DE PROTECCIÓN

Un reciente estudio² confirma, sin duda alguna, que, en términos generales, las actitudes altruistas, el compromiso con lo colectivo, ya sea éste social, político o religioso, se correlacionan positivamente con un menor consumo de alcohol y drogas ilegales, o con formas más controladas de este consumo. De hecho, en la tipología que se presenta en el estudio, se comprueba que, más allá de un grupo de jóvenes que se definen fundamentalmente por su ensimismamiento y por un retraimiento defensivo y aislacionista, los dos grupos que consumen menos son el de los jóvenes integrados y normativos, y el de aquellos que han hecho del cambio social su proyecto colectivo. El estudio sugiere que lo esencial está en la alteridad como centro de las preocupaciones, en la dimensión ética de la vida.

Puede entenderse fácilmente la lógica de esta correlación. Pensar únicamente en los intereses individuales, enfatizar de forma exclusiva el disfrute y el éxito personal, poner al propio yo como centro y valor supremo y excluyente, rápidamente conduce a la frustración y fácilmente lleva al aburrimiento. Primero, porque supone la construcción de unas fantasías que casi inevitablemente han de verse truncadas; en segundo lugar, porque limita claramente el horizonte de intereses; finalmente, porque supone la obligación de, para mantener la potencialidad del disfrute, paradójicamente, convertir la existencia en una sucesión de actividades rutinarias destinadas a la acumulación de recursos, dinero y posición social, que hagan posible esa fantasía de bienestar personal. Al final, la vida se convierte en la espera ansiosa e ilusa de que cambiándola, seremos felices. Y, por ahí, el echar mano a los estímulos artificiales es algo que se produce con facilidad.

El fomento y la educación en valores prosociales se convierten en un objetivo prioritario como factor de protección frente a las conductas de riesgo social, especialmente frente a los problemas relacionados con los consumos de drogas. Las actitudes altruistas y el compromiso con lo colectivo se muestran como valores esenciales dentro del marco de la educación cívica.

LA EDUCACIÓN CÍVICA: "CIUDADANOS"

La educación cívica aspira a consolidar en los miembros de una comunidad una conciencia viva de pertenencia a la misma, y que se traduce en la adquisición de un conjunto de habilidades y actitudes para participar receptiva y activamente en el entorno social, así como un compromiso profundo para mejorarla.

La escuela es una de las instituciones más adecuadas para erigirse en el marco de la educación cívica, al plantearse como primer objetivo la formación armónica y equilibrada de la persona, y como subsiguiente objetivo la formación de ciudadanos libres pero responsables, capaces de implicarse en experiencias y actividades concretas de participación social.

2. Megías, E. y Elzo, J. (codirectores) y otros (2007). *Jóvenes, valores, drogas*, editado por la FAD con la colaboración de Obra Social de Caja Madrid y de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

Concordamos con Puig³ en que la relación humana se expresa a través de vínculos afectivos, comunicativos y cooperativos. A partir de este principio, las actividades de estos Materiales se estructuran en torno a estas tres modalidades de interacción.

Sin duda, a participar se aprende participando. Por otra parte, difícilmente los individuos participarán en cualquier foro si no saben dialogar, comunicarse, discrepar, autoafirmarse, empatizar o respetarse. Como afirman con rotundidad Ortega y Mínguez⁴: “no necesariamente educamos cuando transmitimos saberes.”

Éste es el sustrato de cuantas propuestas figuran en las iniciativas que se proponen en las actividades: la intención de que el individuo aprenda a ser persona para llegar, paso a paso, a ser un ciudadano.

Al abarcar la amplia franja de edad que comprende desde los seis hasta los dieciséis años, se parte —en las primeras etapas de maduración— de la intención de sensibilizar a los pequeños en la constatación de la existencia de fuertes injusticias y desigualdades padecidas por algunos grupos de población provocando en ellos el deseo de desarrollar acciones que les permitan ayudar a los demás, facilitando, por así decirlo, una “personalización del colectivo”.

Conforme aumente la edad y la capacidad comprensiva de estos niños, se van introduciendo actividades que ponen en juego, entre otras habilidades, la capacidad de diálogo, el trabajo en equipo, la ayuda, la cooperación y la toma de decisiones ante situaciones injustas para alcanzar fines como la concordia o el bienestar común.

En esta dinámica de aprendizaje a ser ciudadanos, el papel del profesor está más que acreditado como referente o figura significativa, máxime cuando es fácilmente constatable que los alumnos aprenden más por lo que sus profesores hacen que por lo que dicen. En el ámbito en el que pretendemos trabajar, los alumnos valorarán y enjuiciarán el personal compromiso cívico de sus educadores a la hora de aspirar a configurar el suyo propio.

Como sugerencias que se ofrecen al profesorado que desee ser un modelo de convivencia, se proponen las siguientes:

- No abusar del poder, porque no hay mayor violencia que la arbitrariedad.
- Procurar mantener el autocontrol para facilitar el aprendizaje del mismo por observación y emulación.
- Mostrarse tolerante y evitar la discriminación.
- Mostrarse sereno a la hora de tomar decisiones.
- Actuar como mediador.
- Escuchar a los alumnos y respetar sus ideas.
- Ser delicado en el trato, tener tacto, en tanto que protege la vulnerabilidad de los estudiantes, permite el afloramiento de lo mejor de cada uno de ellos y promueve lo que él o ella tiene de único⁵.

3. Puig, J. M. (2000). *La escuela como comunidad democrática. Encuentros sobre Educación (Volumen 1)*. Barcelona: Universidad de Barcelona. p.182.

4. Ortega, P. y Mínguez, R. (2001). *Los valores sociales en la educación*. Barcelona: Ariel.

5. Escámez, J.; García y López, R. y Sales, A. (2002). *Claves educativas para escuelas no conflictivas*. Barcelona: Idea Books.

Como variables que favorecen un clima escolar saludable se plantean, entre otras, las siguientes:

- ▀ Fomentar la cooperación y la solidaridad, desarrollando las responsabilidades del alumnado, así como potenciar la autonomía y la reflexión crítica en el colectivo.
- ▀ Desplegar un trato igualitario a todos los alumnos en el marco de una comunicación fluida y bidireccional.
- ▀ Mostrarse el profesor accesible y cercano, preocupándose no sólo del desarrollo intelectual, sino también del socio-afectivo y moral de los alumnos.
- ▀ Valorar la coordinación y el trabajo en equipo entre los educadores.
- ▀ Establecer vínculos entre la familia, la escuela y la comunidad.

OBJETIVOS DE LOS MATERIALES

“Ciudadanos” pretende la implementación y el asentamiento de actitudes positivas hacia la participación social. El material es una herramienta pedagógica para analizar los valores de nuestra sociedad así como contribuir a educar ciudadanos reflexivos, críticos, tolerantes, solidarios, libres frente a la manipulación y participativos.

VALORES PROSOCIALES DE “CIUDADANOS”

Los valores sobre los que se trabaja a través de las actividades de “Ciudadanos” son:

1. Cooperación y ayuda. La idea básica es la promoción de las condiciones precisas para que los alumnos aprendan a ayudar a otros cooperando. Por prácticas de cooperación se entienden las acciones concertadas entre varios sujetos que se encaminan a alcanzar una finalidad deseada por todos. La contribución de cada sujeto es necesaria para alcanzar el resultado final, pero lo que resulta de la participación de todos los implicados tiene unos efectos que sobrepasan la mera suma de las contribuciones individuales.

2. Solidaridad. La solidaridad es un valor; es decir, algo que consideramos valioso y deseable y, como tal, se muestra en nuestras actitudes cotidianas y se refleja en nuestras conductas y acciones. La solidaridad es, en realidad, un sentimiento que impele a las personas a prestarse ayuda mutua, de forma que no se es completamente feliz si la dicha no alcanza a los demás.

Según García Roca⁶ la solidaridad se compone de los siguientes elementos:

- **Compasión:** significa la participación afectiva en la realidad de otros, hacer propias sus necesidades, sentir con ellos bajo el signo de una potente implicación emocional.
- **Reconocimiento:** supone una actitud de acercamiento a los otros, ayudando a su vez a conocernos a nosotros mismos.
- **Universalización:** implica la capacidad para hacer extensivo el afecto a cualquier ser humano.

6. García Roca, J. (1994). *Solidaridad y voluntariado*. Santander: Sal Terrae.

3. Respeto. En una sociedad heterogénea y pluricultural como la que tenemos, hemos de aprender a convivir con la diversidad, lo cual no se limita exclusivamente a detectarla, sino también a respetarla. Aprender a respetar las diferencias en aspectos como las costumbres, preferencias o modos de entender la vida son objetivos que nos acercan a un mundo más justo y una convivencia de corte netamente pacífico.

4. Participación social. Cuando se habla de participación social se está haciendo referencia a un valor fundamental en el que hay que educar: la ciudadanía. Ello supone procurar que el alumnado tenga clara conciencia de pertenecer a una comunidad y se implique activa y libremente en su mejora trabajando para el bien común. Presupone asimismo la coexistencia armónica entre la valoración de uno mismo como individuo y la asunción de un principio social: en grupo, el bienestar y la felicidad alcanzan cotas de mayor calado e intensidad para cada uno de sus miembros.

Las actividades que se incluyen en este apartado implican la realización efectiva de conductas que tengan consecuencias positivas para los demás, agudizando la comprensión no sólo de los resultados de su comportamiento, sino también de sus omisiones, lo que puede denominarse también como responsabilidad⁷.

5. Cooperación al desarrollo. Invita a la reflexión sobre los compromisos mutuos en un mundo cada vez más globalizado. El objetivo que se persigue es que los alumnos reflexionen a propósito de la problemática de orden social, sanitario o derivada de desastres naturales de países con necesidades, abriendo su perspectiva de aproximación a horizontes más amplios que su reducido entorno social inmediato.

Esta variable se trabaja tanto desde actividades específicas como de forma transversal.

METODOLOGÍA

EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Adoptando un enfoque propiamente escolar, es necesario precisar la importancia del fomento de un clima claramente participativo en el aula, espacio social en el que todos los alumnos tengan oportunidad de manifestar sus opiniones sobre todo tipo de cuestiones, a la par que son enseñados a respetar el pensamiento de los demás. Y todo ello sin que obre en detrimento de la escuela como lugar de aprendizaje académico.

Lo característico de este aprendizaje no es, contrariamente a las creencias tradicionales, que los alumnos trabajen juntos, sino que lo hagan de modo cooperativo; es decir, que los objetivos de los participantes se hallen vinculados de tal forma que cada cual sólo pueda alcanzar sus fines si, y sólo si, los demás consiguen los propios.

7. Escámez, J. (1998). *La educación en la responsabilidad*. Paidós: Barcelona.

Según Deutsch⁸ existen tres formas de interactuar los alumnos en el aula:

1. Interacción competitiva: cuando los alumnos compiten entre sí para alcanzar el estatus de "el mejor".
2. Interacción individualista: cuando se trabaja de forma individual para conseguir los propios propósitos sin prestar atención a los demás.
3. Interacción cooperativa: cuando los alumnos trabajan cooperativamente entre sí, de forma que cada alumno está interesado tanto en su propio trabajo como en el de los demás.

Sin duda no es lo mismo trabajar en grupo que trabajar en grupo cooperativo. El mero hecho de distribuir las actividades en el aula por grupos de trabajo no necesariamente promueve conductas más colaboradoras y solidarias entre los participantes. De hecho, el grupo cooperativo tiene más que ver con la conjunción de los objetivos individuales que con el desarrollo de acciones en común.

Por aprendizaje cooperativo se entiende, siguiendo a Fernández y Melero⁹, el desarrollo de técnicas de enseñanza estructuradas, en las que los estudiantes trabajan juntos, en grupos o en equipos, ayudándose mutuamente en todo tipo de tareas. En todo caso supone trascender tanto la independencia como la dependencia, hasta alcanzar la meta de la interdependencia.

En los grupos cooperativos existe tanto la responsabilidad individual como la corresponsabilidad entre los miembros del colectivo con respecto al trabajo a realizar.

Otra característica que define al grupo cooperativo es la heterogeneidad entre sus miembros, frente a la homogeneidad que caracteriza al grupo de trabajo tradicional.

Por otra parte, así como en el grupo tradicional suele plantearse una delegación de la autoridad en el miembro más capacitado del grupo, al que se le atribuye el liderazgo, en el grupo cooperativo suele buscarse más el liderazgo compartido entre todos sus componentes, siendo cada miembro especialista en una parte, y por lo tanto líder de la misma.

El profesor ha de combinar la exposición en clase con el trabajo en equipo; su papel no es sólo transmitir información, sino actuar como mediador, facilitador y guía en el aprendizaje de sus alumnos. Además de organizar las actividades supervisa el trabajo, observa las interacciones, escucha las conversaciones, media en los desacuerdos o conflictos, sugiere modos de proceder y orienta sobre fuentes de información complementarias.

Así como el profesor ha de redefinir su forma de actuar, también los alumnos deben seguir este proceso, pero esta transformación no puede realizarse sin preparación. Johnson y Johnson¹⁰ sugieren las

8. Deutsch, M. (1949). "A theory of cooperation and competition". *Human relations*, 2. pp. 138-146.

9. Fernández, P. y Melero, M.A. (1995). *La interacción social en contextos educativos*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.

10. Johnson, D.W. y Johnson, F.P. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive and Individualistic Learning*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.



siguientes recomendaciones como paso previo para preparar una clase con estrategias cooperativas:

- Tomar decisiones antes de dar instrucciones. Entre otras, formular sus objetivos, decidir el tamaño de los equipos, seleccionar métodos de agrupación, decidir los roles de los miembros o preparar y organiza los materiales.
- Explicar la actividad, tanto sus distintas fases como los criterios de evaluación que haya decidido, y expresar con claridad los comportamientos que espera que se presenten durante la clase.
- Supervisar e intervenir para mejorar la dinámica del trabajo en equipo, así como para ayudar a superar los bloqueos o facilitar la mejor comprensión de los contenidos o las tareas.
- Evaluar tanto la cantidad como la calidad del trabajo realizado.

Frente a la tendencia a suponer que la puesta en práctica del trabajo cooperativo resulta difícil, farragosa y/o sobre todo inútil se apuntan a continuación las principales ventajas del aprendizaje cooperativo:

- En su interrelación con los compañeros, los alumnos aprenden directamente actitudes, valores, habilidades e información de forma más eficaz que si provienen de un adulto.
- Mejora la motivación escolar de los estudiantes, puesto que ésta posee unos orígenes claramente interpersonales. En alguna medida fomenta la motivación intrínseca del alumno, al dar mayor credibilidad a las ideas y opiniones de sus iguales, asentándose de forma más consolidada, profunda y eficaz que los mensajes vertidos por los adultos.
- Los alumnos aprenden a ver situaciones y problemas desde otras perspectivas diferentes a la suya propia.
- Posibilita una mayor interdependencia y comunicación entre los miembros del grupo, incluyendo el afecto como sentimiento hacia aquellos con quienes se comparte una tarea común.

LAS ESTRATEGIAS DE PARTICIPACIÓN ACTIVA

Incluyen un conjunto de técnicas que se basan en el siguiente supuesto: la persona puede recibir informaciones distintas a las que posee, que pueden afectar directamente a las creencias que sustentan sus actitudes hacia objetos, personas o situaciones.

Karl Lewin (1947) realizó una serie de estudios —replicados posteriormente confirmando sus investigaciones— en los que demostró que la situación en la que un individuo puede participar, expresar sus opiniones y compartirlas con los demás, es mucho más eficaz para el cambio de actitudes que aquella otra en la que el individuo permanece pasivo y en posición de escucha.

Por su parte, Triandis (1971) afirma que, desarrollando el formato conferencia, que es como se suelen dar las clases tradicionales, el auditorio llega difícilmente a algún tipo de compromiso personal que se plasme en acciones concretas.

Por último, por citar sólo a algunos de los más importantes referentes teóricos de la participación activa, Gibb (1978) sostiene que en esta modalidad de estrategias se ofrece a los miembros del grupo la oportunidad de aprender formas de vida más democráticas.

Existen numerosas técnicas de participación activa (*Aproximación didáctica, Role playing, Discusión en grupo, etc.*). A continuación se muestra, paso a paso, cómo se desarrolla cada una de las técnicas que se utilizan en las actividades:

COLOQUIO

Es una técnica de interacción grupal múltiple no estructurada, guiada por el monitor para facilitar que afloren ideas y puntos de vista personales con respecto a un tema propuesto por quien dirige la dinámica.

Los objetivos prioritarios del Coloquio son:

- Que los componentes del grupo se enriquezcan con las aportaciones de los demás.
- Que se estimule el pensamiento creativo en un clima de participación espontánea.
- Que sirva como introducción motivadora de una actividad.

La práctica totalidad de las actividades incluyen un Coloquio inicial que presenta la siguiente estructura:

- Comentario inicial del educador.
- Diálogo colectivo en el que los alumnos expresan sus ideas libremente.
- Cierre a cargo del educador.

Es imprescindible formular preguntas o plantear temáticas que inviten a los alumnos a expresarse. Han de centrarse en cuestiones que sean atractivas para ellos, que les parezcan familiares por haberse visto afectados por situaciones similares, y que no resulten abstractas o teóricas. Las preguntas más útiles en el Coloquio son:

Preguntas generales

Es la modalidad más frecuentemente utilizada ante el colectivo de alumnos, si bien el hecho de ser habitual no supone que sea adecuada para cualquier situación de aprendizaje. Su efecto más evidente (y probablemente su mayor ventaja) es el cuestionamiento individual de todos y cada uno de los oyentes.

El espacio de comunicación idóneo para las preguntas generales es aquél en el cual el objetivo del educador es generar una respuesta, con independencia de quién haga la aportación. Su obtención permite al maestro iniciar (o continuar) un determinado mensaje, profundizar en ciertos contenidos o centrar la atención del grupo en una específica línea de reflexión. Ejemplos:

- *¿Os resultaría divertido organizar juegos para vuestros compañeros más pequeños?*
- *¿Qué quiere decir "mujer florero" en la canción que acabamos de escuchar?*
- *¿Qué sabéis acerca del reciclaje?*

Preguntas directas

Son aquellas que se dirigen a un único alumno: cuando la comunicación se individualiza, el niño cuestionado experimenta un claro bienestar al serle concedido un breve protagonismo. Si el estilo educa-

tivo del educador no es competitivo, el niño aludido se siente extraído del anonimato grupal y elevado por unos instantes a la categoría de “alumno único”.

Las preguntas directas, cuando se emplean sistemáticamente en las dinámicas, tienen el poder de generar en los niños una visión de sí mismos de mayor calidad que un mero “elemento del conjunto”.

Ejemplos:

- *Miguel, ¿conoces a algún niño de tu edad discapacitado?*
- *María, ¿por qué es importante ir a la escuela?*
- *Felipe, ¿piensas que un niño que nunca ha ido al colegio tendrá más problemas cuando crezca que un niño que se ha escolarizado con normalidad?*

Preguntas dicotómicas

Son preguntas que sitúan al receptor ante una disyuntiva concreta, aunque no única, orientando su pensamiento hacia dos líneas de respuesta predeterminadas. El alumno se ve guiado en su reflexión y ubicado en una plataforma que le permite elegir entre dos propuestas, sin llegar al extremo de verse impelido directamente hacia la búsqueda de la respuesta “correcta” porque ambas lo son, al menos en parte.

Este tipo de preguntas son útiles porque les plantean a los alumnos una cierta “economía de reflexión”.

Las preguntas dicotómicas pueden emplearse eficientemente cuando el alumno o el grupo no son capaces de dar respuesta a una pregunta general.

Ejemplos:

- *¿Cómo se aprende más, jugando o estudiando?*
- *¿Qué os parece más interesante, tener muchos compañeros de juegos o tener un reducido pero fiel grupo de amigos?*
- *¿Qué se siente cuando se juega cooperativamente, agrado o frustración por haber podido ganar?*

Preguntas - clave

También llamadas “preguntas-guía”. Se utilizan para centrar el punto de partida de la reflexión individual o colectiva. Se suelen formular en el contexto de los equipos de trabajo o subgrupos. Mayoritariamente revisten el formato de preguntas generales.

Ejemplos:

- *Decidme tres razones por las que os ha impactado sentaros en una silla de ruedas.*
- *Dadme tres ideas para superar el problema de las barreras arquitectónicas.*

Preguntas emocionales

Suponen una herramienta de trabajo grupal óptima para consolidar los aprendizajes, ya que implican un abordaje netamente experiencial: el alumno recuerda no tanto lo que hizo, cuanto lo que sintió mientras lo hacía.

Sabidamente utilizadas, al educador se le revelan como instrumentos simples pero eficaces para inscribir en las jóvenes mentes de los alumnos la relevancia y la significatividad de sus logros o conquistas.

El educador procurará formular esta modalidad de preguntas de una forma directa, personalizada, que permita a buen número de alumnos describir "su" experiencia y no simplemente ratificar la del grupo o adivinar la que espera el adulto.

Ejemplos:

- *¿Cómo te has sentido cuando hacías como si fueses invidente?*
- *¿Te sentiste mal cuando "perdió" tu equipo en el juego?*
- *¿Cómo distinguirías si un amigo tuyo está enfadado o está triste?*

CUCHICHEO

Es una técnica en la que todos los miembros del grupo, por parejas, dialogan, comparten información y/o buscan soluciones sobre un tema propuesto por el profesor, seguido de una puesta en común en el marco del gran grupo.

Las principales cualidades de esta técnica son su eficiencia (todos dialogan, todos exponen) y su rapidez (puede desarrollarse en apenas unos minutos). Por otra parte, pese a la sencillez de su estructura, deben observarse algunas reglas que aseguren su éxito:

- La selección de las parejas: es muy común distribuir las parejas en base a un criterio de proximidad física (con el compañero de al lado), pero no siempre es la modalidad más interesante, puesto que por este procedimiento sólo se consigue la interacción entre los ya habituados a relacionarse.
Existen infinidad de criterios de selección de las parejas que tienen en común lo aleatorio y el azar como determinante de quiénes formarán equipo. Por ejemplo, numerar a sus miembros y agruparlos de forma alterna (el 1 con el 3, el 2 con el 4, el 5 con el 7, etc.), o desde el principio y desde el final de la secuencia numérica (el 1 con el 30, el 2 con el 29, etc.).
- La pregunta o la instrucción debe ser sencilla, de manera que los niños visualicen de inmediato qué han de hacer o sobre qué deben pensar y dialogar.
- El tiempo señalado para el diálogo ha de ser breve (tres o cuatro minutos a lo sumo), estrictamente necesario para que las parejas se concentren en la tarea asignada, evitando que su atención se disperse hacia otras cuestiones.
- En la puesta en común no será necesario que todos hablen. Bastará con que surjan todas las ideas. En el momento en el que el monitor detecte que comienzan a repetirse sistemáticamente preguntará: *"¿alguien tiene alguna idea distinta a las ya dichas?"*, para dar por concluida la fase una vez expresadas las nuevas.
- Tras la puesta en común, el educador tomará la iniciativa para resaltar aquello que más le interese en relación con el objetivo o meta de la actividad. Esta última intervención debe ser tan breve como sea posible, para evitar el riesgo de que los alumnos desconecten mentalmente y desplacen su interés y atención del mensaje final.

BOLA DE NIEVE

Se trata de una técnica que tiene lugar a partir de una técnica anterior en la que se haya dividido el gran grupo en unidades de trabajo (Reflexión Silenciosa, Cuchicheo, Philips). Su objetivo es generar un mayor volumen de interacción entre los alumnos.

Consiste en que, una vez hayan sido consumidos los minutos de diálogo intra-equipo, se unan dos equipos de trabajo con la tarea de explicarse mutuamente las aportaciones, para a continuación resumirlas, ordenarlas, elegir las mejores, poner ejemplos, etc. En todo caso, deberán acometer una tarea distinta —pero necesariamente breve— a la desarrollada en la técnica anterior. Después se procederá a la puesta en común de los nuevos equipos.

Ejemplo: si en el Cuchicheo se pidió a las parejas que señalaran al menos tres colectivos sociales desfavorecidos, en la Bola de Nieve se pide a los subgrupos que las ordenen según el criterio de mayor o más acuciante necesidad de ayuda.

Las conclusiones deben ser consensuadas entre todos los miembros del nuevo grupo de trabajo.

Con esta técnica se consigue un nivel de interacción mayor y por tanto más fructífero, pero de forma estructurada y directiva.

PHILIPS

Es una de las técnicas de grupo más conocidas y más utilizadas en el marco de actividades con alumnos. Puede definirse como un proceso en el cual los participantes de un grupo se dividen en equipos de trabajo, recibiendo la instrucción de dialogar entre ellos a razón de un minuto por persona, para exponer a continuación sus conclusiones ante el gran grupo.

La modalidad más conocida es la del Philips 6.6, si bien no siempre resulta indicada en todos los grupos de alumnos ni para todas las edades. En alumnos de edades comprendidas entre los 10 y los 12 años es preciso que los componentes de cada grupo sean capaces de desplegar un mínimo autocontrol sobre sí mismos, además de requerir una cierta capacidad de auto-organización y auto-regulación.

La figura del educador como apoyo es importante ya que evita la aparición de fenómenos inadecuados, como la manipulación, el liderazgo negativo, la inhibición, los ataques verbales y el consenso pasivo.

Otras modalidades, como el Philips 4.4 ó 3.3 (cuatro o tres personas dialogando a razón de un minuto por persona) se ajustan mejor a las características de los grupos de estas edades. Si además la instrucción que reciben es la realización de una tarea común, y no únicamente un intercambio de opiniones, resulta muy indicada a la hora de estimular actitudes cooperativas y fomentar el compromiso entre iguales.

Ejemplos:

- *Citar en grupos de cuatro algunas razones por las que no interesa demasiado la superación de barreras arquitectónicas.*
- *Por grupos de cinco (que yo designaré) preparad un juego atractivo que guste a un grupo de alumnos de Educación Infantil.*

Dado que el Philips es una técnica en la que se delega la autoridad (desaparece momentáneamente la figura del educador de grupo), será preciso estructurar y precisar distintos roles entre los componentes de los subgrupos para asegurar el orden y la fluidez comunicativa.

Una vez formados los equipos, el profesor designa un portavoz y un secretario. El procedimiento para nombrarlo debe ser aleatorio, pues si se encarga de adscribir dichos papeles el propio monitor, se pueden generar recelos y suspicacias (“¿por qué yo?” o “¿por qué yo no?”). Lo más oportuno es utilizar alguno de los criterios aleatorios mencionados en otras técnicas o algún otro en el que el azar se encargue de señalar dichos roles. Por ejemplo:

“Dentro de cada equipo será moderador aquél cuya primera letra de su primer apellido esté más próxima a la A, y secretario el que más próximo esté a la Z. Por ejemplo, un alumno que se apellide Álvarez sería moderador y uno que se apellidara Sanz sería secretario.”

El moderador y el secretario reciben las siguientes instrucciones:

- Todos hablarán, pero no más de un minuto.
- Nadie interrumpirá a la persona que esté hablando.
- El moderador hablará el último.
- El secretario anotará las conclusiones de forma breve, encargándose también de expresarlas en la puesta en común.

Los equipos dispondrán de unos minutos para dialogar, finalizados los cuales se procederá a la puesta en común.

La técnica del Philips puede tener su continuidad en el despliegue de otra técnica a partir de los resultados de la anterior, como el Foro o el Debate.

Entre las ventajas más destacables de la técnica descrita se encuentran las siguientes:

- El protagonismo está equitativamente repartido entre los diversos roles.
- Todos participan, ya sea dirigiendo, dialogando, desarrollando una instrucción o exponiendo.
- Se consigue un elevado nivel de fluidez en las transacciones comunicativas, y las propuestas están mucho más elaboradas que en técnicas menos cooperativas como el Cuchicheo o la Reflexión Silenciosa.

TORMENTA DE IDEAS

También conocida como “brainstorming” o “lluvia de ideas”. Consiste en hacer que todo el grupo, sin necesidad de una previa subdivisión en equipos, aporte ideas, soluciones, alternativas o relatos de experiencias con la única condición de que se siga a rajatabla la “suspensión del juicio” o la inhibición de cualquier tipo de censura. Es decir, ningún alumno podrá rechazar las aportaciones de sus compañeros.



Algunas de las claves para conseguir el éxito en el despliegue de esta técnica son las siguientes:

- Un alumno anotará las ideas en la pizarra a medida que éstas vayan exponiéndose.
- Es de suma importancia elegir una buena pregunta. Las más eficientes serán aquellas que permitan a los alumnos visualizar rápidamente la respuesta. Por ejemplo: *“Aportad en voz alta a medida que se os vayan ocurriendo cómo anunciaríais una campaña de reciclado en el centro escolar.”*
- Aunque algunas de las respuestas del grupo se alejen del asunto considerado, serán aceptadas en un primer momento. El descarte se realizará una vez que todas las ideas o propuestas hayan sido expresadas. Esta clave presenta la ventaja de desechar (en una ulterior fase de la técnica) una idea y no a la persona que la genera.
- El educador, al finalizar las intervenciones, desarrolla una concentración de las respuestas descartando, con ayuda del grupo, las menos viables o enlazando secuenciadamente algunas de las ideas.

TRABAJO COOPERATIVO

El Trabajo Cooperativo es una forma de trabajar en grupo en la que se plantea una clara finalidad: que cada uno de sus integrantes alcance sus propios objetivos o metas a la par que facilita la consecución de los objetivos o metas de los demás componentes de grupo. Los componentes del equipo de trabajo, guiados por el educador, deben tener claros sus propios objetivos (por ejemplo, terminar exitosamente su tarea, ser reconocidos por el grupo o contribuir a que otros consigan los suyos) así como los del equipo (por ejemplo, recoger, proponer leyes justas para distribuir la riqueza de un país).

Los grupos de trabajo requieren varias decisiones previas del monitor o educador (número de integrantes, roles a desempeñar y métodos de asignación, rotación o alternancia, materiales necesarios y organización del espacio físico, etc.).

Cada componente del grupo debe tener claro tanto el contenido de su tarea como la de los demás, poseer las estrategias necesarias para desempeñar su cometido y valorar positivamente la interdependencia con el resto de sus compañeros.

El educador debe hacer un seguimiento del proceso grupal, intervenir cuando sea preciso para facilitar la tarea y desarrollar, en la medida de lo posible, una evaluación del aprendizaje.

En el Trabajo Cooperativo es esencial un buen nivel de comunicación entre sus miembros. De lo contrario pueden surgir múltiples conflictos (por el liderazgo, auto-marginación, boicoteos o debates infructuosos sobre cuestiones nimias).

JUEGO - CONCURSO

Se trata de una técnica en la que se combinan elementos cooperativos con elementos competitivos.

Básicamente consiste en dividir el gran grupo de alumnos en equipos muy numerosos (por ejemplo, dos subgrupos formados por la mitad de los alumnos del grupo-clase).

Las reglas son sencillas: el educador hará una pregunta a uno de los grupos, que deberán dialogar en voz baja buscando la respuesta, eligiendo en cada momento quién responderá. Si fallan, hay rebote para el otro subgrupo.

Existen diferentes modalidades para que el Juego-Concurso resulte más entretenido o excitante. Por ejemplo:

- Los aciertos valen tres puntos; abstenerse de contestar (y permitir que sea el otro grupo quien conteste) vale cero puntos, y cada error en la respuesta resta dos puntos al equipo.
- Algunas preguntas (más difíciles) pueden valer cinco puntos o más.
- Las protestas se sancionan con un punto menos para el equipo al que pertenezca el que se quejó.
- Hablar mientras un alumno del otro equipo está respondiendo, o "soplar" la respuesta a quien representa al grupo se sanciona con dos puntos menos para el equipo al que pertenece el infractor.

Esta técnica es muy apreciada por los niños de entre 10 y 12 años de edad, pues disfrutan aprendiendo, cooperan y compiten, aprenden autocontrol y toman decisiones en grupo.

DISCO-FORUM O VÍDEO-FORUM

Se trata de una técnica de fácil aplicación. Normalmente en su primera fase se escucha o se mira el audiovisual. A partir del visionado o audición se pueden aplicar todo tipo de técnicas anexas, como Cuchicheo, Philips, Tormenta de Ideas, etc.

Sin embargo, es importante que el animador no emplee demasiado tiempo en la primera fase, sobre todo cuando lo que se proyecta no es una secuencia o una canción, sino prácticamente toda una sesión. Ha de tenerse en cuenta que los niños se cansan pronto de una misma técnica, o afirman "ya haber visto" el audiovisual.

En realidad, estas técnicas deben ser empleadas más como estímulos que como dinámicas, en particular cuando el grupo ha de escuchar o mirar pasivamente sin oportunidad de auto-expresarse.

ACTIVIDADES

COOPERACIÓN Y AYUDA

- Juegos cooperativos
- Un, dos, tres, concursá otra vez

SOLIDARIDAD

- ¿Por qué vamos a la escuela?
- De mayor quiero ser...

RESPECTO

- Ponte en su lugar
- ¿Diferentes o iguales?

PARTICIPACIÓN SOCIAL

- ¿Te animas?
- Carnaval, carnaval

COOPERACIÓN AL DESARROLLO

- Cooperar sí, pero ¿en qué?, ¿quiénes?

JUEGOS COOPERATIVOS



COOPERACIÓN Y AYUDA

RAZÓN DE SER: En esta actividad los alumnos aprenden a cooperar entre sí para preparar juegos para sus compañeros de menor edad.

TÉCNICAS EMPLEADAS: Coloquio, Trabajo Cooperativo, Juegos Cooperativos.

MATERIALES:

- Ejemplares de la ficha de trabajo 1.
- Ejemplares de la ficha de trabajo 2.
- Ejemplares de la ficha de trabajo 3.
- Diversos materiales, en función del juego que se prepare.
- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).

DESARROLLO:

FASE 1ª

El educador plantea al grupo de alumnos que van a preparar juegos para compañeros del centro escolar menores que ellos.

Se divide el grupo-clase en equipos de trabajo (4 ó 5 alumnos). A continuación se sortean los juegos, de forma que sea el azar quien decida qué juego corresponde a cada grupo.

FASE 2ª

Se hace entrega a los niños de un ejemplar de la ficha de trabajo 1 ó 2, advirtiéndoles que cada grupo debe ceñirse a "su juego".

Se concede a los equipos un tiempo prudencial para que lean su juego, transcurrido el cuál se les hará entrega de un ejemplar de la ficha de trabajo 3, que deben rellenar entre todos los componentes de cada equipo.

FASE 3ª

En este momento de la actividad, y una vez rellenada la ficha, los equipos (mediante un portavoz) comentan a sus compañeros qué y cómo harán para preparar su juego.

A continuación cada equipo se dirigirá a una esquina del aula y prepararán el juego.

FASE 4ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

Una vez preparados los juegos, el educador se dirigirá con los miembros de los equipos a las aulas de los más pequeños, y tendrá lugar el desarrollo de los juegos, que incluirá:

- Una explicación de lo que van a hacer.
- Una aclaración de dudas.
- Explicación de las reglas del juego.
- Una pequeña demostración a los niños.
- La práctica del juego en sí.

FASE 5ª (EN UNA TERCERA SESIÓN)

Se pondrán en común las incidencias de cada juego, así como los sentimientos y emociones experimentados por los niños.

VARIANTES Y SUGERENCIAS

En la preparación de los juegos puede introducirse la variante de que añadan un elemento de diversión a cada juego.

En la 2ª Fase se podría proponer a los alumnos que pregunten a sus mayores (padres y abuelos) juegos sencillos que practicaban en su infancia. En esta variante se requeriría una sesión adicional para la puesta en común. Y los juegos que ellos acuerden se añadirían a la ficha de trabajo.

Es importante que los niños “elijan” la edad de los alumnos a quienes van enseñar el juego, siendo este proceso supervisado por el educador.

Es tarea del educador avisar a los tutores de los grupos de alumnos y seleccionar el lugar en el que va a desarrollarse el juego, pues algunos requieren salas más grandes que un aula, o es mejor practicarlos en el recreo.

Se explicará al grupo de niños “instructores” del juego que deben tener mucho cuidado con sus comentarios a los más pequeños para no herir su sensibilidad.

Si los juegos despiertan el interés de varios grupos se puede preparar una macro-sesión de juegos, debiendo estar ésta bien preparada por los “instructores”, además de requerir la estrecha supervisión del educador, quien quizá deba pedir ayuda y colaboración a otros tutores y profesores.

JUEGOS COOPERATIVOS

JUEGO DE PRESENTACIÓN: EL ESPEJO

Consiste en imitar las acciones del compañero/a. Mediante este juego los niños aprenden a percibir la imagen que dan ante los demás. Pueden participar niños a partir de 6 años de edad.

Por parejas, desde la posición de sentados, uno dirige y el otro hará de espejo suyo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego de pie, con todo el cuerpo. Cada cierto tiempo se cambian los roles y/o las parejas.

Puede introducirse el elemento musical para que resulte más lúdico.

Como variante, puede hacerse a distancia.

JUEGO DE CONOCIMIENTO: LA GALLINITA CIEGA

En este juego se trata de reconocer a una persona del círculo por el tacto. Se pretenden, como objetivos, la cohesión de grupo, la atención táctil y la distensión.

Todos los participantes se pondrán en círculo cogidos de la mano, excepto la "gallinita ciega", que se encuentra en el centro con los ojos vendados. Después de dar tres vueltas sobre sí mismo/a, se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para intentar reconocerle. Si lo consigue, se intercambian entre ellos los papeles.

El grupo puede desplazarse para impedir que la gallinita les atrape, pero no está permitido soltarse de las manos. Por el contrario, se puede ayudar a la gallinita susurrando para facilitar la identificación (variante para alumnos de 3 a 6 años).

JUEGO DE AFIRMACIÓN: SPLASH

Juego cuyos objetivos son: distensión grupal, cohesión, tomar contacto físico y quitar prejuicios. Básicamente consiste en evitar que te "pillen" y librarte "queriendo" a los compañeros.

Uno de los alumnos organizadores tratará de pillar a alguien tocándoles. Si lo consigue, ésta será la nueva persona que intente pillar. Para evitar ser cogido, se puede, en cualquier momento, pararse y juntar las manos dando una palmada, al tiempo que se grita "¡SPLASH!". A partir de ese momento quedas inmóvil en tu posición.

Para "reanimar" a quienes están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que forman con sus brazos y darle un beso. Mientras se está dentro de los brazos sin darle un beso, los dos están en zona libre, sin que puedan pillarles.

Para alumnos que sientan cierta vergüenza a la hora de dar un beso, éste se puede sustituir por un abrazo o una palmada.

JUEGOS COOPERATIVOS

JUEGO DE CONFIANZA: EL NUDO

Juego que pretende estimular la cooperación, la flexibilidad y el sentido del equilibrio. Se trata de hacer un nudo a partir de un corro de la forma más complicada posible.

Inicialmente un participante se aleja del grupo para no ver cómo los demás, desde el corro, se enredan lo más posible.

Las personas del corro se enredan pasando por encima y por debajo de las manos de otro compañero. Cuando ya no puedan complicarlo más llaman al compañero que está alejado, intentando éste deshacer el nudo indicando al grupo qué deben hacer.

Es conveniente practicar este juego sobre suelo blando (una colchoneta, por ejemplo), pues las caídas son frecuentes.

JUEGO DE CONFIANZA: PONLE LA COLA AL BURRO

Siendo su objetivo prioritario estimular la confianza, los participantes intentarán poner la cola a un burro pintado, estando los niños con los ojos vendados.

En su desarrollo, se venda los ojos al niño, se le entrega la colita del burro y tiene que dar tres vueltas sobre sí mismo. Si el niño está acertando hay que decirle *"ponle la cola al burro"*. Si está fallando, se le dice *"el burro no tiene cola"*.

JUEGO DE COOPERACIÓN: LAS SILLAS COOPERATIVAS

Consiste en que los alumnos han de subirse todos encima del número de sillas que tengan. Su objetivo es mejorar la cooperación entre todos los participantes.

En este juego, o ganan todos o pierden todos. Inicialmente se colocan las sillas, y cada participante se pondrá delante de su silla. El alumno responsable pone la música. En este momento los niños se desplazan deprisa por fuera del corro de sillas. Cuando se apaga la música, cada uno ha de subir encima de una silla. En siguientes rondas se procede la misma forma, quitando una silla.

Como regla fundamental debe seguirse la consigna de que lo que desaparecen son las sillas, no los niños. Cuando se para la música deben sentarse unos encima de otros sin poner los pies en el suelo. El juego concluye cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan.

JUEGOS COOPERATIVOS

— Nombre del juego

—Cuál es su objetivo

— Normas del juego

— Cómo termina

UN, DOS, TRES, CONCURSA OTRA VEZ



COOPERACIÓN Y AYUDA

RAZÓN DE SER: El trabajo en equipo puede resultar altamente estimulante para los alumnos si se le introduce un componente lúdico.

En la presente actividad los alumnos compiten por equipos sometidos a normas estrictas de comportamiento. Al finalizar el juego, los vencedores felicitan a los demás compañeros.

TÉCNICAS EMPLEADAS: Trabajo Cooperativo.

MATERIALES:

- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).
- Cartulinas de colores en las que el profesor haya copiado previamente las preguntas que figuran en las fichas de trabajo 1, 2 y 3.

DESARROLLO:

FASE 1ª

El educador explica al grupo de alumnos que colaborar y competir es perfectamente posible, además de resultar útil para el aprendizaje. Sin embargo, para que este procedimiento de aprendizaje resulte eficaz se requiere la asunción de ciertas normas. Entre ellas están:

- Entender que el trabajo es de todo el equipo, por lo tanto, el éxito y el fracaso se comparten.
- Las reglas de comportamiento global afectan a todo el equipo, por ello, el incumplimiento de alguna de las normas por parte de uno o varios de los componentes del grupo (y sus consecuencias) deben ser aceptados por todos.
- En el Trabajo Cooperativo la “competición” es lo menos importante. Lo que resulta verdaderamente significativo es cómo se coordina un equipo de trabajo, el ánimo y el apoyo al concursante y la aceptación de cualquier resultado.

FASE 2ª

El maestro crea tres equipos de trabajo. Partiendo de un total de alumnos aproximado de $n = 24$, se conformarían tres equipos de ocho miembros.

La adscripción de cada alumno a un equipo debe regirse por un criterio de máxima heterogeneidad. Por este motivo, es conveniente que el educador lleve preparado qué niños compondrán cada equipo.

Se explica que es un juego cooperativo, en el que cada alumno deberá responder a una pregunta del profesor sobre los siguientes temas:

- Geografía
- Historia
- Otros (se aclarará que en este apartado cabe cualquier tipo de pregunta)

Se expondrán las normas, aclarando que el único juez es el propio docente. Entre las más importantes, se citarán las siguientes:

- Cada alumno intentará responder por sí solo a la pregunta. Si acierta, obtiene dos puntos para su equipo; si falla, todo su equipo perderá un punto. Si duda, puede consultar a sus compañeros de subgrupo. En caso de acierto (tras la petición de apoyo), obtendrá todo el equipo un punto.
- Cada protesta de un alumno será sancionada con un punto negativo para todo su equipo (esta norma resulta imprescindible para evitar una dinámica de quejas y/o reivindicaciones).
- Las consultas al equipo deben hacerse en voz baja, para que el resto de los alumnos no se entere de las deliberaciones.
- Existe la posibilidad del "rebote", es decir, que si un equipo falla, otro tendrá la oportunidad de contestar. En este caso, el maestro numerará los equipos, para que el turno del rebote quede claro. El equipo a quien corresponda el rebote deliberará un minuto. Si se decide a responder, entre todos los miembros elegirán al portavoz. Si acierta, obtendrá un punto; si falla, se le restará un punto.
- Puede ocurrir que haya un segundo rebote. Ello supone la oportunidad de responder al tercer equipo.

FASE 3ª

Se desarrolla el juego. Las puntuaciones de cada equipo las contabilizará uno de sus miembros, que será designado por el grupo.

FASE 4ª

Se suman las puntuaciones. Tras ello se proclama el equipo vencedor, cuyos miembros estarán obligados a felicitar a los componentes de los otros dos equipos (por ejemplo, dándose la mano).

El educador agradece a todo el grupo-clase su esfuerzo y el trabajo cooperativo que han realizado, y da por finalizada la actividad.

VARIANTES Y SUGERENCIAS

Respecto a las materias (Geografía, Historia y "otros"), es conveniente que el docente escriba las preguntas en cartulinas de distintos colores, de forma que el alumno pueda elegir "color" (es decir, tema).

El maestro formulará la pregunta en función del nivel de rendimiento de cada alumno. Su elección será inapelable, de forma que no cabrán quejas del estilo *"no es justo, mi pregunta es más difícil que la de X"*. Las quejas de este tipo serán objeto de sanción (a elección del educador, puede suponer para todo el equipo la pérdida de uno o dos puntos).

Es posible dividir la actividad en dos o tres sesiones (una por cada materia).

Una modalidad interesante consiste en que se dediquen una o varias sesiones previas para que los equipos preparen (con ayuda de cualquier medio: libros de texto, Internet, etc.) cada materia.

En la Fase 3ª puede ser el docente quien anote en la pizarra las puntuaciones. También puede nombrar a un alumno para que asuma el papel de anotador. Este puesto puede ser fijo o rotativo.

El profesor, teniendo en cuenta los contenidos que han dado sus alumnos en cada materia, podrá añadir o eliminar las preguntas que considere necesarias.

GEOGRAFÍA

- ¿A qué comunidad autónoma pertenece Santander? (Cantabria)
- ¿En qué ciudad se encuentra el monumento llamado "Sagrada Familia"? (Barcelona)
- Di al menos cuatro ciudades de Italia (Roma, Venecia, Florencia, Pisa, Asís, Génova, etc.)
- ¿Cuál es la capital de Austria? (Viena)
- Cita tres países que limitan con España (Andorra, Francia, Portugal... puede aceptarse también Marruecos)
- ¿En qué ciudad se construyó una torre que pretendía llegar hasta el cielo? (Babel)
- ¿De qué Comunidad Autónoma es capital Mallorca? (Islas Baleares)
- ¿Qué es una península? (Una zona de tierra rodeada de agua por todas partes menos por una)
- ¿En qué ciudad se encuentra el monumento La Giralda? (Sevilla)
- ¿Dónde se encuentra la Basílica del Pilar? (Zaragoza)
- ¿Cuál es la capital de China? (Pekín)
- ¿Cuál es la capital de la Comunidad Foral de Navarra? (Pamplona)

HISTORIA

- ¿Qué personaje de la Historia fue desterrado a la isla de Elba? (Napoleón)
- ¿Qué rey moro rindió Granada a las tropas cristianas? (Boabdil)
- ¿De quién se dice que ganó una batalla después de muerto? (EL Cid)
- ¿En qué fecha se fusilaron a muchos españoles por rebelarse contra los franceses? (El tres de mayo de 1808)
- ¿Cómo se llamaban las tres naves que Cristóbal Colón condujo hasta América? (La Pinta, la Niña y la Santa María)
- ¿Cómo se llamaban los dos Papas anteriores al actual? (Juan Pablo I y Juan Pablo II)
- ¿Qué profesión tenía Marco Polo? (Sirven tanto “comerciante” como “descubridor” o “conquistador”)
- ¿Quién fue el primero en dar la vuelta al mundo en barco? (Juan Sebastián Elcano)
- ¿Cuál era el verdadero nombre del Cid Campeador? (Rodrigo Díaz de Vivar)
- Cita al menos tres países que batallaron en la II Guerra Mundial (Alemania, Francia, Italia, Estados Unidos, Bélgica, Unión Soviética)
- ¿Cuál es el nombre de la más famosa reina de Egipto? (Cleopatra)
- ¿Cuál es el nombre de pila de Marx, el fundador del marxismo? (Karl, Carlos)

OTROS ASUNTOS

- ¿Cuál es el nombre del planeta más próximo al Sol (Mercurio)?
- ¿Cuáles son los nombres del animal más alto y del de mayor volumen de la selva? (jirafa y elefante)
- ¿De qué te podría servir una caja de cerillas en la luna? (de nada, porque en la luna no hay oxígeno)
- Di el nombre de un alimento de color rojo, otro de color verde, otro de color amarillo y otro de color blanco (tomate, pera, plátano y leche)
- Cita al menos siete nombres de cuentos populares (Pulgarcito, Caperucita Roja, El soldadito de plomo, Pinocho, La ratita presumida, Los tres cerditos, La Cenicienta, Blancanieves, El sastrecillo valiente, El libro de la selva)
- Cita tres nombres que empiecen por la letra G (Gonzalo, Gimena, Gustavo, Gabriela, Genaro, Gabino)
- Cita al menos cuatro medios de transporte que puede usar el ser humano (coche, motocicleta, bicicleta, burro, caballo, avión)
- Cita al menos cuatro figuras geométricas (cuadrado, círculo, rectángulo, rombo, romboide, trapecio, triángulo)
- ¿Cuál es la velocidad de la luz? (300.000 kms por segundo. Sirven aproximaciones)
- ¿Qué nombres reciben las cuatro fases de la luna? (cuarto menguante, cuarto creciente, luna llena y luna nueva)



POR QUÉ VAMOS A LA ESCUELA?



SOLIDARIDAD

RAZÓN DE SER: Los alumnos deben no sólo conocer situaciones problemáticas, sino averiguar qué piensan los demás acerca de las mismas.

En la presente actividad se reflexiona colectivamente sobre la educación y las negativas consecuencias que tiene la falta de la misma en las personas. Por otra parte se tiene en cuenta la opinión de distintas personas, su nivel de conocimientos y su grado de sensibilización.

TÉCNICAS EMPLEADAS: Coloquio y Philips.

MATERIALES:

- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).
- Ejemplares de la ficha de trabajo 1.
- Ejemplares de la ficha de trabajo 2.
- Ejemplares de la ficha de trabajo 3.

DESARROLLO:

FASE 1ª

El educador inicia la actividad con un comentario seguido de un Coloquio, para el cual se formularán algunas preguntas para favorecer la participación. Por ejemplo:

“Ir a la escuela, estar muchas horas metidos dentro de un aula, realizar tareas o deberes en casa, puede pareceros una parte aburrida de vuestras vidas. Sin embargo, en realidad no es así. La educación es algo importante para vuestras vidas.”

- *¿Para qué sirve la educación? Por ejemplo, saber leer, escribir, matemáticas ¿en qué resulta útil para una persona?*
- *Si no se recibe educación alguna, la persona está en desventaja social ¿por qué?*
- *¿Por qué creéis que hay muchos millones de niños en el mundo que no reciben educación?*

FASE 2ª

Se forman equipos de trabajo de cuatro o cinco alumnos cada uno, seleccionados y adscritos por el profesor siguiendo un criterio de máxima heterogeneidad.

Se entrega a cada equipo un ejemplar de la ficha de trabajo 1. Tras unos minutos de lectura y posterior diálogo intra-grupo, el educador solicita que rellenen entre todos los componentes del equipo la ficha 2. Cada grupo de trabajo elige un portavoz.

Se procede a una puesta en común, en la que cada portavoz lee sus conclusiones. Finalizadas las intervenciones, se abrirá un diálogo colectivo en el cual podrán intervenir aquellos alumnos que lo deseen.

FASE 3ª

Se entrega a cada alumno diez ejemplares fotocopiados del cuestionario (ficha de trabajo 3) con la finalidad de que averigüen mediante un "trabajo de campo" si la gente es consciente de la importancia de la educación y de la situación de los países con problemas en este ámbito.

El mínimo de personas a quien presentar el cuestionario será de 7, pudiendo elegir entre las siguientes (o combinar) posibilidades:

- Padres o familiares.
- Profesores de escuela.
- Alumnos del mismo curso o de otros cursos.
- Adultos o menores de confianza (monitores, primos, amigos del vecindario, etc.).

FASE 4ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN, AL MENOS UNA SEMANA DESPUÉS DE LAS ANTERIORES)

Los equipos de trabajo se reúnen para analizar juntos los cuestionarios. En cuanto al análisis de frecuencias, se enseñará a los niños a hallar los porcentajes (preferible con alumnos de 11 ó 12 años de edad). Por ejemplo: *"el 30% de los encuestados responde que..."* o (más sencillo): *"de veinte encuestados, catorce piensan que..."* Naturalmente, esta tarea se realizará con respecto a las preguntas cerradas.

Con las respuestas a las preguntas abiertas, se hará —en cada equipo— una selección de las más interesantes.

Se elige un portavoz (distinto al de la Fase 2ª).

Se desarrolla una puesta en común, en la que los portavoces leerán sus conclusiones, pudiendo tomar la palabra con posterioridad quien lo desee.

Preguntas susceptibles de animar el diálogo en grupo:

- *¿Se diferencia la opinión de padres y profesores?*
- *¿Y de padres y alumnos?*
- *¿Quiénes tienen más conciencia del problema?*

FASE 5ª

Se concluirá la actividad con una puesta en común de los sentimientos experimentados por los alumnos.

Preguntas posibles:

- ¿Te ha dado vergüenza presentar el cuestionario a alguien?
- ¿Te ha respondido alguien con malas maneras?, ¿cómo te has sentido?
- ¿Ha resultado sencillo elegir a qué personas pasarles el cuestionario?

VARIANTES Y SUGERENCIAS

En la Fase 3ª se puede trabajar con los cuestionarios por parejas. Esta modalidad es recomendable con alumnos de 10 años de edad. El contenido de los cuestionarios se puede ampliar con preguntas abiertas, las cuales, si bien son más difíciles de cuantificar estadísticamente, enriquecen con opiniones personales los resultados. Por ejemplo:

- ¿Cree usted que el gobierno de nuestro país debería hacer algo?
- ¿La ONU podría hacer algo al respecto del problema educativo en algunos países?
- ¿Cree usted que las personas analfabetas están en situación de desventaja social?; ¿por qué?

Es posible utilizar un cuestionario mixto, que incluya cuatro o cinco preguntas cerradas y dos o tres abiertas.

Se puede ampliar la actividad introduciendo una Fase 6ª: con ayuda de un programa informático, el maestro hará una hoja de cálculo en la que de forma gráfica figuren barras o círculos, como base para un posterior coloquio con los alumnos.

¿POR QUÉ VAMOS A LA ESCUELA?

PORCENTAJE DE NIÑOS QUE NO ASISTEN A LA ESCUELA
Y ANALFABETOS EN EL MUNDO

¿POR QUÉ VAMOS A LA ESCUELA?

Anotad las conclusiones a las que hayáis llegado en el equipo de trabajo:

- ¿Observáis alguna relación entre países con problemas educativos y países pobres?

- ¿Qué debería hacer la ONU al respecto?

- ¿Qué derechos tienen las personas que viven en países con problemas educativos? (higiene de las escuelas, profesorado, material escolar, material de escritura, universidades, etc.)

- En los porcentajes de desescolarización y analfabetismo ¿observáis diferencias entre hombres y mujeres o entre niños y niñas?, ¿cuáles?, ¿a qué se deben?

CUESTIONARIO

1. Tener acceso a la educación (escuela, formación profesional, Universidad, etc.) ¿es un derecho de toda persona, viva en el país que viva?

 SÍ NO DEPENDE

2. ¿Hasta qué edad piensa que debiera ser obligatoria la enseñanza a nivel mundial?

 12 AÑOS 16 AÑOS 18 AÑOS

3. ¿Qué continentes cree usted que tienen más problemas educativos?

 EUROPA ASIA ÁFRICA AMÉRICA OCEANÍA

4. ¿Quiénes cree usted que tiene mayor índice de desescolarización y/o analfabetismo?

 HOMBRES Y NIÑOS MUJERES Y NIÑAS

5. ¿Cree usted que hay alguna relación entre países pobres y países con altos índices de analfabetismo?

 SÍ, CLARAMENTE DEPENDE NO, EN ABSOLUTO



RAZÓN DE SER: Es importante que los niños a estas edades se sensibilicen sobre cuestiones como la discriminación hacia determinados colectivos, así como saber reaccionar de forma serena pero firme ante determinadas cuestiones.

La idea que pretende esta actividad es que los alumnos aprendan a responsabilizarse de las tareas domésticas sin distinción de género.

TÉCNICAS EMPLEADAS: Coloquio, Disco-Forum.

MATERIALES:

- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).
- Ejemplares de la ficha de trabajo 1.
- Ejemplares de la ficha de trabajo 2.
- Ejemplares de la ficha de trabajo 3.

DESARROLLO:

FASE 1ª

El maestro promueve un diálogo con el grupo-clase sobre estereotipos en la sociedad actual. Para facilitar la participación puede formular alguna de las siguientes preguntas:

- *¿Os parece que existen muchos colectivos que son discriminados aunque la ley diga que todos somos iguales?*
- *¿Podéis decirme alguno de ellos? (gitanos, inmigrantes "sin papeles", disminuidos físicos o psíquicos, etc.)*
- *¿Pensáis que las mujeres son discriminadas?, ¿cómo?*

FASE 2ª

El educador tendrá preparado un aparato de música junto con la canción *Mujer florero* del grupo musical Ella Baila Sola.

A continuación se procede a su audición.

FASE 3ª

Una vez escuchada la canción. Se solicita opinión de los niños:

— ¿Os gusta la canción?, ¿de qué habla?

— ¿Qué sentimientos os produce?

Se entrega a cada niño un ejemplar de la ficha de trabajo 1. Y con ésta delante, escuchan otra vez la canción.

FASE 4ª

Se entrega a cada alumno un ejemplar de la ficha 2. De tres en tres han de responder a todas y cada una de las preguntas.

A continuación se pondrán en común las reflexiones de los grupos haciéndose hincapié en la cuestión referida a formas para remediar la discriminación y los estereotipos (última pregunta de la ficha).

FASE 5ª

El profesor distribuirá a los alumnos en grupos (4 ó 5 alumnos por equipo).

Deberán rellenar un ejemplar de la ficha 3 con el objetivo de que creen una estrofa acerca de los estereotipos que circulan respecto a las mujeres y los hombres.

Después reflexionarán acerca de ellos y propondrán cómo solucionarlos.

VARIANTES Y SUGERENCIAS

Es posible que, dada la antigüedad de la canción, no despierte especial interés en el grupo de alumnos. Como alternativa pueden buscarse canciones que contengan estereotipos cantadas por grupos más modernos.

En algunos casos existe también DVD que incluye videoclip de la canción, de manera que se puede cambiar el formato de la actividad: de Disco-Forum a Vídeo-Forum.

La actividad puede tener su continuidad en otra en la que se abordarán estereotipos sobre otros colectivos discriminados (gitanos, inmigrantes "sin papeles", etc.).

Una fase más lúdica puede consistir en hacer un baile colectivo, danzando todos al son de la música.

DE MAYOR QUIERO SER...**MUJER FLORERO**

Ella Baila Sola

De mayor quiero ser mujer florero,
metida en casita yo te espero.
Las zapatillas de cuadros preparadas,
todo limpio y muy bien hecha la cama.

De mayor quiero hacerte la comida,
mientras corren los niños por la casa;
y aunque poco nos vemos,
yo aquí siempre te espero
Porque yo sin ti es que yo,
es que no soy nada

Quiero ser tu florero, con mi cintura ancha,
muy contenta cuando me das el beso de la semana.
Es mi sueño todo limpio, es mi sueño estar en bata
y contar a las vecinas las desgracias que me pasan.

De mayor quiero ser mujer florero,
serán órdenes siempre tus deseos,
porque tú sabes más de todo, quiero
regalarle a tu casa todo mi tiempo.

Y por la noche te haré la cenita,
mientras ves el partido o alguna revista.
Y hablaré sin parar de mi día casero.
No me miras, no me escuchas
¡ay, cuánto te quiero!

Quiero ser tu florero, con mi cintura ancha,
muy contenta cuando me das el beso de la semana.
Es mi sueño todo limpio, es mi sueño estar en bata
y contar a las vecinas las desgracias que me pasan.

DE MAYOR QUIERO SER...

Repasemos un poco la letra de la canción:

1. ¿Cómo trata la canción a la figura de la mujer?

2. ¿Por qué se llama "mujer florero"?

3. ¿Qué mensajes quieren transmitir sus autoras al escribir la letra?

4. ¿Cómo os afecta a vosotros esta canción?

5. ¿De qué manera podría solucionarse el problema?

DE MAYOR QUIERO SER...

Podríamos inventarnos una nueva estrofa para esta canción:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



RAZÓN DE SER: El respeto hacia todo tipo de personas, y especialmente las desfavorecidas, como los discapacitados físicos, pasa por la comprensión empática; es decir, por experimentar las mismas sensaciones que ellas.

En la presente actividad los niños vivirán emociones y sentimientos poniéndose físicamente en el lugar de estas personas.

TÉCNICAS EMPLEADAS: Coloquio.

MATERIALES:

- Silla de ruedas proporcionada por una ONG, como Cruz Roja o la ONCE.

DESARROLLO:

FASE 1ª

El educador contacta con alguna de las ONG señaladas en los materiales para concertar el día en que pueda realizarse en el centro escolar un circuito en silla de ruedas.

Se desarrolla un diálogo colectivo en el cual el profesor pregunta a los alumnos si conocen las dificultades que tienen en la ciudad las personas con discapacidad física. Posibles preguntas para estimular la reflexión y la participación:

- *¿Habéis visto alguna vez a una persona en silla de ruedas subiendo una escalera?, ¿qué dificultades tenía?*
- *Los invidentes, ¿qué tipo de problemas tienen para manejarse en la calle o en la escuela?*
- *¿Pensáis que merece la pena conocer más su mundo?*

A continuación se les plantea el contenido de la actividad.

FASE 2ª

Los monitores de la ONG correspondiente darán una charla introductoria para explicar las dificultades concretas de las personas discapacitadas, poniendo ejemplos y abriendo el coloquio a las preguntas de los alumnos.

Finalizada la exposición se organiza al grupo-clase en pequeños grupos para ir realizando el circuito. Por sorteo (o alternativamente) unos irán en silla de ruedas (uno sentado y otro conduciéndole) y otros con los ojos vendados.

Se desarrolla el circuito siguiendo las instrucciones del monitor.

FASE 3ª

Tras el desarrollo del circuito se abre un diálogo sobre los aprendizajes realizados en la actividad. Las posibles preguntas que se pueden formular a los niños son:

- *¿Qué habéis sentido en silla de ruedas?, ¿y conduciéndola?*
- *¿Cómo os habéis sentido con los ojos vendados? ¿desvalidos?, ¿solos?, ¿con miedo?*
- *¿Cómo creéis que se sienten las personas con discapacidad permanente?*
- *¿Resultó difícil superar las barreras y obstáculos físicos?*
- *¿Cómo se podría mejorar la movilidad escolar en el centro?*
- *¿Qué obstáculos encontramos en la ciudad?, ¿cómo podrían eliminarse?*

VARIANTES Y SUGERENCIAS

La posibilidad de organizar un circuito en el centro escolar hace recomendable que la actividad se amplíe a los alumnos de otros cursos, e incluso al personal docente y de servicios.

Durante el circuito debe dejarse claro a los niños que no se trata de un juego (competir en una carrera de sillas de ruedas, por ejemplo), sino de una actividad muy seria para concienciarles o sensibilizarse.

Las direcciones de Internet de las ONG citadas son:

- Cruz Roja: www.cruzroja.es
- ONCE: www.once.es

También puede realizarse esta actividad con discapacitados auditivos, debiendo seguirse el mismo proceso de contactar con una ONG, dar una charla, desarrollar un circuito, etc.

Podría continuarse la actividad con una búsqueda bibliográfica o a través de Internet. En este formato se dividiría el grupo-clase en equipos de dos o tres alumnos, concediéndoles una semana para la búsqueda. En una posterior sesión los equipos exponen el resultado de su trabajo, abriéndose un nuevo coloquio.



DIFERENTES O IGUALES?



RESPECTO

RAZÓN DE SER: Los alumnos de entre 10 y 12 años de edad comprenden intelectualmente ideas como "igualdad", "respeto", "diferencias" o "tolerancia". Sin embargo, en la vida cotidiana encuentran diversas muestras de discriminación social o cultural.

Con actividades como la que se oferta, el educador promueve la investigación sobre culturas diversas y la aceptación y respeto hacia las mismas.

TÉCNICAS EMPLEADAS: Coloquio, Philips 5.5, Trabajo Cooperativo.

MATERIALES:

- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).
- Ejemplares de la ficha de trabajo 1.
- Ejemplares de la ficha de trabajo 2.
- Fotos, cartulinas y papel de colores.
- Música étnica, medios audiovisuales y aparatos reproductores de dichos medios.

DESARROLLO:

FASE 1ª

La actividad se inicia abriendo el educador un Coloquio. Se hará un comentario inicial, seguido de un diálogo colectivo, en el que se formularán algunas preguntas para estimular la participación de los alumnos. Por ejemplo:

"En el mundo existen muchos colectivos de personas, cada uno de los cuales tiene su propia cultura, sus propios hábitos y costumbres. Muchas veces son distintos a lo que estamos acostumbrados a ver a nuestro alrededor. Sin embargo, en algunos casos millones de personas se comportan y viven según estas reglas de conducta o formas de pensar. Las diferencias culturales pueden ser de origen religioso, de raza, de zona del mundo en que se vive, etc. Podemos hablar sobre ello."

- ¿Podéis decirme culturas diferentes? (Se procurará que se mencionen un buen número de ellas, siendo misión del educador sugerir, si fuera preciso, algunas).
- ¿El ser "distintos" a nosotros les convierte en "bichos raros"?
- ¿Ser diferente significa que "se es mejor o peor" que otros?

Las distintas culturas se anotarán en la pizarra. Ejemplos:

- Cultura judía.
- Cultura cristiana.
- Cultura de países muy fríos.
- Cultura de países muy cálidos.
- Cultura gitana.
- Cultura anglosajona (Gran Bretaña, EEUU, Canadá, etc.).
- Cultura oriental.
- Cultura de los países del Este (Rusia, Rumanía, Eslovaquia).
- Cultura africana.

A mano alzada se elegirán las cinco culturas más interesantes para el grupo-clase (Ver apartado "Variantes y sugerencias").

FASE 2ª

Se divide el grupo-clase en cinco equipos de unos cinco alumnos cada uno (partiendo de un número total de alumnos $n = 25$). El procedimiento de adscripción a los equipos será decidido por el educador, siguiendo un criterio de máxima heterogeneidad en cuanto al nivel de competencia personal.

Por sorteo, a cada equipo se le asignará una cultura concreta. Un procedimiento puede ser introducir en una bolsa el nombre de las culturas elegidas entre todos. Un representante de cada equipo sacará un papelito. De esta forma, el azar decidirá, sin derecho a quejas o reconsideraciones.

Se concederá un tiempo determinado para que cada equipo rellene la ficha 1. El principio del aprendizaje significativo (partir de lo que el niño ya sabe) se hace patente cuando trabajan esta ficha. La técnica precedente será la del Philips 5.5.

Una puesta en común posterior, en la que un representante de cada equipo leerá el contenido de la ficha será continuada con las ideas de otros alumnos, basadas en sus propios conocimientos sobre las distintas culturas.

Si hubiera en el aula algún alumno perteneciente a una de las culturas elegidas entre todas, hablará de la misma.

A los alumnos se les pedirá que, en los siguientes días, procuren recoger información escrita y gráfica sobre la cultura que les correspondió (Internet, enciclopedias, revistas, libros) para aportarla a la siguiente sesión de la actividad. Este trabajo puede ser realizado de dos en dos si así lo estima conveniente el educador. Resultaría muy interesante que obtuvieran material sonoro (música) o audiovisual.

FASE 3ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN, TRANSCURRIDOS UNOS DÍAS)

Los equipos de trabajo se reúnen, y ponen en común todo cuanto hayan averiguado. El material gráfico se reservará aparte.

Tras dialogar entre ellos, se procederá a rellenar la ficha 2.

Se desarrollará un Coloquio en el cual los miembros de cada equipo de trabajo dispondrán de unos cinco minutos para comentar al resto del grupo-clase los resultados de su investigación. Deberán citarse las fuentes a través de las cuales obtuvieron la información. Si se dispusiera de material audio o audiovisual, se escuchará o verá por todos.

Tras cada exposición se abrirá un breve turno de preguntas del gran grupo hacia los "expertos" en la cultura correspondiente.

FASE 4ª (EN UNA TERCERA SESIÓN)

Cada equipo elaborará un mural-collage en cartulina con objetos, fotos, dibujos o frases que representen la cultura asignada.

El educador supervisará el trabajo de los equipos, ayudando en lo que fuera preciso.

Finalizada la elaboración del mural-collage, se mostrarán al gran grupo de alumnos, explicando el significado de cada elemento que en el mismo figure.

Los murales se ubicarán en las paredes del aula.

FASE 5ª (EN UNA CUARTA SESIÓN)

El maestro promueve una diálogo colectivo y una evaluación global.

Preguntas posibles:

- *¿En qué se parecen los distintos murales?, ¿en qué se diferencian?*
- *¿Qué pensáis que significa la palabra "cultura" después del trabajo realizado?*
- *¿Qué ejemplos conocéis de rechazo o discriminación por formar parte de una cultura determinada?*
- *¿Qué podríamos hacer para evitarlo?*

VARIANTES Y SUGERENCIAS

En la Fase 1ª, para elegir las cinco culturas más interesantes para el grupo, se puede seguir el siguiente criterio: cada alumno poseerá tres votos. A medida que se vaya mencionando cada cultura, se irá votando (y anotando con palotes en la pizarra los votos obtenidos). El maestro apelará al sentido de la responsabilidad de cada niño para que sólo vote tres veces. En caso de empate, se procederá a una nueva votación, esta vez con un solo voto por alumno.

En la Fase 2ª el educador dejará claro que no se admitirá ningún tipo de valoración negativa de alguna cultura. El “castigo” puede ser la exclusión temporal de la dinámica.

Es posible que la Fase 4ª requiera más de una sesión. En este caso, el material que se vaya aportando se irá almacenando en cajas de cartón hasta poseer el suficiente para elaborar el mural.

La Fase 5ª puede dar pie a otras fases en las que se trabaje las formas de evitar la discriminación.

Con alumnos de 12 años de edad se pueden organizar visitas (programadas por el educador) a las sedes de algunos colectivos culturales sobre los que se ha trabajado.

Se puede solicitar la visita de un miembro cualificado de un colectivo perteneciente a alguna de las culturas investigadas para que dé una charla sobre las características o señas de identidad de su sociedad.

Se puede crear una comisión de alumnos que lleve los distintos murales a otros grupos-clase del mismo nivel (o de ciclos inferiores) para explicar su contenido a los alumnos.

¿DIFERENTES O IGUALES?

Escribid lo que penséis acerca de la cultura que os ha sido asignada.

Lo que pensamos de la cultura

➤ ¿Cómo es su religión?

➤ ¿Cómo visten?

➤ ¿Cómo celebran sus fiestas?

➤ ¿Tienen alguna comida preferida?; ¿y alguna prohibida?

➤ Otras características

¿DIFERENTES O IGUALES?

Escribid lo que sabéis (tras haber investigado) acerca de la cultura asignada.

Lo que pensamos de la cultura

— ¿Cómo es su religión?

— ¿Cómo visten?

— ¿Cómo celebran sus fiestas?

— ¿Tienen alguna comida preferida?; ¿y alguna prohibida?

— Otras características



RAZÓN DE SER: El reciclaje, en una sociedad consumista, es básico. En esta actividad los alumnos tienen la oportunidad de realizar simulaciones o procesos completos de reciclado.

La realización efectiva de esta experiencia está íntimamente relacionada con el aprendizaje por descubrimiento y se orienta claramente hacia la Participación Social.

TÉCNICAS EMPLEADAS: Coloquio, Trabajo Cooperativo.

MATERIALES:

- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).
- Ejemplares de la ficha de trabajo.
- Material para reciclar (papel, cartón, plástico, tela, latas).
- Instrumentos para reciclar (malla metálica, cubo para agua, batidora, tijeras, etc.).

DESARROLLO:

FASE 1ª

El educador comienza la actividad con un breve coloquio para saber qué conocen los alumnos sobre el tema del reciclaje.

Preguntas para promover la participación:

- *¿Sabéis en qué consiste el reciclaje?*
- *¿Qué materiales se pueden reciclar?*
- *¿Por qué es importante reciclar?*
- *¿Sabéis reciclar o habéis reciclado algún material?*

FASE 2ª

Se crean grupos heterogéneos de 4 ó 5 miembros debiendo elaborar propuestas de trabajo para reciclar: papel, cartón, plásticos, telas, latas, etc.

Cada grupo se pone de acuerdo en el material que van a reciclar y cómo puede reutilizarse. Para orientar la decisión se seguirán los pasos de la ficha de trabajo 1.

Con la finalidad de que no todos los equipos elijan el mismo material (por ejemplo, papel) se establecerán tres equipos, por ejemplo, para cada distinto tipo de material. También puede utilizarse el sistema del sorteo.

FASE 3ª

Se distribuyen las tareas entre los miembros de cada grupo, de tal forma que todos los alumnos tengan asignada una actividad que les pueda resultar motivadora y que esté en consonancia con sus capacidades. El maestro les asesorará sobre posibles roles o cometidos. Por ejemplo:

- Buscar bibliografía.
- Resumir la información obtenida.
- Buscar en Internet.
- Recoger materiales para su reciclaje.
- Diseñar objetos reutilizables.

Cada grupo prepara su trabajo. El maestro puede ofrecer las explicaciones oportunas sobre el reciclaje y su relación con el medio ambiente.

Es interesante que se haga un "taller de reciclaje", en el que los grupos trabajan en su proyecto (simulación de un reciclaje).

A continuación cada alumno presentará su tarea a los demás componentes del equipo.

FASE 4ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

Cada equipo tendrá que trabajar en la preparación de la exposición ante el resto de la clase: cómo van a explicarlo, quiénes lo harán y cómo se presentará el objeto que hayan diseñado.

A continuación se procede a realizar la exposición. Tras cada una de ellas se pueden formular preguntas aclaratorias.

VARIANTES Y SUGERENCIAS

En la Fase 1ª el educador puede plantear si son capaces de decir qué materiales son potencialmente peligrosos en el proceso de reciclaje, por lo que debe dejarse esa tarea para expertos o profesionales (por ejemplo, las pilas o los mecheros).

Podría hacerse una visita a alguna planta de reciclaje.

La Fase 3ª puede desdoblarse de forma curricular: las explicaciones sobre el reciclado pueden darse en la asignatura de Conocimiento del Medio, y el taller de reciclaje en la asignatura de Plástica.

La actividad puede continuarse preparando pequeños "stands" en otro espacio del centro escolar que pueda ser visitado por profesores y alumnos.

Los siguientes enlaces de Internet pueden servir para orientar el trabajo de los alumnos:

- Asociación Española de Ciudades para el Reciclaje: www.aer.es
- Qué es reciclar: www.recicla.netfirms.com
- Recogida selectiva: www.serviplus.com/m.ambiente/docu/eso/reco.htm

Se podría contactar con alguna empresa o asociación que se dedique al reciclaje para acudir al aula y que en dicha sesión se haga una pequeña muestra de reciclaje y reutilización de materiales usados.

¿TE ANIMAS?

- ¿Qué materiales vamos utilizar?
- ¿Qué objetos podemos diseñar con el material usado?
- ¿Cómo vamos a hacerlo?
- ¿Qué necesitamos para hacer nuestro propio reciclaje?
- ¿Qué haremos con el material reciclado?
- ¿Dónde tenemos que llevar el material para que lo reciclen?
- ¿Cómo podemos compartir estas experiencias con alumnos de otros cursos y con la gente del barrio?



RAZÓN DE SER: En la presente actividad se trabajan aspectos como la toma de decisiones colectiva, la asunción de compromisos, la adopción de acuerdos por medio del diálogo, y la controversia, la creatividad y la cooperación.

Con ocasión de la preparación de actividades para la celebración del Carnaval, los alumnos trabajan en equipo para generar bienestar entre ellos y facilitar que otros se diviertan con sus ideas y propuestas. Por otra parte se habitúa a los niños a adentrarse en el mundo de la interculturalidad.

TÉCNICAS EMPLEADAS: Coloquio, Tormenta de Ideas, Philips 4.4, Bola de Nieve, Trabajo Cooperativo.

MATERIALES:

- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).
- Ejemplares de la ficha de trabajo.

DESARROLLO:

FASE 1ª

El maestro inicia la actividad con un breve comentario seguido de un Coloquio, en el que formulará algunas preguntas facilitadoras de la participación. Por ejemplo:

“La fiesta del Carnaval está muy próxima. Sabéis que en el centro escolar se suelen hacer actividades de todo tipo. Se trata de una celebración que se remonta a épocas muy lejanas. Y que se celebra en distintos lugares del mundo.”

- ¿Alguien recuerda el Carnaval del año pasado?, ¿cómo fue?
- ¿Se celebra igual en el colegio que en la calle?
- ¿Qué predomina más en Carnaval? (humor, canciones, bailes, disfraces).

FASE 2ª

El educador propone el desarrollo de una actividad centrada en el Carnaval. Para que resulte un éxito, deben, entre todos, tomar una serie de decisiones (relativas a los disfraces, juegos y otras actividades, coordinarse con otros grupos de alumnos, etc.).

Se propone una búsqueda activa de información sobre los distintos carnavales del mundo (Brasil, Tenerife, Venecia, República Dominicana, Cádiz, Alemania, etc.) tanto en Internet como en libros, folletos, manuales, etc. Es importante que busquen información tanto del significado y la historia, como del tipo de disfraces y actividades que se realizan.

Esta búsqueda de información se podrá desarrollar en el aula de informática en los horarios procedentes o bien fuera del horario escolar en grupos de 2 ó 3 alumnos, debiendo aportar para la siguiente sesión un resumen del resultado de su búsqueda.

FASE 3ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

Se pondrá en común el material o resúmenes recogidos por los alumnos.

Para decidir, argumentar y planificar, se propone la celebración de una asamblea de aula en la que todos puedan aportar ideas, sugerencias y alternativas. La meta de la asamblea es consensuar un programa bien estructurado.

En primer lugar, se entrega a cada alumno una fotocopia de la ficha, en la que se detallan las normas básicas. Se procederá a una lectura individual y silenciosa. Para cerciorarse de que todos han comprendido las reglas, se leerán en voz alta por varios alumnos (una o dos normas cada uno).

FASE 4ª

Se constituye la asamblea, eligiéndose presidente y secretario.

Mediante el procedimiento de la Tormenta de Ideas se desarrolla una primera ronda de intervenciones: "¿qué hacer?" Se darán algunas pistas: disfraces, juegos, concursos, canciones, bailes, competiciones. Todas las ideas se anotan en la pizarra.

A continuación se crean grupos de cuatro alumnos. Mediante la técnica del Philips 4.4 se dialoga sobre todas y cada una de las ideas, ordenándose según el interés que susciten en el pequeño grupo y descartándose las que les parezcan irrelevantes.

Cada grupo de 4 alumnos, una vez finalizada la tarea, se junta con otro grupo (técnica de la Bola de Nieve), para hacer un listado común, razonando la importancia de cada propuesta y por qué ocupa el lugar asignado.

Se procede a una puesta en común general. En primer lugar hablará un representante de cada equipo de 8 alumnos (elegido por votación en cada grupo), argumentando sus propuestas. Finalizadas las intervenciones, se abre un diálogo colectivo en el que podrá intervenir quien lo desee, explicando su punto de vista de una forma breve y concreta.

Una vez finalizado el diálogo, se pasa a la votación (a mano alzada) y por mayoría (simple o absoluta) se eligen las propuestas más interesantes, que pasan a ser ideas de todo el grupo-clase.

FASE 5ª (EN UNA TERCERA SESIÓN)

El educador constituye equipos o grupos de trabajo, cada uno de los cuales será una comisión. Los miembros de cada grupo serán adscritos por el docente o se elegirán de forma aleatoria. Las temáticas de cada comisión deben estar claramente delimitadas. Por ejemplo:

- Disfraces (un equipo): cuáles, cómo se prepararán, con ayuda de quién, etc.
- Juegos (dos equipos): cuáles, quien los organizará, qué reglas tendrá cada juego, quiénes podrán participar (alumnos del grupo-clase, del mismo nivel, del mismo ciclo), etc.
- Otras actividades como competiciones, concursos, etc. (dos equipos): quiénes las organizarán, reglas específicas, selección del jurado y de los participantes, posibles premios, etc.
- Coordinación con otros grupos del colegio (un equipo): cuántos integrarán la comisión, con quiénes hablarán, cómo secuenciar todas las iniciativas, etc.

Cada comisión elegirá a un moderador, quien guiará el diálogo intra-grupo y será portavoz ante los demás compañeros de aula. Se indicará el tiempo del que se dispone para el diálogo por equipos y la toma de decisiones. Las ideas surgidas se plasmarán por escrito en hojas aparte.

Se procede a una puesta en común, en la que se valorarán las ideas aportadas por cada comisión.

Se escribirán en la pizarra los nombres de cada comisión, y los alumnos se irán apuntando a cada una. Cuando el cupo quede cubierto en cada una (por ejemplo, cinco alumnos), se tendrá que elegir una comisión cuyo cupo aún no haya sido completado. (Ver apartado "Variantes y sugerencias").

FASE 6ª (EN SUCESIVAS SESIONES)

Se procederá a la preparación de disfraces, juegos, actividades, coordinación, etc.

Se planificarán las acciones bajo la estrecha supervisión del profesor.

FASE 7ª

Se procederá a una evaluación final una vez haya concluido el Carnaval. Preguntas posibles:

- *¿Nos hemos organizado bien?*
- *¿Qué dificultades hemos tenido?, ¿cómo las hemos resuelto?*
- *¿Cómo se han desarrollado las distintas acciones?*
- *¿Qué nos ha gustado más?*
- *¿Qué ha resultado más difícil?*
- *¿Nos sentimos más unidos en este momento que antes de iniciar la actividad?*

VARIANTES Y SUGERENCIAS

Aunque sería recomendable que los alumnos explorasen por su cuenta, el educador puede proporcionar a los alumnos algunas direcciones de la red donde podrán buscar información de cada uno de los carnavales, como por ejemplo:

- <http://www.elalmanaque.com/carnaval/>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>

La actividad se puede centrar en otro tipo de contextos temporales: fiesta de fin de curso, fiesta de Navidad, Día de la Paz... En estos casos, las comisiones tendrán que centrarse en asuntos diferentes. Por ejemplo: preparar una obra de teatro, un concurso de chistes, un campeonato deportivo, un concurso de poesía o de cuentos cortos, etc.

En la fase 4ª se pueden crear otras comisiones. Por ejemplo:

- Comisión de coordinación con el barrio: búsqueda de información sobre qué van a organizar los vecinos, cómo unirse a ellos, en qué se puede colaborar, etc.
- Comisión de coordinación con el AMPA: qué tipo de ayuda pedir, con quién hablar, qué sugerir a los padres, cómo recoger las ideas surgidas en el AMPA y trasladarlas al grupo-clase.
- Comisión de seguimiento de las demás comisiones: asegurarse de que las ideas son viables, sugerir iniciativas, ayudar en lo posible, buscar material adicional, etc.

En el caso de que se creen estas comisiones, deberán reducirse de dos a una las comisiones de juegos y de actividades, de forma que el número de cada equipo sea al menos el de cinco alumnos.

En la fase 4ª, para que nadie se sienta "discriminado" por ser de los últimos en elegir, el educador evitará que se elija por número de clase, apellidos o "de adelante hacia atrás" o "de atrás hacia delante". El mejor procedimiento es que decida el azar: se introducen en una bolsa papeles con un número cada uno (en el supuesto de que el número total de alumnos sea $n = 25$, se introducirán 25 papeles doblados). Una vez revueltos, cada alumno sacará uno. El número que le corresponda corresponderá al número de orden de elección.

Es posible solicitar la ayuda de los padres de los alumnos del grupo-clase. Para ello se puede redactar una carta en la que se explique la actividad y se les pida ayuda. Los padres pueden contestar por escrito o llevando sus aportaciones (por medio de su hijo) al grupo-clase.

NORMAS BÁSICAS DE UNA ASAMBLEA

1. La asamblea es dirigida por un presidente y un secretario, elegidos por los propios alumnos o designados por el maestro.
2. Los temas de la asamblea son seleccionados por los alumnos haciendo sus peticiones individualmente (depositándolas en el buzón del aula) o mediante una Tormenta de Ideas.
3. Si es preciso, se elabora un orden del día, en el que se incluyen los temas o propuestas más importantes. Se decide el tiempo que se destinará al diálogo de cada propuesta (muy importante para que no se alargue la sesión).
4. Cuando se desee intervenir en la asamblea, es obligatorio levantar el brazo, anotando el secretario en una lista el nombre de las personas que quieren intervenir. El presidente será el encargado de otorgar el turno de palabra, velando por la necesaria brevedad de las intervenciones.
5. Cuando se produzcan votaciones (por el procedimiento que sea: por escrito o a mano alzada), el secretario toma nota de los resultados obtenidos y de los acuerdos alcanzados.
6. El presidente tiene la potestad (previa consulta al educador) de privar del uso de la palabra a aquellos alumnos que no respeten su turno, que formulen comentarios ofensivos hacia alguna de las personas participantes, o se comporten inadecuadamente (abuchar, reírse de un compañero, hacer un comentario "jocosos" pero hiriente, etc.).
7. El profesor realiza una labor de apoyo a la mesa presidencial y ejerce de moderador cuando sea necesario. Su voto cuenta como uno más del grupo.



COOPERAR SÍ, PERO ¿EN QUÉ?, ¿QUIÉNES?



COOPERACIÓN AL DESARROLLO

RAZÓN DE SER: Los alumnos de estas edades se encuentran en un momento evolutivo muy receptivo y sensible ante la problemática de extrema gravedad que sufren las personas de los países más necesitados.

Por este motivo es importante que el educador sea consciente de que sus alumnos, que constituirán más adelante el tejido social y profesional del país, sean progresivamente más conscientes de unos problemas que a ellos no les afectan de forma directa, dándoles la oportunidad de desarrollar valores como la solidaridad, la generosidad y el deseo de ayudar, cooperar y contribuir activamente a solucionar o, cuando menos, a mitigar o aliviar esos problemas.

TÉCNICAS EMPLEADAS: Coloquio, Philips 5.5.

MATERIALES:

- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).
- Ejemplares de la ficha de trabajo.
- Libros de texto, Internet, mapas, libros de la biblioteca.

DESARROLLO:

FASE 1ª

Se introduce la actividad con un breve comentario por parte del profesor. Por ejemplo:

“Sin duda todos sabemos que hay personas, colectivos y países que necesitan ayuda. Y además la necesitan urgentemente. Ellos, por sí solos, no pueden apenas subsistir. Si queremos ser solidarios y generosos, tenemos que pensar no sólo en nosotros mismos o en los seres queridos (familia, amigos). Más allá de nuestras fronteras hay países con muchos problemas. Y dentro de esos países hay personas que sufren penalidades de todo tipo.”

Se abre un Coloquio en el que podrán participar libremente cuantos alumnos lo deseen. Para centrar el tema y animar la participación, se pueden formular algunas preguntas. Por ejemplo:

- Se habla del Primer, Segundo y Tercer Mundo, según el nivel de riqueza o pobreza. Hoy en día se habla ya de un “Cuarto Mundo”. ¿A qué pensáis que se refiere esta expresión? [A aquellos países cuyo nivel de pobreza es extrema y sus necesidades son tan graves y acuciantes que son muchas las personas que sufren y numerosas las personas que mueren].
- La ayuda y la cooperación, para los habitantes de estos países es imprescindible para sobrevivir. ¿Pensáis que el ayudarles es un derecho o un deber de la Comunidad Internacional?
- ¿Creéis que son más numerosos los países del Primer y Segundo Mundo que los del Tercero y Cuarto?

FASE 2ª

El educador divide el grupo en cinco equipos con un número similar de alumnos cada uno. Se les explica que cada equipo se centrará en un continente, asignándolos el docente.

La tarea que se les encomienda es la siguiente: dentro del continente que se les asignó, deberán pensar en un país desfavorecido, no necesariamente el más pobre, sino aquel que ellos voluntariamente decidan.

A los alumnos se les dará la instrucción de que, fuera del horario escolar, bien en el propio centro, bien en sus domicilios, se documenten sobre países del continente asignado y sus necesidades, aportando a la segunda sesión un breve documento en el que indiquen qué país eligieron, y una breve descripción del mismo.

Las fuentes de información pueden ser: libros de la biblioteca del propio centro o del hogar, Internet, consulta con sus padres, hermanos mayores u otras personas que posean conocimientos suficientes sobre el tema (sería muy interesante que conocieran a alguien que ha estado en uno de esos países, pues la información que les aportará será más abundante y real).

FASE 3ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

Se reunirán los equipos, pondrán en común la información recogida, y rellenarán las dos primeras columnas de la ficha de trabajo.

Deberán rellenar la columna de la izquierda de la ficha de trabajo con una breve descripción del país elegido.

Asimismo, rellenarán la segunda columna con necesidades prioritarias —aquellas que les parezcan más urgentes de solucionar— y secundarias —aquellas que, siendo importantes, no tengan tanta urgencia—.

El profesor puede proporcionar pistas respecto a las necesidades: ¿Agua?, ¿alimentos?, ¿medicinas?, ¿hospitales?, ¿escuelas?, ¿servicios (luz, carreteras, recogida de basuras)?, ¿vivienda?, ¿dinero?, ¿juguetes?, ¿ropa?, ¿conocimientos de agricultura, ganadería?, ¿industria (fábricas, naves industriales, herramientas, etc.)?

Si le parece conveniente, las escribirá en la pizarra.

Se concluye la sesión, citando al grupo para la última sesión.

FASE 4ª (EN UNA TERCERA SESIÓN)

Los portavoces de los equipos (nombrados previamente entre ellos) expondrán ante el resto de sus compañeros el contenido de las columnas rellenas en la ficha.

Tras cada intervención, los alumnos no adscritos al equipo que acaba de exponer pueden hacer preguntas o breves comentarios referidos a lo expuesto, sin decir nada de lo que en sus respectivos equipos elaboraron.

FASE 5ª

El profesor invita a los alumnos a que se reúnan en los mismos equipos, encomendándoles la siguiente tarea:

“Deberéis pensar entre todos quiénes son los más indicados para ayudar y cooperar con el país sobre el que habéis trabajado. El resultado lo transcribiréis en la tercera columna de la ficha. La única condición es que los escribáis por orden de mayor a menor importancia (eficacia, posibilidades, etc.).”

El educador puede proporcionar algunas pistas de forma previa. Si el grupo de alumnos es lo suficientemente maduro, en lugar de pistas lo que procede es completar sus aportaciones una vez expuesto el resultado de la reflexión de los equipos.

Posibles cooperantes: ONG, ONU, UNICEF, asociaciones internacionales, particulares, colectivos como grupos scout, escolares, grupos de amigos, universitarios, Comunidad Europea, Asociaciones Profesionales (Colegios de médicos, farmacéuticos, periodistas, profesores), Ministerio de Asuntos Exteriores, los países o federaciones de países vecinos.

Tras un tiempo prudencial, los portavoces (u otro componente del equipo) expondrán ante el grupo de alumnos sus conclusiones. Éstas pueden anotarse en la pizarra. Es interesante que, en el curso de su exposición, razonen el porqué de las prioridades elegidas.

FASE 6ª

Se abre un coloquio general sobre la temática. Los alumnos podrán intervenir espontáneamente haciendo comentarios, preguntas, así como manifestar sus discrepancias y concordancias.

Se cerrará la sesión con un comentario final del educador. Por ejemplo:

“Ahora que hemos tratado seriamente el grave problema que sufren los demás, debemos darnos cuenta del egoísmo de la sociedad, que a menudo sólo mira por su propio bienestar. Al menos es gratificante saber que hay gente que quiere hacer algo y lo hace.”

Se agradece la colaboración de todos y se despide al grupo.

VARIANTES Y SUGERENCIAS

Una variante, más creativa, consistiría en que “inventen” un país de ese continente, poniéndole un nombre ficticio y, utilizando la imaginación, lo describan y piensen en sus necesidades.

En la quinta fase, si se trata de un grupo de alumnos maduros, el profesor puede plantearles alguna de las siguientes preguntas:

- *Si tan importante y grave es el problema ¿por qué no se produce de forma generosa y abundante esa ayuda?*
- *¿Qué sentido tienen la guerra y los conflictos a la vista de lo que hemos expuesto y comentado?*
- *¿Pensáis que la gente está concienciada de esta problemática tan seria?*

COOPERAR SÍ, PERO

¿EN QUÉ?

¿QUIÉNES?

PAÍS ELEGIDO (Breve descripción)	
NECESIDADES	Prioritarias
	Secundarias
¿QUIÉN PUEDE AYUDAR?	

DOCUMENTACION DE INTERES

- Problemas y soluciones
- Evaluación del profesor
- Evaluación del alumno



ESCALSA ATENCIÓN E INTERÉS POR LA TAREA

Cuando un alumno de esta edad muestra escasa atención a la tarea, o evidencia clara falta de motivación o interés por su desarrollo, puede deberse a muy distintas causas.

Los alumnos de edades comprendidas entre los 10 y 12 años pueden poner de manifiesto con su escasa motivación e interés que la actividad les parece demasiado infantil para ellos, o que "eso ya se lo saben". Ello obedece a su inminente entrada en la preadolescencia, con la carga de suficiencia y deseos de autonomía que este momento de desarrollo conlleva.

Para solventar la problemática referida, el profesor, además de ser consciente de sus causas, debe emplear todo tipo de recursos para atajar el fenómeno, pues el desinterés es una actitud altamente contagiosa en un grupo. Así:

- Deben buscarse formas atractivas de presentar la actividad, como anunciar y asegurar la diversión, o crear expectación en el alumnado introduciendo un factor que haga preguntarse al niño "qué novedad nos espera".
- Es importante introducir elementos lúdicos en la actividad, sean éstos de tipo cooperativo o competitivo. En raras ocasiones un niño se sustrae a la posibilidad de participar en un juego.
- Es importante explicar las utilidades de los aprendizajes para la vida cotidiana. Si el docente deja claro que se van a aprender recursos eficaces para resolver problemas que se sitúan en el entorno social actual del alumno, se tienen más posibilidades de captar su atención.

ERRORES EN LA COMPRENSIÓN O DESARROLLO DE LA TAREA

Sin duda, hay alumnos más lentos que otros a la hora de realizar cualquier actividad (comprender, hacer, expresarse).

A menudo el problema tiene su origen en una deficiente atención del alumno en el momento de la explicación del sentido y fases de la actividad.

La distracción inicial suele conllevar una desorientación en momentos posteriores, cuando la tarea o actividad ya se está desarrollando.

Igualmente ha de señalarse que determinados niños se caracterizan por no pedir ayuda cuando la necesitan, por considerarse suficientemente preparados o por desentenderse voluntariamente del resultado.

El profesor debe intervenir cuando observe este problema poniendo en práctica alguno de los siguientes recursos:

- En las fases iniciales de la actividad, y una vez explicados los cometidos, solicitar a determinados alumnos que repitan en voz alta lo que han de hacer, para minimizar en lo posible la aparición de este factor distorsionante.
- Cuando se observa que la acción del alumno discurre por el sendero del error, no se debe esperar a que ésta se haya completado. Para ello, la atención docente debe ser muy fina en los procesos, y no dudar en dirigirse al alumno que está incurriendo en errores para prestarle elementos de ayuda que faciliten su éxito.
- No es recomendable que el adulto realice la tarea deficientemente ejecutada, pues de esta forma se le sustrae al niño de la posibilidad de corregirse a sí mismo.
- Prestar ayuda de forma intermitente, de forma que el alumno no acabe por delegar en el profesor el esfuerzo por superarse.

DIFICULTADES PARA TRABAJAR EN EQUIPO

A veces la disputa por determinados objetos, o la pugna por la ocupación de roles atractivos genera un conflicto que invita al "perdedor" a retirarse del escenario.

Otro posible factor que influye en la incapacidad para trabajar en equipo es la impresión del alumno de estar ante una tarea monótona o superficial, la cual no merece el esfuerzo por organizarse con sus iguales para su ejecución.

En cualquiera de los casos, el profesor debe evitar en lo posible que haya alumnos pasivos o reacios al trabajo cooperativo, en particular si se trata siempre de los mismos. Una actitud permisiva del adulto puede instalar al alumno en una posición de comodidad y libre elección según su estado anímico particular (*"ahora me apetece, ahora no"*). Por ello, el educador ha de emplear diferentes estrategias, entre las cuales cabe citar:

- Establecer roles claramente diferenciados en los equipos de trabajo para evitar invasiones. Asimismo, los papeles deben ser equitativos en cuanto a su posible atractivo para los destinatarios.
- Las controversias deben dirimirse en el momento de su inicio, para evitar que degeneren en conflictos de mayor envergadura.
- Mostrar con ejemplos que las tareas complejas son resueltas de forma más eficiente entre varias personas que de forma individual, pues dos o tres mentes trabajando al unísono aportan mayores niveles de creatividad y perfección que una sola, por eficaz que ésta sea.
- Mantener una actitud comprensiva y paciente con alumnos con dificultades para cooperar. Un estilo directivo respetuoso y positivo genera mayor autoconfianza en el alumno que se auto margina que la imposición directa de la acción colectiva bajo presión.

EXCESIVO AFÁN DE PROTAGONISMO

En todo grupo social, el deseo de protagonismo es un fenómeno harto común. Pero entre alumnos de estas edades, con su identidad ansiosa por ser reforzada, es prácticamente inevitable.

El alumno anhela un comentario positivo del adulto, y está dispuesto casi a cualquier cosa por obtenerlo. Sin embargo, en otros casos, lo que le motiva a querer acaparar la interacción es aparecer ante los propios iguales como líder indiscutible.

El alumno "protagonista" es una rémora para el grupo, pues impide la participación exitosa de otros, y por tanto su cuota de felicitación del profesor. Además, impide el progreso de la actividad al ritmo deseado por el monitor, y en los términos de equidad en las intervenciones que éste desea.

El recurso al enfado y la amenaza de consecuencias negativas no siempre es eficaz para reconducir al alumno acaparador, pues la reiteración en las reconvenciones puede generar en el niño intenciones disruptivas e interferentes.

El docente debe ser variado en cuanto a los procedimientos para reducir el comportamiento "estrella" de ciertos alumnos. Cambiando con frecuencia de táctica se suelen obtener mejores resultados que empleando siempre la misma.

Por tanto, se puede:

- Establecer reglas claras al principio de la actividad que hagan más difícil el fenómeno, como limitar el número de intervenciones, o el tiempo asignado a cada uno para hacer uso de la palabra.
- Mostrar firmeza a la hora de impedir que un alumno intente saltarse el turno para hablar.
- Reconvénir con paciencia cuando se abuse del protagonismo, razonando con el alumno en voz alta: *"¿te das cuenta de que has hablado ya tres veces y sólo llevamos cinco minutos de actividad?"*
- Exigir al alumno "tiempos de silencio activo". Estos consisten en períodos breves en los que se mantendrá en la postura de observador de la dinámica sin intervenir en la misma.

RETRAIMIENTO, PASIVIDAD, NEGARSE A PARTICIPAR

La inhibición puntual de un alumno puede obedecer a diversas causas, entre ellas su estado de ánimo del momento, por lo que debe restarse importancia a la aparición de comportamientos reacios o pasivos en alumnos normalmente vivaces y participativos.

La baja autoestima suele ser el telón de fondo de estas manifestaciones actitudinales. El alumno que considera que todo le va a salir mal porque él es diferente, no pondrá empeño en superar sus miedos y lanzarse a la relación social sin paralizarse por temor a quedar en ridículo.

Los procedimientos del educador para moldear una incipiente personalidad inhibida son variados. Por ejemplo:

- Prodigar el lenguaje positivo intermitente con estos alumnos. Sin constituirles en el centro de atención adulta, se debe ser persistente en el refuerzo de logros.
- No dramatizar la situación, ni poner excesivo énfasis en insuflar ánimos a un niño de estas características, dado que pudiera provocar el fenómeno opuesto no deseado: el “encasillamiento” o la tozudez en la pasividad.
- Promover el refuerzo de los iguales, pero únicamente cuando el profesor se haya cerciorado de que la conducta o el resultado de la acción merecen ser elogiados. De lo contrario, el grupo actúa de forma “compasiva” por lástima, o desdeñosa por comparación.
- Proponer retos al alcance del niño retraído, aunque éstos sean superados con facilidad por el resto del alumnado. En este sentido debe dejarse claro ante el grupo que lo importante es avanzar, y que el ritmo de progreso es secundario.

COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO E INTERFERENTE

Por lo general, los fenómenos disruptivos en el aula son el procedimiento que el alumno emplea para llamar la atención del profesor o de sus iguales cuando carece de herramientas para ser considerado positivamente por el auditorio.

Algunos alumnos tratan de provocar más al profesor, para disputar con él el control psicológico del aula, o para manifestarle que es digno de ser tenido en cuenta.

Otros alumnos actúan de forma interferente para dejar claro a sus compañeros que él es el líder del aula, aunque no sea el más inteligente o eficaz en las tareas.

En los alumnos de estas edades el fenómeno del comportamiento negativo se debe más a los tempranos deseos de autoafirmación propios de la preadolescencia, o a la actitud de rebeldía que caracteriza el ansia de independencia.

El educador debe emplear las consecuencias o castigos de forma prudente. Éstos han de ser retributivos o reparadores (si se destrozó material, reponerlo; si se desordenó voluntariamente, recoger y devolver las cosas a su estado natural, etc.), apropiadas a la acción cometida (no desmesurar los hechos) y, en lo posible, expresadas en un tono de firmeza serena.

En ocasiones, ignorar comportamientos levemente disruptivos es eficaz para no estropear con continuas paradas la dinámica de la actividad.

Se debe procurar dialogar en privado con el alumno, para que entienda claramente las consecuencias para sí mismo y para el grupo de su actitud negativa, procurando establecer compromisos y hacer un seguimiento cercano de los mismos.

En lo posible, se debe evitar la retirada de la interacción (expulsión del aula o del juego), para no afianzar en el niño el estatus de “mal alumno”. No obstante, si el comportamiento supuso serios riesgos para otros (por ejemplo, una agresión), no debe dudarse en utilizar cualquier procedimiento sancionador equilibrado que sirva de ejemplo al grupo-clase.

EVALUACIÓN DEL PROFESOR

FOTOCOPIABLE

Nombre del Centro

Nombre y apellidos

Localidad Código Postal Provincia

1. Nombre de la actividad:

Rodee con un círculo la respuesta que le parezca más adecuada:

2. ¿Cree que se han conseguido los objetivos pretendidos?

SÍ NO ALGUNOS

3. ¿La actividad ha sido adecuada para la edad del alumnado?

SÍ NO

4. ¿Cómo evalúa el grado de satisfacción de los alumnos?

1 2 3 4 5

5. Señale los aspectos positivos y negativos de la actividad

ASPECTOS POSITIVOS:

.....
.....

ASPECTOS NEGATIVOS:

.....
.....

6. Indique posibles mejoras en el caso de que repitiera la actividad:

.....
.....
.....
.....

Gracias por su colaboración

Por favor, remitan este cuestionario junto con los de los alumnos a la FAD.
Pueden enviarlos por fax al 91 302 69 45 o por correo ordinario a la siguiente dirección:

Fundación de Ayuda contra la Drogadicción
Avda. Burgos, 1 y 3 – 28036 Madrid

EVALUACIÓN DEL ALUMNO

FOTOCOPIABLE

Nombre del Centro

1. Edad:

2. Nombre de la actividad:

Rodea con un círculo la respuesta que te parezca más adecuada:

3. ¿Te ha gustado la actividad?

NADA

POCO

MUCHO

4. ¿Algunos momentos de la actividad te han resultado difíciles?

NINGUNO

ALGUNOS

MUCHOS

5. ¿Te gustaría repetir los juegos?

SÍ

NO

6. ¿Por qué te gustaría repetir la actividad?

.....
.....
.....

7. ¿Qué has aprendido con esta actividad?

.....
.....
.....

Gracias por tu colaboración

