



La compasión es definida como la aflicción por los males ajenos. Es un sentimiento de conmiseración y lástima que se tiene hacia quienes sufren penalidades o desgracias.

Es necesario enseñar al niño que sea sensible ante la enfermedad de sus allegados, de un amiguito, de su mascota, ante cualquier desgracia que ocurra a una persona o animal

La compasión es un valor que nos hace más humanos y sensibles ante el mal ajeno. Es condición indispensable para solidarizarse con las penurias de los países ajenos, y para cultivar una cultura de paz entre los pueblos.

Cualquier oportunidad es buena para enseñar al niño a ser compasivo, tanto en las actividades cotidianas de la vida del niño en el centro infantil como en el hogar.

Padres y educadores serán los encargados de dar con su ejemplo el primer paso hacia el aprendizaje de la compasión

Actividad No.1

“Laura, la princesa aburrida”



Resumen de la actividad:

En la primera parte habrá una conversación con los niños para conocer lo que saben sobre la compasión, después, en la segunda parte se narra el cuento “Laura, la princesa aburrida”. En la tercera parte de la actividad se le harán preguntas a los niños sobre el cuento, por último (4ta.parte) los niños dibujarán, modelarán y construirán sobre un tema sugerido: “El castillo de la princesa Laura.”

Objetivo:

- Que los niños conozcan que es la compasión y como actúan las personas compasivas.
- Reafirmar habilidades prácticas para el modelado, dibujo y construcción.

Procedimientos:

- Conversación
- Preguntas y respuestas
- Construcción
- Modelado
- Dibujo

Recursos materiales:

Arcilla o barro, lápices de colores, acuarelas, materiales para la construcción plásticos o de madera (bloques, tablas, prismas, etc.). Láminas para la narración del cuento.

Desarrollo de la actividad:**1era.Parte**

El educador comenzará realizando una exploración, mediante un diálogo sobre los conocimientos que los niños tienen de la compasión, si conocen alguna persona compasiva y pidiendo que expliquen porqué la consideran así.

2da.Parte

Con ayuda de láminas el educador narrará el cuento, que será una adaptación del cuento "Aburrimiento" de la autora Harmonie Botella:

"Laura, la princesa aburrida"

La lluvia cae sin cesar sobre el parque desolado del inmenso castillo. Los pájaros asustados se esconden debajo de los cobertizos y los cisnes blancos del estanque se refugian en una cabaña que el rey mandó construir para protegerlos.

Laura, la princesa aburrida, mira el paisaje gris que se extiende de su castillo hacia el infinito. Nada la distrae de su cansancio y de su aburrimiento. Sola, abandonada de todos, inventa juegos y amigos que no acuden para distraerle. Que largo y pesado es el día. No ocurre nada, no viene nadie para amenizarle las horas que se suceden unas detrás de otras.

Laura, cansada de estos momentos vacíos, llama a sus criadas una por una para que le sugieran alguna distracción. Más las buenas mozas, bostezando a cada instante, no tienen mejores ideas que su joven dueña. Enfurecida, Laura las despide, las castiga y les prohíbe hablar hasta que llegue la noche.

La princesita coge su espejo y mira su dulce rostro ensombrecido por el hastío. De repente, en el fondo del espejo, se enciende una luz ambarina que destella como un diamante. La joven pasa sus dedos sobre la luz que repentinamente le quema.

Será, piensa Laura, una ficción creada por el brujo del palacio que hoy también se aburre. Más la luz empieza a tener formas, contornos... y se sale del marco del espejo, vagando por la habitación con gran estruendo.

Al ruido caótico se une un fuerte perfume a fresa y frambuesas del bosque.

Laura, asustada, pide auxilio, pero ni los reyes, ni la servidumbre oyen sus gritos. La llama, presa de una risa insostenible, le pregunta lo que le ocurre, impresionándole aún más.

Laura llora y pide clemencia a esta “cosa” que le provoca tanto terror. Por fin, la llama concluye con sus risas y voces, e indica a la princesa que no piensa causarle ningún daño. Le explica que es el reflejo del propio aburrimiento. Hastiada en el fondo del espejo quería hacer algo divertido para cambiarse las ideas y de paso alegrar a la muchachita.

Todas las tensiones desaparecen y Laura decide convertirse en la amiga de la llama. Tranquila y serena, la princesita cuenta su malestar por este día lluvioso sin sorpresa y sin fin. La llama le aconseja, “pasea por los alrededores de tu castillo, ve a las aldeas, conversa con tu pueblo y verás cuánta pobreza, males y desgracias poseen las personas que te vitorean cuando te ven pasar en tu carroza de lujo.”

Y Laura fue a las aldeas y habló con la gente humilde y con los ricos y comprobó lo que la luz le dijo, y se sintió muy afligida, sintió una gran compasión por aquellas personas.

Fue entonces que comprobó que ella podía aliviar al menos un poco esas penas y desde ese día Laura se convirtió en una compasiva y bondadosa princesa, que a todos ayudaba, y nunca más se aburrió, le faltaba tiempo para atender a todas las personas que acudían a su castillo en busca siempre de la compasión de la princesa.

Laura montó un hospital en su castillo, y lo mismo curaba una herida, y daba medicinas a los enfermos, que alegraba la vida de un pobre anciano, que daba amparo a un niño abandonado.

No solo ella hacía estas cosas sino que puso a toda su servidumbre y damas de compañía a realizar acciones bondadosas. A Laura no le alcanzaba el tiempo y de esta forma el aburrimiento había desaparecido de su vida para siempre.

Laura acaba de comprender el poder de sentir compasión por los demás. En unos pocos días se había convertido de una persona holgazana y aburrida en la princesa más trabajadora y compasiva de todo el país.

3ra. Parte

El educador preguntará a los niños:

¿Es bueno el cambio que sufrió la princesa Laura? ¿Por qué?
¿Cómo era Laura al principio?

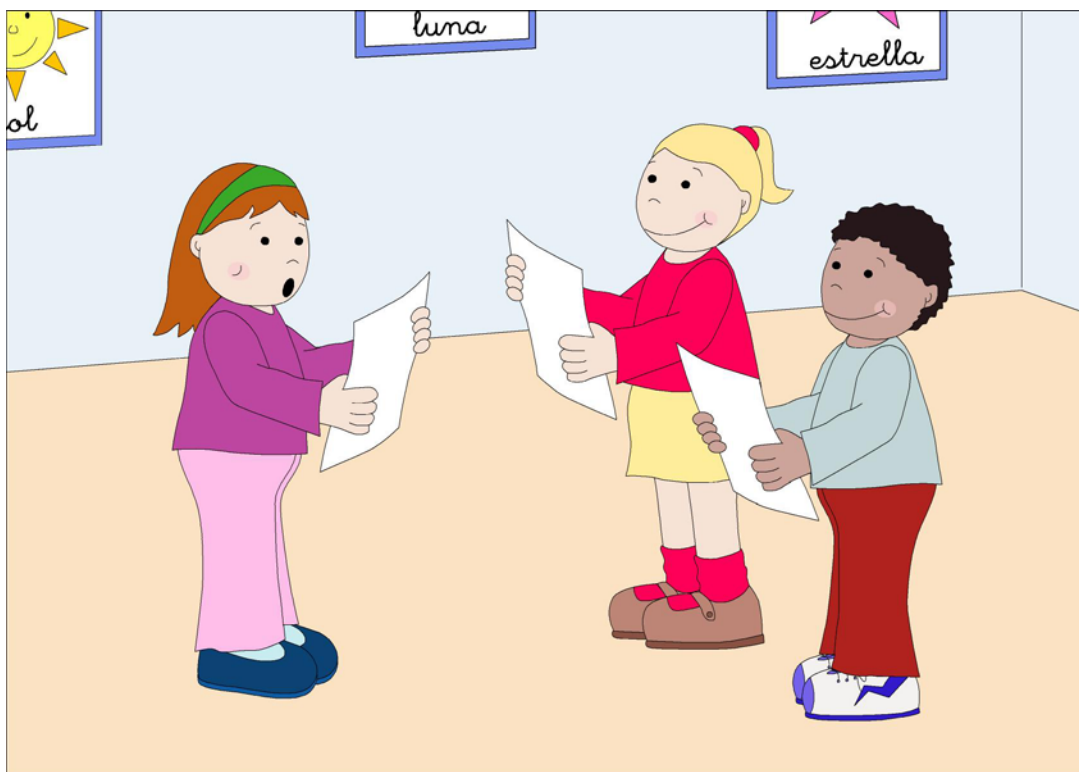
- ¿Cómo era Laura después?
- ¿Es Laura compasiva? ¿Por qué?
- ¿Cómo son las personas compasivas?
- ¿Os gustaría ser como Laura? ¿Por qué?

4ta. Parte

Se invitará a los niños a realizar dibujos, modelados y construcciones guiándose por un tema sugerido por el educador: “El castillo de la princesa Laura”.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Al principio no sabían explicar cómo actúa una persona compasiva.			
Ampliaron sus conocimientos sobre las personas compasivas.			
Realizaron con entusiasmo las actividades de construcción, modelado y dibujo.			
Manifestaron opiniones sobre el ser compasivos.			

Actividad No.2 "Completa el relato"



Resumen de la actividad:

Se trata de que los niños completen un relato y después realicen conjuntamente con el educador, una evaluación de la actividad.

Objetivo:

- Desarrollar en los niños sentimientos de compasión.
- Darles nociones sobre la compasión.

Procedimientos:

- Relato
- Conversación

Recursos materiales:

Textos de relatos diversos.

Desarrollo de la actividad:

1era. Parte

El educador explicará a los niños en qué consiste la actividad. El educador dará el inicio de una historia y los niños deben completar el relato que él les leerá.

Ejemplo de relatos:

Relato no.1

Un niño iba caminando por una calle y vio un hombre ciego caerse porque tropezó con el bordillo de la acera y entonces el niño...

Relato No.2

Estaba un anciano sentado en un banco de un parque; unos niños que jugaban fútbol lanzaron el balón que fue directo a caer en una pierna del anciano, este se estremeció de dolor y no podía caminar, fue entonces que los muchachos que jugaban...

Relato No. 3

Un niño lloraba desesperadamente porque se había perdido. ¿Quién sabe si quizás abandonado a su suerte?, fue entonces que pasó por aquel lejano paraje una señora y...

Estos son solo ejemplos, el educador podrá crear los relatos que estime conveniente, siempre que se ajusten a la temática planificada: la compasión.

2da. Parte

Los niños completarán el relato y el educador escribe las respuestas dadas por estos. Esto debe hacerse en asamblea del grupo, para que todos oigan lo que crearon los demás.

3ra. Parte

El educador leerá nuevamente los relatos para que los niños analicen cada una de las respuestas dadas para completarlos. Guiados por el educador ellos realizarán un análisis de los relatos basados en los siguientes aspectos:

- La coherencia del relato.
- Si el final que se propone es verdaderamente compasivo o no, y porqué.

El educador resumirá esta parte de la actividad y enfatizará en todas las actitudes compasivas que reflejen los relatos.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Finalizaron el relato dando una respuesta compasiva.			
Necesitaron de ayuda para finalizar el relato dando una respuesta compasiva.			
Expresaron manifestaciones de compasión fuera de la actividad de completar los relatos.			
Opinaron sobre experiencias observadas de compasión.			

Actividad No.3

“Marcos, el niño compasivo”



Resumen de la actividad:

El títere duende de la escuela les trae a los niños relatos sobre personas compasivas que el conoce, después los niños contarán sus propias anécdotas y relatos.

Objetivo:

- Estimular a los niños a sentir aflicción por el desvalido y prestarle ayuda.

Procedimientos:

- Relatos
- Conversación
- Preguntas y respuestas

Recursos materiales:

Títere “Duende de la escuela”

Desarrollo de la actividad:

1era.Parte

El duende de la escuela, se presenta y saluda a los niños: “¿Cómo estáis? Yo he venido para contaros un relato muy interesante y después me contaréis los vuestros, sobre algo que os ha sucedido, o a algún familiar vuestro o un vecino, o un personaje de cuentos o películas que hayáis leído o visto, y que expresen compasión por algo o por alguien, en fin que sean personas compasivas.

Este es mi relato, dice el títere:

Un día venía Marcos de la escuela con su abuelita, ellos siempre atravesaban un pequeño bosquecito de pinos, y Marcos iba corriendo, saltando y cantando, pero ¡Que gran sorpresa se llevó esa tarde! cuando vio un pequeño gatito, un gatito que casi no sabía maullar, y estaba abandonado en el camino entre unas ramas.

“Abuela corre”, dijo Marcos, “mira lo que hay aquí ¡pobrecito!, no podemos dejarlo aquí abandonado”.

“Pero Marcos”, replicó su abuela, “tú sabes que tu mamá no quiere animales en tu casa porque es pequeña y no tiene patio para tenerlos.”

“Ay abuelita”, dijo Marcos muy afligido al ver al gatito abandonado, “no podemos dejarlo aquí, pobrecito. Abuela, yo lo recojo y luego convengo a mi mamá de que me lo deje tener en la casa.”

Cuando llegó del trabajo la madre de Marcos vio al gatito y se enfadó, pero éste, con lágrimas en los ojos rogó a su mamita que se lo dejara tener. La madre, al ver que el hijo lo cuidaba con tanto esmero, le daba leche en biberón, lo aceptó, y le arregló una cajita para que durmiera.

Y como resultó ser una gatita le pusieron Raquel, desde entonces ella vivió como una reina en aquella casa, y Marcos siempre que llegaba de la escuela le daba comida y mucho cariño.

El títere preguntará:

¿Os gustó mi relato?

¿Creéis qué Marcos actuó correctamente?

¿Qué hubiérais hecho si encontráseis a Raquel tan pequeñita e indefensa y abandonada?

¿ Creéis que quién abandonó a Raquel es una persona compasiva?

¿Es Marcos un niño compasivo? ¿Por qué?

2da.Parte

Los niños harán sus propios relatos, basados en hechos reales o creados por ellos. El duendecito conversará con ellos en una reunión de todo el grupo, sobre los relatos que hicieron.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Supieron contar un relato de forma coherente y ajustado a la temática planteada.			
Necesitaron ayuda para contar el relato que se les pidió.			
Los relatos reflejaron aflicción e intención de ayuda a la persona o animalito en desgracia.			
Expresaron ideas de acoger a animalitos indefensos.			

Actividad No.4

“El duende observa a los niños”



Resumen de la actividad:

El títere “Duende de la escuela”, que ya es un personaje conocido por los niños en otras actividades, les propone estar una semana con ellos observando su conducta y les promete que aquellos que sean compasivos, con un animalito, con una persona, etc., recibirán una pequeña recompensa.

Objetivo:

- Estimular a los niños a que sientan compasión por personas o animalitos en desgracia.

Procedimientos:

- Observación
- Conversación

Recursos materiales:

El mismo títere de otras actividades.

Desarrollo de la actividad:

1era. Parte

El títere se presenta y dice a los niños: “De nuevo estoy aquí, ahora os traigo una buena proposición”.

“Yo voy a permanecer esta semana con vosotros en el aula y en sus casas, os observaré y tendré en cuenta si habéis sido compasivos con alguna persona o con algún animalito, si habéis ayudado al desvalido y al cabo de la semana premiaré a los niños que hayan sido compasivos.”

Para la ejecución de esta parte de la actividad el educador pedirá información a los padres sobre cómo han actuado sus niños antes situaciones de desgracia de algún animalito, o persona, etc.

El duende explica a los niños que la semana que él va a permanecer en la escuela infantil, aunque ellos no lo vean él estará observándolos en sus casas, por lo tanto verá si ellos han sentido compasión por alguien y se han ayudado al desvalido, al finalizar la semana el día viernes, hará un recuento de lo visto en el centro infantil o en el hogar y premiará a los niños que han sido compasivos.

2da. Parte

Se relatarán las acciones realizadas por los niños, los cuales serán estimulados por el títere como niños compasivos y son nombrados: “Los niños más compasivos de la escuela” y se les entregarán flores y un diploma.

Actividad No.5 "Ordena las láminas"



Resumen de la actividad:

Se trata de un juego didáctico, en el cual se presenta a los niños un grupo de láminas para que las ordenen según la sucesión de hechos que en las mismas se representan.

Estas láminas han de estar confeccionadas de tal forma que los hechos que se representan pueden tener dos finales: uno representa una forma compasiva de actuación (Láminas 1, 2, 3, 4, 5, y 6) y el otro no (láminas 1, 2, 3,) los niños seleccionarán el que ellos deseen y sobre la base de este ordenamiento crearán posteriormente un relato.

Objetivos:

- Enseñar a los niños a proceder compasivamente, ante un desvalido.
- Reafirmar la habilidad de seriación.

Procedimientos:

- Observación
- Preguntas y respuestas
- Relatos

Recursos materiales:

Un juego de láminas con las representaciones siguientes:

- 1.-Un niño paseando por la calle.
- 2.-Un conejito atropellado por un coche.
- 3.-El niño sigue de largo haciendo caso omiso al conejito.
- 4.-El niño con cara afligida frente al conejito.
- 5.-El niño recoge al conejito.
- 6.-El niño auxiliando al conejito.

Desarrollo de la actividad:**1era. Parte**

El educador explicará a los niños que se trata de un juego en el que deben ordenar las láminas y construir después un relato. Les dice que pueden sobrar tres láminas, según el final que escojan.

Ganarán el juego los niños que:

1. Ordenen bien las láminas
2. Realicen un relato coherente según el contenido de las láminas y según su orden.

2da. Parte

Los niños ordenarán las láminas y contarán su relato. El educador ayudará al que lo necesite de forma que pueda construirlo.

Si algunos niños hacen un relato coherente y lógico, pero no se ajustan al tema de la compasión, se les acepta; pero el educador deberá llevarlos a enriquecerlo con este contenido.

VALORACIÓN CRITERIAL			
Conducta observada	SI	NO	Comentarios
Ordenaron debidamente las láminas.			
Necesitaron ayuda para ordenar correctamente las láminas.			
Realizaron un relato con ajuste al tema y de forma coherente.			
Necesitaron ayuda para realizar el relato de forma coherente y con ajuste al tema.			
En sus relatos reflejaron sentimientos compasivos.			

Actividad No. 6

Experiencia crítica para la evaluación del bloque "Juguemos"



Resumen de la actividad:

Se trata de un juego de movimiento, en el que los niños recorrerán un circuito dibujado en un plano para encontrar una gatita perdida.

Objetivo:

- Desarrollar en los niños sentimientos de compasión por los animales.
- Enseñar a los niños a orientarse según un plano.
- Reafirmar habilidades motrices como: la carrera y las cucillas.

Procedimientos:

- Acciones prácticas
- Explicación
- Modelado (Uso de un modelo gráfico)

Recursos materiales:

Tarjetas con el plano del circuito, una lámina de un gatito o un gatito de peluche que represente a Raquel, un banco pequeño, una plantita, un pequeño matorral hecho con ramas.

Desarrollo de la actividad:**1era. Parte**

Se le cuenta a los niños que el niño Marcos, (el niño del cuento que narró el “Duende de la escuela”) está muy triste y llora desconsoladamente porque se le ha perdido Raquel, su gatita.

El duende se dirige a los niños; “¿Creéis que podemos ayudarlo a encontrar a su gatita, y calmar el sufrimiento de Marcos”?

“Para ello os voy a entregar este dibujo (el plano), si seguís los pasos que aquí se dan seguro que encontraréis a la gatita Raquel.”

“Primero debéis pasar por un banco, después por esta plantita, y por último llegaréis a este matorral, allí dentro estará Raquel. Estos objetos estarán dibujados en el plano.”

Se prepara un circuito en el área exterior, que tendrá colocados los mismos objetos dibujados en el plano (banco, plantita, y matorral). Estos estarán distribuidos 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 a Raquel.
- 2.-El recorrido lo harán corriendo, pararán al encontrar el primer objeto señalado en el plano (el banco), hacen una cuclilla y luego siguen corriendo hasta encontrar el segundo objeto, se detienen para hacer otra cuclilla, y así hasta llegar al matorral donde se detendrán y buscarán a la gatita.
- 3.-Serán ganadores los niños que realicen bien el recorrido y encuentren a Raquel.

2da. Parte

En esta parte de la actividad el educador podrá dividir el grupo a la mitad, una mitad lo hace en una oportunidad y la otra en otro momento.

Los niños realizarán el recorrido del circuito y encontrarán a Raquel, cuando el primer niño la encuentre, se volverá a poner la gatita de peluche dentro del

matorral; después realizará el recorrido el segundo niño, y así sucesivamente hasta que todos hayan realizado la actividad.

Si el educador decide dividir el grupo a la mitad, y hacer la actividad en dos momentos, es recomendable que en la siguiente oportunidad varíe el circuito y el plano.

3era. Parte

Serán estimulados los niños ganadores con tarjetas y marcadores que tengan dibujada a la gatita Raquel.

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.			
Se alegraron mucho al encontrar la gatita.			
Realizaron bien todos los movimientos.			
Necesitaron ayuda para realizar los movimientos.			
Les gustaba más brindar ayuda que hacer los movimientos en sí.			
Dieron ideas para ayudar a la gatita Raquel.			