

Escuela de
Valores

Actividades para educar ...

Amabilidad

Fascículo

1

Educación Infantil y Primaria

Actividades específicas para
Infantil, 1^{er} y 2^a Ciclo
de Primaria



WORLD ASSOCIATION OF EARLY CHILDHOOD EDUCATORS
ASOCIACIÓN MUNDIAL DE EDUCADORES INFANTILES
ASSOCIAÇÃO MUNDIAL DE EDUCADORES DE INFÂNCIA
c/ Averroes 3, - 28007 Madrid, España - Tel. (34) 91 501 8754 - Fax (34) 91 501 8746
Email: info@waece.org - Web: www.waece.org



AMEI-WAECE
www.waece.org

PROGRAMA DE ACTIVIDADES PARA CENTROS Y MAESTROS
de la
Asociación Mundial de Educadores Infantiles

VOLUMEN:

AMABILIDAD

Autores:

*Equipo Pedagógico de la
Asociación Mundial de Educadores Infantiles*

Maquetación:

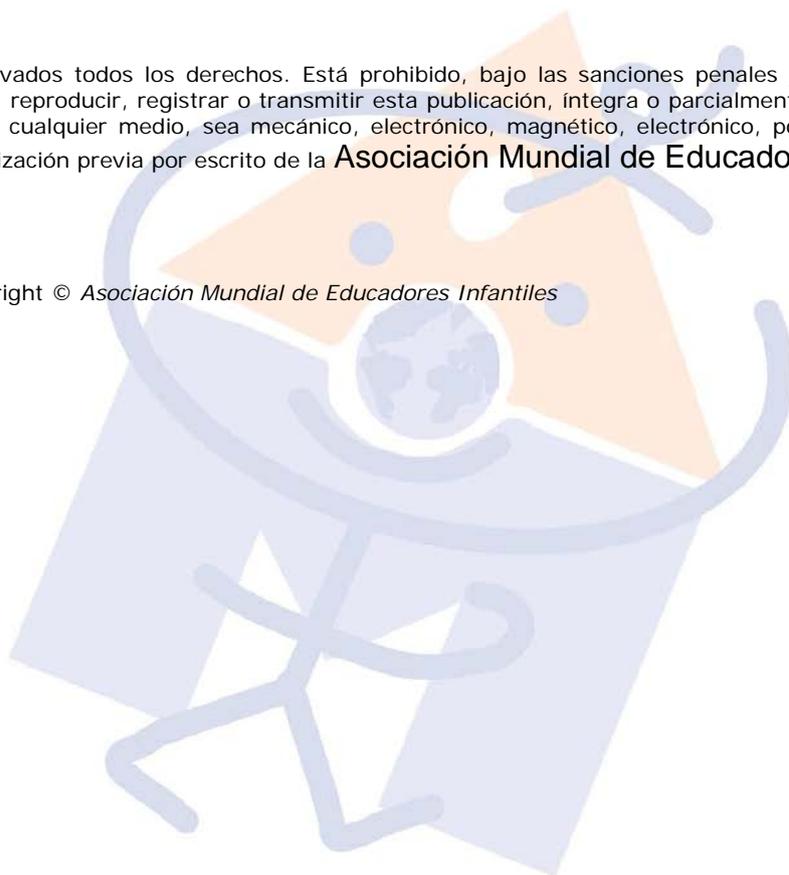
Mariel Vales

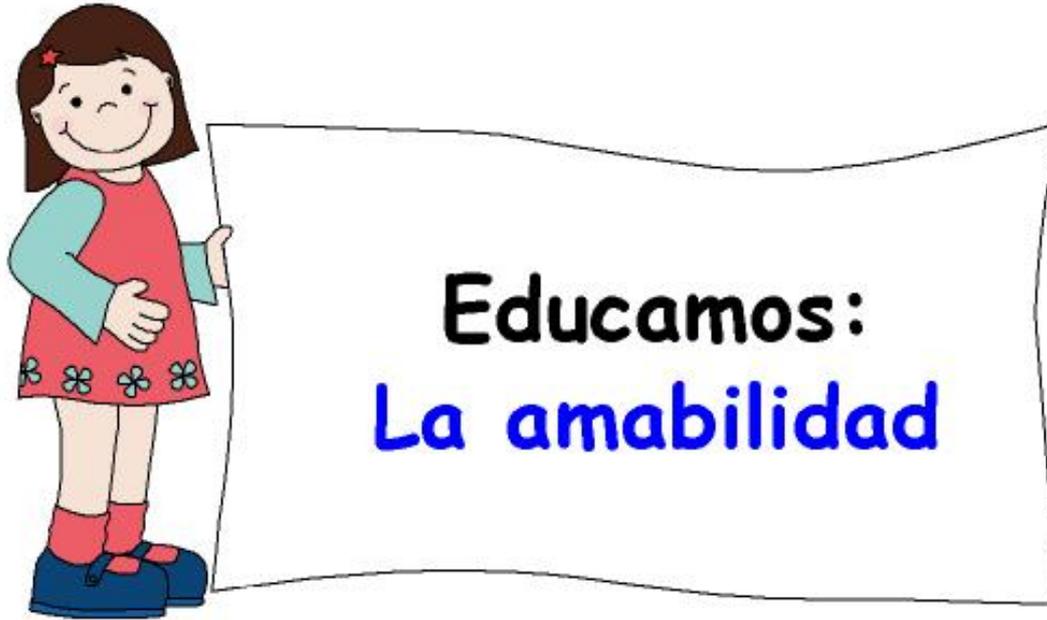
Asociación Mundial de Educadores Infantiles

*Averroes, 3
28007 Madrid España
www.waece.org*

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electrónico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de la **Asociación Mundial de Educadores Infantiles**

Copyright © *Asociación Mundial de Educadores Infantiles*





La amabilidad se define inicialmente por el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española como la cualidad de ser amable. En este sentido define el ser amable como aquel que es afable, complaciente, y afectuoso en el trato con los demás, y por tanto, por esa condición es digno de ser amado. Esto relaciona estrechamente al concepto de amabilidad con el de amor a los demás.

La amabilidad, por su carácter más relacionado con una actitud se define entonces como un valor, en la medida en que se convierte en una práctica habitual mediante una disposición afectuosa, que dispone al sujeto a pensar, sentir y comportarse de manera amable.

Otros diccionarios la definen como una disponibilidad permanente, libremente asumida y ejercida de conducirse de forma amable, Al respecto plantean que este valor implica la expresión de afecto, confianza, aceptación, seguridad y el compartir actividades.

El término amabilidad engloba muchos conceptos, tales como la atención por los demás, el respeto, la consideración.

Algunos diccionarios técnicos la señalan como una función mental que implica una disposición personal a cooperar con los demás, ser amigable y servicial, que es producto de la acción educativa del hogar y la escuela, y que se manifiesta en determinados comportamientos y normas de conducta.

En su sentido más amplio aparece conceptuada como un valor que impulsa a actuar mediante acciones y palabras para contribuir a hacer agradable el trato personal con los demás.

PARTICULARIDADES EDUCACIÓN INFANTIL

La amabilidad y la cortesía son cualidades muy propias del género humano, pues ser amable significa ser digno de ser amado, lo cual es un producto cultural del hombre exclusivamente.

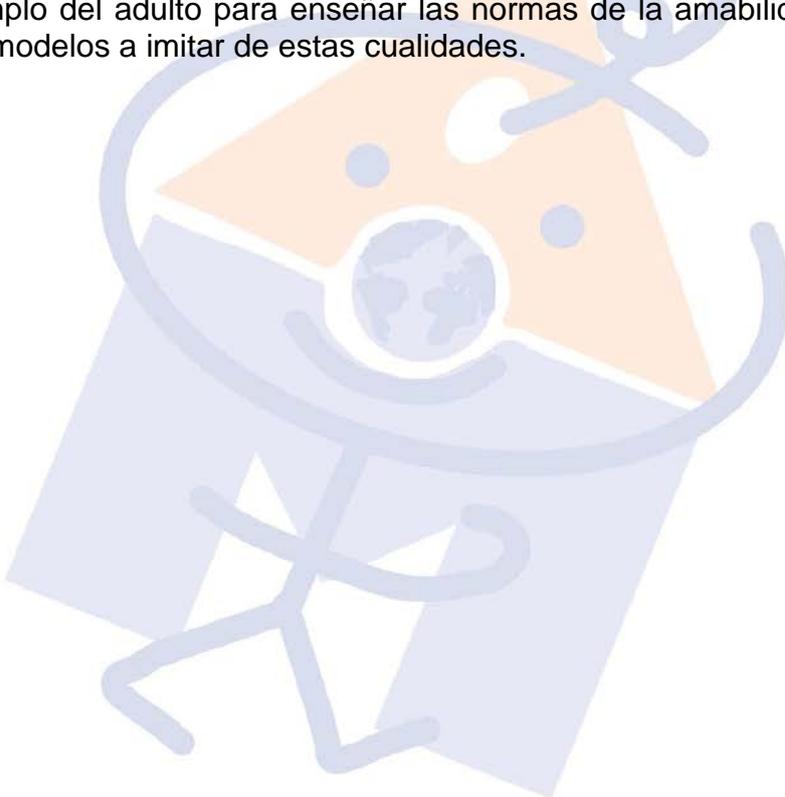
Ser amable es ser cariñoso, afectuoso, gentil, cortés, agradable, servicial, afable, incluso gracioso y risueño, cualidades todas que son imprescindibles formar en los niños desde la más temprana edad.

También es ser atento, brindar atención y respeto, sobre todo a los menos aptos o desvalidos.

La amabilidad no nace con el niño, este es impulsivo por naturaleza, y a ser amable y cortés se aprende en las más diversas actividades de la vida cotidiana y las actividades pedagógicas en el aula infantil. Pero en cualquier caso siempre implica un trabajo educativo a desarrollar con los niños, que asimilan las normas de comportamiento social en la medida en que los adultos los entrenan y enseñan a comportarse de acuerdo con esas normas.

La amabilidad implica a su vez la equidad, el tratamiento por igual a niños y niñas, y la delicada cortesía de unos a otros, por lo que han de aprenderán ser corteses con todos los compañeros y compañeras y ayudarles en todo momento.

Una de las vías más importantes para que los niños aprendan a ser amables y corteses la constituye el juego de roles, en los que es posible modelar las más diversas situaciones en la que esté implícito el ser amable y cortés. Sin embargo, nada sustituye al ejemplo del adulto para enseñar las normas de la amabilidad y cortesía, por ello han de ser modelos a imitar de estas cualidades.



Actividad No.1 "El león amable"



Resumen de la actividad:

En la primera parte el educador en asamblea de grupo propone el tema de la amabilidad y hace preguntas para valorar el desarrollo de esta cualidad en los niños, en una segunda se refiere el cuento, en una tercera se hace una dinámica para valorar la asimilación de las nociones, y finalmente los niños dibujarán escenas de la trama de la historia relatada.

Objetivos:

- Iniciar con los niños el aprendizaje de nociones sobre la amabilidad.
- Valorar el nivel de comprensión de los niños de la amabilidad y cortesía.

Procedimientos:

- Conversación
- Relato
- Acciones prácticas

Recursos materiales:

Juego de láminas seriadas con escenas del cuento, pinceles, hojas, cartulina, lápices de colores, témperas, y otros materiales de artes plásticas.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El educador inicia la presentación del tema con los niños mediante una conversación.

“Hoy vamos a tratar un tema interesante que es el de la amabilidad y la cortesía.
¿Sabéis que significa ser amable?”

El educador dejará que los niños expresen lo que consideran es la amabilidad, y dentro de ella, la cortesía. Podrá apoyarse en preguntas tales como:

- ¿Quién conoce a una persona amable?
- ¿Quién puede dar un ejemplo de una conducta cortés?
- ¿Creéis que el ser amable es bueno?
- ¿Qué les pasa a las personas que no son amables?

El educador puede hacer estas preguntas y otras para motivar al grupo y generar la discusión. Luego pasará al relato del cuento “*El león amable*”.

2ª. Parte

“El león amable”

Resulta que en una parte bien escondida del África negra habitaba un joven león que se distinguía por su gran melena color de azabache. ¡Qué imponente era este león tan grande y tan fuerte! Cuando rugía se escuchaba su voz a una distancia enorme en la selva.

Pues, vayan a saber porqué el susodicho león era objeto del escarnio de los demás miembros de la manada, que cada vez que podían le cantaban una canción que decía:

*Pobre león melenudo
tan grande y tan forzado*

*no atrapa a nadie
y se muere de hambre
por ser un león amable.*

Esto se lo decían porque cada vez que el león agarraba a un animalito, enseguida con una amabilidad exquisita le decía:

“No temas amiguito, perdona que te haya agarrado. Pero estás libre y puedes seguir tu camino”.

Aquello era inaudito para los demás leones, que pensaban que con esa conducta se afectaba el prestigio de la fiereza del león, como rey de la selva. Pero ni modo, el león amable siempre actuaba así, y no lo atacaban porque como era tan fuerte, todos le tenían miedo a un zarpazo.

¡Y hasta era vegetariano! ¿Sabes lo que es ser vegetariano? Que solo come plantas y vegetales, más nunca la carne. ¿Un león que no come a otros animales? ¡Inaudito! Pero el león amable era así.

Así un día en que un pajarito cansado se recostó en un arbusto, ¡Zape! ¡Qué ahí estaba el león!

¡Ay, león, no me mates, no me mates por favor!

No amiguito, yo no te mataré, sigue tu camino y vuela feliz.

El pájaro se quedó patidifuso, porque ya se veía en el estómago del león, y se dijo “Paticas, digo alitas, ¡pa’ que os quiero! Y se fue volando asombrado todavía de la amabilidad del león.

Otro día, un mono se cayó en un foso que habían preparado los cazadores para atrapar animales, y cuando éste vió una sombra que pensó era uno de sus amigos que venía a salvarlo, lo que apareció fue la enorme cabeza del león que lo miraba desde arriba.

¡Ay, león, no me mates, no me mates, por favor!

No, amigo mono, he venido a sacarte de tu atolladero. Y de un solo manotazo lo sacó del profundo hoyo.

El mono también se quedó patidifuso, y dándole un abrazo al león salió disparado, no fuera que éste fuera a cambiar de idea.

Una tarde, el león observó a un ratoncito que se le había trabado una pata con una raíz, y cuando el ratón detectó al león que se acercaba, empezó a llorar:

¡Ay, león, no me mates, no me mates, por favor!

No, ratoncito, le contestó el león, si a lo que vengo es a sacar tu patita de ahí. Con tu permiso, pues puede que te duela un poco. Y de un zarpazo lo soltó de la raíz.

Gracias, gracias, dijo el ratón, nunca había visto a un animal tan amable como tú, nunca lo olvidaré. Y se fue también rápido, por si acaso el león se acordaba de quien era.

Y así, pasaron días y días, hasta que una buena mañana la selva se estremeció por unos ruidos extraños que provenían de la laguna. ¡eran los cazadores de leones que venían con sus jaulas, y sus perros, y sus lanzas, atrapando a todos los leones que podían!, porque la piel y la melena del león se venden muy caras en la ciudad.

Así fue que agarraron a casi toda la manada de leones, y los metieron a cada uno en una jaula, incluyendo al león amable, que trató de explicarles a los guerreros que así no se actuaba, pero como no entendían su lenguaje, ni caso le hacían.

Pero como ya era bien tarde los cazadores decidieron pasar la noche en la laguna, y esperar al otro día para irse con su botín. Y se pusieron a dormir sabiendo que ningún león podía escaparse de su jaula.

¡Oh, pobres de nosotros! Iloriqueaban los leones, ¡de esta no nos salva nadie! ¿De qué te sirvió tu amabilidad y cortesía? Pronto estarás adornando la sala de una casa como nosotros.

En eso un pájaro viene volando, y se posa encima de la jaula del león amable, y se pone a picotear las cuerdas, de pronto apareció un mono que con tremenda habilidad las afloja, y de inmediato un pequeño ratón que roe que te roe, acabó por romperlas. Y la puerta de la jaula se abrió de par en par.

Vamos amigo león, ¡hay que escapar! gritaron el pájaro, el mono y el ratón.

Pero, ¿y mis amigos?, si se quedan lo van a convertir en adornos de sala.

Si ellos hubieran sido amables como tú, tendrían otros amigos que los ayudarían en un momento como este. Pero, mira, ¡los cazadores se despiertan!

Y muy a su pesar el león, junto con sus amigos tuvieron que poner pies (y alas) en polvorosa, para evitar que los guerreros los volvieran a atrapar.

El león amable nunca supo nada más de los otros leones. Pero cuentan que todas las tardes se pone a jugar con sus amigos, el pájaro, el mono y el ratón, a los que enseña como ser amables con los demás.

Y cuentan que en la nueva manada que se ha formado ahora cuando cantan se escucha que dicen:

*Bravo león melenudo
tan grande y tan forzado
se salvó de que
lo hicieran fiambre
por ser un león amable.*

3ª. Parte

El educador junto con los niños analiza la moraleja del cuento, para lo cual planteará a los niños preguntas tales como:

- ¿Por qué se salvó el león de una muerte segura?
- ¿Por qué lo ayudaron el mono, el ratón y el pajarito?
- ¿Qué les pasó a los otros leones que no fueron amables?
- ¿Vale la pena el ser corteses y amables?
- ¿Queréis ser como el león amable?

El educador reforzará en los niños que gracias a su amabilidad y la cortesía con sus amigos, el león pudo salvarse. Y que siempre que se es amable se puede esperar una respuesta también cortés de los demás.

4ª Parte

Consiste en una actividad de artes plásticas para dibujar escenas del cuento “El león amable” y otras más en las que se destaque una acción o gestos de amabilidad en los personajes.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Las respuestas a las preguntas realizadas evidenciaron que los niños comprendieron como la amabilidad salvó al león.			
Necesitaron ayuda para comprender claramente porqué los amigos salvaron al león.			
Mostran interés por saber más sobre como ser amables.			
Hicieron manifestaciones verbales de que han de ser amables.			
En momentos de la rutina cotidiana tuvieron conductas amables con los compañeros.			

Actividad No.2 "Vamos a ser amables"



Resumen de la actividad:

Consiste en un juego didáctico con tarjetas para que los niños seleccionen y determinen las conductas amables y gentiles que pueden desarrollar.

Objetivo:

- Que los niños realicen una valoración de cómo ser amables
- Continuar reforzando la cortesía en las acciones de la vida diaria

Procedimientos:

- Juego
- Conversación

Recursos materiales:

Imprimir fotos en las que se destaquen escenas seleccionadas.

Desarrollo de la actividad:

Para el desarrollo de la actividad el educador deberá tener un número apropiado de tarjetas con escenas como por ejemplo las siguientes:

1. Alguien al lado de un árbol que da una poca sombra en la que solo podría caber una persona.
2. Alguien que tiene gran cantidad de comida y otra persona que está con las manos vacías.
3. Una persona construyendo algo y cerca otra persona que no hace nada.
4. Una mamá que viene del mercado cargada con muchas bolsas, y un niño cerca que juega con una pelota.
5. Un papá trabajando en un taller y un niño que está cerca de donde se encuentran herramientas diversas.
6. Un autobús repleto de gente, una señora anciana de pie y un niño que está sentado mirando por la ventanilla.
7. Una maestra que reparte materiales en el aula, una mesa repleta de esos materiales, y dos niños que están cerca mirándola.

El educador podrá crear tantas situaciones como estime conveniente.

1ª Parte

Consiste en la presentación del juego didáctico, y de las reglas del juego. Para ello el educador podría iniciar una conversación:

“Ya vimos como al león amable lo salvó su conducta gentil. Ahora vamos a hacer un juego para saber qué harían los niños para ser amables. Para eso vamos a formar equipos”

El educador distribuye los equipos y explica las condiciones y las reglas del juego:

En una caja grande va a haber un grupo de tarjetas en las que hay una situación. Cada miembro de un equipo deberá tomar una tarjeta y por orden sugerirá que conducta amable pudiera hacer en esa situación. Los demás niños dirán si vale o no la respuesta cada vez que se diga una. Luego otros tres tomarán otra tarjeta cada uno y así sucesivamente hasta completar todas las tarjetas.

1. Ganará el equipo que mejores respuestas ofrezca. Por cada respuesta buena se dará un punto.
2. Ante una respuesta complicada, el educador decidirá en ese caso.
3. Hay que dar una respuesta bien pensada, pues no hay que apresurarse.

2ª. Parte

Una vez conocidas las reglas, se realiza el juego didáctico. El educador procurará que todos los miembros del equipo tengan la oportunidad de expresarse.

Al concluir el juego didáctico se premiará a los ganadores, regalándoles una lámina o cualquier sencillo obsequio, y al resto del grupo se les felicitará por el esfuerzo

realizado, de forma que todos se sientan estimulados, y se les exhortará a que sean amables en sus acciones.

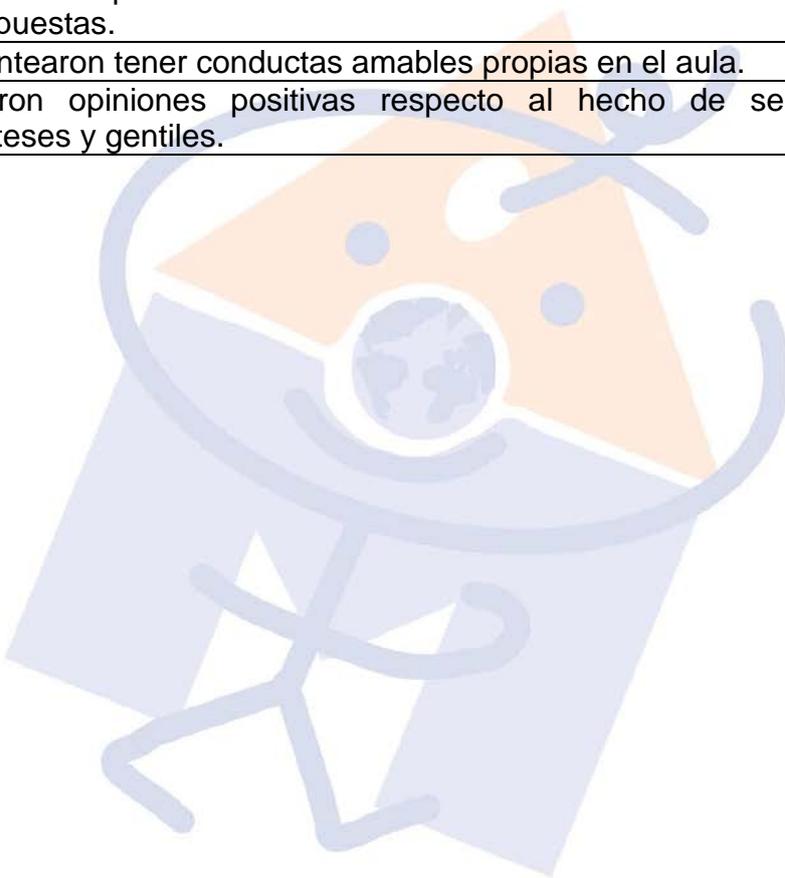
3ª. Parte

En la misma se hará un resumen de las respuestas dadas por los niños, para lo cual el educador podrá hacer las preguntas siguientes:

- ¿Puede darse más de una respuesta amable a cada tarjeta?
- ¿Por qué una respuesta es amable?
- ¿Cómo se puede ser cortés en el aula?
- ¿Qué significa una conducta amable o gentil?
- ¿Es bueno o malo ser cortés?

Después que hayan realizado esta sesión de discusión el educador hablará de la necesidad de ser amables en las relaciones con los otros niños, en la familia, y con todos los adultos.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Las respuestas a las tarjetas reflejaron comprensión de la necesidad de ser amables.			
Comprendieron con ayuda la necesidad de ser amables con los demás.			
Fueron capaces de evaluar de manera sencilla las respuestas.			
Plantearon tener conductas amables propias en el aula.			
Dieron opiniones positivas respecto al hecho de ser corteses y gentiles.			



Actividad No.3 "Un cuento con moraleja"



Resumen de la actividad:

En esta actividad el educador persigue un doble propósito, por un lado continuar reforzando en los niños las nociones sobre la amabilidad, y por el otro, enseñarles que es una moraleja en un cuento con el contenido que se está tratando.

Para ello en una primera parte se expondrá el tema; en una segunda se relata el cuento, y en una tercera los niños evalúan la moraleja presente en la narración.

Objetivos:

- Consolidar las nociones de una conducta amable.
- Enseñar a los niños que es una moraleja.

Procedimientos:

- Conversación
- Relato
- Análisis

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

El educador plantea el contenido de la actividad a los niños para conocer lo que saben respecto a lo que constituye una moraleja. Para ello puede utilizar preguntas como las siguientes:

- ¿Sabemos lo que es una moraleja?
- ¿Alguien en su casa os ha dicho que es una moraleja?
- ¿En qué cosas podemos buscar una moraleja?
- ¿Cómo haríamos una moraleja sobre el ser amables?
- ¿Conocéis un cuento con moraleja?
- ¿Quién dice una moraleja de un cuento?

Con las respuestas de los niños el educador ha de plantear a los niños lo que es una moraleja:

“Una moraleja es una lección o enseñanza moral que contiene un cuento, una fábula o cualquier otra narración”.

Luego les cuenta un cuento para que ellos comprendan lo que es una moraleja.

2ª Parte

Lectura o relato del cuento “*El pájaro carpintero*” por el educador.

“El Pájaro carpintero”

Una mañana muy temprano, cuando todavía no salía el sol, se oía en todo el bosque el toc-toc de un pájaro carpintero que trabajaba en un árbol.

En ese momento pasó por allí una paloma, que muy amablemente le preguntó:

- “¿Qué hacéis amigo carpintero?”*
- “Estoy haciendo una casita, porque la mía se la llevó el viento y no tengo donde vivir.”*
- “¿Y porqué no le pides ayuda a tus vecinos? Ellos te quieren y son muy gentiles contigo, estoy segura de que te ayudarán a hacerla más rápido”*
- “Yo no quiero ayuda de nadie” respondió malhumorado el carpintero, “Me basto yo solo para hacerla”.*

La paloma se fue cabizbaja, pensando que el carpintero estaba muy equivocado en su proceder.

Al poco rato pasó por allí un pajarillo rojo como la grana, y le preguntó de forma muy cortés al carpintero:

- “¿Quieres que te ayude? Así acabarás más pronto.”*
- “No, cardenal” respondió poco amable el carpintero, “Yo solo me basto”.*

El cardenal se marchó pensando lo poco inteligente que era el carpintero por rechazar su ayuda.

Al otro día el carpintero se hallaba en plena faena cuando acertó a pasar por allí un conejo, que al ver el esfuerzo del carpintero, se detuvo en medio del camino y muy amable le preguntó:

- “Buenos días, carpintero. ¿Quieres que te eche una manita para acabar tu casita?”*
- “No señor” fue la seca respuesta del carpintero, “yo solo me basto”.*

Y el conejo se alejó refunfuñando de lo poco amable que había sido el pájaro carpintero.

Y he aquí que de pronto en el bosque se dejó de escuchar el toc-toc del carpintero. Y así durante varios días. Y dio la casualidad que por el árbol del carpintero pasó de nuevo el conejo, que de pronto escucha que alguien se quejaba. Y curioso y muy gentil preguntó:

- “¿Quién se queja de ese modo tan lastimero?”*
- “Soy yo” respondió el carpintero. ¡Ay! me duele todo el cuerpo. Por estar solito haciendo mi casita me he caído y no puedo moverme.”*

El conejo, al ver al carpintero tan enfermo, y como él era muy amable, llamó a los otros animalitos del bosque, el cardenal, la paloma, y otros más, que entre todos cargaron al carpintero y lo llevaron a curar a la casa del Doctor Pato.

Cuando el carpintero abrió los ojos y miró a su alrededor vio a todos sus amigos junto a él. En ese momento se dio cuenta de lo amables que estos siempre habían sido con él, y a los que había tratado tan mal y poco gentil. Y se sintió tan mal, que se echó a llorar.

-*“No llores, carpintero, pero que esto te sirva de lección para que aprendas que todos somos tus amigos, y siempre te vamos a ayudar”.*

-*“Gracias amigos, respondió el carpintero, ustedes siempre tan amables conmigo y yo tan poco servicial, pero de ahora en lo adelante les pediré de la manera más cortés que me ayuden a hacer mi casita, y cuando terminemos haremos una gran fiesta para celebrar.”*

3ª Parte

Consiste en el análisis del contenido del cuento, para extraer la moraleja presente en el mismo y reforzar las nociones sobre el ser amables. El educador permitirá que los niños expresen libremente su criterio, pero hará algunas preguntas para orientar la discusión:

- ¿Cuál es la moraleja del cuento?
- ¿Era correcto el comportamiento del pájaro carpintero?
- ¿Por qué no se debe ser hosco y poco amable cuando son gentiles con nosotros?
- ¿Era amable el carpintero al principio?
- ¿Qué le pasó que le hizo cambiar de opinión?

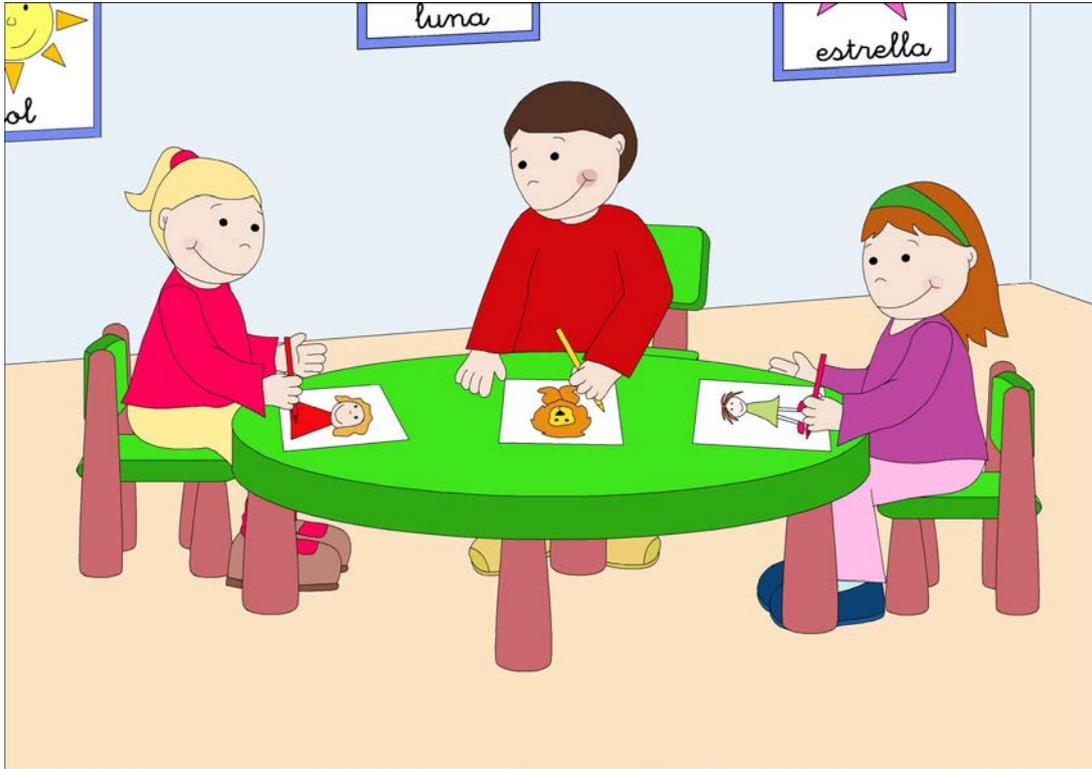
¿Creéis que el carpintero será amable a partir de ahora?
 ¿Podéis explicar porqué este cuento tiene una moraleja?

Una vez que los niños expresen sus opiniones, el educador hará el resumen de la moraleja del cuento y de cómo esta se refiere a que el no ser amable trae siempre problemas, cosa que el pájaro carpintero aprendió.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Los niños fueron capaces de extraer la moraleja del cuento.			
Necesitaron mucha ayuda para poder sacar la moraleja del relato.			
Son capaces de evaluar la conducta poco amable del conejo y sus consecuencias.			
Llegaron a comprender lo que es una moraleja.			
Refirieron verbalmente criterios respecto a ser corteses y gentiles.			



Actividad No.4 "Pintemos a la amabilidad"



Resumen de la actividad:

Es una actividad de educación plástica para dibujar escenas en las que se reflejen conductas amables y gentiles. Inicialmente se plantea por el educador el contenido, luego los niños dibujan, y los dibujos realizados en esta actividad se situarán en diversos lugares del aula para recordar a todos que han de ser amables y corteses.

Objetivo:

- Reforzar visualmente las nociones sobre la amabilidad.
- Relacionar la amabilidad con hechos de la vida cotidiana.

Procedimientos:

- Conversación
- Acciones prácticas

Recursos materiales:

Rotuladores, lápices, pinceles, hojas, cartulina, témperas, y otros materiales de educación plástica, pegamento o chinchetas.

Desarrollo de la actividad:

1ª. Parte

Al iniciar la actividad el educador plantea el objetivo de la misma y motiva a los niños a la libre creación, apoyándose en algunas preguntas y opiniones:

“Vamos a dibujar escenas en las que se observe un comportamiento amable, gentil o cortés de algún personaje, podemos hacerlas de cualquier cosa que os parezca bien, luego analizaremos los dibujos, y luego los colocaremos en diversos lugares del salón para que nos acordemos siempre de ser amables”.

2ª. Parte

Los niños hacen los dibujos de manera individual preferentemente, aunque puede también hacerse pequeños grupos para un dibujo colectivo. Una vez terminados todos los dibujos se ha de pasar a su valoración, tanto en lo referido al contenido, la amabilidad, como de la calidad estética de los mismos. El educador puede estimular la valoración mediante preguntas:

- ¿Por qué habéis elegido la escena que cada uno pintó?
- ¿Por qué creéis que refleja un comportamiento amable?
- ¿Es buena la amabilidad que aparece en el dibujo?
- ¿Cuál es la diferencia entre un dibujo de una conducta amable y cortés, y otra que no lo es?
- ¿Os gustaría ser como los personajes que habéis pintado?

3ª. Parte

En esta parte final el educador conjuntamente con los niños sitúa en distintos lugares del aula aquellos dibujos que en opinión del grupo de niños, mejor reflejan la amabilidad. Con el resto de los dibujos se hará un fólter al que se pondrá por fuera “La amabilidad” y que se pondrá en un estante al alcance de los niños para que cada vez que lo quieran ver, lo puedan hacer.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Al principio no supieron bien cómo actúa una persona amable para dibujar la escena.			
Lograron plasmar escenas en las que se observa una conducta amable.			
Realizaron con entusiasmo las actividades del dibujo y las relacionaron con el tema.			
Manifestaron opiniones sobre ser amables y gentiles.			

Actividad No.5 "¿Dónde están los amables?"



Resumen de la actividad:

Se trata de un juego de movimiento, en el cual los niños recorrerán un circuito dibujado en un plano que se les entrega, para hacer una acción amable según unas tarjetas preparadas por el educador previamente.

Objetivo:

- Desarrollar en los niños sentimientos de amabilidad hacia los demás.
- Reforzar la habilidad de orientarse en un plano.

Procedimientos:

- Acciones prácticas
- Explicación
- Modelación

Recursos materiales:

Plano del circuito, tarjetas con láminas con diversas situaciones que tiendan a desarrollar una conducta amable, un banco pequeño, una mesa baja, una escalerilla, tres cajas medianas, etc.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

Se le cuenta a los niños que van a realizar un juego en el que se van a encontrar situaciones para que puedan ser amables.

Para ello se les entrega un plano del área en que se va a desarrollar el juego, con un circuito dibujado, para que siguiendo las indicaciones del plano encuentren las tarjetas en las que reflejan situaciones para poder ser amables. Estas tarjetas se encuentran dentro de una caja en cada punto seleccionado.

El circuito consta de un banco, por el que hay que pasar por debajo, luego habrá que bordear una mesa baja, y por último llegarán a una escalerilla que escalarán, estos objetos estarán dibujados en el plano. Este circuito puede prepararse en el área exterior, que tendrá colocados los mismos objetos que están dibujados en el plano (banco, mesa baja, escalerilla, las cajas). Estos se distribuirán en el circuito según la distancia y dirección que se orienta en el plano.

Una vez explicado el juego, se explicarán las reglas que lo componen:

1. Los niños se guiarán por el plano para recorrer el circuito, ya que solo así podrán encontrar las cajas con las tarjetas que indican las situaciones.
2. El recorrido lo harán corriendo, pararán al encontrar el primer objeto señalado en el plano (el banco), buscan una tarjeta dentro de la caja en cuestión, y luego siguen corriendo hasta encontrar el segundo objeto, se detienen buscan la otra tarjeta, y así hasta llegar a la escalerilla donde se detendrán y buscarán una tercera tarjeta. Cuando el primer niño del equipo llegue al primer objeto cogerá una tarjeta, y seguirá corriendo, pero ya no tomará ninguna otra tarjeta en su recorrido, después irá el segundo niño y repetirá la misma operación, y así sucesivamente hasta que todos los miembros de un equipo hayan realizado la actividad, y cada niño haya cogido una tarjeta. Al final habrá tantas tarjetas en cada equipo como niños tenga. Es necesario advertir a los niños que si en la primera caja se han acabado las tarjetas cuando le toque, la tomen de la segunda caja, o de la tercera, pero nunca de las tres cajas, porque cada uno solo podrá tener una tarjeta.

Una vez encontradas las tarjetas por el equipo, los niños explicarán guiándose por el dibujo cual sería la conducta amable a seguir en ese caso particular. Será ganador el equipo que realice bien el recorrido y dé las mejores respuestas a las tarjetas.

Las tarjetas podrán ser, entre otras:

1. Escena en la que se vea una señora embarazada que sube a un autobús y hay un niño sentado junto a la ventanilla.
2. Escena en la que se ve a una anciana cargada de paquetes y un niño que viene con una sola bolsa.
3. Escena de un ciego que está parado junto a un semáforo y un niño que también va a cruzar la calle.

En las cajas podrá haber el número de tarjetas que quiera el educador, pero siempre procurando que haya una por niño del equipo.

El educador podrá crear cuantas situaciones como estime conveniente, siempre ajustándose al tema central.

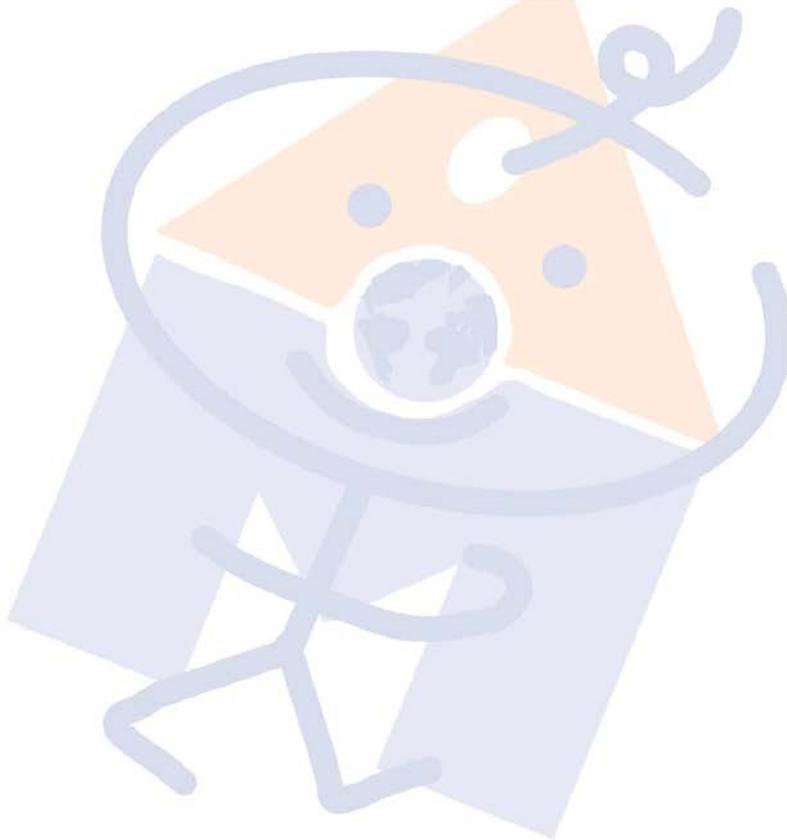
2ª Parte

En esta parte se realiza el juego, para lo cual el educador podrá dividir el grupo en dos equipos, o tantos equipos como crea conveniente.

3ª Parte

En esta parte cada equipo, de acuerdo con sus tarjetas, explica cual sería la conducta amable a seguir en cada caso. Cada solución será sometida al consenso del grupo y si se está de acuerdo se le da un punto y sino, no se le da ninguno, el educador será el juez principal. Gana el equipo que más puntos acumule.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Hicieron bien el recorrido, orientándose por el plano.			
Necesitaron ayuda para realizar el recorrido y orientarse por el plano.			
Fueron capaces de referir una solución de amabilidad a cada tarjeta.			
Tuvieron dificultades para encontrar una solución a las tarjetas.			
Necesitaron ayuda para hacer el análisis de las tarjetas.			



Actividad No. 6

Experiencia crítica para la evaluación del bloque "Jugando somos amables"



Resumen de la actividad:

La actividad consiste en un juego de roles cuyo argumento puede ser la labor en un hospital o un viaje en el autobús, en el que participarán todos los niños que lo deseen y realizarán las acciones correspondientes a cada rol, como por ejemplo, conducir el autobús, actuar como un pasajero o un vendedor ambulante, cantar con una guitarra, inspector si se trata del autobús; o auscultar, poner inyecciones, dar recetas, hacer radiografías, suministrar medicinas, tomar la presión, si se trata del hospital.

Objetivo:

- Desarrollar en los niños vivencias y emociones acerca de ser amables.
- Consolidar los comportamientos amables en acciones de la vida cotidiana.
- Hacerles comprender que la amabilidad es una cualidad presente en cualquier actividad humana.

Procedimientos:

- Juego
- Conversación

Recursos materiales:

Rincones de juego con todo lo necesario para propiciar este juego como por ejemplo, sillas, una de ellas con un timón, y demás materiales que se consideren propicios para el autobús; sillas, camilla, cortina, mesa, etc. para el hospital.

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte:

Dado que se trata de una experiencia crítica para evaluar los resultados del bloque de actividades, el educador en su conversación inicial solamente propondrá que parte del grupo juegue a un viaje en autobús, mientras que la otra juega al hospital, estimulando a desarrollar ambos argumentos, y les mostrará el área o rincón de juego donde pueden hacerlo, seguidamente les orientará a que ellos se pongan de acuerdo sobre quienes harán un juego u el otro, el rol que cada uno va a desempeñar (chofer, inspector, pasajero, vendedor ambulante, etc); y médico, enfermera, paciente, recepcionista, en el otro. La intención es que cada grupo haga un juego distinto.

Los niños por sí mismos han de seleccionar los materiales que van a utilizar, según el rol seleccionado, y armarán su rincón particular de juego.

2ª. Parte

Los juegos comenzarán y el educador no participará asumiendo un rol, sino que se limitará a pasear entre los dos grupos, registrando sus observaciones, dejará que los niños se expresen libremente, y solo intervendrá si la dinámica del juego decae, si los niños se han desviado del argumento, o para ayudar a resolver algún conflicto que ellos no puedan resolver por sí solos.

3ª. Parte

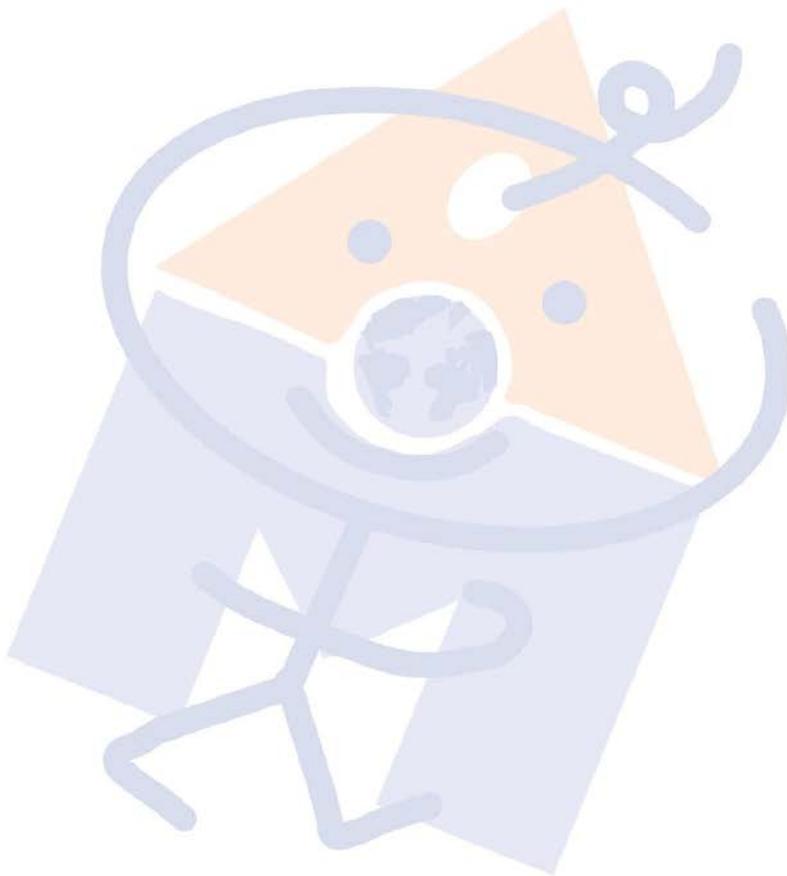
Al finalizar el juego se tendrá una conversación final para que los niños, sin ayuda del educador, evalúen cómo han jugado, si han llevado su rol hasta el final, si han realizado las acciones que le corresponden a cada rol.

Los participantes de un juego hablarán primero, y luego los del otro.

El objetivo más general del educador es que los niños analicen como se comportaron en cada juego, si realizaron o no acciones amables, si tanto en uno como en otro juego fueron corteses y gentiles, unos con otros, de modo que se en cuenta de que no importa el tipo de actividad que se haga, las acciones amables pueden ser semejantes.

Sólo en caso de que no surja espontáneamente del análisis del grupo, el educador sugerirá que analicen la relación existente cada actividad y el ser amables, gentiles y corteses en el transcurso del juego.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Fueron capaces de desempeñar acciones correspondientes con los roles asumidos.			
Manifestaron tener nociones de la relación entre las acciones amables y el juego que realizaban.			
Mostraron interés en realizar acciones relacionadas con ser amables en ambos juegos.			
Establecieron de manera apropiada en que consiste la amabilidad, la cortesía y la gentileza.			
Pudieron hacer una valoración elemental de sus comportamientos amables o no amables.			

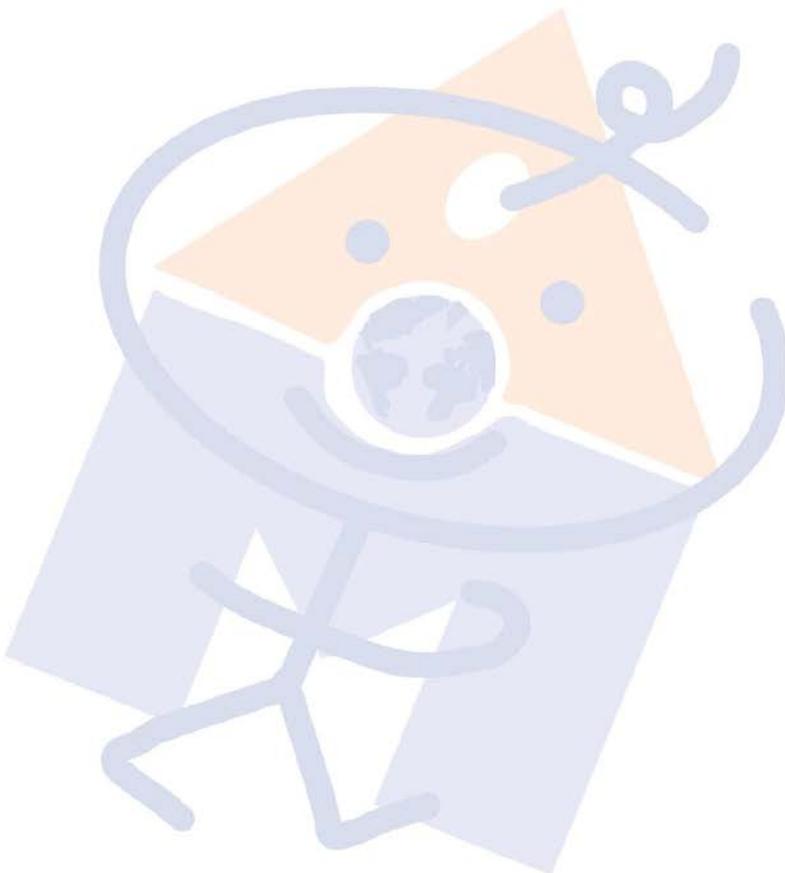


PARTICULARIDADES 1 Y 2 PRIMARIA

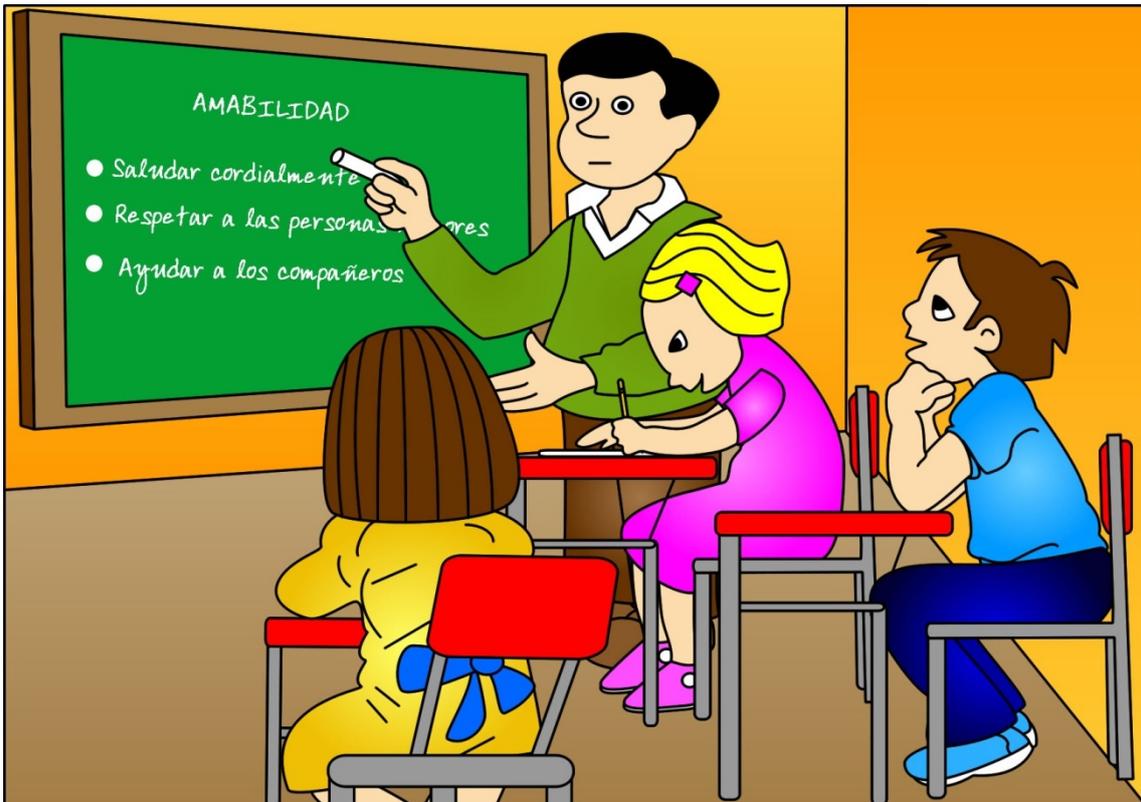
Un trato amable es un trato afable, complaciente, y afectuoso con los demás, que va más allá del simple contacto educado, como puede ser saludar o pedir permiso, es tener en cuenta a las otras personas, agradecerles su servicio, y ocuparse de los que nos rodean mediante hechos y detalles gentiles, corteses.

Los niños y niñas que inician el primer ciclo provenientes de la educación infantil ya traen algunos comportamientos amables que se les han enseñando, pero éstos son aún muy endebles, por su devenir psicológico, y aún suelen reaccionar de manera no amable ante determinados estímulos. Pero las nuevas condiciones organizativas que les impone la escuela les muestran patrones de comportamiento que son indispensables asimilar, y en el cual el ejemplo de los propios maestros es crucial.

Es por ello necesario que el maestro les muestre modelos de amabilidad con su propio comportamiento personal, y a su vez organice actividades grupales en los que los nuevos alumnos se vean presionados a asumir posturas amables, y a su análisis mediante asambleas del aula cuando existan transgresiones flagrantes del comportamiento amable.



Actividad 1



Resumen de la actividad:

La actividad pedagógica consiste en un análisis de conceptos para la conformación de un código de acciones de comportamiento amables, con vista a que los alumnos lo apliquen en el quehacer cotidiano en el aula.

Para ello se ha de realizar un intercambio verbal entre los alumnos, con vista a seleccionar dichos comportamientos, para luego que todo el grupo apruebe aquellos que se han de convertir en acciones de riguroso cumplimiento.

El hecho de que en el segundo ciclo estos alumnos han de conocer formas organizativas y procedimientos más complejos, hace apropiado el enseñarles formas simples de aquellas que serán posteriormente modos habituales de trabajo, desde su inicio a la escuela.

Es por eso que han de empezar a conocer como hacer un análisis de conceptos, y en el que todos participen en la toma de decisiones.

Objetivos:

- Que los alumnos realicen una valoración de cómo ser amables
- Reforzar la cortesía en las acciones de la vida diaria
- Enseñarles formas simples del análisis de conceptos

Procedimientos:

- Conversación
- Análisis de conceptos
- Debate
- Lúdico

Recursos materiales:

Grabadora, pizarrón, cuadernos de trabajo.

Desarrollo de la actividad

El modo principal de la actividad lo es el análisis de conceptos realizado de manera lúdica para iniciar a los alumnos en este procedimiento. Por lo tanto, solamente tendrá una parte de esta forma organizativa: el intercambio de conceptos espontáneos.

Fase de orientación:

Para la motivación de los alumnos el maestro les expresa que van a realizar un juego con el cual van a tratar de definir primero que es la amabilidad y luego elaborar un código de amabilidad para el grupo. Este tipo de forma organizativa es poco probable que haya sido trabajado previamente en la educación infantil, por lo que solamente se hará de forma muy simple.

En primer lugar cada alumno dará su criterio de lo que es la amabilidad, por muy sencilla que sea su definición. Luego han de ponerse de acuerdo en cuanto a definir este “concepto”, que no es más que plantear las cuestiones esenciales de algo, y que lo caracteriza, en este caso la amabilidad. Para ello cada alumno debe responder a una pregunta sencilla:

¿Qué es la amabilidad?

Todas las respuestas han de ser grabadas, y luego de volverlas a escuchar, el maestro, con la ayuda de los alumnos, que pueden decir las respuestas que les parezca, llegarán a un acuerdo de ese concepto. A esto es lo que se le llama hacer un análisis de conceptos, un procedimiento que habrán de utilizar mucho en su vida docente.

Al terminar esta parte y llegar a un acuerdo de que es la amabilidad, dado el hecho de que es un concepto eminentemente teórico, los alumnos pasarán a una segunda parte que consiste en elaborar un Código de la Amabilidad para el aula, en el que se propondrá por ellos los comportamientos amables que todos deben seguir y cumplir en la vida cotidiana del grupo. El maestro decidirá el número de cláusulas del Código, que nunca serán más de 10 para que puedan ser fácilmente recordadas por todos.

Fase de ejecución:

Consiste en la realización del análisis del concepto. Siguiendo un orden cada alumno dá su criterio de lo que es para sí la amabilidad, lo cual se graba, y todas las respuestas han de ser grabadas.

Luego, y con amplia libertad, se hace un debate para llegar a un criterio grupal de lo que es la amabilidad. Con la ayuda del maestro los alumnos van definiendo el concepto, que luego se somete a aprobación, y se escribe en el pizarrón.

Teniendo a la vista este concepto los alumnos pasan entonces a decir lo que consideran comportamientos amables en el aula, con vista a elaborar el Código. Pueden obtenerse opiniones tales como:

Ser amable es pedir las cosas con delicadeza.
Siempre dar las gracias cuando alguien te da algo.
Pedir permiso para coger o hacer algo.
No arrebatarse las cosas a los compañeros.
Ayudar a los demás con alegría y afecto.
No pelearse en el aula.
Ayudar al maestro a distribuir los materiales.
Decir los criterios sin agredir ni gritar.
Ser gentil los niños con las niñas.
Las niñas deben agradecer a los niños su gentileza.

Los alumnos pueden decir cosas como éstas y muchas más. Estas respuestas también serán escritas por el maestro en el pizarrón, y luego que estén todas se pasará a elegir aquellas que todos los alumnos aprueben para hacer el Código de la Amabilidad.

Una vez seleccionado y aprobado el Código por los alumnos el mismo se convierte en algo de estricto cumplimiento para todos. Como recordatorio, el Código ha de ser plasmado en un cartulina y situado en el mural u otro lugar conveniente del aula para que los alumnos lo vean bien diariamente.

Lo básico de la actividad es que la elaboración del Código sea una tarea grupal del aula y se convierta en algo a cumplir en el desarrollo de la vida escolar.

Fase de control:

El control inicial podrá ser hecho mediante preguntas personales que el maestro podrá realizar durante el análisis del concepto, para evaluar el grado en que los alumnos tienen conocimiento e interiorizado este valor. Ello le puede proveer de un diagnóstico sencillo del mismo.

El control intermedio estará dado en el seguimiento apropiado del procedimiento del análisis de conceptos por los alumnos, el cual es también un objetivo de la actividad, y en el cual el maestro puede considerar el modo de asumir la tarea, la calidad de las respuestas de cada alumno, etc.

El control final será el propio Código de Amabilidad elaborado, y el grado en el cual el mismo resulta factible de aplicar y cumplir. Esto ha de indicar un nivel de apropiación por los alumnos del concepto de la amabilidad, y cuáles de los comportamientos pueden ser evaluados de amables.

Actividad 2



Resumen de la Actividad:

Se trata de una actividad en la cual los alumnos realizan una campaña de publicidad para que toda la escuela y los padres conozcan el código de la amabilidad que ellos han creado. Esta campaña tiene el objetivo de darle publicidad al código para que el resto de la escuela y adultos conozcan de las conductas amables que ellos se han propuesto y las imiten. Los alumnos trabajarán haciendo carteles, dibujos, boletines, tarjetas con las conductas amables que contiene el código, marcadores con frases, participación en matutinos o vespertinos y actividades extracurriculares

Objetivo:

- Reforzar visualmente las nociones sobre la amabilidad
- Iniciar a los alumnos en el uso de una campaña como medio para la divulgación de una cualidad a imitar por los otros

Procedimientos:

- Conversación
- Acciones prácticas
- Acciones divulgativas
- Actividades extracurriculares
- Preguntas y respuestas

Recursos materiales:

Cartulinas, témperas, ordenador, cámaras fotográficas, rotuladores, lápices, pinceles, hojas, pegamento y otros materiales de educación plástica

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

Al iniciar la actividad el educador plantea el objetivo de la misma y motiva a los alumnos a la libre creación, apoyándose en algunas preguntas y opiniones:

De este modo les orienta dibujar escenas en las que se observe un comportamiento amable, gentil o cortés de algún personaje, luego analizarán los dibujos, y luego los colocarán en diversos lugares del salón para que ellos se acuerden siempre de ser amables.

Para esto los alumnos han de pintar letreros en carteles alusivos a lo que se plantea en el código de la amabilidad para ponerlos en diferentes lugares de la escuela, se leerán los artículos del código en los matutinos y/o vespertinos para toda la escuela y se realizarán actividades en otras escuelas de la comunidad para que otros alumnos aprendan a ser también amables y corteses.

Fase de ejecución:

Los alumnos hacen los dibujos de manera individual preferentemente, aunque puede también hacerse pequeños grupos para un dibujo colectivo. Una vez terminados todos los dibujos se ha de pasar a la confección de carteles con los contenidos del código de la amabilidad, los mismos han de tener la calidad necesaria, deben quedar limpios y bonitos, y se colocan en diferentes lugares de la escuela.

En días sucesivos se forman los equipos para hacer un artículo ilustrado sobre la amabilidad de los cuales será seleccionado uno, el mejor, para ser publicado en un boletín que se distribuye entre todos los alumnos de la escuela. El resto de los artículos serán leídos en matutinos y/o vespertinos, siempre que tengan la calidad requerida.

También se realizan actividades extracurriculares en otras escuelas de la comunidad con el objetivo de darle publicidad al código para que otros alumnos imiten estos ejemplos.

Las actividades anteriormente señaladas: dibujos, carteles, artículos, son todas valoradas por el colectivo de alumnos antes de su exposición, tanto en lo referido al contenido, la amabilidad, como de la calidad estética de los mismos.

El maestro puede estimular la valoración mediante preguntas:

¿Por qué seleccionaron esa escena que cada uno pintó?

¿Por qué creen que refleja un comportamiento amable?

¿Es buena la amabilidad que aparece en el dibujo?

¿Cuál es la diferencia entre un dibujo de una conducta amable y cortés, y otra que no lo es?

¿Quisieran ser como los personajes que han representado en los dibujos y en los artículos?

¿Los artículos reflejan con claridad la amabilidad y están bien ilustrados? ¿Por qué?

¿Por qué han puesto esa frase en el cartel?

¿Les han gustado las actividades realizadas? ¿Por qué?

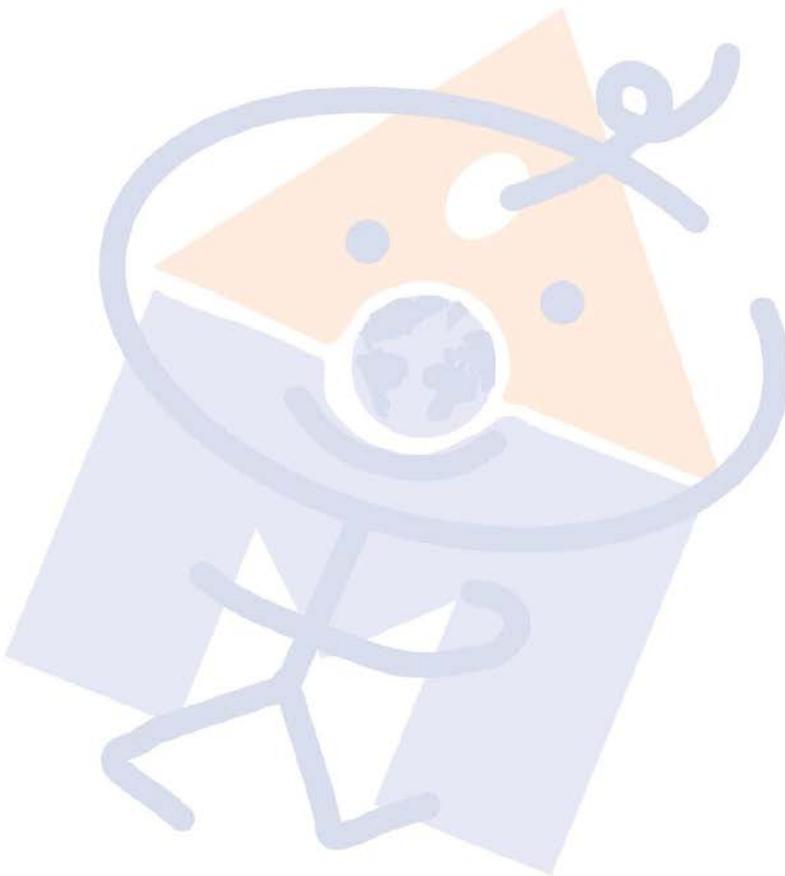
¿Los alumnos que han participado en los matutinos y/o vespertinos supieron transmitir bien el mensaje a los demás? ¿Por qué?

Fase de control:

El control inicial se basará en cómo logran plasmar en los dibujos, con suficiente comprensión del tema, escenas en las que se observa una conducta amable.

El control intermedio puede realizarse sobre cómo los alumnos realizaron con entusiasmo los artículos y los relacionaron con el tema, manifestando opiniones sobre ser amables y gentiles. También si manifestaron entusiasmo en todas las actividades realizadas.

El control final se realizará en base a la calidad referida al concepto de las respuestas dadas a las preguntas en el análisis colectivo de las actividades realizadas.



Actividad 3



Resumen de la Actividad:

Se realizará un concurso sobre “La amabilidad” en el cual se puede representar la amabilidad y las conductas amables de diversas formas, se creará un jurado que analizará los trabajos para premiarlos y se realizará una exposición con todos los trabajos.

Objetivos:

- Reafirmar en los educandos la cualidad de ser amables con los demás.
- Iniciar a los alumnos en el uso de la forma organizativa de concurso.

Procedimientos:

- Elaboración
- Acciones prácticas
- Preguntas y respuestas
- Trabajos artísticos
- Análisis grupal
- Confección de un dossier

Recursos materiales:

Papel, pinturas, láminas, cámaras fotográficas, cámaras de vídeo, pintura dactilográfica, según lo que el alumno vaya a presentar para concursar, libros de novelas o cuentos que serán regalados a los premiados, murales, mesas para la exposición.

Fase de orientación:

El maestro informará a los alumnos que se realizará un concurso sobre “La amabilidad” y que en el mismo se podrán presentar dibujos, trabajos con pintura dactilográfica, videos, fotos, láminas, artículos, situaciones, cuentos, anécdotas.

Para su realización todos los educandos tendrán que ajustarse a los requisitos siguientes:

1. Ajustarse a la temática orientada, donde no deben faltar la representación o el escrito del concepto y su repercusión en la conducta.
2. Que estéticamente tengan los requisitos de buena presentación de modo que no estén sucios ni manchados, etc.
3. Ser entregados en el plazo que se asigna.
4. Todos los trabajos serán revisados por un jurado organizado a tal efecto.
5. Si es un video procurar que tenga un visionaje claro.
6. Si es una foto que se pueda ver con claridad lo que contiene.
7. El criterio de premiación será avalado por un jurado de especialistas.

Se señala la fecha tope de presentación

Con vista a la actividad se ha de organizar el jurado con los maestros de educación artística de la escuela y algún otro especialista que el maestro pueda invitar.

Fase de ejecución:

Los alumnos organizados en un salón con los materiales necesarios realizan sus trabajos, si bien también pueden participar también alumnos de otras aulas.

En días sucesivos el jurado realizará la revisión y selección de los trabajos según los requisitos orientados. Una vez seleccionados los trabajos se hace un análisis grupal donde el jurado explica las razones por las cuales esos son los mejores trabajos. Se ha de dar un espacio para que los alumnos opinen y realicen sus preguntas

De acuerdo con lo orientado, los propios alumnos preparan el local y montan la exposición de los trabajos.

Posteriormente se hace una actividad festiva a la cual se invitan a los padres, maestros, alumnos de otros grados y a los directivos de la escuela para entregar los premios a los ganadores. Seguidamente se invita a los adultos participantes para que vean la exposición de los trabajos.

Con el resto de los trabajos los alumnos hacen un dossier el que se escribe por fuera “La amabilidad” y que es ubicado en un estante al alcance de todos para que cada vez que lo quieran ver, lo puedan hacer.

A terminar todas las actividades el maestro reunido con todos los alumnos del grupo efectúa un análisis de las actividades realizadas

En este tiempo de análisis el maestro aprovecha para reafirmar la definición de personas amables y realiza las siguientes preguntas al grupo:

¿Les gustó la actividad? ¿Por qué?

¿Qué fue lo que mas les emocionó de la actividad? ¿Por qué?

¿Creen ustedes que los trabajos presentados reflejaron la amabilidad? ¿Por qué?

¿Observaron conductas amables de los demás mientras realizaron todas las tareas?

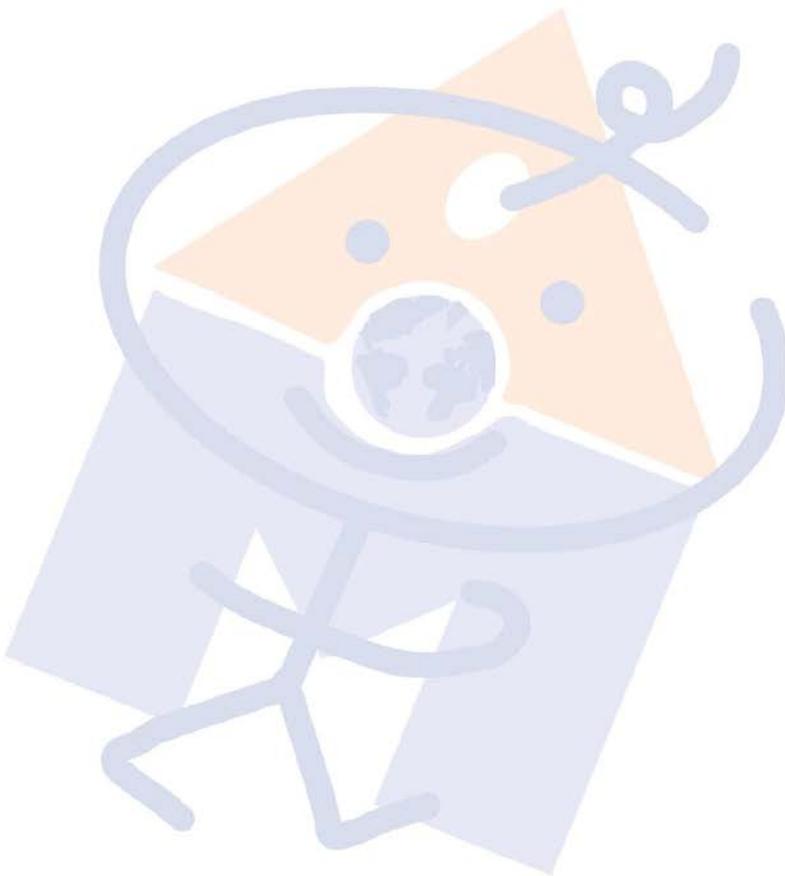
¿Cómo se podría entonces dar una definición de lo que es la amabilidad?

Fase de control:

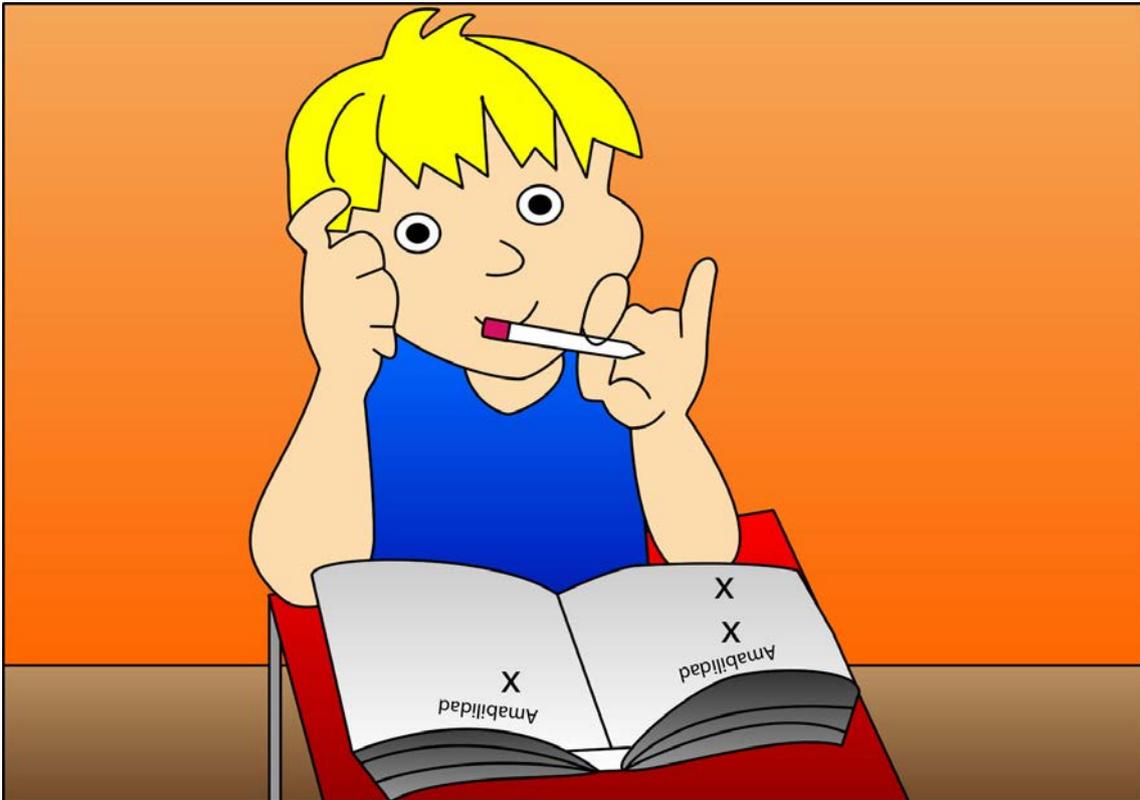
El control inicial se realizará en base al entusiasmo presentado por los alumnos para realizar los trabajos, y al grado de la participación de cada uno en el concurso.

El control intermedio se ha de efectuar tomando en cuenta la calidad de los trabajos presentados, si los alumnos supieron representar bien la cualidad estudiada y cómo se ajustaron a los requisitos propuestos.

El control final se realizará sobre las respuestas de los alumnos a las preguntas hechas en el análisis colectivo, y por todas las expresiones que tuvieron durante la realización de las actividades. El contenido del dossier puede ser un documento base para evaluar la actividad en su conjunto.



Actividad 4



Resumen de la Actividad:

La forma organizativa utilizada es una actividad pedagógica en la cual los alumnos verán una situación que representa en todos los casos cómo ser amables con los niños, ancianos, niñas, etc. La misma puede consistir en una ilustración, un vídeo, una foto o solamente la situación escrita si los alumnos ya saben leer, en tal caso debajo tendrá una serie de proposiciones que los alumnos deben marcar cuál a su criterio es la correcta, porque actuarían de ese modo. Si el material es visual el maestro hace las propuestas verbalmente.

Objetivo:

- Consolidar las nociones de personas amables
- Aprender a trabajar con protocolos
- Extraer el concepto de amabilidad de estímulos visuales

Procedimientos:

- Observación
- Análisis de protocolos e imágenes
- Preguntas y respuestas

Recursos materiales:

Fotos, imágenes e ilustraciones diversas, lápices y cuadernos de trabajo.

Desarrollo de la actividad:

Fase de orientación:

El maestro presentará a los alumnos una serie de protocolos o imágenes, en los cuales hay un grupo de proposiciones para solucionarlas y que marcarán con una cruz la que crean correcta, o responden a la pregunta del maestro. En el caso de los protocolos habrá una cláusula que diga "Otras", para contemplar alguna otra forma de proceder en ese caso, o se dice verbalmente para los alumnos que aún no dominan el lenguaje escrito.

Luego les orienta que para terminar la actividad se hará un análisis de las respuestas para llegar a conclusiones al respecto.

Fase de ejecución:

Se les presentan a los alumnos las situaciones siguientes:

1. Una figura de una anciana cruzando la calle sola y un grupo de personas a su alrededor las cuales no ayudan a la anciana. ¿Qué harías tú?:
 - a).-Hago lo mismo que todas las personas_____
 - b).-Tomo a la anciana suavemente por el brazo y la ayudo a cruzar la calle_____
 - c).-Otra:_____
2. Una mujer embarazada en una larga fila para tomar el bus, una persona que es la primera de la fila la llama para que ocupe su lugar, ¿Qué harías tú?
 - a).-Protesto pues no creo que eso sea justo_____
 - b).-Me muestro indiferente_____
 - c) -Procedo igual que la persona, la pongo a ella en el primer lugar de la fila_____
 - d).-Otra_____
3. Representación de un anciano con limitación física, que se le cae el bastón en la calle, alrededor de él hay un grupo de personas apuradas que siguen su camino sin ayudarlo. ¿Qué harías tú?
 - a).- Hago lo mismo que todas las personas_____
 - b).-Me detengo y le recojo el bastón al anciano_____
 - c).-Otra_____
4. La representación de un ciego que choca con un obstáculo y varias personas a su alrededor lo ayudan a pasar el obstáculo. ¿Qué harías tú si estuvieras apurado?
 - a).-Mira a su alrededor a ver si alguna otra persona se decide a ayudarlo_____
 - b).-Hace lo mismo que esas personas representadas en la lámina_____
 - c).-Otra_____

5. Una niña del aula al salir del colegio va con un maletín o mochila muy pesada caminando al lado tuyo. ¿Qué harías tú?
- a).-Le brindas tu ayuda____
b).-No haces nada____
c).-Otra_____
6. Sube una señora con una niña en un bus tan lleno que no tenía asientos vacíos, pero nadie le dio el suyo para que se sentara con la pequeña ¿Qué harías tú?
- a).-Me paro enseguida y le doy el asiento____
b).-Me quedó sentado igual que los demás____
c).-Otra_____

Estas ilustraciones son solo ejemplos, el maestro puede hacer tantas situaciones como estime conveniente con ilustraciones o sin ellas pero siguiendo la misma idea de demostrar la amabilidad o la falta de ella: la descortesía.

Posteriormente el maestro conjuntamente con los alumnos analiza los protocolos, caso de encontrarse alguna respuesta demostrativa de la no amabilidad, se le ayudará al alumno para que comprenda que ha sido descortés y que esta es una cualidad negativa.

De igual manera en el análisis de las respuestas el maestro observa si también algún alumno ha puesto en la categoría "Otros" alguna solución diferente, para analizarla y comprobar si es correcta o no.

El maestro para finalizar la actividad profundizará sobre las conductas amables que hacen ganar amigos y admiración de los demás.

Fase de control:

El control inicial se hará tomando en cuenta si los alumnos han entendido lo que se quiere de ellos, además se anotarán todas las expresiones que ellos hagan respecto al concepto de la amabilidad y el grado de implicación personal en tales expresiones.

El control intermedio podrá irse haciendo tomando en cuenta las diferentes respuestas dadas a los protocolos en cada situación particular, o las respuestas verbales a las imágenes.

El control final se hará tomando en cuenta, según se analicen las proposiciones, si estas están debidamente contestadas, y afirman la conducta amable del alumno o lo contrario. Es importante que el maestro valore la implicación personal de cada alumno en las respuestas.

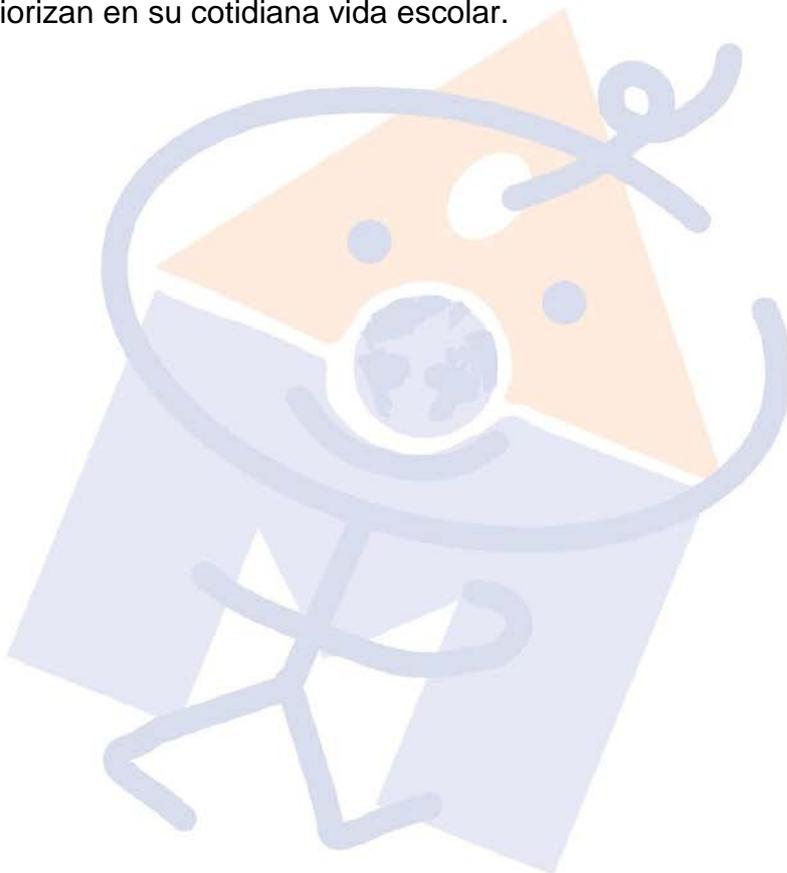
PARTICULARIDADES 3 O SUPERIOR PRIMARIA

Los alumnos del segundo ciclo se encuentran en una delicada posición psicológica que obliga al maestro a manejar bien al grupo en lo que respecta a las relaciones entre los niños y las niñas, pues se atraviesa por un período de reclusión en el sexo: los niños quieren jugar solo consigo y evaden a las niñas, y aunque estas no lo son tanto, tampoco deja de estar presente. Esto puede conducir a relaciones antagónicas entre unos y otros.

El maestro debe propiciar actividades conjuntas que involucren a ambos sexos, por lo que la formación de equipos y grupos de trabajo siempre debe tener un carácter mixto y la distribución de roles y tareas sea siempre igualitaria. Dado su mayor poder de reflexión al maestro le es posible acceder a la valoración del porqué los niños han de ser gentiles con las niñas, no solamente mediante contenidos de la educación de la sexualidad, sino también mediante aquellos que tienen que ver con el conocimiento del mundo natural y la vida social.

Los comportamientos amables individuales y grupales como pueden ser ceder el paso a un adulto mayor al subir al autobús o ayudarlo con la bolsa pesada que lleva, han de ser alabados en el aula, a la vez que se recrimine cualquier comportamiento no amable entre los alumnos, como pueden ser cualquier forma de agresividad, los modales bruscos, el tono elevado de voz, la manifestación de un vocabulario grosero, entre otros.

No obstante, y aunque sea reiterativo, nada hay tan afectivo como el propio modelo del maestro, que si es amable y gentil con sus alumnos, sus padres y otras personas que visitan el aula, les ofrece a aquellos patrones dignos de imitar, y que poco a poco interiorizan en su cotidiana vida escolar.



Actividad 1



Resumen de la Actividad:

La actividad trata de reforzar las conductas amables mediante la realización de una proyección de medios visuales que se compone de varios relatos mostrados en imágenes, en los cuales ha de ser posible interpretar lo que se observa dándole varios finales, en dependencia de que se mantenga o no una respuesta amable, y que los alumnos deben relacionar con hechos de la vida cotidiana y de sí mismos, y fundamentar a través de un debate.

Para ello se formaran varios equipos de trabajo, que darán un tipo de respuesta a lo observado, este relato será sometido a discusión en un foro de discusión y análisis, para lo cual podrán los equipos buscar la información que consideren pertinente: anécdotas, recortes de revistas y periódicos, biografías, etc. Esto persigue como conclusión del foro, tratar de definir de manera clara que es la amabilidad y los comportamientos amables. Las conclusiones del foro serán situadas en el mural del aula.

Esta actividad ha de ser preparada concienzudamente por el maestro, pues requiere que elabore varios relatos secuenciales en imágenes, que por su carácter ambiguo, puedan inducir varios finales diferentes. Un ejemplo de relato secuencial puede ser:

- Una primera imagen donde se observe un grupo de personas esperando un autobús, entre ellos un menor que parece intranquilo.
- Una segunda imagen que muestra el autobús que llega a la parada, lo que hace que la gente se agolpe.

- Una tercera imagen en que el niño aparece agarrando (o quizás también empujando) a un adulto bien mayor.
- Una cuarta imagen en la que se destaca al niño en la puerta agarrando al anciano (o quizás apartándolo de sí).
- Una imagen final del niño y el anciano en el pasillo del autobús repleto, mirándose uno al otro.

Objetivo:

- Posibilitar que los alumnos extraigan de un material visual acciones que puedan generalizar a su propia conducta.
- Reforzar el concepto de amabilidad y de comportamientos amables.
- Relacionar la expresión de amabilidad en el plano externo, con las propias vivencias internas.
- Ejercitar en la forma organizativa del Foro.

Procedimientos:

- Lúdico
- Relatos en medios visuales
- Debate
- Formas sencillas del Foro

Recursos materiales:

Relatos diversos con imágenes, una grabadora de cinta, cuadernos de trabajo.

Desarrollo de la actividad

Fase de orientación:

El maestro explica a los alumnos que se va a realizar una proyección visual saber si saben valorar lo que es la amabilidad a partir de un relato expresado en imágenes. Les expresa que estas imágenes pueden ser interpretadas de diversas maneras, dadas que han sido hechas con un carácter ambiguo, por lo que se les puede dar cualquier final que se estime conveniente.

Para la tarea han de formar equipos de trabajo de tres o cuatro alumnos que, sobre la base de la observación de las imágenes les darán un final, para lo cual han de debatir entre sí las imágenes observadas, y debatirlas, este análisis lo pueden grabar, si lo estiman conveniente. Luego de concluido el debate interno, cada equipo ha de llegar a un acuerdo y luego se preparará con vista a la realización de un foro de análisis y discusión.

El foro es una forma organizativa que puede o no tratar de manera simultánea varios temas, pero en este caso y dada la particularidad del mismo, solo ha de analizar el concepto de la amabilidad y las conductas amables.

La realización del foro implica una actividad previa extensa por parte de los equipos de alumnos, para buscar la información que necesitan, elaborar trabajos, realizar pequeños estudios de documentos respecto al tema a debatir y analizar. Estas acciones necesariamente requieren un tiempo para desarrollarlas, por lo que deben planificar esta

actividad anterior. Las conclusiones del foro serán impresas y situadas en el mural, para que todos lo puedan leer las conclusiones finales.

Los procedimientos de la actividad son:

1. Cada equipo observará las láminas en silencio sin emitir comentarios, pero podrán hacer anotaciones en su cuaderno de trabajo. El maestro pasará cada secuencia de relato de forma lenta, de modo que los alumnos puedan destacar bien lo que ven.
2. Una vez observadas las secuencias, cada equipo se reunirá aparte y discutirá los relatos secuenciales vistos, llegando a conclusiones sobre cada uno de ellos. Estas conclusiones serán escritas y entregadas al maestro.
3. Posteriormente y sobre sus propias conclusiones los equipos buscarán información anexa para fundamentar las mismas, lo cual puede tomarles varias sesiones de trabajo.

Finalmente con toda la información acopiada se ha de realizar un foro de análisis y discusión de las conclusiones de cada equipo, y serán los propios alumnos los que decidan cual equipo es el mejor de toda la actividad realizada, y que ha reflejado de la manera más clara el concepto de la amabilidad y los comportamientos amables.

Fase de ejecución:

El maestro selecciona los relatos en imágenes visuales y los va mostrando lentamente a los alumnos, que hacen anotaciones en sus cuadernos de trabajo.

Terminada esta fase, los alumnos se reúnen, hacen un debate particular entre ellos sin la presencia de los otros equipos, y llegan a sus conclusiones, que escriben y entregan al maestro, estas conclusiones las graban también para su tarea posterior.

Luego cada equipo se distribuye las acciones a realizar para acopiar la información requerida que fundamente las conclusiones a las que han arribado, mediante requisa bibliográfica en la biblioteca, pequeñas entrevistas al personal docente y los padres, recorte de periódicos y revistas, visionaje de videos, etc.

Concluida esta parte realizan el foro y exponen y debaten sus puntos de vista. Una vez hecho el foro se somete a votación las conclusiones de cada equipo para que toda el aula de conjunto elija el que considera el mejor, sobre la base de cual de estos supo valorar mejor los comportamientos y la amabilidad, que aspectos le faltó analizar, donde se equivocaron en sus juicios, atmósfera de discusión que ha de estar siempre bajo la supervisión del maestro.

Una vez seleccionado el mejor trabajo, el maestro tratará de resumir las ideas esenciales sobre la amabilidad y los comportamientos amables, a partir de lo planteado por los alumnos.

Fase de control:

Como esta es un actividad prolongada, el control será realizado por el maestro durante el curso de toda la actividad, a partir de un control inicial que estará referido a la calidad de los finales dados por los alumnos a las imágenes secuenciales, en los que ha

de evaluar si los alumnos pueden o no mantenerse dentro del tema que se les solicita, que es la amabilidad. Podrá hacer preguntas o solicitar pequeños reportes verbales o escritos para confirmar sus criterios.

Un control intermedio podrá ser el solicitar una pregunta escrita a los alumnos que reflejen el aspecto positivo de las conductas observadas y que además las relacionen con algunos comportamientos de su propia vida cotidiana.

El control final consistirá en las conclusiones que se deriven del foro, y donde el maestro evaluará tanto los que obtienen mejores resultados como los que se esforzaron por lograrlos, los cuales evaluará respecto a cada equipo de trabajo.

