

de 8<sup>a</sup> a 10 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 8-10 años: 84-

**Depósito legal**

M-

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

# **I**NDICE

---

## **INTRODUCCIÓN**

<b>PRESENTACIÓN</b> .....	<b>7</b>
Participación social .....	<b>7</b>
Valores prosociales como factor de protección .....	<b>8</b>
La educación cívica: "Ciudadanos" .....	<b>8</b>
<b>EL PROGRAMA</b> .....	<b>11</b>
Objetivos de los materiales .....	<b>11</b>
Valores prosociales de "Ciudadanos" .....	<b>11</b>
Metodología .....	<b>12</b>
El aprendizaje cooperativo .....	<b>12</b>
Las estrategias de participación activa .....	<b>14</b>
• Coloquio .....	<b>15</b>
• Reflexión silenciosa .....	<b>17</b>
• Cuchicheo .....	<b>18</b>
• Bola de nieve .....	<b>19</b>
• Philips .....	<b>19</b>
• <i>Role playing</i> o dramatización .....	<b>20</b>
• Tormenta de ideas .....	<b>21</b>
• Trabajo cooperativo .....	<b>21</b>
• Juego-concurso .....	<b>22</b>
• Puzzle de Aronson .....	<b>23</b>

## **ACTIVIDADES**

### **Cooperación y ayuda**

Terrícolas y extraterrestres .....	<b>27</b>
El juego de multiplicar .....	<b>32</b>

<b>Solidaridad</b>	
Robinsones . . . . .	<b>36</b>
Escenas solidarias . . . . .	<b>44</b>
<b>Respeto</b>	
Los cachicamitos . . . . .	<b>50</b>
Nos gusta cómo somos . . . . .	<b>53</b>
<b>Participación social</b>	
¡Queremos justicia! . . . . .	<b>58</b>
<b>Cooperación al desarrollo</b>	
Trabajar por la paz . . . . .	<b>64</b>

## **DOCUMENTACIÓN DE INTERÉS**

Problemas y soluciones . . . . .	<b>71</b>
Evaluación del profesor . . . . .	<b>76</b>
Evaluación del alumno . . . . .	<b>77</b>

# 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 Jordán<sup>1</sup>, 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 estudio<sup>2</sup> 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 Puig<sup>3</sup> 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 Mínguez<sup>4</sup>: “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 único<sup>5</sup>.

---

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 Roca<sup>6</sup> 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 responsabilidad<sup>7</sup>.

**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 Deutsch<sup>8</sup> 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 Melero<sup>9</sup>, 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 Johnson<sup>10</sup> 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 del programa "Ciudadanos" dirigidas a niños y niñas de 8 a 10 años de edad 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 maestro.

Es imprescindible formular preguntas o plantear temáticas que inviten a los niños 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:

- *¿Qué asignaturas o materias os resultan más difíciles? ¿por qué?*
- *¿Alguno de vosotros ha estado en un hospital? ¿habéis visto gente en camillas? ¿qué tipo de enfermedades creéis que padecían?*
- *¿Qué programas de televisión os interesan más? ¿son los mismos que les agradan a vuestros padres o hermanos mayores?*



### 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 educativo del monitor 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:

- *Marisa, ¿cuáles son tus diversiones preferidas? ¿coinciden con las de los adultos?*
- *Luis, ¿conoces algún país en el que se hablen distintos idiomas?*
- *Miguel Ángel, ¿piensas que saber que otros sufren cuando tú abusas de ellos basta para que haya paz y armonía?*

### 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.

La utilidad de esta modalidad de preguntas con niños de muy corta edad es máxima, porque se consigue por un procedimiento sencillo que salgan de la atención pasiva asumiendo pequeñas iniciativas en el plano decisorio. Cuando se trata de alumnos de entre 8 y 10 años de edad también resultan útiles, puesto que les plantea 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:

- *¿Piensas que la gente de la calle está más dispuesta a ayudar a una persona bien vestida que a una persona con pinta de indigente, o crees que da igual su pinta a la hora de recibir auxilio?*
- *¿Necesitan más ayuda los pobres o los enfermos?*
- *¿Qué es peor, estar en un edificio en llamas o en un barco que se hunde?*

### 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:

- *¿Podéis decir tres tipos de ayuda que necesiten personas que han sufrido un terremoto?*
- *¿Sois capaces de decirme al menos cinco consejos que daríais a un compañero de clase inmigrante recién llegado al colegio?*
- *¿Qué cuatro cosas haríais si fueseis guardacostas y divisáseis desde vuestra lancha motora una balsa con más de cincuenta personas apiñadas dentro?*

### 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 monitor 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:

- *¿Qué has sentido al ver un documental sobre enfermos de sida? ¿pena? ¿indignación al considerar que es injusto su sufrimiento? ¿ ganas de ayudar, de hacer algo?*
- *¿Se puede odiar y querer a una persona al mismo tiempo?*
- *¿Qué es peor, la indiferencia o el desprecio al ver situaciones de injusticia social?*

### REFLEXIÓN SILENCIOSA

A partir de una instrucción del monitor (pensar, escribir, dibujar, etc.) los miembros del grupo la desarrollan individualmente durante unos minutos.

Ejemplos:

- *Si fueras ministro de Economía de un país rico ¿plantearías en el Consejo de Ministros planes de ayuda a los países pobres?*
- *Escribid individualmente tres maneras de consolar a un amigo cuyo hermano ha sufrido un accidente de moto.*
- *¿Qué sientes al ver en televisión las víctimas de un secuestro aéreo?*

Es muy importante que las preguntas o las instrucciones sean concretas, sencillas y con respuestas al alcance de quienes han de elaborarlas. A partir de la fase de trabajo individual se procede a una puesta en común, en la que cada componente del grupo mostrará su producción o leerá en voz alta su respuesta.



Esta técnica presenta una gran ventaja: los alumnos se ven guiados a buscar una respuesta de forma individual, sin ayuda alguna. Así saldrán de su “zona de confort”, en la que pueden dejar que otros —considerados como más competentes— intervengan, limitándose a asentir ante las distintas propuestas expresadas por unos pocos. Se rompe así el llamado “consenso pasivo” (“*pienso lo mismo*”).

Aunque parece haber escasa interacción cooperativa en esta técnica y se corra el riesgo de que algunos alumnos se bloqueen al no atinar con una respuesta o producción personal, en la puesta en común todos salen beneficiados al enriquecerse con las aportaciones de sus compañeros.

## 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 monitor, 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 quienes formarán equipo. Por ejemplo, numerar a sus miembros y agruparles 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.).

Otros criterios pueden establecerse empleando la originalidad y el juego: el color más claro con el más oscuro, el número de botones, la estatura, el color del pelo, etc.

- La pregunta o la instrucción deben ser sencillas, 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), el estrictamente necesario para que las parejas se concentren en la tarea asignada, evitando que su atención se disperse por otros derroteros.
- 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 monitor 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 los más jóvenes. 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. De hecho no es recomendable para alumnos menores de 10 años, pues la técnica, tal y como está descrita en los manuales de dinámicas de grupo, genera cierto caos en los equipos de trabajo, y es preciso que los componentes de éstos sean capaces de desplegar un mínimo autocontrol sobre sí mismos, además de requerir una cierta capacidad de auto-organización y auto-regulación.

Tampoco es adecuada para grupos de adolescentes con problemas de disciplina o poco avezados en el trabajo en equipo; en el contexto de un grupo de seis personas, sus miembros pueden tender a competir en lugar de cooperar, haciendo aflorar problemas interpersonales anteriores. La inexistencia de una figura de autoridad adulta permite la aparición de fenómenos negativos, 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 alumnos de 8 a 10 años. 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:

- *Si pertenecéis al gobierno de un país pobre llamado Atlanta ¿qué cinco leyes estableceríais para garantizar la justicia y la convivencia?*
- *Si fuerais los únicos supervivientes de un naufragio ¿qué cinco objetos os llevaríais en una mochila para sobrevivir en una isla desierta?*

Dado que el Philips es una técnica en la que se delega la autoridad (desaparece momentáneamente la figura del monitor 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 monitor 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 Álvarez sería moderador y un Zabalza 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.

## ROLE PLAYING O DRAMATIZACIÓN

Técnica en la que varios alumnos representan ante el resto del grupo una situación previamente ensayada repartiéndose los roles.

Los objetivos fundamentales son: conseguir un buen nivel de comprensión de lo representado y servir de estímulo para un posterior diálogo en el contexto del gran grupo.

Si se despliega con paciencia y el educador se implica en la preparación y el desarrollo de la técnica, ésta se puede desplegar desde edades muy jóvenes. Con alumnos de 8 a 10 años, esta técnica puede desarrollarse dando la iniciativa a los componentes del grupo que prepara la representación, facilitando que se desarrolle su imaginación y creatividad.

La fase en la que más ayuda requieren los alumnos es en el ensayo de la dramatización. El monitor debe colaborar estrechamente con los niños, proporcionándoles pistas, corrigiendo o reforzando lo que resulte procedente y animando a los "actores".

A los espectadores se les darán dos instrucciones: guardar escrupuloso silencio y observar atentamente la representación, pues luego se abrirá un coloquio a propósito de la misma.

Es conveniente desarrollar una posterior puesta en común para que los alumnos describan cómo se han sentido, si se han identificado con los personajes y qué han aprendido.

## 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: *"¿qué clase de juego podéis inventar en el que puedan participar todos los alumnos de la clase?"*; *"¿qué reglas pondrías?"*
- Aunque algunas de las respuestas del grupo se alejen del asunto considerado, serán aceptadas en un primer momento. El descarte se realizará una vez 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 monitor, 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 doble finalidad: la primera es 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 alumno 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 8 y 10 años de edad, pues disfrutan aprendiendo, cooperan y compiten, aprenden autocontrol y toman decisiones en grupo.

## PUZZLE DE ARONSON

Se trata de una técnica que presenta cierta complejidad, por lo que debe aplicarse con grupos de alumnos disciplinados y de una edad (a partir de 9 años) que les permita comprender las reglas.

El Puzzle de Aronson favorece claramente el trabajo en equipo, la toma de decisiones colectiva, la adquisición de información y la capacidad de expresión suficiente para transmitir mensajes a los miembros de su grupo.

Partiendo del número total de alumnos que conforman el grupo-clase, se forman equipos de trabajo. Suponiendo un número  $n = 25$ , se forman equipos de cinco miembros, que se numeran del 1 al 5.

Se plantea el tema general. Por ejemplo: países que han de racionalizar sus recursos para generar bienestar entre los ciudadanos.

Cada miembro de cada equipo asume un rol impuesto por el educador. En el supuesto anterior, por ejemplo:

- El 1 será el Presidente del Gobierno.
- El 2 será el Ministro de Educación.
- El 3 será el Ministro de Sanidad.
- El 4 será el Ministro de Asuntos Exteriores.
- El 5 será el Ministro de Economía.

A continuación se reúnen los "comités de expertos", esto es, los números 1 (cinco, pues hay cinco equipos), los números 2, y así sucesivamente. Cada comité de expertos recibe la instrucción de dialogar entre sí o recopilar datos a partir del material proporcionado por el maestro. Tras unos minutos de diálogo, cada alumno regresa a su equipo original, transmitiendo a sus compañeros la información recabada en su comité o las conclusiones a las que se ha llegado en el mismo.

Esta técnica es muy útil en el plano curricular, aunque se muestra eficiente en aspectos relativos al desarrollo personal. Su principal ventaja es que el aprendizaje se produce en un contexto de iguales.





# ACTIVIDADES

---

## COOPERACIÓN Y AYUDA

- Terrícolas y extraterrestres
- El juego de multiplicar

## SOLIDARIDAD

- Robinsones
- Escenas solidarias

## RESPECTO

- Los cachicamitos
- Nos gusta cómo somos

## PARTICIPACIÓN SOCIAL

- ¡Queremos justicia!

## COOPERACIÓN AL DESARROLLO

- Trabajar por la paz





**RAZÓN DE SER:** En la presente actividad los niños cooperan en la preparación de una entrevista con sus compañeros de clase. La importancia de llegar a acuerdos entre ellos es fundamental para el éxito de la actividad, así como para su satisfacción personal.

**TÉCNICAS EMPLEADAS:** Coloquio y 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.

## DESARROLLO:

### FASE 1ª

El maestro inicia la actividad introduciendo un breve coloquio con el grupo de alumnos. Para su desarrollo hará un breve comentario seguido de algunas preguntas motivadoras para animar la participación. Por ejemplo:

*“¿Os habéis dado cuenta de que en el planeta Tierra se vive de forma muy distinta según la zona del mundo en la que nos encontremos? La forma de vestir, de comer, las costumbres, los juegos, etc. Todo cambia según se nos encontremos en zonas frías o calientes, pobres o ricas, con poca población o superpobladas.”*

- *¿En qué zonas del mundo se viste con muy poca ropa? ¿y muy abrigados? Poned ejemplos concretos.*
- *¿En qué zonas del planeta hay edificios y en cuáles sólo cabañas?*
- *¿Conocéis algún país en el que se hablen distintos idiomas?*

## FASE 2ª

Se divide el grupo-clase en seis equipos de cinco alumnos de forma aleatoria, si bien se procurará cierto grado de heterogeneidad en el ámbito de la competencia social. Si el número total no fuera múltiplo de cinco, se pueden formar algunos grupos de cuatro componentes.

El primer grupo se llamará "TERRÍCOLAS DE ZONA CÁLIDA"; el segundo "TERRÍCOLAS DE ZONA FRÍA"; el tercero "TERRÍCOLAS DE ZONA EN GUERRA", y los otros dos se llamarán, respectivamente "EXTRATERRESTRES 1" y "EXTRATERRESTRES 2".

Se explicarán los cometidos a realizar por cada equipo

- Los tres primeros equipos rellenarán la ficha de trabajo 1. Con grupos de alumnos de 8 años de edad el educador les proporcionará algunas pistas, especialmente en los "riesgos" (atropellos, secuestros, balas perdidas, congelación, insolación...), en las "armas" (pistolas, lanzas, cuchillos... para cazar, defenderse del enemigo, etc.), en la "elección de jefes" (elecciones generales, votación de la comunidad...) y "objetos" (móviles, ordenadores, cuerdas, libros, silbatos...).
- Los dos equipos restantes ("extraterrestres") rellenarán el cuestionario de la ficha de trabajo 2. Éste consta de cinco preguntas y los alumnos deberán añadir tres más. Sugerencias para grupos de alumnos de 8 años de edad:
  - ¿Hay cárceles?, ¿quiénes van a la cárcel?
  - ¿Todos los niños están obligados a ir a la escuela?, ¿por qué?
  - ¿Hay leyes?, ¿qué está prohibido?

Con alumnos de 9 ó 10 años de edad se pedirá que formulen —por consenso— las preguntas que se les ocurran.

El apartado "Pues en nuestro planeta..." ha de ser rellenado por todo el equipo de forma creativa.

## FASE 3ª

Cada equipo de extraterrestres entrevistará a uno de los equipos de terrícolas, con las siguientes condiciones:

- Cada una de las preguntas de los extraterrestres será formulada por un alumno distinto, quien anotará en el cuestionario (ficha de trabajo 2) un resumen de la respuesta. El apartado "Pues en nuestro planeta..." será respondido por cualquier miembro del equipo (pueden ser varios).
- A cada pregunta hecha por un extraterrestre responderá un solo terrícola. Puede extenderse, si lo desea, más ampliamente de lo anotado en su ficha grupal (ficha de trabajo 1). El resumen del apartado "Pues en nuestro planeta..." será anotado por uno o dos de los miembros del equipo de terrícolas.

## FASE 4ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

Realizadas las entrevistas, se reunirán los dos equipos de extraterrestres por un lado y los tres de terrícolas por otro. Cada equipo nombrará un portavoz. Hablarán entre ellos y, a partir del conjunto de respuestas, en un folio aparte escribirán sus conclusiones.

A continuación se nombrará un único portavoz para los terrícolas y otro para los extraterrestres (elegidos entre los componentes de cada bloque o designados directamente por el educador), quienes leerán sus conclusiones a todo el grupo-clase.

## FASE 5ª

El maestro preguntará a diversos alumnos cómo se han sentido y qué han aprendido. Finalmente resaltaré la importancia de trabajar en equipo y cerrará la actividad despidiendo a los alumnos.

## VARIANTES Y SUGERENCIAS

Se puede crear un equipo de “observadores de la actividad”, quienes irán de equipo en equipo anotando algunos aspectos del proceso. Por ejemplo:

- ¿Les resulta fácil llegar a un acuerdo?
- ¿Se ha producido algún conflicto?
- ¿Ha habido poco o mucho diálogo?

Estos observadores podrán observar y anotar en una hoja sus conclusiones, pero no podrán hablar a ninguno de sus compañeros durante la dinámica. Al finalizar la Fase 4ª expondrán sus conclusiones, procurando no personalizar —dar nombres concretos—, sino hablar de equipos. (Esta opción es recomendable con alumnos de 10 años de edad).

La actividad puede desarrollarse no con equipos de “terrícolas” y “extraterrestres”, sino con “habitantes de zonas... (cálidas, templadas, secas, montañosas, islas, etc.).”

Es imprescindible que cada alumno del grupo-clase tome la palabra, ya sea como terrícola, ya como extraterrestre u observador. De lo contrario se desvirtuaría el espíritu cooperativo de la actividad.

**TERRÍCOLAS****ZONA** .....

- ¿Cómo vestimos?
  
- ¿Qué comemos?
  
- ¿Qué nos enseñan en la escuela?
  
- ¿Cuáles son los riesgos que corremos?
  
- ¿Qué armas utilizamos y para qué?
  
- ¿Cómo elegimos a nuestros jefes?
  
- Útiles y objetos

**EXTRATERRESTRES**

1. ¿Qué hacéis cuando pasáis frío?, ¿y cuando hace calor? ¿Qué comida es la más normal?, ¿qué comida es más difícil de conseguir?

2. ¿Es divertida o aburrida vuestra escuela? ¿por qué?

3. ¿Qué es lo más peligroso que os puede pasar?

4. ¿Qué armas utilizáis y para qué?

5. ¿Quién manda y en qué?

6. ....

7. ....

8. ....

En nuestro planeta...

# E L JUEGO DE MULTIPLICAR



COOPERACIÓN Y AYUDA

**RAZÓN DE SER:** Los niños en edades comprendidas entre los 8 y los 10 años viven a veces el estudio de las materias académicas como una experiencia ardua y tediosa. Conciben el trabajo en el aula como una realidad en algunas ocasiones competitiva y en otras cooperativa. En todo caso, la memorización es entendida como una tarea difícil, inútil y solitaria.

En la presente actividad los alumnos pueden experimentar diversión y bienestar aprendiendo en equipo y ejercitando sus habilidades memorísticas con ayuda de sus compañeros.

**TÉCNICAS EMPLEADAS:** Coloquio y Juego-Concurso.

## MATERIALES:

- Marcador de resultados (ficha de trabajo).
- Cartulinas y tijeras.
- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).

## DESARROLLO:

### FASE 1ª

El educador introduce la actividad con un comentario inicial seguido de un Coloquio participativo. Para ello tendrá preparadas algunas preguntas. Ejemplo:

*“Los maestros nos damos cuenta de que en muchas ocasiones pensáis que memorizar es una tarea difícil o inútil. Sin embargo, tenéis que saber que es importante para vuestro desarrollo mental. Por otra parte, no tiene por qué resultar siempre aburrida. Nos podemos divertir aprendiendo y jugando a la vez. Por eso vamos a desarrollar una actividad entretenida, en la que la cooperación entre vosotros resulta imprescindible.”*

- ¿Qué asignaturas o materias os resultan más difíciles? ¿por qué?



- *¿Hacer tareas en casa como estudiar un tema o aprenderse de memoria un listado de nombres es aburrido?*
- *¿Es cierto que jugar y aprender no son posibles a la vez?*

## FASE 2ª

Se divide el grupo-clase en equipos de cinco alumnos, siguiendo un criterio de heterogeneidad referido al nivel de rendimiento en el tema de la multiplicación. Dado que es muy posible que el número total de alumnos no sea múltiplo de cinco, a los alumnos restantes se les encomendarán tareas concretas, como "apoyo a los equipos", "sustituciones", "ayudantes del maestro", "anotador de las puntuaciones", etc. En todo caso, los cometidos deben ser concretos.

A cada equipo se le entregan cartulinas y tijeras para que confeccionen tarjetas con las tablas de multiplicar, desde la del dos hasta la del nueve.

## FASE 3ª

Se concede un tiempo para que los niños memoricen, con ayuda de sus compañeros, las tablas.

El educador numerará a los componentes del grupo del 1 al 5, tratando de que los alumnos a los que se les asigne el número 1 sean alumnos con parecida facilidad o rapidez en el ejercicio memorístico. De igual manera los que sean asignados con el 2, el 3, el 4 y el 5.

## FASE 4ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

El concurso se realizará en cinco rondas y en cada una de ellas participará un miembro de cada equipo. El maestro dirá, por ejemplo: "los número 1", saliendo éstos a la pizarra o situándose en un lugar visible del aula.

Se dibuja en la pizarra un marcador (ficha de trabajo) en el que se van anotando los puntos obtenidos por cada equipo. Cada participante deberá responder a tres preguntas y cada acierto supondrá un punto para su equipo.

Para introducir el "factor azar", el educador puede proponer que cada participante elija de forma aleatoria tres tarjetas (en este supuesto, todas las tarjetas se ponen boca abajo, de forma que no pueda verse el anverso), entregándoselas al profesor para que formule las preguntas.

Otra posibilidad —más excitante— consiste en que cada acierto valga dos puntos positivos, cada error un punto negativo, y la abstención (no estar seguro de la respuesta correcta y "pasar") no puntúe.

Las rondas terminan cuando todos los alumnos hayan participado.

Se especificará por el maestro que está prohibido "soplar" (asesorar a quien responde). También se indicará que se autoriza a aplaudir o a animar a los compañeros de equipo, pero que en ningún caso se permitirá abuchear o hacer comentarios negativos. El incumplimiento de cualquiera de estas dos normas se penalizará con 1 ó 2 puntos menos al equipo al que pertenezca el alumno o alumnos responsables.

## FASE 5ª

El Juego-Concurso finaliza sumándose todas las puntuaciones obtenidas por los miembros de los equipos. Es decir, todos los componentes de cada grupo de trabajo asumen y comparten el resultado final, independientemente de la puntuación obtenida individualmente.

El educador dejará bien claro que cualquier tipo de reproche entre los miembros de un equipo no se pasará por alto, sancionándose a todo el equipo con uno o varios puntos negativos si tal cosa sucediera.

Se hará un comentario final en el que se resaltarán la importancia de trabajar en equipo, se felicitará a todos por el esfuerzo común en la consecución de un objetivo, así como la deportividad demostrada.

## VARIANTES Y SUGERENCIAS

En la Fase 2ª se puede optar por una de las siguientes posibilidades:

- Entre todos los componentes del equipo elaborarán las tablas sin ayuda de libros ni apuntes. En este caso, al finalizar comprobarán que no han cometido errores —o en su caso los corregirán— repasando lo escrito con ayuda de un libro de Matemáticas. Esta opción es recomendable para alumnos de 9 ó 10 años de edad.
- Si el grupo de alumnos tiene elevado nivel de rendimiento en la memorización de las tablas de multiplicar, se puede hacer más complejo el juego introduciendo fórmulas como las siguientes:
  - Cada participante dispondrá de, por ejemplo, 30 segundos, respondiendo el mayor número de preguntas de las que sea capaz. El maestro formulará preguntas según la velocidad con la que responda cada alumno.
  - Se combina la multiplicación con la suma y/o la resta. Por ejemplo: “¿nueve por ocho?, ¿más doce?, ¿menos trece?”

Es posible que la actividad sea vivida por los niños como marcadamente competitiva. En este caso, se procederá a un análisis de los sentimientos de las personas o grupos que obtuvieron mayor o menor puntuación, comentando finalmente el profesor que en la vida —y el colegio forma parte de sus vidas— *“todos ganamos y todos perdemos en distintas situaciones”*.

Se puede proponer este mismo juego concurso para otras materias académicas, como Lengua, Conocimiento del Medio, etc. En estos casos, el listado de preguntas se llevará previamente escrito. El maestro puede solicitar la ayuda de uno o varios alumnos para la confección de las preguntas. Por lógica, éstos no participarán en el juego, pero pueden ser evaluadores de las respuestas, actuando como jueces escrupulosamente imparciales.

También se puede dividir a los alumnos en equipos y pedirles a todos que realicen un número determinado de preguntas (de esta manera todos participan en la realización de las preguntas y en el juego posterior), que el profesor revisará para comprobar que están bien formuladas. Después jugarán de la misma manera que la explicada en el juego de multiplicar.

**MARCADOR DE RESULTADOS**

	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E
1ª RONDA					
2ª RONDA					
3ª RONDA					
4ª RONDA					
5ª RONDA					
TOTAL					

**RAZÓN DE SER:** Los niños de entre 8 y 10 años de edad deben aprender a trabajar en equipo, pese a la tendencia natural a creerse que pueden valerse por sí solos para casi cualquier cosa.

En la presente actividad se trabajan valores y actitudes como la cooperación, la ayuda mutua o la solidaridad. También se aborda la empatía como la capacidad para "sentir con el otro", en particular en situaciones carenciales.

**TÉCNICAS EMPLEADAS:** Coloquio, Reflexión Silenciosa y Trabajo Cooperativo.

### **MATERIALES:**

- Material de escribir (papel y bolígrafos o lápices).
- Ejemplares de la ficha de trabajo 1, tantas como alumnos haya en el grupo-clase.
- Ejemplares de la ficha de trabajo 2, tantas como alumnos haya en el grupo-clase.
- Ejemplares de la ficha de trabajo 3, uno por cada equipo
- Tarjetas de la ficha de trabajo 4 (recortadas y fotocopiadas previamente). Al formarse equipos de cinco o seis integrantes, el maestro calculará el número de tarjetas de forma que en cada equipo haya 5 ó 6 distintas.
- Cartulinas de colores.

### **DESARROLLO:**

#### **FASE 1ª**

El profesor introduce la actividad comentando que cooperar en equipo es siempre bueno, pero que en ciertas circunstancias críticas supone la diferencia entre la vida o la muerte.

Pondrá algunos ejemplos:

- Una barca en mitad del río o del mar en la que se abre una vía de agua importante en el casco.
- Una inundación fruto de una tormenta tropical o un huracán que cae súbitamente sobre una pequeña aldea.
- Un incendio en un rascacielos.

Se abre un breve coloquio en el cual los alumnos expresarán —en cada supuesto— por qué les parece imprescindible la cooperación.

## FASE 2ª

Se divide el grupo clase en equipos de 4 ó 6 alumnos elegidos de forma aleatoria (se procurará evitar que sean los propios alumnos quienes elijan a sus compañeros de equipo). Ningún subgrupo tendrá menos de cuatro componentes ni más de seis.

Con la intención de motivar a los alumnos el educador repartirá a cada uno un ejemplar de la ficha 1, en la que figura un fragmento de la novela de aventuras *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe. Deberán leer en alto el texto.

A continuación se explica que, al igual que el protagonista de la historia sobrevive a un naufragio y consigue llegar a una isla desierta, cada grupo debe imaginar la siguiente situación:

*“Sois un grupo de náufragos que habéis llegado a una isla desierta. A partir de ahora deberéis comportaros como auténticos robinsones y organizaros muy bien para conseguir que todos sobreviváis.*

*Para ello tendréis que tomar algunas decisiones importantes, pero necesariamente tendrán que ser aceptadas por todos los componentes del equipo. En realidad se trata de pactar algunas normas esenciales. Imaginad que habéis conseguido salvar del barco un cofre en el que hay unas tarjetas. Aún no puedo deciros qué está escrito en ellas, pero más adelante os las entregaré.”*

## FASE 3ª

Se inicia una fase de producción individual. Cada niño deberá escribir en una hoja de papel cinco normas que considere esenciales para la supervivencia. A modo de pistas podrán sugerirse las siguientes (escribiéndolas en la pizarra y explicándolas a continuación):

- Cuántos se ocuparán de buscar alimentos (cazando o recolectando frutos o hierbas).
- Cuántos se ocuparán del fuego (buscar material inflamable como madera, hojas secas, etc., mantenerlo siempre encendido, evitar que pueda propagarse accidentalmente).
- Confeccionar o lavar la ropa.
- Buscar refugios seguros para guarecerse de la lluvia o el frío.

- Otear el horizonte para divisar algún barco.
- Vigilancia del campamento para protegerse de las fieras de la selva.
- Almacenar, clasificar y conservar todo tipo de útiles (alimentos, leña, objetos punzantes o cortantes para múltiples usos, etc.).
- Diseño y construcción de una barca a partir de los materiales que encuentren en la isla

Debe dejarse claro a los alumnos que las distintas tareas se desempeñarán de forma rotativa, así como que pueden inventarse otras normas.

#### FASE 4ª

Finalizada esta reflexión individual, en el marco de cada equipo cada niño comentará las que seleccionó y los motivos de su elección. Cada alumno escribirá todas ellas en la ficha de trabajo 2, otorgándoles una puntuación del 10 al 1 (10 a la más importante, 1 a la menos importante). Si hubiera más de diez normas aportadas, la puntuación máxima será de 11, 12 ó más.

A continuación un alumno de cada equipo rellenará la ficha de trabajo 3 sumando las puntuaciones de cada norma. Seguidamente se subrayan (o rodean con un círculo) las cinco que hayan obtenido mayor puntuación. El resultado será un listado que refleje las normas más aceptadas por el grupo.

#### FASE 5ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

El profesor introducirá el tema de la discapacidad y posteriormente entregará —al azar— a cada alumno de cada equipo una tarjeta de la ficha 4 (evitando que se repartan dos iguales en un mismo equipo). Los niños leerán la tarjeta y el maestro les explicará que esa es su nueva identidad.

Se conceden unos minutos para que cada alumno pondere a solas qué tareas puede asumir y cuáles le resultarán más difíciles o imposibles de desempeñar.

Transcurrido el tiempo señalado (de dos a cinco minutos), se abrirá un diálogo intra-grupo en el cual se repartan de nuevo los roles de forma consensuada.

En cada equipo se nombrará un portavoz encargado de explicar al resto de los alumnos las decisiones de su equipo, procurando razonarlas.

#### FASE 6ª

Se desarrolla un diálogo colectivo. En un primer momento, cada portavoz tomará la palabra para explicar y razonar las propuestas de su grupo. A continuación podrán intervenir cuantos alumnos lo deseen para expresar sus opiniones y sentimientos.

El educador cierra la actividad explicando lo importante que ha resultado el trabajo en equipo, así como el valor de “ponerse en el lugar de otro”, especialmente cuando se trata de personas discapacitadas.

## VARIANTES Y SUGERENCIAS

Las tarjetas pueden fotocopiarse en cartulinas de colores, según uno de los dos siguientes criterios:

- Cada equipo un color para todas las tarjetas.
- Cada tarjeta (representando un rol) de color diferente.

La actividad puede tener continuidad con una nueva sesión. Consistiría en una salida de todo el grupo-clase, acompañados por el educador, a un parque cercano. Los alumnos, turnándose, tendrán que imaginarse uno de los cinco papeles de discapacitados de la ficha de trabajo 4. De regreso al aula, los niños, nuevamente distribuidos en equipos (los iniciales u otros nuevos elegidos al azar) deberán escribir en un folio dos columnas:

- Dificultades
- Soluciones

En cada columna deben anotar lo experimentado en el parque (dificultades) y qué soluciones creen que deben adoptar las autoridades para ayudarles (a los alumnos de 8 años se les pueden sugerir ideas, como rampas deslizantes, semáforos parlantes, indicaciones visuales de obstáculos arquitectónicos, etc.).

Se puede elaborar una carta dirigida al Concejal de Urbanismo describiendo la actividad, así como las dificultades percibidas y las propuestas de mejora o ayuda ideadas.

Si hubiera entre el grupo de alumnos algún niño discapacitado, se le concederá el uso de la palabra en la Fase 6ª, de forma que pueda relatar los problemas que tiene para manejarse en el entorno físico y qué habilidades ha tenido que aprender.

# ROBINSONES

## ROBINSON CRUSOE

de

Daniel Defoe

“Pese a ello, no habríamos de salir bien parados del peligro; la tempestad continuó con tanta furia que los marineros confesaron no haber asistido nunca a una peor. Nuestro buque era bueno pero muy pesado, y se hallaba tan sumergido que cada tanto los tripulantes gritaban que se iba a pique. (...) Para colmo de males, cerca de medianoche, un hombre enviado a revisar la bodega regresó con la noticia de que allí se había abierto una vía de agua, y otro afirmó que su altura era de más de un metro. Entonces se citó a todo el mundo al pie de la bomba. Esta orden me produjo tal consternación que caí redondo sobre mi cama, pero la gente del navío vino a sacarme de mi letargo para decirme que, si yo no había servido hasta ese momento, ésta era la oportunidad de mostrarme capaz de bombear, igual que cualquiera. Me levanté y me aproximé a la bomba y trabajé con gran vigor. (...) Como el agua había inundado por completo la bodega, todo parecía indicar que el barco se hundiría, y aunque la tempestad comenzó a amainar un poco, ya no era posible navegar lo necesario como para llegar al puerto, de modo que el capitán persistió en sus órdenes de disparar el cañón, a fin de pedir socorro. Afortunadamente, un barco pequeño, que acababa de pasar delante de nosotros, advirtió nuestro llamado y se dispuso a auxiliarnos lanzando el bote que a duras penas pudo acercarse; sus remeros, exponiendo sus vidas por salvar las nuestras, lograron asir a una boya una cuerda que nosotros les arrojamos. Después desafiando el peligro, mantuvieron su embarcación bajo la popa y, uno tras otro, saltamos a ella. (...) Nuestra gente remaba con fuerza para aproximarse a tierra, y cada vez que el bote era levantado hasta la cresta de la ola, veíamos gran número de personas que corrían a lo largo de la costa, dispuestas a asistirnos tan pronto pudiéramos aproximarnos. Pero sería necesario mucho tiempo aún para arribar a la orilla, y no fue sino tras grandes dificultades que descendimos felizmente a tierra. Desde allí fuimos a pie hasta Yarmouth, donde el burgomaestre, que nos brindó buen alojamiento, y los comerciantes y armadores, que nos donaron algún dinero, nos trataron con gran humanidad.”

Defoe, Daniel (1719). *Robinson Crusoe*. Extracto del capítulo I “La irresistible vocación de Robinson”







**ROBINSONES**

Tienes 9 años de edad  
Caminas con ayuda de muletas

Tienes 9 años de edad  
Eres invidente

Tienes 9 años de edad  
Vas en silla de ruedas  
y eres muy buen/a nadador/a

Tienes 9 años de edad  
Eres sordo/a,  
te comunicas con los demás por signos

Tienes 9 años de edad  
Tienes amputado el brazo derecho

Tienes 9 años de edad  
No tienes ningún problema físico



**RAZÓN DE SER:** La solidaridad requiere un previo trabajo emocional: ejercitar la empatía. Los niños deben acostumbrarse a “sentir” emociones ante situaciones en las que otros seres humanos sufren. El siguiente paso es experimentar el deseo de prestar ayuda. El tercero es la toma de decisiones eficaz para emprender acciones concretas susceptibles de aliviar el sufrimiento o la desdicha ajena.

En la presente actividad los alumnos aprenden a analizar situaciones injustas y a idear posibilidades de acción solidarias ante la injusticia o el dolor de otros.

**TÉCNICAS EMPLEADAS:** Coloquio, Dramatización o *Role Playing*, Trabajo Cooperativo.

## MATERIALES:

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

## DESARROLLO:

### FASE 1ª

El educador explica al grupo de alumnos que van a desarrollar una actividad en grupos o equipos de trabajo.

A modo de introducción se abre un breve Coloquio en el cual, tras una breve presentación, se formularán algunas preguntas abiertas para fomentar la participación. Por ejemplo:

*“A menudo vemos por la calle, o nos enteramos por la televisión, de la existencia de personas que viven una situación de extrema pobreza (sin techo para cobijarse, sin trabajo, mal vestidos o con un carrito en el que llevan todas sus pertenencias).*

*Es normal sentir tristeza al imaginarnos cómo sufren. ¿No es verdad que sentimos algo por dentro al verles o pasar cerca de ellos? Sentimos ganas de ayudar, de echar una mano. Cuando además de tener esos sentimientos nos decidimos a hacer algo concreto, estamos viviendo algo muy bonito que se llama SOLIDARIDAD.”*

- *¿Alguno de vosotros ha visto este tipo de personas?; ¿eran adultos, jóvenes o niños?; ¿cómo iban vestidos?; ¿cómo les miraba la gente?*
- *¿Alguno de vosotros ha estado en un hospital?; ¿habéis visto gente en camillas?; ¿cómo creéis que se sentían?*
- *¿Habéis visto por televisión o en un periódico o revista personas que sufren?*
- *¿Qué habéis sentido ante estas situaciones?; ¿pena?; ¿indignación al considerar que es injusto su sufrimiento?; ¿ganas de ayudar, de hacer algo?*

## FASE 2ª

El educador distribuye el grupo-clase en equipos de trabajo eligiendo a los alumnos según un criterio de heterogeneidad (sexo, competencia social, etc.). En la presente propuesta partimos de un número aproximado de alumnos cercano a los 20. Se formarán 5 grupos de 4 alumnos cada uno. Si el número total no es divisible por 4, se creará un 5º rol (personaje 3). Los roles serán adjudicados a cada alumno por el maestro.

### Roles:

1. El “facilitador”, que se encargará de tomar nota de las instrucciones que dé el educador, se asegurará de que sus compañeros las entienden, procurará que todos los componentes del equipo participen, facilitará ayuda al resto de los miembros de su grupo de trabajo y controlará los tiempos. Este rol debe ser adjudicado a un alumno con buen nivel de competencia social, de carácter conciliador y buena capacidad de comunicación interpersonal.
2. El “narrador”, que relatará el contenido de la dramatización y realizará la lectura pública.
3. El “personaje 1”, actor que participará en la representación de la situación injusta.
4. El “personaje 2”, que ensayará y representará junto con el personaje 1.
5. (Rol complementario). Sería el “personaje 3”, un observador que “pasa por allí”.

## FASE 3ª

El maestro entrega a cada alumno (o a cada equipo) un ejemplar de la ficha de trabajo 1, en el que aparecen dos dibujos. En el primero, un niño o una niña están tirando su bocadillo a una papelera, en el segundo se ve a un niño que apenas puede cubrir sus necesidades básicas con un cuenco vacío.

En el marco de cada equipo se abre un breve diálogo colectivo comparando ambas imágenes. Esta reflexión intra-grupo será guiada por el “facilitador”, con la supervisión y ayuda del educador. Algunas sugerencias o pistas que puede proporcionar el maestro:

- *¿Qué veis en la primera imagen?; ¿creéis que actúa bien?; ¿cómo os sentís?*
- *¿Qué veis en la segunda imagen?; ¿os parece una situación justa?; ¿qué sentís al verla?*

A continuación se rellena la ficha de trabajo 2 (tarea a cargo del “facilitador” con ayuda, si fuera preciso, del “narrador”). (Con alumnos de 8 años, el maestro ayudará a los niños o equipos que lo necesiten).

Se finalizará esta fase abriendo un diálogo colectivo. Éste empezará con la lectura del “narrador” de cada equipo de las respuestas dadas por su grupo a la ficha de trabajo 2, abriéndose a continuación el turno de palabra a aquellos alumnos que deseen comentar algo.

El educador cerrará esta fase explicando que “darse cuenta” de estas situaciones y sentir pena, compasión o enfado es importante, pero decidir “hacer algo” es aún mejor.

#### **FASE 4ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)**

Cada equipo tendrá que imaginar una situación en la que se refleje pobreza, enfermedad, catástrofe. Como pistas, se pueden proporcionar las siguientes:

- Una persona que va en silla de ruedas ha intentado bajar el bordillo de la acera, pero la silla ha volcado y su ocupante está en el suelo.
- Una lluvia torrencial ha derribado una chabola, atrapando a un niño dentro.
- Un niño pequeño está llorando porque se ha perdido en unos grandes almacenes.
- Un niño mendigo acurrucado en la puerta de un edificio una tarde - noche en la que hace mucho frío.

Asimismo, cada equipo ideará formas de ayuda ante estas situaciones. Pistas:

- Un equipo de bomberos voluntarios acude a otro país en el que ha ocurrido una catástrofe.
- Personal sanitario visita enfermos.
- Un voluntario que se dispone a ayudar (no sólo dando dinero, sino proporcionando —por ejemplo— una manta o una taza de caldo).
- Unos policías ayudando a unos sanitarios a sacar a personas encerradas en la chabola derribada.

Para estructurar la dramatización, cada alumno desempeñará su rol. En la preparación todos aportarán ideas.

#### **FASE 5ª**

Se procederá a las distintas representaciones (el educador observará y prestará ayuda si surge alguna dificultad). Al finalizar cada una de ellas, el profesor promoverá un aplauso general agradeciendo el esfuerzo de sus compañeros.

#### **FASE 6ª**

Se abre un diálogo colectivo final en el que podrán intervenir aquellos alumnos que lo deseen.

Preguntas para animar la participación:

- ¿Cómo te has sentido al representar tu papel?
- ¿Piensas que en la vida real las cosas suceden de igual forma, es decir, siempre se recibe ayuda cuando se necesita?
- ¿Qué harías tú si fueras testigo de una de las situaciones representadas?
- ¿En qué situaciones es mejor pedir a un adulto que intervenga en lugar de hacer algo tú solo?

Se cierra la actividad con un breve comentario del maestro en el que se resumirá lo que han hecho, resaltando el valor de la solidaridad.

## VARIANTES Y SUGERENCIAS

Antes de proceder a estructurar la dramatización, los equipos pueden, en la Fase 4ª, dibujar y colorear la situación. Si se trata de alumnos de 9 ó 10 años, pueden dibujar una segunda imagen en la que aparezca una o varias personas ayudando (médicos, bomberos, policías, transeúntes, etc.).

La dramatización puede incluir diálogos entre los personajes, al margen de la tarea del narrador (explicando la situación), o ser una representación no verbal empleando únicamente gestos (recomendado para alumnos de 9 ó 10 años de edad).

Para ampliar información sobre dramatización y expresión corporal en el aula se puede consultar alguno de los siguientes libros:

CERVERA, J. (1981). *Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años*. Madrid: Cincel.

AAVV (1987). *Creatividad teatral. Biblioteca de recursos didácticos Alhambra*. Madrid: Alhambra.

LIZASO, B. (1990). *Técnicas y juegos de expresión musical*. Madrid: Alhambra.

LAFERRIÈRE, G. (1993). *La improvisación pedagógica y teatral*. Bilbao: EGA. Profesores Editores.

**ESCENAS SOLIDARIAS**

Debe aparecer un dibujo de un niño o niña con cara de indiferencia o asco tirando un bocado a una papelera.

Debe aparecer un dibujo de un niño/a llevando en una de sus manos un cuenco vacío.







**RAZÓN DE SER:** La actividad tiene como objetivo fundamental que los alumnos descubran que, pese a las diferencias inter-individuales o colectivas, la convivencia o la coexistencia pacífica es posible si el respeto preside las relaciones personales. Esta actividad permite abordar de forma globalizada los contenidos de las siguientes áreas curriculares: Conocimiento del Medio, Matemáticas, Lengua y Literatura y Artes Plásticas.

**TÉCNICAS EMPLEADAS:** Coloquio, Cuchicheo, Tormenta de ideas, Trabajo Cooperativo y Dramatización.

### MATERIALES:

- Cartulinas de colores.
- Tijeras y cola de pegar.
- Rotuladores o ceras de colores.
- Material de escritura (papel y lápices o bolígrafos).

### DESARROLLO:

#### FASE 1ª

El profesor explica a los alumnos que van a desarrollar una actividad que consiste en “inventar nuestro propio cuento”. A modo de presentación explicará a los niños que todo cuento, novela o narración suele tener tres partes:

- Introducción (en la que se presenta el ambiente de la historia, se describen los personajes —no siempre todos— y se procura despertar interés en el lector).
- Nudo o argumento (en el cual se narra la trama o historia, ya sean aventuras o misterios, suelen aparecer nuevos personajes).
- Desenlace (la historia que se cuenta suele llegar a su fin. Su duración suele ser más breve que el nudo, en ocasiones unos pocos párrafos).

Se pregunta a los niños qué cuentos o novelas han leído últimamente, y se les pide que traten de identificar las partes descritas. (Este trabajo de identificación es más adecuado cuando se trabaje con alumnos de 9 ó 10 años de edad).

El educador procede a narrar un breve cuento a partir del cual se trabajará la actividad:

*“Los cachitos eran los habitantes de Cachín, un país que tenía frontera con otro país llamado Camín, donde vivían los camitos. Los cachitos tenían el cuerpo formado a base de líneas, ángulos y aristas. Incluso parecían cubos o pirámides (llamados poliedros). Sus casas tenían la misma forma: rectangular, cuadrada, etc.*

*Los camitos tenían su cuerpo más bien circular, redondo. Parecían cilindros o pelotas. También sus hogares y objetos personales eran redondos, curvados y sin aristas o ángulos.*

*A pesar de ser países vecinos, los cachitos y camitos eran tan distintos entre ellos que no se miraban unos a otros con buenos ojos. Un día sucedió que...”*

Es bueno que el maestro explique, o recuerde, a los alumnos qué es un polígono, y dibuje en la pizarra cubos, pirámides, cilindros, círculos, etc. (Con niños de 8 años esta explicación es imprescindible).

## FASE 2ª

Se desarrollará un trabajo en grupo: el maestro divide el grupo-clase en equipos de trabajo compuestos por cuatro o cinco miembros según el criterio que estime oportuno (aleatorio, heterogéneo —niños con distintas capacidades o habilidades—, etc.). Sin embargo, debe evitarse que sean los propios alumnos quienes elijan a sus compañeros de equipo.

A todos los equipos se les proveerá de cartulinas de colores, tijeras, cola de pegar y rotuladores o ceras. La tarea es confeccionar cuerpos geométricos: cachitos cubo, cachitos pirámides, camitos cilíndricos, camitos circulares, camitos cónicos, etc.

Las producciones serán presentadas y explicadas por uno o varios miembros de cada equipo al resto de sus compañeros. A continuación son depositadas todas juntas (de forma que no se distinga quiénes hicieron qué figuras) en un lugar visible del aula.

## FASE 3ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

El educador recuerda la introducción del cuento para que los niños, empleando su imaginación, lo continúen. Sin embargo, debe recordarse el título del cuento: “Los cachicamitos”, sugiriendo —especialmente con alumnos de 8 años— que el final debería centrarse en algún tipo de acuerdo, pacto o convivencia entre ambos colectivos.

Para desarrollar con éxito esta fase, el maestro puede optar por uno de los siguientes procedimientos:

1. Los niños intervienen de uno en uno secuenciadamente, continuando con la historia en el mismo punto en que la terminó el anterior alumno.
2. Por equipos, no necesariamente los mismos de la fase anterior, sino de dos en dos (Cuchicheo) o de tres en tres.
3. Empleando la técnica de la Tormenta de Ideas, esto es, con intervenciones espontáneas de los niños, que se anotarán en la pizarra para luego votar entre todos las mejores propuestas.

Sea cual sea el procedimiento elegido por el docente, el resultado final debe ser una historia completa, ideada por todos los alumnos. El maestro la escribirá en la pizarra o la dictará para que los alumnos la escriban en un papel.

#### FASE 4ª

Los alumnos se reúnen en equipos de unos seis componentes para preparar una representación de la historia de los cachicamitos. Pueden, en esta fase, inventar un final alternativo. El educador supervisará la preparación de la dramatización de cada equipo, sugiriendo ideas o aclarando dudas.

La representación puede incluir elementos verbales (los personajes hablan entre sí) o meramente gestual, con la figura de un narrador que explique qué va sucediendo en cada escena o situación (esta posibilidad es más adecuada para niños de 9 ó 10 años).

Se procede a las distintas representaciones, pero no se puntuarán o evaluarán ni por el maestro ni por los niños, dado que se trata de un trabajo cooperativo y no de una competición.

#### FASE 5ª

Se concluye la actividad preguntando el educador a los alumnos qué les agradó más, qué les resultó más difícil y qué han aprendido en el desarrollo de la actividad.

Finalmente el maestro hará un breve comentario final, resaltando el valor del trabajo en equipo, los sentimientos de unión que éste genera y lo imprescindible del respeto como valor para cooperar con los demás. Se agradece la participación de todos y se da por concluida la actividad.

### VARIANTES Y SUGERENCIAS

En la Fase 1ª el educador puede hacer partícipes de la explicación y dibujo de las formas geométricas a distintos alumnos, pidiéndoles que salgan al encerado y dibujen casas, personas u objetos de distintas formas (cubos, cilindros, círculos, etc.).

En la Fase 2ª puede darse a los equipos la instrucción de confeccionar sólo cachitos o sólo camitos, u optarse por hacer todo tipo de figuras (casas de cachitos y de camitos, personajes y objetos de ambos colectivos, etc.).

Es importante que las figuras confeccionadas en la Fase 2ª se acumulen mezcladas unas con otras, de forma que no se distinga su pertenencia a un equipo concreto. Se trata de un trabajo colectivo, y no de una competición de artes plásticas.

La dramatización de la Fase 4ª, si se desarrolla la actividad con alumnos de 9 ó 10 años, puede elaborarse de distintas maneras. Además de las mencionadas, puede prepararse un decorado con cajas, papel continuo sobre el que se dibujará un escenario de fondo, etc. También puede hacerse con focos y una sábana, de forma que se vean únicamente siluetas (teatro de sombras). Incluso es posible preparar títeres que manejen los propios alumnos. En estos casos puede que se requieran sesiones adicionales de preparación.

A partir de las distintas representaciones se puede elaborar —en el marco del grupo-clase— una dramatización consensuada, en la que participen todos los alumnos. Tras ensayarse repetidamente, se puede proponer al equipo directivo del centro escolar que, con ocasión de alguna fiesta o celebración escolar, se represente en el salón de actos para todos los alumnos del colegio. También se puede proponer al AMPA que convoque a los padres de los alumnos del grupo que participó en la actividad para asistir a una representación de la obra. Si el resultado es satisfactorio para el colectivo, se puede escribir un guión de obra de teatro, fotocopiarlo y repartirse entre los alumnos.

# N OS GUSTA CÓMO SOMOS



RESPECTO

**RAZÓN DE SER:** En la actividad que se propone, los alumnos aprenderán que las diferencias de todo tipo son siempre dignas de respeto, así como a responder asertivamente cuando escuchen comentarios que menoscaben la dignidad de una persona o un colectivo.

**TÉCNICAS EMPLEADAS:** Coloquio, Reflexión Silenciosa, Cuchicheo, Philips, Dramatización.

## MATERIALES:

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

## DESARROLLO:

### FASE 1ª

El maestro inicia la actividad con un breve comentario seguido de un coloquio en el curso del cual se formularán preguntas que animen la participación. Por ejemplo:

*"Cada uno de nosotros es... como es. Tiene sus gustos y preferencias, así como sus rechazos hacia cosas o situaciones que le disgustan. Si entendemos esta idea, seremos capaces de respetarnos y de convivir sin crearnos conflictos inútiles."*

- *¿Qué programas de televisión os interesan más? ¿son los mismos que les agradan a vuestros padres o hermanos mayores?*
- *¿Cuáles son vuestras diversiones preferidas? ¿coinciden con las de los adultos?*
- *¿Qué actividades os parecen más aburridas o desagradables? ¿las personas mayores de vuestra familia también les parece lo mismo? [por ejemplo: ir de compras, ir al teatro, ver documentales, etc.]*

## FASE 2ª

El educador explica que van a comprobar cómo entre ellos mismos también son distintos, pero dignos de respeto. Se les entrega un ejemplar de la ficha de trabajo 1 para que la rellenen individualmente (Reflexión Silenciosa).

Tras unos minutos se procede a una puesta en común. Los alumnos leerán sus producciones de uno en uno (tener en cuenta las variantes que figuran en el apartado "Variantes y sugerencias").

El maestro concluye esta Fase comentando que todos somos distintos, incluso los hermanos gemelos o los mejores amigos. Ser distinto es algo que hay que respetar y valorar ya que nos permite enriquecernos con las diferentes ideas y puntos de vista.

## FASE 3ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

El educador plantea el respeto desde un enfoque de comunicación. Se distribuye el grupo-clase en equipos de cuatro alumnos (Philips 4.4), debiendo rellener la ficha de trabajo 2 tras dialogar entre ellos. Con alumnos de 8 años de edad, el maestro tal vez deba introducir pistas a la hora de elegir respuestas comunicativas.

Las fórmulas de comunicación asertiva deben expresarse con una entonación concordante con el mensaje (en tono firme).

Lo más importante de esta fase es que los niños aprendan a aceptar personas o realidades distintas a sí mismos.

## FASE 4ª

Se pide a los alumnos que digan cómo se han sentido, si han reaccionado serena pero firmemente ante frases como las de la ficha de la fase anterior.

El maestro concluirá la actividad resaltando la importancia de pensar y actuar respetuosamente ante las diferencias, porque así se sentirán mejor consigo mismos.

## VARIANTES Y SUGERENCIAS

En la puesta en común de la Fase 2ª se puede introducir una variante: aquellos niños que expresen una elección o rechazo similar al compañero que esté hablando, levantarán la mano. También es posible que se sitúen físicamente junto al alumno que lee sus opciones, para ir cambiando de sitio a medida que se identifiquen con otra preferencia o rechazo que se vaya mencionando seguidamente.

Otras sugerencias para incluir en la ficha de trabajo 1: juegos colectivos, ocio, asignaturas, objetos de decoración, juegos electrónicos, tipos de música, cantantes o conjuntos musicales.

En la Fase 2ª se puede añadir un Cuchicheo o Philips 3.3 antes de la puesta en común. La instrucción que reciben los equipos puede ser la de ordenar de forma consensuada sus preferencias o rechazos.

En la Fase 3ª deberán evitarse respuestas agresivas (por ejemplo: *“tú sí que eres tonto, chaval”*, o *“eres un chulo y un creído”*). El asesoramiento del educador debe dirigirse hacia fórmulas de auto-afirmación del estilo de las siguientes: *“yo no estoy de acuerdo”*; *“a mí también me gusta...”*, etc.).

Con alumnos de 9 ó 10 años de edad se pueden introducir instigaciones de corte machista o xenófobo, facilitando que los niños se eduquen en el valor de la aceptación de todo tipo de personas, con independencia de su sexo, edad, religión o hábitos culturales.

Se puede introducir una variante en la Fase 3ª: el educador hará las “instigaciones” (comentarios irrespetuosos) hacia un alumno, respondiendo éste con la auto-afirmación ideada por su equipo. Los miembros de otros equipos podrán sugerir sus propias respuestas asertivas.

La Fase 3ª puede completarse con una dramatización de las afirmaciones despectivas o irrespetuosas y las respuestas respetuosas y asertivas.

# NOS GUSTA CÓMO SOMOS

Escribid vuestras preferencias y rechazos en los temas que se proponen:

**DEPORTES** (fútbol, baloncesto, gimnasia rítmica, gimnasia deportiva, atletismo, voleibol, judo, natación...)

Prefiero ..... pero no me gusta .....

**COMIDA** (ensalada, pizza, hamburguesas, pasta, garbanzos, sopa, leche, miel, pan, lentejas, cereales, chocolate...)

Prefiero ..... pero no me gusta .....

**MEDIOS DE TRANSPORTE** (tren, bicicleta, avión, coche, autobús, moto...)

Prefiero ..... pero no me gusta .....

**LECTURA** (de aventuras, de intriga, de pasatiempos, cómic, cuentos originales...)

Prefiero ..... pero no me gusta .....

**TELEVISIÓN Y CINE** (programas o películas de miedo, de humor, de aventuras, de misterio, de dibujos animados...)

Prefiero ..... pero no me gusta .....



## NOS GUSTA CÓMO SOMOS

Rellenad entre todos los miembros del equipo la siguiente ficha con respuestas que daríais a niños de vuestra edad que dijeran las frases escritas en la primera columna.

SI OS DICEN...	VOSOTROS RESPONDERÍAIS...
"Todos los que piden limosna son unos vagos o unos estafadores."	
"Las personas de color son inferiores a nosotros."	
"A los chicos les gusta el fútbol y a las chicas cocinar."	
"Las matemáticas son odiosas para todos. A quienes les gusta son unos pelotas o unos empollones."	
"Jugar con niñas (o con niños) es una tontería, porque no se enteran de nada."	
"Leer un libro a nuestra edad es un rollo. Lo mejor es meterse en Internet o jugar con la videoconsola."	

# i QUEREMOS JUSTICIA!



PARTICIPACIÓN SOCIAL

**RAZÓN DE SER:** En la presente actividad los alumnos aprenden a detectar necesidades de colectivos que tienen problemas sociales, así como a trabajar en equipo para estructurar y dar forma a la participación social mediante la toma de decisiones y la adopción de acuerdos consensuados.

**TÉCNICAS EMPLEADAS:** Coloquio, Reflexión Silenciosa, Trabajo Cooperativo, Tormenta de Ideas y Puzzle de Aronson (estas dos últimas, opcionales).

## MATERIALES:

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

## DESARROLLO:

### FASE 1ª

La actividad se inicia con un comentario del profesor seguido de un coloquio en el que se formulan preguntas orientadas a fomentar la participación de los alumnos. Por ejemplo:

*"Ayudar a los demás no es sólo una idea bonita; de alguna forma también es una obligación. Personas, colectivos y gobiernos pueden y deben implicarse en la ayuda a individuos y grupos humanos que los necesitan."*

- *¿Qué tipos de personas o colectivos necesitan ayuda?* [Se procurará, si es preciso dando pistas, que se mencionen el mayor número posible: indigentes, personas y familias en paro, deficientes mentales, físicos o sensoriales, infancia, víctimas de la violencia, inmigrantes, etc.]
- *¿Qué personas o colectivos pueden proporcionar esa ayuda?* [Se intentará que los alumnos mencionen la mayor parte del abanico social que se puede implicar en la participación social, desde individuos anónimos hasta gobiernos, pasando por la escuela, las organizaciones (ONG) y las iniciativas de barrio, etc.]

Para enriquecer el Coloquio con múltiples aportaciones, el maestro hará preguntas directas a algunos alumnos que habitualmente no intervienen.

## FASE 2ª

Se explica al grupo-clase que van a desarrollar una actividad por equipos.

Se divide el colectivo de alumnos en equipos de cinco miembros, elegidos por el educador procurando que exista heterogeneidad en cuanto al nivel de competencia social (verbal, creativa, etc.).

Cada equipo representará a un país con unas características muy especiales:

- ATLANTIA: país del mundo rico, en el que los ciudadanos tienen buenos salarios, aunque existen las llamadas "bolsas de pobreza", es decir, colectivos que apenas tienen recursos o dinero para subsistir.
- BETANIA: país también rico. La educación es gratuita, así como la sanidad. Sin embargo, los ciudadanos están poco dispuestos a ayudar a los más necesitados.
- DISTONIA: país no muy rico, en el que los ciudadanos subsisten con salarios bajos, y en el que hay colectivos muy numerosos que viven en la miseria.
- IIDÁN: país del llamado "Tercer Mundo". Su territorio a menudo sufre catástrofes naturales (sequías, huracanes, terremotos, etc.). Sus habitantes subsisten con muy poco dinero. Necesitan ayuda del gobierno para sobrevivir.
- CASTÁN: uno de los países más pobres del mundo. El hambre es generalizada. Sobreviven dependiendo de la ayuda de otros países más ricos.

Una vez configurados los equipos, se asignan roles a cada miembro (por sorteo o por acuerdo entre los miembros):

- Presidente del Gobierno.
- Ministro de Sanidad.
- Ministro de Educación.
- Ministro de Asuntos Exteriores.
- Ministro de Economía.

Se reparte un ejemplar de la ficha de trabajo 1 a cada alumno para ser rellenada individualmente.

## FASE 3ª

Fase de producción individual y colectiva. Cada miembro deberá pensar y escribir a continuación sus ideas en la ficha.

Transcurridos unos minutos, se procederá a un diálogo en el marco del equipo, donde todos sus miembros expondrán sus ideas a los demás, y también podrán aconsejar a sus compañeros proponiendo posibilidades de acción.

Con grupos de alumnos de 8 ó 9 años, el educador puede sugerir pistas. Por ejemplo:

- **Presidente del Gobierno:** pedir a sus ministros que le informen de la situación del país desde su puesto (número de niños sin escolarizar, enfermedades más comunes o más delicadas, etc.). Puede, y debe, conseguir que sus ministros se pongan de acuerdo en las necesidades más acuciantes por orden de importancia. También representará al país en reuniones de Jefes de Gobierno y en la ONU.
- **Ministro de Educación:** solicitar información sobre cómo son las escuelas (si tienen medios suficientes), si existen personas o grupos que no pueden pagar ni los libros o cuadernos. Puede plantear que la Educación sea gratuita hasta cierta edad, que las familias animen a sus hijos a estudiar.
- **Ministro de Asuntos Exteriores:** si se trata de un país rico, plantearse la ayuda a otros países (con dinero o mandando especialistas o profesionales). Si se trata de un país pobre, preparar discursos adecuados para expresarlos en las reuniones de ministros o en foros internacionales (han de ser demandas concretas).
- **Ministro de Sanidad:** conocer cómo están los hospitales, si hay suficientes médicos o enfermeros así como las enfermedades o epidemias más comunes. Debe plantear en el Consejo de Ministros peticiones concretas para solucionar los problemas detectados.
- **Ministro de Economía:** es el cargo que maneja toda la riqueza del país. Debe escuchar a sus compañeros y llegar a acuerdos para repartir el dinero.

Las ideas finales serán anotadas en la ficha 2 por uno de los miembros del equipo, quien deberá exponerlas ante los demás alumnos de otros equipos.

Con grupos de alumnos de 10 años no se proporcionarán tantas pistas, permitiendo que desarrollen su creatividad, si bien el maestro supervisará su trabajo individual y el debate intra-grupo para ayudar en lo que sea preciso.

Se procede a una puesta en común, en la que el representante elegido por cada equipo expondrá sus conclusiones ante todo el grupo-clase. Todos escucharán en silencio cada intervención.

#### FASE 4ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

El educador propone un diálogo colectivo en el que los miembros de cada equipo (país) podrán plantear ideas, preguntar a los demás, discrepar e intentar llegar a acuerdos. El maestro procurará que las intervenciones se produzcan de forma ordenada, y orientar a los alumnos hacia la búsqueda de acuerdos.

Las ideas consensuadas serán anotadas en la pizarra (por el maestro o por los alumnos que él designe).

#### FASE 5ª

El educador comenta a los alumnos lo importante de trabajar en equipo para generar ideas que pueden servir para que las personas y grupos humanos sean un poco más felices con la ayuda de los demás.

## VARIANTES Y SUGERENCIAS

Es posible crear menos equipos de trabajo (y por tanto menos países) pero con más miembros con nuevos roles: Ministro de la Infancia; Ministro de la Tercera Edad, etc. Dado que los equipos estarían compuestos por más alumnos (7 u 8 es el máximo recomendable) la supervisión del profesor debe ser más estrecha, para evitar que se produzcan fenómenos que distorsionen la dinámica. Esta alternativa es más apropiada para grupos de alumnos de 10 años de edad.

Con alumnos de 8 años, el número de pistas o sugerencias del educador debe ser mayor, y en la supervisión de las dinámicas debe estar más pendiente del proceso creativo, tanto individual como en el diálogo en equipo.

Es posible, en la Fase 4ª emplear la técnica de la Tormenta de Ideas proponiendo a los alumnos que imaginen estar en un foro de países, como la ONU, en el que se adopten decisiones, leyes internacionales y acuerdos de cooperación y ayuda. Las conclusiones de la ONU deberán ser anotadas por todos los alumnos en un papel que conservarán como recuerdo de la actividad.

Con grupos de alumnos de 10 años de edad es posible desarrollar la técnica del Puzzle de Aronson, en la Fase 4ª, de forma que los ministros de cada equipo se reúnan aparte, aborden la temática particular correspondiente (Educación, Sanidad, Economía, etc.) y tras un debate entre ellos vuelvan a sus equipos originales para comentar las ideas y decisiones tomadas en cada una de las reuniones de ministros del mismo ramo.

Es posible continuar la actividad en sucesivas sesiones, preparando un discurso general recopilando todas las ideas y proponer "visitas" a otros grupos-clase de su mismo nivel o ciclo, o a grupos de alumnos de entre 6 y 8 años.

**¡QUEREMOS JUSTICIA!**

PAÍS: .....

PUESTO EN EL GOBIERNO: .....

— ¿Qué necesidades veo en la población desde mi puesto en el Gobierno?

— ¿Qué puedo hacer para ayudar a los más desfavorecidos?

— ¿Qué puedo proponer en el Consejo de Ministros?

# ¡QUEREMOS JUSTICIA!

PAÍS: .....

MIEMBROS DEL GOBIERNO: .....

- Necesidades fundamentales de la población de nuestro país:

- Decisiones, acuerdos y acciones que podemos llevar a cabo:

- Leyes o normas decididas en el Consejo de Ministros:



**RAZÓN DE SER:** La participación social es una idea que los niños asumen difícilmente. La contemplan como algo “de mayores”. Sin embargo, es importante que comprendan que, ya desde su edad, objetivos como la paz se consiguen con ciertas conductas de la vida cotidiana, que en su día irán generando actitudes y hábitos de compromiso social.

En esta actividad se pretende trabajar en niveles de comprensión al alcance de estas edades.

**TÉCNICAS EMPLEADAS:** Coloquio, Cuchicheo, Bola de Nieve, Tormenta de Ideas.

## MATERIALES:

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

## DESARROLLO:

### FASE 1ª

El educador introduce la actividad con un comentario inicial. Por ejemplo:

*“La paz es un objetivo que todo el mundo desea. Sin embargo son muchas las personas que apenas hacen algo para conseguirla. Para trabajar por la paz hace falta algo más que un deseo.*

*Se necesitan decisiones y acciones muy concretas. Debe empezarse por lo pequeño (relaciones individuales) para actuar e implicarse a lo grande (trabajar colectivamente en asociaciones u organizaciones comprometidas).”*

A continuación se plantea un Coloquio, formulando preguntas motivadoras de la participación.



Por ejemplo:

- *¿Podéis decirme ejemplos de odio entre colectivos (por motivos de raza, religión, política, luchas territoriales, pobreza y riqueza)?*
- *¿Se puede odiar y querer a una persona al mismo tiempo? (Los niños deben comprender que no. Ambos sentimientos son incompatibles. Es posible, eso sí, querer a una persona y discutir, enfadarse o disgustarse con ella, pero odiar es más intenso, es desear el mal para el otro).*
- *¿Saber que otros sufren cuando tú abusas basta para que haya paz? (Nuevamente la respuesta es no. Las personas ambiciosas o envidiosas (o los países) saben que otros sufren por su culpa, pero no les importa).*

## FASE 2ª

El educador divide el grupo-clase por parejas (Cuchicheo), seleccionándolas según el criterio que estime más conveniente. Cada pareja debe rellenar la ficha 1 con frases que contribuyan a la paz y frases que contribuyan a la guerra. A los alumnos de 8 años se les pueden proporcionar pistas. Por ejemplo:

- *Comprender ¿qué o a quién?*
- *Envidiar ¿qué?*
- *Amenazar ¿con qué?*
- *Perdonar ¿qué y a quién?*
- *Creerse ¿cómo con respecto a otros?*
- *Llegar a acuerdos ¿de qué tipo?*

Se procede a una puesta en común en la que las parejas comentarán a sus compañeros sus ideas. El educador puede hacer preguntas de forma que los niños profundicen en sus afirmaciones.

## FASE 3ª

En grupos de cuatro alumnos (Bola de Nieve), los alumnos han de rellenar la ficha de trabajo 2. Deberán buscar usos pacíficos alternativos a las armas u objetos propios de una guerra. La imaginación es muy importante para esta tarea.

A los alumnos de 8 años, o de mayor edad con escasa capacidad creativa, se les pueden proporcionar pistas. Por ejemplo:

- *Lanzas: "Algo que tenga que ver con... cabañas, fogatas..."*
- *Escudos [paraguas]: "Algo que tenga que ver con... la lluvia, el granizo..."*
- *Cuchillos: "Algo que tenga que ver con... comida... caza..."*
- *Trincheras: "Algo que tenga que ver con... casas... refugios..."*
- *Tanques: "Algo que tenga que ver con... el campo, las atracciones..."*
- *Balas: "Algo que tenga que ver con... fábricas, fundiciones..."*

Los equipos nombrarán un portavoz, quien leerá la ficha ante el resto de los compañeros.

#### FASE 4ª (EN UNA SEGUNDA SESIÓN)

Los alumnos, en el contexto del grupo-clase, aportarán opiniones, empleándose la técnica de la Tormenta de Ideas, a la siguiente cuestión: “¿Cómo sería un mundo en paz?” [Pistas: Ayudarse en..., solidarizarse con..., respetarse cuando..., compartir..., responsabilizarse de..., crear leyes que..., etc.]

#### FASE 5ª

El maestro comentará a los alumnos que la paz se consigue participando socialmente junto con otros, pero es también una meta que se alcanza con formas positivas de comportamiento en situaciones normales de la vida cotidiana.

### VARIANTES Y SUGERENCIAS

El educador puede continuar la actividad en posteriores sesiones, en las que los alumnos aportarán juguetes bélicos y prepararán una dramatización a partir de sus usos alternativos.

En la Fase 2ª la idea “guerra” es importante que se acompañe del concepto “enemistad”, de forma que los niños puedan concebir situaciones de conflicto propias de su edad.

Se puede introducir una dinámica en la que los alumnos expresen situaciones reales o hipotéticas de enfrentamientos entre grupos dentro del propio centro escolar, así como formas de resolverlos y generar un estado de paz y buena convivencia.

En la Fase 4ª se puede introducir una sección en la que los niños, también mediante la técnica de la Tormenta de Ideas respondan a la siguiente cuestión: “En los países en guerra sucede que...” [Pistas: qué sucede con los alimentos, con el comercio, con las casas o edificios, con la escuela, con sentimientos como el miedo, el odio, el deseo de venganza, etc.]

**TRABAJAR POR LA PAZ**

Escribid ideas que contribuyan a la paz o a la guerra debajo de cada columna.

PAZ	ENEMISTAD O GUERRA

**TRABAJAR POR LA PAZ**

Escribid usos pacíficos alternativos de los siguientes elementos propios de la guerra:

ELEMENTOS DE LA GUERRA	USOS PACÍFICOS
Lanzas	
Escudos	
Cuchillos	
Trincheras	
Tanques	
Balas	
Bombas	
.....	
.....	

# DOCUMENTACION DE INTERES

---

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





### ESCALA 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.

En un período evolutivo de las magnitudes de la etapa educativa que nos ocupa, la temática emocional o cognitiva de estos alumnos difiere de los más mayores de forma muy notable.

- Los pequeños, lo más probable es que no hayan entendido de forma completa la finalidad o las distintas fases del proceso.
- Hacia los 10 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.
- Para el trabajo con alumnos especialmente maduros, el docente ha de saber explicar las utilidades de los aprendizajes para la vida cotidiana. Si 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 niños más lentos que otros en los aspectos de proceso de 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 éste 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

En los alumnos de menor edad, los restos de egocentrismo que aún les afectan les impulsan a abstraerse de la cooperación con sus iguales. Para sí mismos, ellos son el centro del Universo, y estiman que solos lo harán mejor que con ayuda de otros.

En otras ocasiones, 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 refractarios al trabajo cooperativo, en particular si se trata siempre de los mismos. Una actitud permisiva del adulto puede instalar al niño en una posición de comodidad y libre elección según su estado aními-



co 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 automargina 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 niños de estas edades, con su identidad ansiosa por ser reforzada, es prácticamente inevitable.

El niño 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 niño "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 niños normalmente vivaces y participativos.

Dejando al margen estas manifestaciones puntuales, la baja autoestima suele ser el telón de fondo de la pasividad y otras actitudes similares. 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 niños 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.

Más adelante, a partir de los 10 años, el fenómeno del comportamiento negativo se deberá 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 los juegos?

.....  
.....

7. ¿Qué has aprendido con esta actividad?

.....  
.....

Gracias por tu colaboración

