

PROGRAMA
DE COMPETENCIA SOCIAL

DE CIDE TÚ II

PRIMARIA

TERCER CICLO

Autores:
Manuel Segura Morales
Margarita Arcas Cuenca
Ilustraciones:
José Carlos Pérez Díaz

DECIDE TÚ II

ÍNDICE

<i>JUSTIFICACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA</i>	1
1. ATENCIÓN.....	7
El gato copión. Seguir instrucciones.	
2. AUTOINSTRUCCIONES. PREGUNTAS MÁGICAS	11
Qué tengo que hacer. De cuántas maneras puedo hacerlo. Cuál es la mejor. Qué tal lo hice .	
3. MÁS ALTERNATIVAS	19
4. SABER VER LOS DETALLES	23
Atención visual con preguntas mágicas.	
5. MÁS ATENCIÓN	33
Encontrar los iguales. Dar palmada en palabra clave.	
6. INTELIGENCIA EMOCIONAL	45
Identificar emociones. Juegos de emociones: representar; emociones y situaciones; el dominó de emociones.	
7. CAUSAS DE LAS EMOCIONES.	67
Las emociones tienen causas. Representar y adivinar. Pensar en voz alta sin hablar.	
8. DEFINIR, BUSCAR ALTERNATIVAS, EMPATÍA	77
Sigue causalidad emocional. Dar palmada, pero más difícil.	
9. BUSCAR EXPLICACIONES. CONTROLARSE	87
¿Por qué? porque... Simón dice.	
10. PROBLEMAS INTERPERSONALES	91
11. RELACIONES Y ADIVINANZAS	93
Palabra que no corresponde. Resolver conflictos. Círculo, cuadrado y triángulo de colores. Adivinanzas.	

12. PREVER CONSECUENCIAS	105
¿Qué pasaría si...?	
13. PIENSA ANTES	117
Pensamiento consecuencial en las relaciones con otros.	
14. SOLUCIONAR PROBLEMAS. DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	119
15. EJERCICIOS AUDITIVOS. MÁS PREVER CONSECUENCIAS	123
16. SEGURIDAD	127
17. JUSTICIA	135
18. LO AGRADABLE	143
19. EFICACIA	151
20. DECIDE TÚ Y DECIDE BIEN	159
Solución de problemas con los tres criterios. Láminas de criterios.	
<i>APÉNDICE AL PROGRAMA “DECIDE TÚ”</i>	<i>169</i>
Recomendaciones para implantar el programa.	
Utilización de historietas cómicas.	
Entrenamiento en habilidades sociales: hacer un elogio; pedir un favor;	
presentar una queja; decir que no; responder al fracaso; disculparse; ponerse	
de acuerdo.	
<i>BIBLIOGRAFÍA</i>	<i>180</i>

Nota. La teoría de estas lecciones coincide con las del volumen I; pero las actividades de este segundo volumen son más complejas y se añade un criterio más en un capítulo más.

JUSTIFICACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA "DECIDE TÚ"

Decide tú es un programa para los cursos de Primaria, dirigido a la solución de problemas, por medio del desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas. El programa ha demostrado una gran eficacia, no sólo para niños y niñas agresivos, sino también para cualquier niño o niña que tienda a responder o actuar sin pensarlo suficientemente, o que no sepa resolver sus problemas adecuadamente.

Un concepto fundamental para entender el soporte teórico de este Programa es el de "mediación verbal". Se llama mediación verbal al uso del lenguaje como un regulador interno del pensamiento racional y lógico. El uso de la mediación verbal se desarrolla, normalmente, entre los cinco y los siete años de edad y es lo que diferencia los procesos "humanos" de pensamiento, de los procesos propios de animales inferiores o de niños pequeños; es decir, se pasa de procesar la información "asociativamente", a hacerlo "cognitivamente".

De acuerdo con los trabajos clásicos de Luria y Vygotsky, se pueden resumir así las etapas del desarrollo de la función inhibidora del lenguaje:

- En el primer año, el lenguaje tiene una función social e instrumental, pero no tiene función inhibidora;
- el segundo año señala el comienzo de la respuesta infantil a las órdenes inhibitoras de los padres y madres (pero no a las suyas propias);
- en los años preescolares, se empieza a regular la propia conducta dándose órdenes en voz alta, pero no se hace caso de las dadas en silencio (ni tampoco, en forma de murmullo);
- entre los 5 y los 7 años, la mayoría de los niños y niñas aprenden a inhibir y regular su conducta por medio de una actividad verbal interior, silenciosa, que cada vez se hará más automática en la edad adulta.

A partir de los años 70, los trabajos de Jensen y los de Achenbach han demostrado que el retraso escolar del alumnado de clase cultural baja, se debe, precisamente, a no saber usar espontáneamente la mediación verbal y a que, por consiguiente, no usan el razonamiento, sino la asociación libre, para responder.

Igualmente Copeland señaló diferencias semejantes entre niños hiperactivos y no hiperactivos: estos últimos usan por igual toda clase de lenguaje interior, mientras que los hiperactivos usan más el exterior y además usan más exclamaciones

y más descripciones del ambiente, pero usan menos el lenguaje para hacer planes y para autorregularse. Es decir, que hay diferencias claras en el uso del lenguaje, interior y exterior, entre niños y niñas con hiperactividad y sin ella.

Esos estudios y los de B.W. Camp dejaron claras, hace ya años, las dos conclusiones siguientes:

1. Un desarrollo adecuado de la mediación verbal facilita la internalización de la función inhibidora del lenguaje, que sirve para bloquear las reacciones impulsivo-asociativas, tanto en el campo cognitivo como en el social.
2. La mediación verbal sirve, igualmente, para facilitar el aprendizaje, la solución de problemas y la previsión de consecuencias.

Una vez alcanzadas esas conclusiones, era lógico esperar que empezarían a idearse programas para desarrollar correctamente la mediación verbal. Así lo hizo Meichenbaum, que ya venía trabajando en ese campo, desde que había publicado en colaboración con Goodman, un estudio ya clásico sobre la mediación verbal y la impulsividad. El programa de Meichenbaum, dirigido a que los niños y niñas se hablaran a sí mismos mientras intentaban resolver problemas impersonales, consiguió un notable aumento en su rendimiento escolar. Pero, como era de esperar, no mejoró sensiblemente la conducta de los alumnos en sus relaciones sociales. En cambio, el programa de Spivack y Shure estaba dirigido a conseguir que verbalizaran planes, soluciones y consecuencias referentes a problemas sociales, es decir interpersonales. Explicamos esto con más detenimiento.

Es sabido que unas personas son muy buenas para matemáticas y muy deficientes para todo lo artístico; otras son magníficas para idiomas y muy malas en ciencias naturales. Y otras triunfan en la investigación científica, pero son insoportables en su casa y para sus amigos. Gardner explica esa diversidad con su teoría de las siete inteligencias y Goleman con su atractivo concepto de "inteligencia emocional". Ambos autores coinciden en la importancia absolutamente primordial de la inteligencia interpersonal y la necesidad de desarrollarla.

Spivack y Shure han tenido el mérito de identificar los pensamientos, o habilidades cognitivas necesarias para poder solucionar problemas interpersonales. Quienes no tengan esos pensamientos, se relacionarán mal con los demás, serán personas egocéntricas y agresivas, crearán muchos problemas. Investigaciones posteriores, por el profesor Ross, de Canadá, y otros, han demostrado que esos pensamientos faltan a los delincuentes y a muchos drogadictos. Igualmente faltan, o están muy atrofiados, en personas que causan problemas constantes de convivencia. Esto es una luz nueva: resultaría que el problema no está en la voluntad ("ser malo"), sino en el entendimiento ("no ver otra cosa"). Es una noticia llena de esperanza, porque esos pensamientos se pueden enseñar.

Pero ¿cuáles son esos pensamientos necesarios para la relación interpersonal? Son cinco: pensamiento causal, alternativo, consecuencial, de perspectiva y medios-fin.

- **El pensamiento causal:** es la capacidad de determinar dónde está el problema. Es la capacidad de formular el problema. Es la habilidad de diagnosticar

correctamente los problemas interpersonales. Los que no tienen este pensamiento, suelen atribuir sus problemas a los otros ("es que el maestro o la maestra la ha tomado conmigo", "es que mi mujer me hace la vida imposible") o a la mala suerte.

- **El pensamiento alternativo:** es la capacidad de generar el mayor número posible de soluciones, una vez que está formulado el problema: "podríamos pedir un préstamo, o gastar menos, o vender algo, o hacer algún trabajo extra, ¡o robar!", etc. Quien no tiene este pensamiento, no sabe por dónde tirar y suele buscar una salida violenta. Antonio Machado decía que de cada diez cabezas españolas, una piensa y nueve embisten. Quienes embisten son los que no tienen pensamiento alternativo. Este pensamiento alternativo es también necesario para ejercitar bien el pensamiento causal.

- **El pensamiento consecuencial:** es la capacidad de prever las consecuencias de actos y dichos, propios y ajenos. Decía Hegel que la madurez humana consiste en prever las consecuencias de nuestros actos y asumirlas.

- **El pensamiento de perspectiva:** es la capacidad de ponerse en el lugar de otro, de salir del egocentrismo. Las personas agresivas tienen mucha dificultad en ponerse en el lugar de otro (recuérdese por ejemplo a los violadores). Pero a todos nos cuesta; es lo que más cuesta.

- **El pensamiento medios-fin:** es la capacidad de tener objetivos y saber seleccionar los mejores medios para conseguirlos. Quien no tiene objetivos, procede a bandazos; quien no sabe elegir los medios para conseguir esos objetivos, se amarga.

El éxito espectacular del programa de Spivack y Shure tanto con niños normales, como con los agresivos y predelinquentes, sugirió a los profesionales la conveniencia de unir el enfoque impersonal de Meichebaum con el interpersonal de Spivack y Shure. Ese fue el origen, por ejemplo, del programa "Piensa en voz alta", de Camp y Bash y de otros, diseñados por De Bono, por R. Ross, por V. Garrido Genovés, etc.

Todo nuestro programa se moverá en el campo de la solución de problemas, impersonales e interpersonales: ésta será su primera característica. La segunda, igualmente importante, será el entrenamiento en habilidades cognitivas, principalmente por medio de un modelado continuo por parte del profesorado. Los estudios de Glueck y de Lefkowitz habían distinguido tres posibilidades: que los padres y madres sean afectuosos y verbalizadores de sus intenciones; que sean afectuosos y no verbalizadores; que no sean afectuosos. Si son afectuosos y verbalizadores, la verbalización que hagan de sus intenciones y expectativas ofrece a sus hijos e hijas un modelo cognitivo excelente, para desarrollar el control verbal interno. Si son afectuosos, pero no verbalizan sus normas de disciplina, los hijos e hijas, aunque tengan una actitud receptiva hacia esos valores, no estarán bien socializados. Finalmente, si no son afectuosos, importa poco que verbalicen o no sus valores: los hijos e hijas se sienten rechazados y tendrán serios problemas en el desarrollo del control interno.

En cuanto a modelos cognitivos presentados por otras personas adultas, las conclusiones no son todavía tan claras como cuando se trata de los progenitores. Ya Bandura y Walters habían sugerido que los modelos adultos sustitutos de los padres eran menos eficaces para desarrollar el control interno, al ser más débiles los lazos afectivos con ellos. Pero el mismo Bandura defendió el valor del modelado en la terapia de conducta y Friedrich y Stein demostraron que alumnos de preescolar sometidos a un programa de 9 semanas, que incluía modelado de conducta y verbalización, consiguieron mejoras importantes en conducta prosocial, en concreto en perseverancia en el trabajo, obediencia a las reglas y capacidad de raciocinio.

El programa "Decide tú" pretende, pues, entrenar al alumnado para saber buscar soluciones adecuadas a sus problemas, sobre todo a los problemas interpersonales, es decir, con otros niños, y niñas con sus padres y madres, con adultos. Existen dos versiones del programa: "Decide tú I" para 2º, 3º ó 4º de Primaria, "Decide tú II" para 5º ó 6º de Primaria. Las dos versiones son completas en sí mismas: se puede empezar por la que corresponda, aunque no se haya trabajado la anterior. Además, no son idénticas, de modo que quien haga las dos no tendrá la sensación de estar practicando los mismos ejercicios, aunque en el fondo esté desarrollando siempre sus habilidades cognitivas y sociales.

La experiencia de aplicación del programa durante varios años, confirma sus excelentes resultados, en la prevención de problemas sociales (delincuencia, droga, agresividad) y como potenciador de las relaciones humanas del alumnado.

De la habilidad de cada educador o educadora y, sobre todo, de su entusiasmo, dependerá el sacar el mayor partido y los mejores resultados de este programa que ponemos, con gran ilusión, en las manos de todos los profesores preocupados por educar.

Nota sobre la valoración del Programa

La evaluación del programa norteamericano “Think Aloud” de Camp y Bash (tenido en cuenta al elaborar el programa “Decide tú”) se encuentra en los cap. 6, 7 y 8 del “Think Aloud” y en Wahlen y Henker “Niños hiperactivos: la ecología social de identificación y tratamiento”, New York Academic Press. En esa evaluación se mide el progreso en atención auditiva, necesidad de logro, control de la hiperactividad, concentración en el trabajo, amabilidad contra hostilidad, y se exponen los resultados de medidas estándar de lectura, matemáticas, fonética, lenguaje relevante, lenguaje interno y solución de problemas. Prácticamente en todas las variables, los resultados obtenidos con el programa fueron muy superiores respecto al pre-test y fueron mejores y más duraderos que con otros programas.

Una valoración de ese mismo programa, adaptado a niños pequeños y dirigido a la prevención de la conducta antisocial, puede verse en la tesis doctoral presentada por M^a Dolores Martínez Francés en 1993 en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Valencia, con el título *La intervención educativa para la prevención de la conducta antisocial en la escuela*. La autora llevó a cabo nuestro programa de Competencia Social (habilidades cognitivas por medio del programa *Decide tú* para niños pequeños y habilidades sociales y discusión de dilemas morales). Para evaluar los resultados utilizó el MEPS (solución de problemas, de Platt y Spivack), COPE (competencia autopercebida, de Harter), BAS 1 (socialización, de Silva y Martorell), WISC (escala de inteligencia de Weschler, adaptada a niños) y utilizó un jurado independiente para evaluar las habilidades sociales. A los nueve meses, acabado el programa, el post-test demostró que el grupo experimental había mejorado en todos los sub-tests del WISC, en el liderazgo adaptativo, en la empatía, en la conducta escolar global, en la habilidad medios-fin y en el rendimiento escolar general.

Exactamente nuestro mismo programa, pero realizado con niños sordos, ha sido descrito y evaluado en la tesis doctoral de la profesora María J. Suárez Rodríguez, presentada en la Universidad de Laguna en 1997 con el título “Las habilidades sociales en niños sordos profundos”. Después de un detenido análisis (p.406-430) de la mejora conseguida después del programa en las diferentes habilidades sociales, Suárez concluye (p.431-436) que los alumnos sordos mejoraron significativamente en ajuste emocional y autoimagen, en solución de problemas interpersonales, en prever consecuencias, en resistir presiones de grupo y en no desmoronarse ante el fracaso.

Las valoraciones escritas por los profesores que realizaron el programa con sus alumnos y alumnas, coinciden en señalar los resultados altamente positivos conseguidos. Para cuantificar y valorar esos resultados, se está elaborando actualmente una tesis doctoral en el Departamento de Psicología Educativa de la Universidad de La Laguna.

LECCIÓN 1

Atención

INTRODUCCIÓN

El programa "Decide tú" empieza enseñando el juego del gato copión, para centrar la atención en los dos aspectos del modelado cognitivo: lenguaje y acciones. El gato copión es un juego muy útil para todo el curso, pero debe irse reduciendo poco a poco, a medida que el alumnado demuestre que es capaz de mantener su atención en el modelado del profesor o profesora. Sin embargo el juego puede ser introducido de nuevo, cuando se trata de una tarea especialmente difícil, o simplemente para volver a captar la atención de un niño o niña distraído.

Las primeras veces que uses esta técnica del gato copión es posible que los alumnos y alumnas repitan solamente el final de tus frases o que sólo hagan ruido con la boca, pero sin decir las palabras dichas por ti. Eso indica que tus frases son demasiado largas.

La señal de "se acabó de copiar" usada en el juego del gato copión es la misma que suelen usar algunos árbitros deportivos: los brazos cruzados en X, paralelos al suelo, se descruzan con fuerza y rapidez.

En esta lección se incluyen otras dos tareas: "seguir instrucciones", para reforzar la atención y obediencia de los alumnos y alumnas, y la de "colorear", que es una tarea fácil y relajante, que despierta la creatividad, ya que podrán colorear según su gusto personal.

OBJETIVOS

- Imitar correctamente al menos el 75% de las frases del profesor o profesora, en el juego del gato copión y ejecutar al menos dos de cada tres órdenes o instrucciones que reciban.

MATERIALES

- Dibujos sencillos para colorear.
- Una tarjeta roja y una verde para cada niño o niña.
- Un calendario del año en curso.
- Una lista con al menos 10 series de 3 instrucciones cada serie.

Introducción al gato copión

Desde ahora en adelante, encontrarás ejemplos de cómo formular el contenido de cada lección. No tienes que usar esos ejemplos al pie de la letra, ni mucho menos. Cuando se trata del juego del gato copión, tus posibles frases irán separadas por barras verticales (/), para recordarte que debes hacer un alto con frecuencia y facilitar así que los niños y las niñas te imiten.

PUEDES DECIR POR EJEMPLO:

¿Quién sabe el juego del gato copión? Pues quien lo sepa que lo explique a los demás... Eso es, tenéis que decir lo que yo diga y hacer (levanta el dedo) lo que yo haga. Para terminar el juego yo haré esta señal (cruza y descruza los brazos rápidamente).

Empezamos la clase de Educación Física / y primero nos ponemos la ropa de deporte, / nos atamos bien los tenis, / damos unos saltos de calentamiento / y empezamos: / levantamos y estiramos los brazos, / flexionamos las piernas, / saltamos a la cuerda, / lanzamos la pelota y tiramos al aro de baloncesto, / nos enfadamos por haber fallado / y nos alegramos si acertamos.

(Así puedes seguir todo el tiempo que quieras, hasta que veas que te entienden y te copian bien. Al final, haz las señal X de acabar).

A continuación, puedes pedir a los alumnos que ellos escriban una historieta corta, divida en frase por una raya (/). Luego, permites que dos o tres de ellos practiquen esa historia con toda la clase, como si ellos fueran el profesor que juega al gato copión con sus alumnos.

Seguir instrucciones

Ahora vamos a jugar a otro juego, que se llama "Seguir instrucciones". Yo le digo a uno que haga algo y él o ella me escucha con atención y lo hace. Daré a cada uno tres instrucciones y todos los demás haréis de árbitros, es decir, juzgaréis si las realiza bien o no. Para eso os repartiré una tarjeta verde y otra roja, para que levantéis la 1ª si lo hizo bien y la 2ª si lo hizo mal.

Las instrucciones que siguen las tienes que dar de tres en tres y sin gesticular. Puedes añadir todas las que quieras, de modo que haya tres para cada niño o niña. No importa que repitas alguna vez las mismas instrucciones a distintas personas. No es necesario que lo hagas con toda la clase: es suficiente con que actúen ocho o diez y los demás los evalúen con las tarjetas.

Lista de instrucciones posibles

- *Vete a la pizarra, escribe el año en que naciste y divídelo por dos.*
- *Mira el calendario, coge una tiza y escribe con cifras la fecha de hoy (día, mes y año).*
- *Escucha estos tres nombres (por ejemplo: mesa, bicicleta balón), repítelos en el mismo orden y repítelos al revés.*
- *Busca a alguien que tenga reloj, pregúntale la hora y dibuja el reloj en la pizarra con esa hora.*
- *Mira la hora dibujada en la pizarra, calcula cuánto falta para la clase siguiente y dilo en voz alta.*
- *Ponte de frente a tus compañeros, dime qué brazo tienes que levantar para que, jugando al espejo, ellos levanten el derecho y levántalo.*
- *Abre el libro por la página veinte, ábrelo ahora por la página cuarenta y cuatro y dime cuántas páginas y cuántas hojas hay de diferencia.*
- *Vete a la mesa de la maestra, mira cuántas cosas hay encima de ella y, vuelto de espalda, recuerda todas las que puedas y dímelas.*
- *Escucha mi dirección, calle tal número tal, dime dónde vives tú y luego repíteme dónde vivo yo.*
- *Levántate y pregúntale a tres compañeros qué programa de la tele es el que más les gusta y luego dime en voz alta el nombre de esos programas.*

Colorear

Esta actividad tiene dos momentos distintos: colorear un dibujo sencillo (puedes hacer fotocopias de cinco o seis modelos, de modo que haya para toda la clase) y luego inventar una historia sobre el dibujo que se ha coloreado.

Les das un tiempo breve para colorear y luego tres minutos para que se reúnan en grupo quienes tengan el mismo dibujo e inventen una historia sobre él. A continuación cada grupo cuenta su historia y así termina esta lección.

LECCIÓN 2

Autoinstrucciones. Preguntas mágicas

INTRODUCCIÓN

Para enseñar al alumnado un lenguaje interior, por el que se den instrucciones a sí mismos, hemos seguido a Meichenbaum y a Goodman y hemos formulado cuatro preguntas. Esas preguntas son:

¿Qué tengo que hacer?

¿De cuántas maneras puedo hacerlo?

¿Cuál es la mejor?

¿Qué tal lo hice?

Es esencial que aprendan a formularse esas cuatro preguntas y a responderlas adecuadamente. Si eres tú quien hace las preguntas, el alumnado no las internalizará; en cambio, si se hace a sí mismo la primera pregunta, se dará cuenta de que se trata de centrarse en su trabajo. La segunda pregunta es fundamental, ya que fomenta los planes alternativos. La tercera pregunta es importante, ya que introduce la idea de elegir entre varias soluciones posibles, según sean las consecuencias de cada una de esas soluciones.

Las respuestas que dan a la cuarta pregunta, "¿Qué tal lo hice?", consisten muchas veces en una sola palabra: bien, muy bien, mal. Para conseguir una evaluación que sea verdaderamente crítica, la técnica más eficaz es un buen modelado por tu parte. Por ejemplo, después que les has modelado una tarea, decir: lo hice de prisa y sin hacer ruido; seguí muy bien el plan hasta el final; pensé maravillosamente las distintas alternativas; lo de quedarme en mi sitio lo hice regular, pero acabé el trabajo; me esforcé todo lo que pude, etc.

Otra técnica para conseguir una evaluación crítica es concretar bien los criterios de evaluación. Por ejemplo, el esfuerzo, la eficacia, el atenerse a un plan, la constancia, la limpieza, etc.

En esta lección 2, los alumnos y alumnas deberán copiar, como "gatos copiones", mientras tú les haces de modelo en colorear una figura geométrica sin salirte de los bordes. Se ha elegido el trabajo de colorear, porque es fácil y lo suelen hacer bien: así pueden dedicar toda su atención a la nueva habilidad, la de pensar en voz alta. Cuando les modelas esta actividad, usa frases cortas, para que puedan repetir las con facilidad. Y en un momento determinado debes modelarles frustración después de cometer un "error". En tu modelado, también debes insistir en generar alternativas.

OBJETIVO

- Trazarse un plan adecuado para colorear un dibujo, en respuesta a la segunda pregunta, "¿de cuántas maneras puedo hacerlo?"

MATERIALES

- Dibujos para colorear.
- Lápices de colores.
- Los 4 dibujos del niño y la niña que tienen que organizar una fiesta de cumpleaños.

Jugando al gato copión

Vamos a jugar otra vez al gato copión. Recordad que debéis decir lo que yo diga y hacer lo que yo haga. Yo voy a colorear una figura y vosotros haréis lo mismo, pero en el aire, sin colorear todavía, aunque copiándome en todo.

Mantén el lápiz de color en alto hasta que veas que todos los niños y niñas están atentos y preparados para copiarte.

Voy a pensar en voz alta / ¿Qué tengo que hacer? / Tengo que colorear esta figura / sin salirme del borde. / ¿De cuántas maneras puedo hacerlo? / Pues puedo hacer con cuidado lo cercano al borde y luego ir rápido por el centro, / o al revés, empezar por el centro y luego ir con cuidado al acercarme al borde, / o puedo dividirlo en tiras y pintarlas de distintos colores / o en cuadritos... Me salen cuatro maneras posibles. ¿Cuál es la mejor? / creo que la primera: iré despacio y con cuidado, / haré primero lo cercano al borde / y luego podré ir más deprisa por el centro. / Ese es mi plan. / Voy a empezar. (Poco después, cruzas la línea del borde y dices con frustración:) ¡Vaya! me equivoqué / por ir demasiado deprisa. / Me salí de la raya. / Bueno, no importa, / tendré más cuidado. / ¿Qué tal lo hice? / Lo hice lo mejor que pude. / Cuando tuve cuidado / no me salí de la raya. / Estoy alegre.

En este momento da la señal de dejar de copiar.

Hazles ver que te equivocaste cuando fuiste aprisa y sin pensar; por eso conviene hacer las tareas despacio y pensando lo que se hace.

Presentación de los dibujos del niño y la niña

Ahora se trata de presentar a los alumnos y alumnas el caso de Mónica y Pablo (o puedes preguntarles qué nombre les quieren dar). Recuérdales cuáles son las cuatro preguntas de "Decide tú" y a continuación les vas presentando los cuatro dibujos de Mónica y Pablo, que estarán dispuestos a recordar a todos esas cuatro preguntas cuando sea necesario.

Explícales que Mónica y Pablo se plantearon esas preguntas cuando tenían que organizar una fiesta de cumpleaños.

Recuérdales que las tres primeras preguntas se hacen antes de empezar a trabajar y la cuarta se hace cuando se ha terminado el trabajo.

Por último, antes de que resuelvan los problemas que les vas a presentar, discute con ellos varios planes, para que así ejerciten el pensamiento alternativo, indispensable para solucionar problemas. Puedes decirles algo así:

Yo usé el plan de empezar a colorear la figura por la parte cercana al borde y luego ir hacia el centro. También lo podía haber hecho al revés. ¿Se os ocurren otros planes posibles para colorear una figura cualquiera?

Si a los niños y niñas no se les ocurren planes alternativos, sugiereles tú algunos: apretar mucho o poco el lápiz, usar varios colores, dividir la figura en cuadraditos y colorearlos de distintos colores, etc.

Actividades para pensar en voz alta

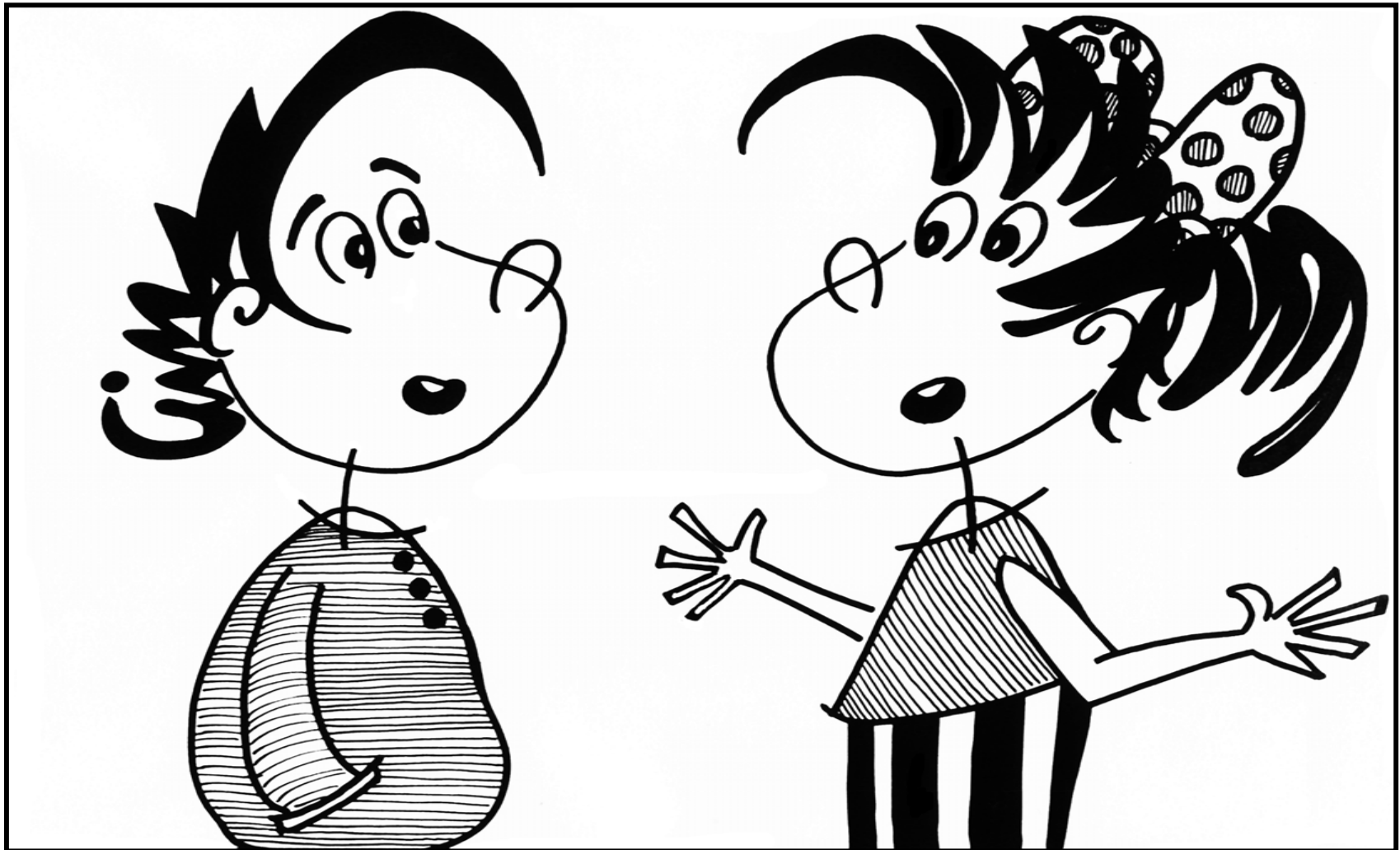
Para ejercitar esas cuatro preguntas que acaban de aprender de Mónica y Pablo, puedes proponerles las siguientes actividades:

Primera. Entregas a cada niño un dibujo sencillo en blanco y negro, apropiado a su edad y les pides que los coloreen, pero haciéndose las preguntas mágicas y respondiéndolas **por escrito** (pueden escribirlas debajo del dibujo, si hay sitio, o por detrás): ¿qué tengo que hacer?, ¿de cuántas maneras puedo hacerlo? (proponer al menos dos o tres), ¿cuál es la mejor?. Cuando terminen de colorear se deben hacer la última pregunta: ¿qué tal lo hice?

Segunda. Luego presentas a toda la clase un mismo problema (por ejemplo, quiero ir al cine y no tengo dinero; o tengo clase de inglés y no he traído el diccionario; o tengo que ir al dentista y me da mucho miedo, etc.) Una vez repartidos los problemas, les pides que utilicen las cuatro preguntas de Mónica y Pablo para resolverlos individualmente. Luego se hacen grupos de cuatro o cinco personas, con los que tenían el mismo problema. Se les dan cinco minutos para que sumen todas las alternativas que se les habían ocurrido a cada uno. A continuación se hace una puesta en común para que todos se enteren de los problemas que tenían los otros grupos y de las alternativas que proponen para resolverlos.

Para terminar, les recuerdas que las cuatro preguntas de Mónica y Pablo son muy útiles para solucionar problemas y les insistes, en concreto, en la importancia de pensar en todas las alternativas posibles, antes de decidir.

¿Qué tengo que hacer?



¿De cuántas maneras puedo hacerlo?



¿Cuál es la mejor?



¿Qué tal lo hice?



LECCIÓN 3

Más alternativas

INTRODUCCIÓN

El pensamiento alternativo es, tal vez, el aspecto más decisivo en la solución de problemas. En esta lección vamos a insistir en que el alumnado genere el mayor número de alternativas diferentes. Naturalmente, esto supone que entiende bien qué significa la palabra "diferente" o "distinto".

Es frecuente que, cuando un niño o una niña está aprendiendo a pensar en voz alta, se aferre al primer plan que se le ocurre para colorear una figura o resolver cualquier problema, como si ese plan fuera la única respuesta posible a la pregunta ¿de cuántas maneras puedo hacerlo?

Para enseñarles que puede haber muchos planes diferentes y que se debe cambiar de plan cuando el elegido no sirve, les debes hacer un modelado en el que cambies de plan en medio de tu tarea.

OBJETIVOS

- Responder a las dos primeras preguntas del *Decide tú* mientras trabajan por su cuenta.
- Proponer al menos dos planes diferentes para hacer un puzzle.

MATERIALES

- Cinco o seis puzzles distintos, de cualquier dibujo o foto bonita (pegada en cartulina, plastificada y cortada en 8 o más piezas).
- Los 4 dibujos de Mónica y Pablo.

Modelado con el gato copión

Para empezar esta lección, inventa con los niños y niñas una discusión acerca de cada pregunta y de las varias respuestas que se dieron Mónica y Pablo cuando tenían que organizar el cumpleaños. Ten libertad para sugerirles ideas tú mismo: Mónica y Pablo pensaron encargar la merienda a una empresa, pero era muy caro; o alquilar a unos payasos, pero estaban ocupados; o hacer ellos bocadillos y poner una película divertida en el vídeo: esto era lo mejor.

A continuación les explicas que hoy el problema es nuevo: se trata de hacer un puzzle. Primero, tú les haces un modelado y ellos te imitan como gatos copiones, pero "en el aire", sin tener todavía sus puzzles (que sólo les darás al final, cuando se indique).

Para hacerles el modelado, puedes proceder, más o menos, así:

¿Qué tengo que hacer hoy?/ Tengo que unir estas piezas / para que salga un dibujo / ¿De cuántas maneras puedo hacerlo? (señala el 2º dibujo de Mónica y Pablo) / Podría mirar todas la piezas despacio / O podría unirlas por el color / O podría buscar algo que reconozca / ¿Cuál es la mejor? Esta última, porque si son zapatos irán abajo, / si son caras irán arriba. Este es el plan que voy a seguir: / buscar cosas que reconozca. / Allá voy. / Esto parece un zapato / Los zapatos suelen estar abajo / así que lo pondré aquí abajo/.

(Así sigues con dos o tres piezas más. De repente, dices de manera impulsiva:)

¡Ésta! / Anda, no sé qué es esto. / Podría coger esta pieza / pero no sabría dónde ponerla. / No veo ninguna otra pieza que reconozca / Entonces necesito un plan diferente/ Voy a intentar emparejarlas por el color.

Una vez que esté colocada la última pieza *¿qué tal lo hice?/ Trabajé bien / y ahora estoy feliz / Me fijé en piezas que podía reconocer / y luego en los colores / y resultó una figura/ Y ¿qué tal lo hicisteis vosotros? / Fuisteis excelentes (o regulares) gatos copiones /. Aquí debes dar la señal para dejar de copiar.*

Haciendo un puzzle

Ahora empieza la segunda parte de esta lección.

Divides la clase en grupos de cuatro. A cada grupo les entregas un puzzle de 12 piezas ya desordenadas, les enseñas el modelo que tiene que resultar y les pides que hagan el puzzle en grupo trazándose primero un plan con las cuatro preguntas y poniendo cada uno una pieza, por turnos. En total, tres cada niño o niña. Cuando lo tengan hecho les echas una ojeada y les preguntas qué planes se hicieron y cómo respondieron a las cuatro preguntas.

Desde ahora en adelante, debes animarlos a pensar usando las cuatro preguntas, para las tareas del colegio. Pídeles que luego te cuenten los cambios de planes que hicieron para realizar mejor una tarea difícil.

LECCIÓN 4

Saber ver los detalles

INTRODUCCIÓN

Concretar significa poner nombres (o términos descriptivos) a los objetos. Ésta es una de las formas más sencillas y fáciles de mediación verbal. El uso de términos concretos nos ayuda para concentrar la atención en aspectos importantes de un dibujo, de un puzzle o de una situación real; es decir, nos ayuda para analizar un problema y encontrar soluciones.

En esta lección se explica cómo concretar, para que los alumnos y alumnas aprendan a concentrar su atención en detalles que son importantes para distinguir entre cosas parecidas, pero no iguales.

Para empezar, les harás un modelado de cómo vencer la impulsividad y luego ellos vuelven a trabajar con un puzzle.

A continuación les presentas una tarea nueva, "encontrar los iguales" y les modelas ese trabajo, verbalizando los pasos que vas dando mientras buscas las figuras iguales en una hoja; mientras lo haces, comete un "error" y corrígete. Después te felicitas a ti mismo en voz alta por haberte esforzado mucho, a pesar de haber cometido un error, pues el esforzarse debe ser una experiencia gratificante, sea cual sea el resultado.

OBJETIVO

- Planificar en qué detalles concretos se fijarán para solucionar una hoja de encontrar los iguales y que rodeen con un círculo solamente dos de los dibujos.

MATERIALES

Cinco o seis puzzles distintos.

Una hoja de gatitos para modelar el encontrar los iguales y cinco o seis modelos de encontrar los iguales, que luego puedes fotocopiar para tener uno para cada alumno.

Un puzzle

Puedes empezar esta lección diciéndoles, más o menos, esto:

Cada vez hacéis mejor lo de pensar con las cuatro preguntas. ¿Qué problema resolvimos ayer pensando así? ¿Os acordáis de los planes que hicimos para hacer puzzles? Hacéis los puzzles maravillosamente. Hoy vamos a hacer otro, también en grupo. Aquí tenéis un puzzle para cada grupo. Hay que hacerlo pensando con las cuatro preguntas, es decir, respondiendo a las cuatro preguntas, pero sin gritar, para no molestar a los del grupo de al lado. Venga, empezamos.

Cuando estén trabajando, te acercas a un grupo y dices en voz alta, para que te oigan todos los grupos:

Yo también voy a poner una pieza: a ver, a ver dónde va... Pero ¿qué estoy haciendo? No tengo derecho a coger vuestras piezas. Debo preguntar antes si me dejáis que os ayude. ¿Me dejáis poner una pieza en vuestro puzzle? (Suponiendo que te digan que sí) Gracias. Voy a probar con el color, colocando el costado de una pieza contra el de la otra, a ver si corresponde.

Deja que los niños y las niñas terminen el puzzle y pregúntales cómo respondieron a las cuatro preguntas.

Cuando hayan terminado, recoge los puzzles y pasa a la actividad siguiente.

Encontrar los iguales

Empieza esta actividad con toda la clase, explicándoles que el juego consiste en encontrar en una hoja los dibujos que sean completamente iguales y rodearlos con un círculo. Explica la diferencia entre "completamente iguales" y "parecidos". Diles que cuando hagan los círculos los hagan con rotulador o bolígrafo, para que se vea si se equivocaron y tuvieron que tachar. Puedes modelarles esta actividad así:

Lo que tengo que hacer hoy es descubrir y rodear con un círculo los dibujos que sean iguales, y hacerlo con rotulador o bolígrafo, para que se vea si me equivoqué. ¿Cuántos dibujos tengo que rodear con un círculo?

Este modelado puedes hacerlo con un dibujo ampliado y colocarlo en la pizarra, o en el suelo y que toda la clase te rodee. ¡Ojo! Es sólo modelado tuyo, sin

"gatos copiones".

Puedes decir más o menos esto:

¿Qué tengo que hacer? Tengo que descubrir y rodear con un círculo los dos dibujos iguales. ¿De cuántas maneras puedo hacerlo? Pues tengo que mirar con atención todas las figuras. (Empieza a mirar). También puedo mirar parte por parte, no la figura entera. O puedo ir tachando las que sean distintas. ¿Cuál es la mejor? Voy a mirar las partes, no la figura entera. (Puedes probar otros planes que ellos te sugieran). Me voy a fijar en las orejas, la cara, las patas y la cola. Voy a empezar. (Verbaliza los detalles que vas estudiando en cada dibujo, pero rodea con círculo los dibujos 1 y 5 antes de terminar de estudiar todos los dibujos). Estos dos son los iguales: tienen dos orejas puntiagudas, dos bigotes y la cola es igual. ¡Anda! Me equivoqué: las cejas no son iguales, porque al 1 se le ven y al 5 no. (Sigue buscando y verbalizando, hasta que llegues a la conclusión de que los iguales son el 2 y el 5). ¿Qué tal lo hice? Me esforcé mucho pero me equivoqué, porque puse el círculo antes de estudiar bien todas la figuras

A continuación explícales que vas a dar una hoja a cada uno, para que rodeen con rotulador las dos figuras iguales. Entonces les repartes cinco o seis modelos (fotocopiados cuantas veces sean necesarias para que haya una hoja para cada uno), teniendo cuidado de que no haya dos modelos iguales entre los que estén sentados cerca.

Les das unos minutos para que encuentren los iguales y rodeen con círculos las figuras correspondientes.

A continuación pides a los quienes tengan el mismo dibujo que se reúnan en grupo y discutan cuál es la respuesta correcta y tú vas pasando grupo por grupo para dar el visto bueno.

Así termina esta lección.

Rodea los dos dibujos iguales

1



2



3



4



5



6



Rodea los dos dibujos iguales

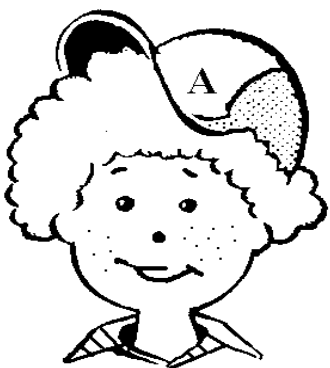
1



2



3



4



5



6



Rodea los dos dibujos iguales

1



2



3



4



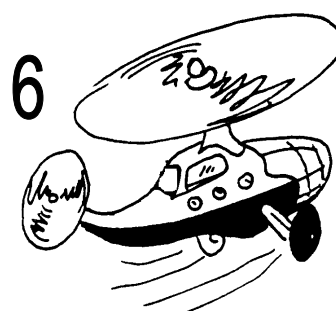
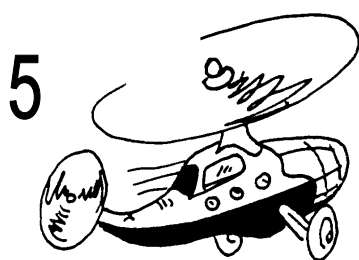
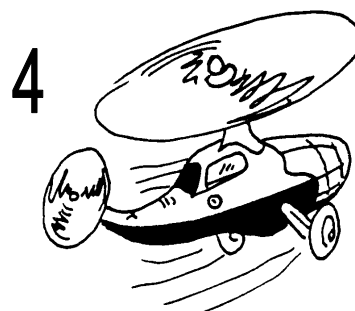
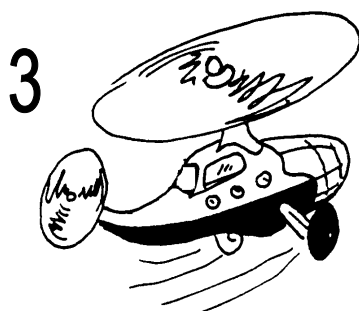
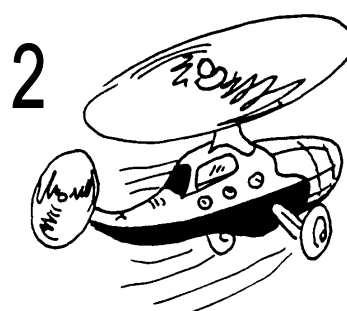
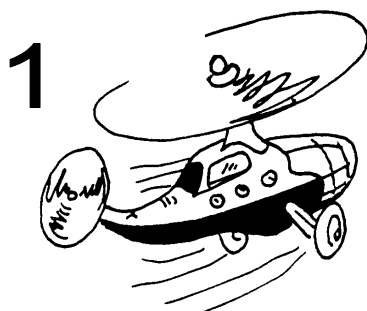
5



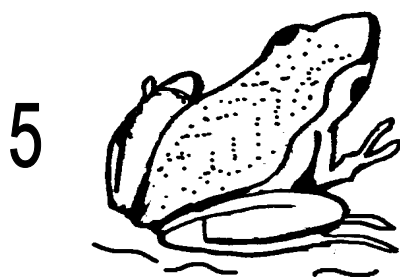
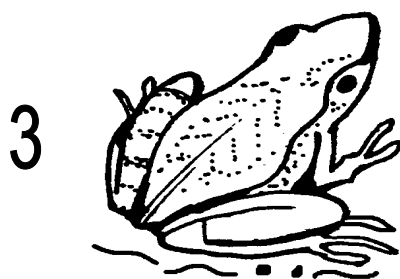
6



Rodea los dos dibujos iguales

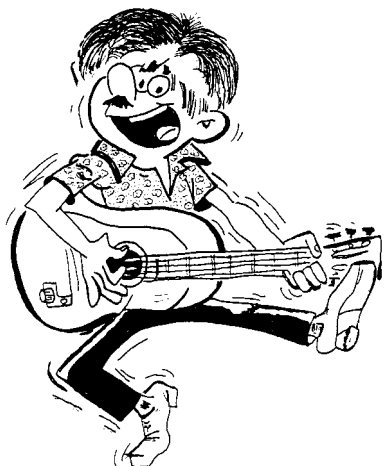


Rodea los dos dibujos iguales

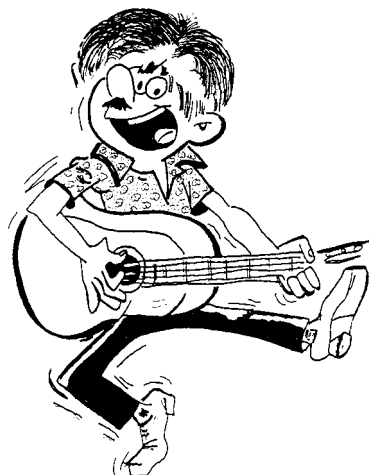


Rodea los dos dibujos iguales

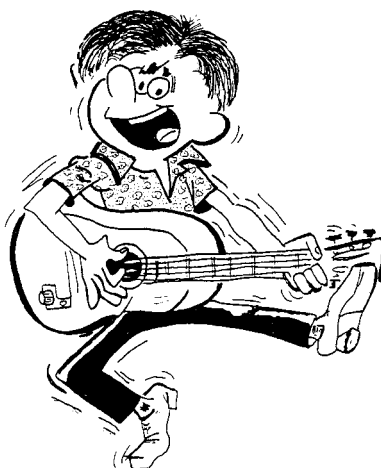
1



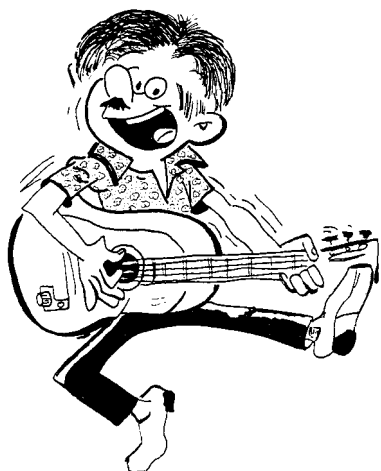
2



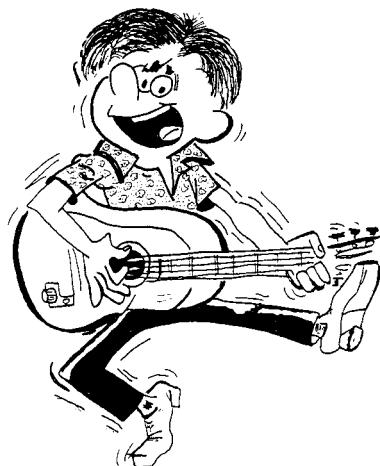
3



4



5



LECCIÓN 5

Más atención

INTRODUCCIÓN

En esta lección empezamos una serie de tareas auditivas que requieren mediación verbal (lenguaje interno) para ser bien realizadas. Esos ejercicios exigen saber distinguir semejanzas y diferencias conceptuales en palabras aisladas, sin contexto. Además hay que recordar instrucciones y practicar una actividad motora, según esas instrucciones. Los ejercicios auditivos que vamos a usar aquí se basan en estudios sobre el condicionamiento semántico; pero son también ejercicios de atención, de estar alerta, ejercicios que con frecuencia son especialmente difíciles para personas hiperactivas e impulsivas.

El más fácil de esos ejercicios requiere solamente distinguir entre palabras con sonido semejante y entre palabras con significado semejante. Por ejemplo, se les pide que den una palmada al oír la palabra MIRAR. Entonces se les lee (o se les hace escuchar grabada en cinta) una lista de palabras donde está MIRAR mezclado con palabras fonéticamente parecidas (tirar, pisar) y con palabras semánticamente parecidas (ver, ojear). El alumnado oye las palabras de una en una, con intervalos de dos segundos.

Versiones más difíciles de esos ejercicios auditivos aparecerán en lecciones posteriores.

Como acabamos de indicar, para todos estos ejercicios auditivos, se pueden presentar las listas de palabras en dos formas diferentes: pueden estar grabadas antes y ser reproducidas en el momento de la clase, o puede leerlas alguien (o tú mismo) en directo. Te recomendamos insistentemente que uses el casete, si es posible, pues te deja mayor libertad y facilita la atención auditiva del alumnado que así se concentra sólo en el sonido.

Debes empezar esta lección haciéndoles un modelado de un nuevo plan, más difícil, para encontrar los iguales. Modélales también el pedir ayuda, que es un buen plan para resolver un problema difícil.

A continuación, se pasa al ejercicio auditivo. En las listas, algunas palabras son fonéticamente semejantes a la palabra clave, que es PINO (por ejemplo vino, pico) y otras semánticamente semejantes (por ejemplo hierba, planta). Pídeles que den una palmada, y sólo una, cuando oigan la palabra clave.

Los trabajos de investigación realizado hasta ahora indican que los niños más pequeños tienden a confundir palabras fonéticamente semejantes, mientras que los niños mayores tienden más a equivocarse con palabras de significado parecido. Si consigues que se den autoinstrucciones en voz baja, los errores irán disminuyendo. Además, es un juego divertido.

OBJETIVOS

- Realizar la tarea de encontrar los iguales y autoevaluarse.
- Dar una palmada al oír la palabra PINO o IR en las listas, y autoevaluarse.

MATERIALES

- Una hoja de encontrar los iguales (a ser posible, ampliada para que se vea bien), para tu modelado.
- Cinco o seis modelos diferentes de encontrar los iguales, que luego puedes fotocopiar para tener uno para cada alumno.
- Las listas PINO e IR de asociación auditiva.
- Un casete.

Encontrar los iguales

Puedes hablar más o menos así:

¿Qué problema pensasteis en voz alta el último día? ¿Y qué plan nos ayudó a encontrar los iguales? Pues ahora voy yo a intentar hacer el primer problema. ¿Qué tengo que hacer? Encontrar los dos dibujos que son iguales y rodearlos con un círculo. ¿De cuántas maneras puedo hacerlo? Voy a mirar con cuidado todos los detalles; pero hay demasiados dibujos. Entonces ¿Cual es la mejor? Lo que voy a hacer es marcar con una X los que vea que no son iguales.

(Nombra cada detalle y tacha los dibujos que no son iguales, por tener algo único).

!Qué difícil! Hay tres que me parecen iguales. ¿Queréis ayudarme? (Acepta su ayuda y sigue trabajando hasta que encuentres la solución. Cuando la encuentres, haz una pausa. Entonces recuerda que el trabajo no ha terminado, hasta que hagas la evaluación). ¿Qué tal lo hice? Hice muy bien lo de pensar con las cuatro preguntas. También me fijé despacio en cada detalle. Cambié de plan y os pedí ayuda, porque era difícil. ¿Qué nuevo plan me ayudó para encontrar la solución?

Ahora os toca a vosotros.

A continuación explícales que vas a dar una hoja a cada uno, para que ellos rodeen con rotulador las figuras que sean iguales. Entonces les repartes cinco o seis modelos (fotocopiados cuantas veces sean necesarias para que haya una hoja para cada uno), teniendo cuidado de que no haya dos modelos iguales entre los que estén sentados cerca.

Les das unos minutos para que encuentren los iguales y rodeen con un círculo las figuras correspondientes.

A continuación, haces la puesta en común, discutiendo cuál es la respuesta acertada para cada uno de los modelos que les diste.

Asociación auditiva

Puedes decirles, más o menos, esto:

En las tareas que hemos hecho hasta ahora, habéis tenido que usar los ojos. Pero muchísimas veces, en el colegio y en casa, necesitamos usar los oídos. Por eso, ahora vamos a hacer un ejercicio auditivo. Yo lo haré primero, para que comprendáis cómo se hace. Voy a escuchar una lista de palabras en un casete y tengo que dar una palmada (hazlo) cada vez que oiga la palabra PINO. Voy a pensar con las cuatro preguntas para hacerlo bien: ¿qué tengo que hacer? Dar una palmada cada vez que oiga la palabra PINO, y no al oír otras. Aquí puedes interrumpir y que ellos repitan la respuesta a la pregunta ¿qué tengo que hacer? ¿De cuántas maneras puedo hacerlo? De dos modos; puedo pensar en un pino grande, o puedo decirme por dentro "pino, pino..." ¿Cuál es la mejor? Voy a repetirme en voz baja "pino, pino" y además tengo que estar en silencio y atender y daré la palmada rápida, para poder oír la siguiente palabra. Voy a empezar.

Pon la cinta con la lista PINO de asociación auditiva. Cada vez que oigas una palabra, di en voz baja "pino" y mueve la cabeza diciendo que no, si la palabra oída es otra.

Equivócate en la palabra "vino", como si hubieras reaccionado sin reflexionar. Muestra disgusto por haberte equivocado y da una palmada también en la siguiente palabra que no sea "pino". Después, como haciendo un esfuerzo, cálmate. Una vez que hayas oído toda la lista, pregunta a los niños y niñas qué queda por hacer, antes de que el trabajo esté acabado.

Cuando te hayas preguntado "¿qué tal lo hice? y te hayas autoevaluado diciendo que sólo te equivocaste cuando te precipitaste, pasa a explicarles lo que ellos tienen que hacer. Más o menos así:

Ahora lo que tenéis que hacer es lo mismo: dar una palmada al oír una palabra. Primero la palabra será PINO, y luego será IR. Le voy a preguntar a uno, para que piense en voz alta: ¿qué tienes que hacer? (Cuando te conteste que dar una palmada al oír PINO, dile:) ¿y cuál es la siguiente pregunta que te tienes que hacer?

Para evitar, en lo posible, que algunos niños o niñas se queden mirando a los otros para saber cuándo deben dar la palmada, lo mejor es ponerlos de espaldas en círculo. Pídeles también que la palmada sea seca, no arrastrada. Si consigues que todos aplaudan a la vez, les será más difícil copiarse y tendrán que pensar por sí mismos. También puedes pedirles que cierren los ojos para concentrarse.

A continuación, ponles la cinta grabada con la lista IR de asociación auditiva, o léesela en directo tú mismo.

Mientras oyen la lista y aplauden, presta más atención a quienes esperas que se equivocarán más, es decir, a los más distraídos e impulsivos. Al final, pídeles que se evalúen, para que te digan cuántos errores cometieron (o de aplaudir cuando no era, o de no aplaudir cuando era). Pero no hace falta que anotes el número de errores. Acabado el primer ejercicio, saca al centro o al frente de la clase un grupo de seis alumnos y puestos de espaldas unos a otros, en círculo, los haces escuchar la lista IR y aplaudir. Les pides que se autoevalúen y luego pides al resto de la clase que los evalúen. Al final, puedes decirles:

Hoy escuchasteis con mucho cuidado, para hacer bien un ejercicio auditivo. Escuchando con ese cuidado se pueden resolver los problemas auditivos que tenemos en el colegio. Por ejemplo, cuando un profesor o profesora llama a un niño por su nombre y le dice que se acerque, ¿verdad que para hacerlo bien, el niño tiene que escuchar? Y cuando el profesor o profesora de Educación Física explica cómo hay que saltar, ¿verdad que si no lo escuchamos lo haremos al revés? Es decir, hay que escuchar bien para no equivocarse, como nos pasó con las listas PINO e IR.

Se pueden hacer otras actividades auditivas: aprender una canción de un disco; escuchar un cuento grabado en una cinta; o hacer un mapa de cómo ir a casa de un amigo o amiga, según las instrucciones que vaya dando ese amigo o amiga.

Lista de asociación auditiva PINO

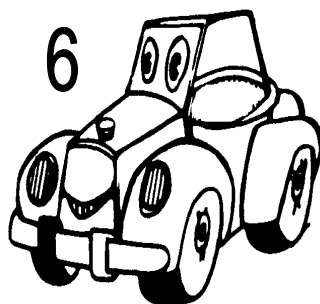
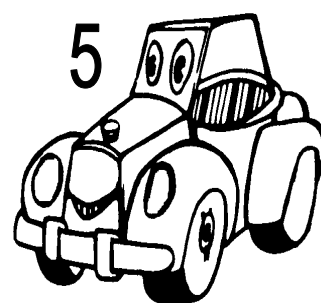
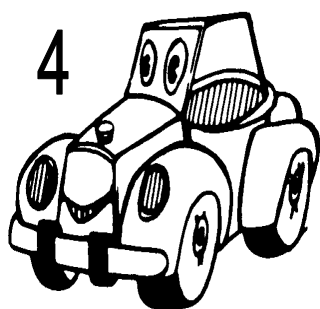
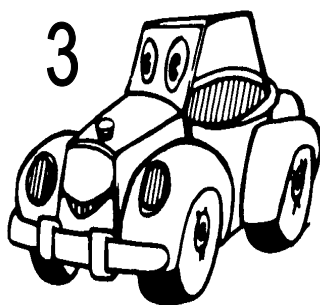
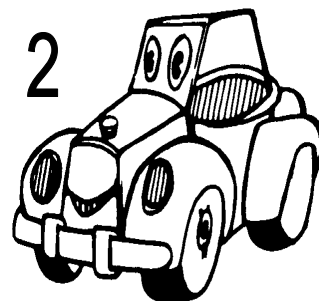
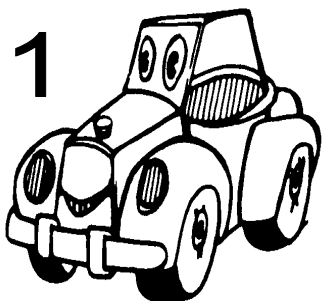
planta	pino	planta
hoja	hoja	hierba
vino	planta	hoja
pino	vino	piña
hierba	piña	pico
pila	pino	vino
piña	hierba	pino
pino	pico	pico
vino	hierba	pino
hoja	vino	hierba
piña	piña	planta
planta	hoja	pila

Lista de asociación auditiva IR

oír	dar	saltar
dormir	correr	dar
salir	ir	ir
ir	saltar	dormir
dar	dormir	correr
correr	oír	salir
saltar	salir	dar
ir	correr	oír
salir	oír	salir
oír	saltar	dar
dar	correr	dormir
saltar	dormir	ir

(Sea en cinta o en directo, estas listas se deben leer con voz monótona, una palabra cada dos segundos. La lista completa consiste en las tres columnas, una detrás de otra)

Rodea los dos dibujos iguales

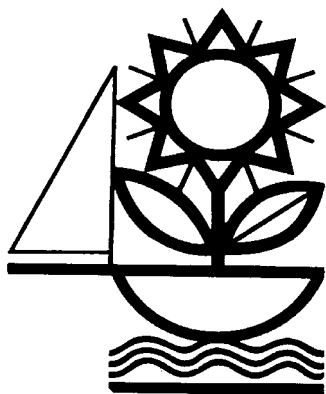


Rodea los dos dibujos iguales

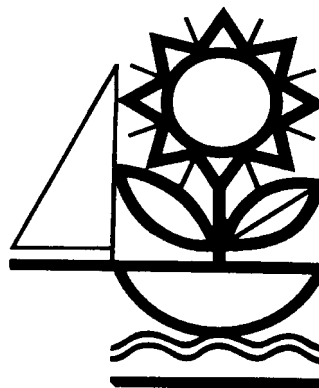


Rodea los dos dibujos iguales

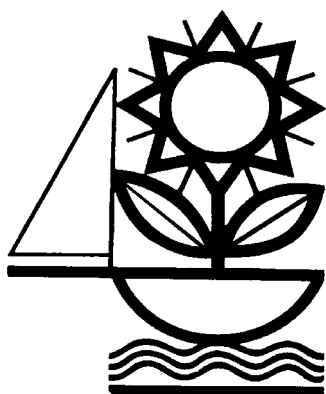
1



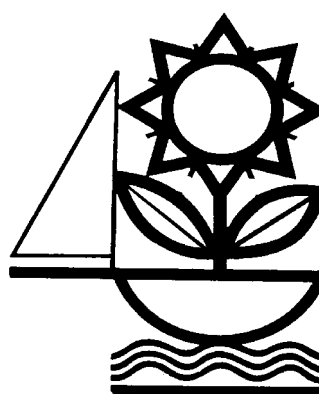
2



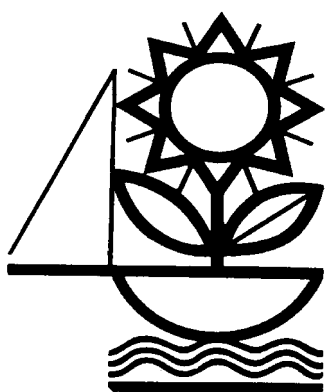
3



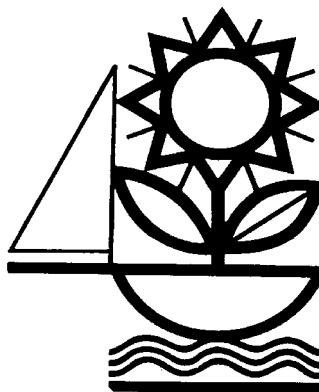
4



5

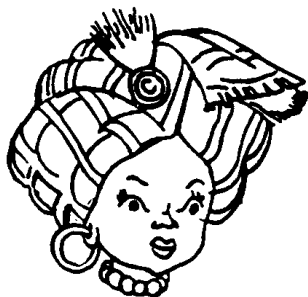


6

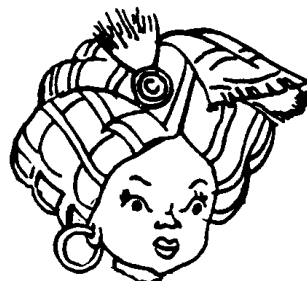


Rodea los dos dibujos iguales

1



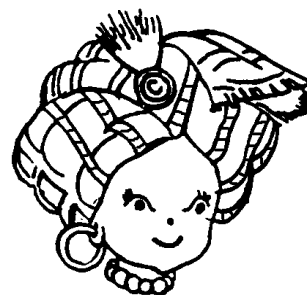
2



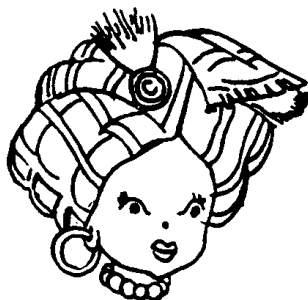
3



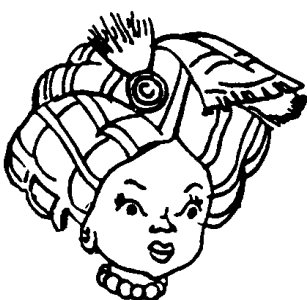
4



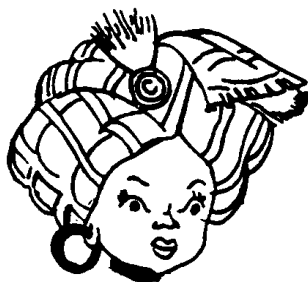
5



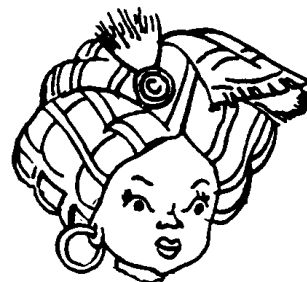
6



7



8

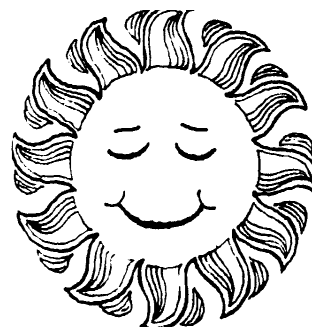


Rodea los dos dibujos iguales

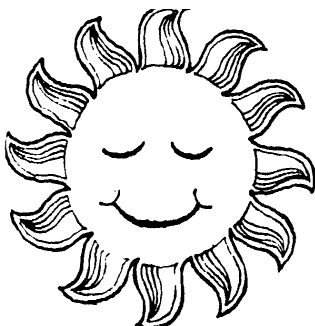
1



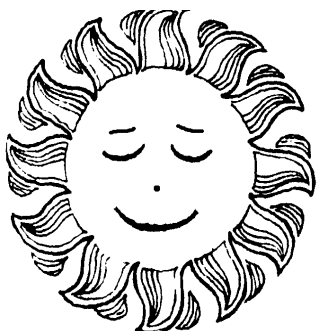
2



3



4



5



6



Rodea los dos dibujos iguales

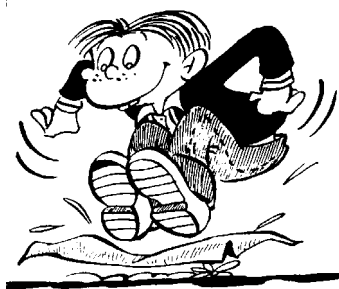
1



2



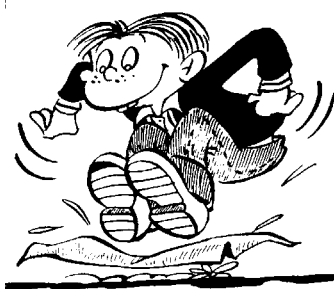
3



4



5



6



LECCIÓN 6

Inteligencia emocional

INTRODUCCIÓN

Esta lección presenta la primera habilidad necesaria para solucionar problemas interpersonales: saber distinguir las emociones. Podemos aprender a conocer los sentimientos de otros, observándolos o escuchándolos. Hay que conocer el lenguaje de la cara o del cuerpo para expresar una determinada emoción y también para comprenderla.

Para la primera tarea, la de "detectives", no debes hacerles modelado: que los niños y las niñas generalicen lo que aprendieron para la tarea de "encontrar los iguales", y ahora rodeen con un círculo el dibujo que sea diferente.

En la siguiente tarea, la de habilidades interpersonales, el ejercicio consiste en identificar ocho emociones fáciles de entender: alegría, tristeza, enfado, asombro, miedo, vergüenza, interés y aburrimiento. Les enseñarás fotos o dibujos de personas en distintos estados emocionales y les indicarás algunas pistas fáciles de ver. Luego les explicarás que esas pistas unas veces se ven y otras veces se oyen.

Recuerda que debes esperar al menos cinco segundos después de hacerles cualquier pregunta, para que tengan tiempo de formular lo que están pensando. Si vuelves a preguntar con otras palabras, o respondes tú a la pregunta, sacarán la conclusión de que no necesitan pensar por su cuenta.

OBJETIVOS

- Usar el plan ya utilizado al "encontrar los iguales", aplicándolo ahora a encontrar la figura diferente.
- Identificar correctamente emociones en una foto o dibujo.

MATERIALES

- Cinco o seis modelos distintos de "encontrar la figura diferente", que luego puedes fotocopiar para tener uno por persona.
- Varias fotos y dibujos grandes que tengan las ocho emociones: alegría, tristeza, enfado, asombro, miedo, vergüenza, interés y aburrimiento.
- 30 tarjetas plastificadas con el nombre de una de las emociones que estamos estudiando, para repartirlas a los alumnos. Para ello, fotocopia 3 veces la hoja adjunta.
- Una fotocopia para cada alumno de la hoja con las ocho caras de las emociones y las casillas cuadradas para poner el número.
- Fotocopias del dominó de emociones en cartulinas de colores

Detectives

Esta actividad consiste en que el alumnado, sin modelado tuyo, realicen el ejercicio de "encontrar la figura diferente".

Puedes decirles, más o menos, esto:

¿Qué problema resolvimos ayer pensando con las cuatro preguntas? Ayer encontramos dos dibujos iguales; hoy tenéis que encontrar un dibujo que es distinto de todos los demás. Para eso, pensaremos que somos detectives. ¿Qué hacen los detectives? Sí señor, intentan encontrar pistas para resolver un caso o un problema. Un detective tiene que fijarse en pistas muy pequeñas con mucha atención. Ahora os voy a repartir una hoja, donde hay varias figuras iguales y una sola que es diferente. Lo que tenéis que hacer es encontrar esa figura diferente y rodearla con un círculo, con bolígrafo o rotulador.

A continuación les repartes cinco o seis modelos, (fotocopiados cuantas veces sean necesarias para que haya una hoja para cada uno), teniendo cuidado de que no haya dos modelos iguales entre los que estén sentados cerca.

Les das unos minutos para que encuentren el diferente y rodeen con un círculo la figura correspondiente.

Seguidamente, haces la puesta en común, discutiendo cuál es la respuesta acertada.

Identificar emociones

La finalidad de esta segunda parte de la lección 6 es identificar con seguridad las ocho emociones básicas: alegría, tristeza, enfado, asombro, miedo, vergüenza, interés y aburrimiento. Para mostrarles esas emociones a todos los niños y niñas, puedes usar secuencias seleccionadas en vídeo, o algunos carteles grandes que se vean bien. Debes hacerles toda clase de preguntas, hasta que compruebes que lo entienden claramente. Por ejemplo:

¿Se está riendo este niño? ¿y esta chica, está alegre o triste? Señalad una persona que esté sintiendo lo mismo que este niño. Ahora, una persona que esté sintiendo algo diferente, etc.

A continuación les explicas que también podemos percibir por el oído las emociones de otros: si ríen, si dicen algo, si hacen algún ruido al llorar o al enfadarse. Si en el vídeo que tengas grabado hay alguno de esos sonidos, puedes utilizarlo. Si no, debes hacerlo en directo. Puedes decir algo así: (poniéndote las manos en la cabeza).

¿Dónde tengo las manos?, ¿y cómo lo sabéis? Porque lo podéis ver con los... Pero ahora cerrad los ojos y dejadlos cerrados. (Ponte las manos en la cintura), ¿dónde tengo ahora las manos? Claro, no lo podéis saber, porque con los ojos cerrados no vemos. Pero ahora abrid los ojos y decidme dónde tengo las manos: ¿cómo lo sabéis? Porque podéis ver con ... ¿Y con las orejas?... Muy bien. Pues ahora os pregunto: si yo estoy alegre y me río, ¿cómo sabéis que me estoy riendo? (ríete a carcajadas). Eso es, me podéis VER reír y me podéis OÍR reír.

Bueno, pues ahora vamos a jugar a que yo no os oigo (tápate los oídos). Os veo, pero no os oigo: ¿qué podéis hacer para que yo sepa que estáis alegres? Muy bien, si sonreís, sé que estáis alegres porque os veo sonrientes. ¿Y qué podéis hacer para que yo sepa que estáis tristes? Recordad que sólo puedo veros. Muy bien, sé que estáis tristes porque os veo llorar. ¿Y cómo podéis hacer para que yo sepa que estáis enfadados? Muy bien, os veo la cara enfadada y la boca torcida. ¿Y cómo puedo yo ver que estáis asombrados? ¿Y asustados? ¿Y avergonzados? ¿E interesados? ¿Y aburridos? Muy bien, lo veo muy bien.

Y ahora vamos a jugar a que no os veo (tápate los ojos): os puedo oír pero no ver. ¿Qué pueden hacer para que yo sepa que estáis alegres? (Cuando den una respuesta audible, diles): muy bien, sé que estáis alegres porque os

oigo reír. ¿Pero cómo podría yo saber que estáis tristes, si tengo los ojos cerrados? (Debes aceptar con cariño cualquier esfuerzo que hagan por gemir o sollozar, con tal que sea audible) Tenéis que estar muy tristes porque os oigo llorar. ¿Y cómo podría yo saber que estáis enfadados? (Acepta sus esfuerzos, sin ser demasiado exigente. Si no saben expresar acústicamente el enfado, hazlo tú y diles que te copien). Haz el mismo juego para asombrados, asustados, avergonzados, interesados y aburridos.

A continuación, si las tienes, debes repartirles las tarjetas plastificadas, con los nombres de las emociones (una por persona). Usando una fotocopia ampliada, o un rostro grande de algún anuncio publicitario, se lo muestras a toda la clase y les pides que quienes tengan una tarjeta con el nombre de la misma emoción, la levanten en alto. Luego haces otra ronda, pero pidiendo que quienes tengan una emoción diferente sean los que levanten sus tarjetas. Puedes usar tantas caras reales o dibujos como quieras.

Te sugerimos una posible actividad más:

Para enseñar a los alumnos y alumnas a identificar emociones por "sonidos", es decir, por las palabras que se dicen y el tono con que se dicen, puedes utilizar estas frases y que te respondan qué emoción representan:

He sacado un diez en Lenguaje./ He perdido el reloj que me regalaron por mi cumpleaños. / ¡Mentiroso! me dijiste que me ibas a prestar la bicicleta... / ¡Qué sorpresa! me encontré a un amigo que creí que estaba en Venezuela. / Ayer estaba yo solo en casa y oí unos pasos en el cuarto de al lado. / Jugamos al fútbol con unos niños más pequeños que nosotros y nos ganaron 3-0. / Pusieron un documental de animales de Africa y lo vi sin moverme del asiento./ En la clase de Sociales no me enteré de nada.

Una actividad divertida, que al mismo tiempo puede servir como repaso de todo lo visto en esta Lección 6, la tienes en la hoja con las ocho caras pequeñas de las ocho emociones. Reparte a cada alumno una fotocopia de esa hoja, para que pongan en cada casilla cuadrada el número de la emoción que corresponda: debe ser un trabajo individual y sin copiarse.

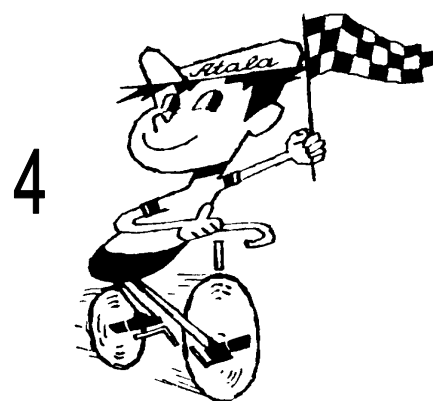
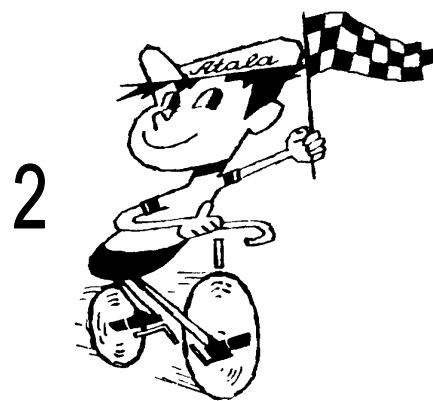
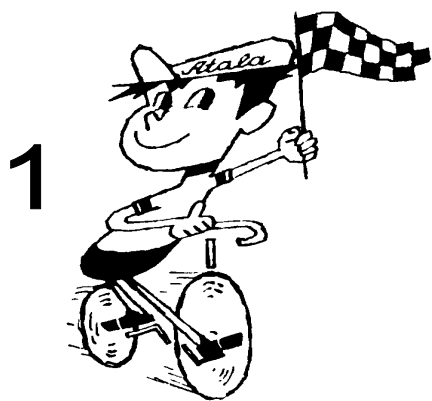
Por último, para que los alumnos comprendan que las diversas emociones se corresponden con situaciones diversas, proponles el juego del “dominó de emociones”. Debes haber fotocopiado la hoja que tienes al final de esta lección, de modo que haya un dominó para cada grupo de cuatro alumnos.

Conviene que cada fotocopia sea de un color distinto, para que luego no se mezclen al guardarlas. Explícales que se juega en grupos de cuatro, pero las fichas no se reparten, sino que están sobre la mesa boca arriba. Empieza un alumno poniendo cualquier ficha y sigue el que está a su derecha, cogiendo la ficha que necesite para seguir el juego. Las fichas se pueden empalmar por la izquierda (poniendo junto a esa emoción una situación que corresponda), o por la derecha (poniendo junto a esa situación la emoción que corresponda). Al final, la serie de fichas debe cerrar por los dos lados y no debe sobrar ninguna ficha. Gana el grupo que “cierre” primero.

Tarjetas de emociones

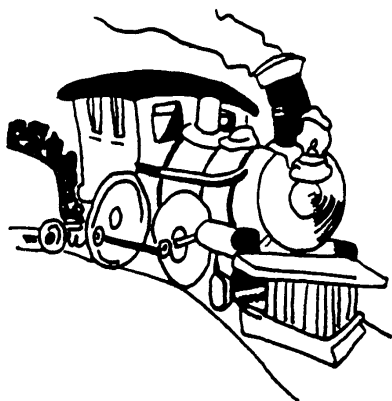
alegría	tristeza
enfado	asombro
miedo	vergüenza
interés	aburrimiento
interés	aburrimiento

Encuentra el dibujo diferente de los demás,
y explica por qué es diferente

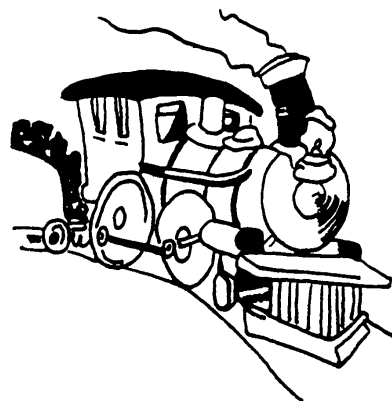


Encuentra el dibujo diferente de los demás,
y explica por qué es diferente

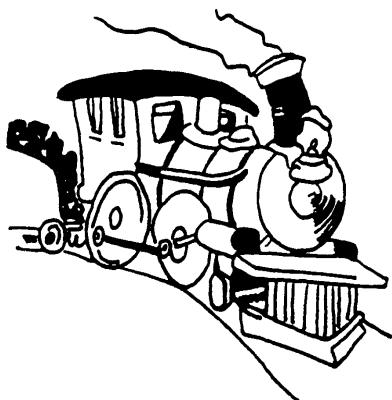
1



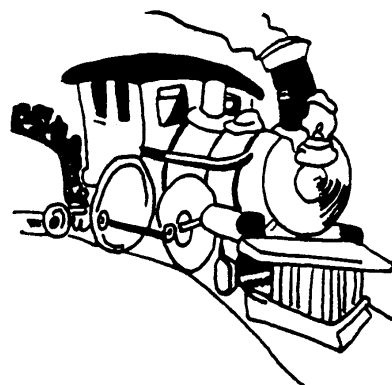
2



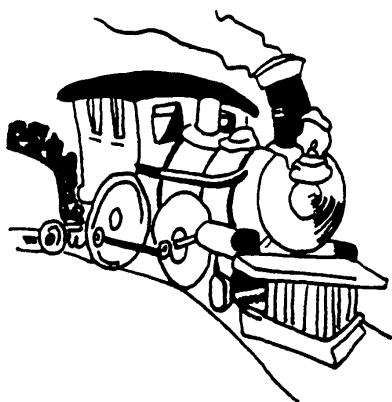
3



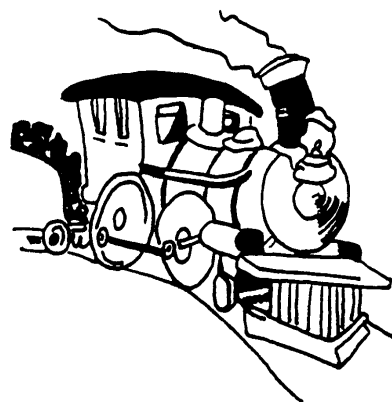
4



5



6



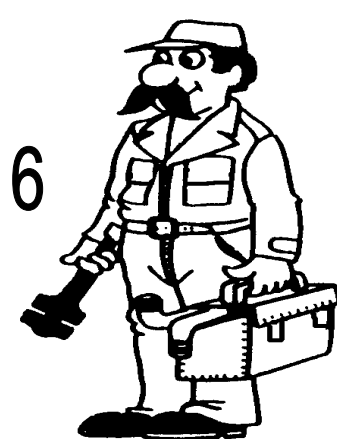
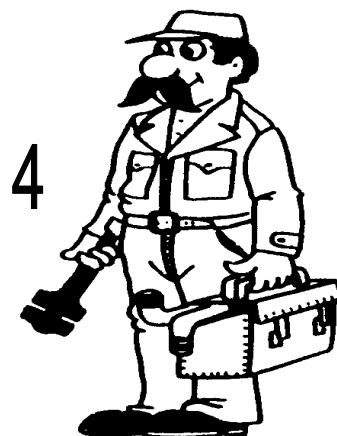
Encuentra el dibujo diferente de los demás,
y explica por qué es diferente



Encuentra el dibujo diferente de los demás,
y explica por qué es diferente



Encuentra el dibujo diferente de los demás,
y explica por qué es diferente



















Poner en las casillas cuadradas el número que corresponda de las ocho emociones



1 ALEGRÍA



2 TRISTEZA



3 ENFADO



4 ASOMBRO

- ☐ Estoy viendo en la tele a mi equipo jugar un gran partido.
- ☐ Estoy de visita en una casa y una señora toca al piano cosas que no entiendo.
- ☐ Veo por la calle una mujer con barba.
- ☐ Dos niños grandes me esperan en la calle del colegio para pegarme.
- ☐ Algunos se ríen de mí y me doy cuenta de que tengo el pantalón roto.
- ☐ Me voy a poner mi suéter más bonito y veo que mi hermano se lo ha llevado.
- ☐ Veo a mi amiga llorando porque se le ha muerto su madre.
- ☐ Todos hicimos un dibujo y el profesor dice que el mío es el mejor.
- ☐ Me hacen un regalo precioso por mi cumpleaños.
- ☐ Veo en la calle, desde mi ventana, un canguro dando saltos.
- ☐ Voy al cine a ver una película muy emocionante de aventuras.
- ☐ Un camión para rozando la acera y casi me atropella.
- ☐ El profesor explica con voz monótona algo y yo no me entero de nada.
- ☐ Estoy mirando por curiosidad lo que la profesora lleva en su bolso; en ese momento entra la profesora en clase y me ve registrando su bolso.
- ☐ Veo una película en la que muere el protagonista y me caen unas lágrimas.
- ☐ Unos niños grandes de otra clase se están burlando de un compañero mío porque es un poco sordo.



5 MIEDO



6 VERGÜENZA



7 INTERÉS



8 ABURRIMIENTO

DOMINÓ DE EMOCIONES

AVERGONZADO • Estoy viendo en la tele una película de terror	ENFADADO • Unos amigos me invitan a una fiesta muy buena
TRISTE • Me agacho y se me rompe el pantalón por detrás	ALEGRE • Encuentro a uno que yo creía que estaba en Londres
ASUSTADO • Voy paseando por la calle y veo un elefante	SORPRENDIDO • Mi mejor amigo se va a vivir a otra ciudad
ABURRIDO • Estoy viendo una gran película de aventuras	ABURRIDO • Estoy viendo a mi equipo en un partido decisivo
AVERGONZADO • Estoy subiendo en ascensor y tiembla mucho	ENFADADO • Hablo en público por primera vez y me equivoco
ALEGRE • Se me muere un perro al que yo quería mucho	SORPRENDIDO • Un niño se burla de mí y de mi ropa en la calle
TRISTE • Un compañero me insulta a mí o a mi madre	ASUSTADO • Alguien me regala por Navidad un balón magnífico
INTERESADO • Estoy oyendo una música que no entiendo	INTERESADO • Quiero jugar con mis amigos y no encuentro a nadie

Fotocopiarlo en 6 ó 7 cartulinas de distintos colores, plastificarlo todo y cortar por las líneas verticales y horizontales

LECCIÓN 7

Causas de las emociones

INTRODUCCIÓN

A esta altura del programa, el profesor o profesora tiene que decidir si ya la clase se propone bien las cuatro preguntas mágicas de "Decide tú". En caso afirmativo, es el momento de aconsejarles que empiecen a realizar actividades usando un murmullo para las cuatro preguntas.

En la primera actividad de esta lección, se utilizan unas tarjetas para seguir ejercitando el pensamiento causal, referido a emociones humanas. Hay que hacer ver a los alumnos que muchas veces es difícil saber qué le pasa a otras personas, pues ponen caras "parecidas" para la tristeza y el enfado, para la alegría y el interés, para la desconfianza y el cansancio o el aburrimiento, etc. A veces hay que esperar que sean las personas interesadas quienes nos digan cómo se sienten, para saberlo. Es más, algunas veces ni ellas mismas saben lo que están sintiendo. Y todavía mucho más difícil es saber por qué se están sintiendo así. Los niños y las niñas deberán comprender todo esto, de alguna manera, para no precipitarse al determinar cómo se están sintiendo las otras personas. La precipitación puede ser un gran estorbo para solucionar problemas interpersonales.

En la segunda actividad, se les propone que hagan laberintos y otras actividades murmurando, es decir, dándose ya sus propias autoinstrucciones sin hablar.

OBJETIVOS

- Saber identificar emociones partiendo de la expresión de una cara y proponer posibles causas que han producido esa emoción.
- Hacer un laberinto y otras actividades que se indican, dándose instrucciones en voz baja.

MATERIALES

- 8 dibujos con ocho caras: de alegría, tristeza, enfado, asombro, miedo, vergüenza, interés, aburrimiento.
- Fichas de "laberintos", "sopa de letras", "encontrar los errores"...

Causalidad emocional

Iniciamos en esta lección una actividad muy importante, ya que, para resolver problemas interpersonales es fundamental saber cómo se están sintiendo las demás personas y por qué se sienten así.

Empieza enseñándoles uno de las ocho dibujos (alegría, tristeza, enfado, asombro, miedo, vergüenza, interés, aburrimiento) y pídeles que, en silencio, escriban un adjetivo que indique esa emoción (acéptales todos los sinónimos que sean adecuados). Pídeles que también escriban al menos dos causas por las que alguien puede sentir esa emoción. Pregúntales lo que han escrito y resúmelo en la pizarra, si quieres, terminando con una breve discusión sobre esa emoción y sus posibles causas. Haz lo mismo con los otros siete dibujos.

A continuación, oralmente haz el ejercicio inverso, es decir, del hecho a la emoción y pregúntales por ejemplo: cómo se sentiría un niño o niña al que le regalan un balón nuevo, o si se le muere un gato al que quería mucho, o si descubren que ha mentido, o si le sale un perro muy grande en la calle, o si le insultan, o si ve nevar en su pueblo, o si le gusta mucho el fútbol y ve un partido entre el Real Madrid y el Barcelona, o si no entiende nada de la explicación del profesor, etc.

A continuación organiza una discusión sobre cómo identificar emociones; las preguntas clave de esa discusión deben ser: ¿os ha sucedido alguna vez estar tristes o enfadados y no saber por qué?, ¿os ha sucedido ver a otros tristes o enfadados y no entender por qué?

Muy divertida es una última actividad emocional que podemos llamar “representar y adivinar”. Tienes que dar a ocho niños un papelito secreto, con un número del 1 al 8, pero se los das desordenadamente, después de barajarlos y sin que nadie vea qué papel le tocó a otro. Junto con el papel secreto se les da una fotocopia de la lista de situaciones que ponemos a continuación. Los seis alumnos piensan en la situación que les tocó y cuando el profesor lo indique, van representando con gestos y sin palabras la emoción que les tocó: no deben hacerlo del 1 al 8 sino desordenadamente. No tienen que representar la escena, sino la **emoción** correspondiente a esa escena. Entonces, los demás alumnos intentan adivinar de qué emoción se trata y el alumno que representó dice qué número le había tocado y a qué situación de la lista correspondía ese número. (Cada alumno, al representar, debe pensar que él es el yo o primera persona de esa historia)

Lista de emociones

1. Digo a mi madre que llegué tarde porque estuve en casa de mi prima y ahora llama por teléfono mi prima y le dice a mi madre que quiere hablar conmigo,

- porque hace mucho que no me ve.
2. Jugando al fútbol, veo que uno del equipo contrario mete un gol con la mano y el árbitro lo da por válido.
 3. Mi madre me dice que puedo invitar a un amigo/a a dormir este fin de semana en casa.
 4. Estoy con una amiga que está llorando, porque sus padres se van a separar.
 5. Estoy viendo en el circo a un equilibrista sensacional
 6. Sé nadar en piscina, pero estoy en el mar y hay olas grandes y amenazadoras.
 7. Es fiesta, está lloviendo, tengo el televisor roto y no sé qué hacer.
 8. Mi padre es muy serio, pero un día vuelvo a casa y me lo encuentro vestido de payaso.

Pensar en voz alta sin hablar

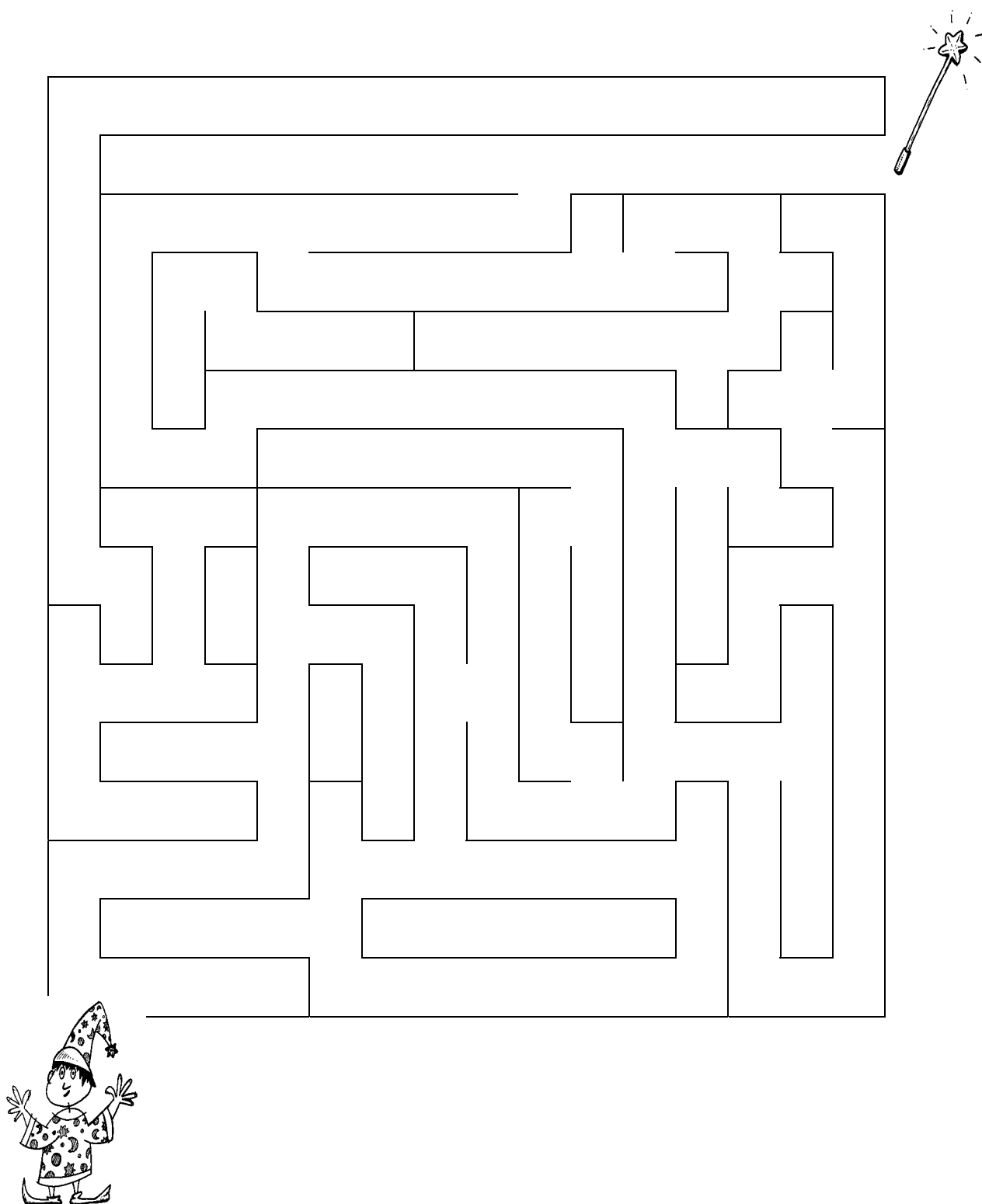
Esta segunda parte va a consistir en hacerles tú un modelado de cómo hacer un laberinto, o una sopa de letras, o encontrar los errores, y luego pedirles que hagan un par de tareas sin hablar, sólo con un murmullo. Para tu modelado, puedes utilizar una fotocopia ampliada de un laberinto, o sopa de letras o dibujo con errores. En tu modelado, insiste en dos cosas: en que hay muchos planes posibles en respuesta a la segunda pregunta ¿de cuántas maneras puedo hacerlo? (puedo marcar el camino con lápiz y luego pasar a bolígrafo el único verdadero, o usar los dedos, o empezar por el final, etc.); y además, en varios momentos, debes bajar mucho la voz, para que vayan comprendiendo bien lo que es un murmullo.

A continuación, entrega un laberinto, o una sopa de letras, o dibujos con errores a cada niño o niña (basta con 5 ó 6 modelos distintos fotocopiados), para que realicen esa actividad, pero haciéndose las preguntas mágicas con un murmullo, no en voz alta.

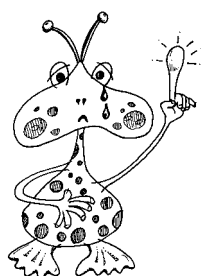
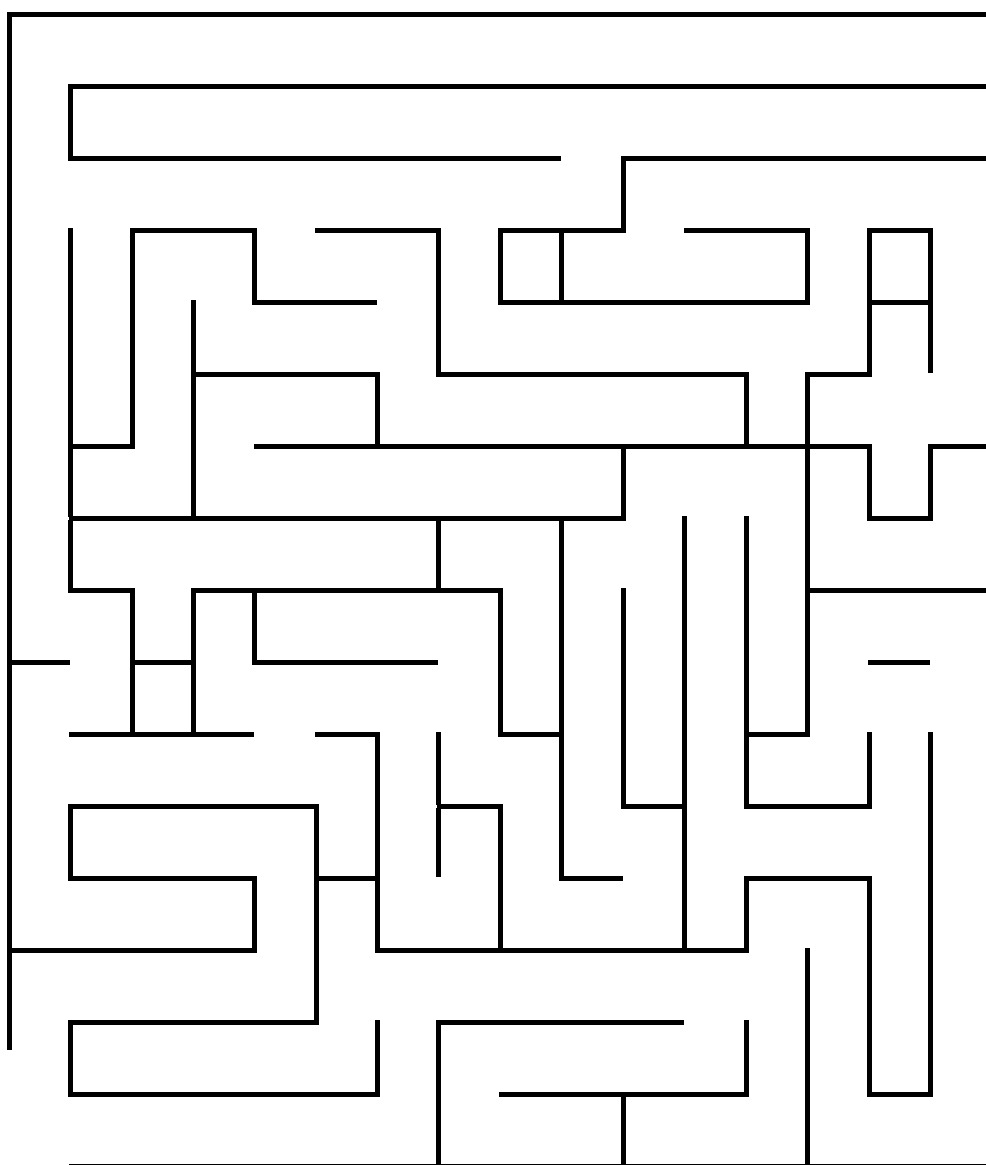
Terminada esa actividad y autoevaluada, les puedes dar otra tarea para que la piensen en voz alta, sin hablar, con un murmullo. Esa tarea consiste en que piensen y anoten en un papel, murmurando pero sin hablar alto, una de las siguientes posibilidades (la que tú elijas):

- Qué cinco cosas llevarías a una excursión
- Las cinco cosas más importantes de un coche
- Las cinco cosas más importantes de una cocina
- De qué cinco cosas podrías hacer un bocadillo
- Dos maneras distintas de resolver el problema de haber roto el cristal de un vecino, de un balonazo.

Les dejas unos minutos para que lo piensen susurrando y para que lo escriban, y preguntas a un grupo, pidiendo al resto de la clase que estén en silencio mientras habla es grupo.

LABERINTO

LABERINTO



BUSCA 12 NOMBRES DE FRUTAS EN LA SIGUIENTE

SOPA DE LETRAS

C	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	A	S	D	P
E	M	A	N	Z	A	Z	A	A	S	D	F	G	H	I
R	Z	X	A	C	V	B	N	M	Ñ	L	K	J	H	Ñ
E	X	F	R	E	S	A	W	D	V	B	N	M	K	A
Z	H	Q	A	W	E	R	T	Y	L	I	M	O	N	V
A	I	Q	N	W	S	A	N	D	I	A	F	G	H	J
A	G	S	J	D	F	G	H	J	K	L	Ñ	P	O	U
T	O	Q	A	V	P	L	A	T	A	N	O	X	R	V
M	N	V	C	X	Z	L	J	H	J	K	D	A	C	A
M	E	L	O	C	O	T	O	N	E	F	G	E	C	Ñ
W	S	X	E	F	V	T	G	N	T	H	M	Q	S	Y
L	T	U	A	G	U	A	C	A	T	E	P	A	G	Ñ

BUSCA 12 NOMBRES DE PRENDAS DE VESTIR EN LA SIGUIENTE

SOPA DE LETRAS

B	U	F	A	N	D	A	B	P	N
C	H	A	Q	U	E	T	A	A	S
A	M	B	L	U	S	A	T	Ñ	D
L	O	R	Ñ	Q	M	N	A	U	E
C	R	I	G	U	A	N	T	E	S
E	S	G	O	R	R	O	N	L	F
T	S	O	M	B	R	E	R	O	G
I	I	Z	E	S	T	R	D	E	H
N	T	H	D	M	O	L	I	H	I
E	X	Q	I	R	T	O	U	X	J
S	I	Z	A	P	A	T	O	S	K
Ñ	Q	R	S	Z	H	G	J	S	L

Busca nueve diferencias entre los dos dibujos



Busca nueve diferencias entre los dos dibujos



LECCIÓN 8

Definir, buscar alternativas, empatía
--

INTRODUCCIÓN

En las lecciones anteriores tratamos de la primera habilidad necesaria para solucionar problemas interpersonales: saber identificar las emociones y también de la segunda, que es saber señalar la causa de algo, la raíz de un problema o de un hecho. Ambas forman parte de lo que se llama "pensamiento causal" y abarca tanto la habilidad de buscar la causa de un hecho (¿por qué se cayó ese niño de la bicicleta?), como la causa de una emoción (¿por qué está contenta esa niña?) Como las causas pueden ser varias, el alumnado tiene que decir todas las alternativas posibles que se les ocurran, y así ejercitan el pensamiento alternativo. También ejercitarán ese pensamiento alternativo, junto con la empatía o pensamiento de perspectiva, cuando se les pida que digan todas las formas que se les ocurran de consolar a una persona que está triste por algo.

Al dar alternativas, el alumnado tiende a ser repetitivo, por la ley del mínimo esfuerzo: si alguien dice que una niña está contenta porque tiene zapatos nuevos, otro dirá que es porque tiene un traje nuevo, o un juguete nuevo, etc. Si alguien dice que para consolar a un niño que está triste le podría dar un helado, otro dirá que un chicle, o un caramelo, etc. Para animarles a dar respuestas que sean totalmente nuevas, no repetitivas, puedes darles un punto por una respuesta repetitiva (si es exactamente la misma, cero puntos) y cinco puntos si es nueva.

Lo mejor es usar dibujos o fotos, tanto para tu modelado, como para cuando el grupo tiene que buscar la causa de algo. Pero también puedes proponerles un caso verbalmente, sin imágenes.

La tarea de atención auditiva que se presenta en esta lección es más difícil que la de la lección 5, pues además de atención y control, exige rapidez mental para clasificar las palabras que oiga y saber, por ejemplo, si es el nombre de un animal, o es ropa o calzado, o si describe algo que hacemos con los pies, etc.

OBJETIVOS

- Dar razones, en frases completas, de por qué una señora está asombrada.
- Igualmente, indicar las causas por las que un profesor felicita a un alumno.
- Por último cometer los menos errores posibles al oír una lista de asociación auditiva.

MATERIALES

- Dos dibujos grandes (fotocopias ampliadas) uno de una señora asombrada y otro de un profesor felicitando a un alumno.
- Las listas de asociación auditiva.
- Un casete, si vas a usar las listas grabadas.
- La ficha con las ocho caras de emociones.

Pensamiento causal, alternativo, empatía

En la última lección vimos cómo podemos saber, por sus caras, sus gestos y sus palabras, **cuándo** las personas están tristes, o alegres, o enfadadas, etc. Hoy vamos a intentar aprender una cosa diferente y todavía más interesante: averiguar **por qué** las personas están tristes, alegres o enfadadas, etc.

Puedes enseñarles un dibujo de una señora asombrada, o describirles esa situación con palabras. Pregúntales cómo creen que se siente esa señora, hasta que consigas que te digan que "asombrada". Luego puedes decirles, más o menos, esto:

Nuestro problema, o lo que tenemos que hacer, es averiguar por qué esta señora está asombrada. ¿Qué tengo que hacer? Pues tengo que buscar razones para explicar por qué está asombrada. ¿De cuántas maneras puedo hacerlo? Pues podría preguntar a otras personas por qué se suelen sentir asombrados. O acordarme de las veces que yo me asombré de algo. ¿Cuál es la mejor? Voy a fijarme muy bien en el dibujo y voy a pensar cómo me sentiría yo, si estuviera en el lugar de la señora.

Empiezo. Veo que esta señora está asombrada. Puede que esté asombrada porque ha visto a un niño, que ella tenía por bueno, robar en el supermercado. (anota tu idea: vio a un niño robando). Necesito ayuda: ¿por qué otras causas puede estar asombrada esta señora?

Anota las ideas que te den y sugiere tú otras. Al terminar, evalúa el trabajo tuyo y la ayuda que te prestaron con sus sugerencias. Luego les puedes decir:

Ahora vamos a ver otro dibujo (enséñales el de un profesor felicitando a un alumno). Voy a pedir a unos cuantos que piensen en voz alta, para decirme todas las causas posibles por las que este profesor está felicitando a este alumno.

Pregunta a cuatro o cinco, pero uno por uno, y que piensen en voz alta, diciendo: ¿qué tengo que hacer?: decir por qué este profesor está felicitando a este alumno. ¿De cuántas maneras puedo hacerlo?: (deja que ellos lo digan y si no se les ocurre, les puedes sugerir alguna) y que ellos te ofrezcan posibilidades alternativas. ¿Cuál es la mejor? (decídelo con ellos).

Cuando hayas preguntando a cuatro o cinco y se hayan evaluado, pregunta a otros cuatro o cinco, pero uno por uno, qué podrías hacer o decir tú para felicitar a un amigo o amiga que es muy buen compañero. Cada uno deberá preguntarse: ¿qué tengo que hacer?: pensar formas de felicitar a un buen compañero. ¿De cuántas maneras puedo hacerlo?: (deja que ellos lo digan y si no se les ocurre nada, les puedes sugerir: si tú fueras muy buen compañero, ¿qué te gustaría que te dijeran? o ¿qué dijiste en otras ocasiones a un amigo que fue un buen compañero? etc.) Anota todas las respuestas, distinguiendo entre las nuevas y las repetitivas. Pregunta ¿cuál es la mejor? Que ellos lo decidan y que al final se autoevalúen.

Hacer finalmente la actividad de las ocho caras explicando por qué se sienten así. Tienes la hoja al final de esta lección.

Atención auditiva

Esta actividad se puede hacer en dos momentos diferentes, que pueden ser días distintos. En un primer momento, se hace el ejercicio con toda la clase a la vez. A continuación, u otro día, puedes sacar a un grupo (no menos de 3, no más de 7), para que realicen esta actividad, formando un círculo, dándose la espalda, mientras la clase mira y juzga. También se puede hacer de manera individual.

Con cada lista, el ejercicio es doble: la primera vez hay que dar palmada sólo en una palabra determinada, exactamente igual que hicimos en la lección 5. Pero la segunda vez que se lee la lista, hay que dar palmada en todas las que tengan un significado determinado, menos en la palabra clave.

ES DECIR, EL EJERCICIO ES ASÍ:**A. Léelos (o hazles escuchar en cinta) la lista CUCHILLO**

1ª vez: dar palmada cuando oigan cuchillo

2ª vez: dar palmada cuando oigan el nombre de algo que usamos para comer, pero no en la palabra cuchillo.

B. Léelos (o hazles escuchar en cinta) la lista GATO

1ª vez: dar palmada cuando oigan gato

2ª vez: dar palmada cuando oigan el nombre de un animal, pero no en la palabra gato.

C. Léelos (o hazles escuchar en cinta) la lista CHAQUETA

1ª vez: dar palmada cuando oigan chaqueta

2ª vez: dar palmada cuando oigan nombres de ropa o calzado, pero no en la palabra chaqueta.

D. Léelos (o hazles escuchar en cinta) la lista OJO

1ª vez: dar palmada cuando oigan ojo

2ª vez: dar palmada cuando oigan el nombre de una parte del cuerpo, pero no en la palabra ojo.

E. Léelos (o hazles escuchar en cinta) la lista PINO

1ª vez: dar palmada cuando oigan pino

2ª vez: dar palmada cuando oigan el nombre de algo que crece, pero no en la palabra pino.

F. Léelos (o hazles escuchar en cinta) la lista IR

1ª vez: dar palmada cuando oigan ir

2ª vez: dar palmada cuando oigan palabras que signifiquen algo que hacemos con los pies, pero no en ir.

Lista de asociación auditiva CUCHILLO

tenedor	cuchillo	cuchara
plato	plato	plato
chiquillo	tenedor	colmillo
cepillo	chiquillo	cuchillo
cuchara	cepillo	chiquillo
cuchillo	plato	cuchillo
colmillo	cepillo	cepillo
cuchillo	cuchara	cuchillo
chiquillo	chiquillo	cuchara
plato	colmillo	tenedor
cuchara	plato	plato
tenedor	tenedor	cuchillo

Lista de asociación auditiva GATO

gota	rata	vaca
pato	perro	rata
bota	gato	gato
gato	gamo	pato
rata	pato	perro
perro	gota	bota
gamo	bota	rata
gato	perro	gota
bota	gota	bota
gota	gamo	gato
rata	perro	pato
gamo	pato	gato

Lista de asociación auditiva CHAQUETA

chuleta	chuleta	chuleta
charco	charco	chaqueta
chaleco	chaqueta	chaleco
chaqueta	traje	charco
camisa	pantalón	camisa
traje	chaleco	chaqueta
chaleco	traje	chuleta
camisa	charco	chaleco
chaleco	chaleco	chuleta
chaleco	chaqueta	camisa
charco	chaleco	charco
traje	camisa	chaqueta

Lista de asociación auditiva OJO

ojal	ojal	ojal
oído	oído	nariz
cabeza	ojo	ojo
ojo	nariz	piojo
rojo	cabeza	oído
nariz	piojo	rojo
piojo	nariz	ojo
rojo	oído	ojal
piojo	piojo	cabeza
cabeza	ojo	ojal
oído	cabeza	rojo
nariz	rojo	ojo

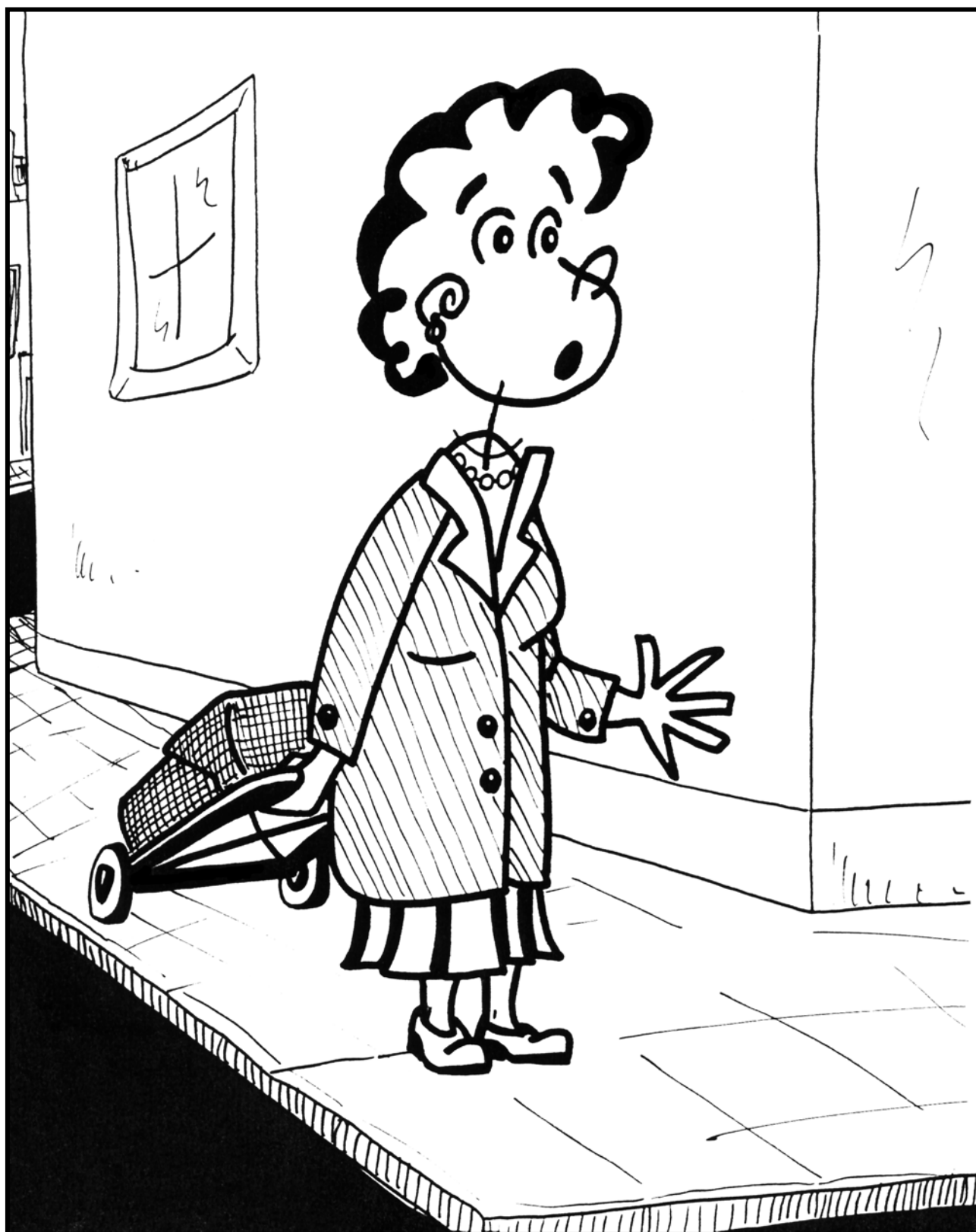
Lista de asociación auditiva PINO

planta	pino	planta
hoja	hoja	hierba
vino	planta	hoja
pino	vino	piña
hierba	piña	pico
pila	pino	vino
piña	hierba	pino
pino	pico	pico
vino	hierba	pino
hoja	vino	hierba
piña	piña	planta
planta	hoja	pila

Lista de asociación auditiva IR

oír	dar	saltar
dormir	correr	dar
salir	ir	ir
ir	saltar	dormir
dar	dormir	correr
correr	oír	salir
saltar	salir	dar
ir	correr	oír
salir	oír	salir
oír	saltar	dar
dar	correr	dormir
saltar	dormir	ir

(Sea en cinta o en directo, estas listas se deben leer con voz monótona, una palabra cada dos segundos. La lista completa consiste en las tres columnas, una detrás de otra)





Escribe en cada recuadro el nombre de esa emoción (con un sustantivo, como tristeza o enfado, o con un adjetivo, como triste y enfadado) y luego escribe, en las líneas que hay bajo cada cara, razones por las que alguien podría sentirse así.



LECCIÓN 9

Buscar explicaciones. Controlarse

INTRODUCCIÓN

En esta lección se proponen dos actividades diferentes: la primera consiste en ejercitar el pensamiento causal, jugando al juego de "¿Por qué tal cosa? Porque...". Al dar varias explicaciones, o "porqués", alternativos, los niños y las niñas comprenden que el mismo problema (por ejemplo una actitud de alguien) puede tener explicaciones o causas diferentes. Así se ejercita también el pensamiento alternativo. Igualmente, al ponerse en el lugar de otro, se ejercita el pensamiento de perspectiva. La segunda actividad, que es el juego "de Simón dice", es un magnífico ejercicio de autocontrol y de autorregulación y exige gran atención visual y auditiva.

OBJETIVOS

- Dar al menos una explicación satisfactoria al hecho de que una niña no fuera a la playa.
- Otra explicación de por qué un niño que siempre pelea no quiso pelear hoy.
- Por último, el alumno también deberá dar razones de por qué se autoevaluó de tal forma o de tal otra.

MATERIALES

- Las listas de órdenes para el juego de "Simón dice".

Pensamiento causal

Este ejercicio consiste en imaginar causas por las que una persona hace, o deja de hacer algo. Es un ejercicio contrario al pensamiento asociativo, tan frecuente en las personas impulsivas. Se trata de conseguir razones lógicas y psicológicas, evitando las respuestas impulsivas.

El ejercicio tiene tres momentos, como puedes ver en el guión que te facilitamos a continuación. Puedes decir más o menos esto:

¡Hola!, hoy vamos a jugar al juego de "¿ por qué?

porque..." Os voy a decir cómo se juega. Yo digo algo y vosotros me preguntáis ¿por qué? Estoy asombrado (ellos preguntan ¿por qué?) Pues por dos razones: porque hoy todos los niños se están portando muy bien en clase y porque anoche vi en la tele unos perros que saben jugar al fútbol. ¿Cuántas razones tengo para estar asombrado? Muy bien, dos razones. Seguimos: ahora os pongo un problema diferente: ayer tuve mucho asco (la clase pregunta "¿por qué?") Pues porque vi en la calle un ratón muerto y porque un hombre había escupido en la acera, delante de mi puerta. ¿Cuántas razones tengo para tener asco? Muy bien, dos razones.

Ahora vamos a poner el juego un poco más difícil: yo os pregunto "¿por qué?" y vosotros tenéis que darme todos los "porqués" que puedan. Empezamos: a Ángeles le gusta mucho ir a la playa, pero este domingo no fue, ¿por qué? (Puedes anotar en la pizarra todas las respuestas no repetitivas, mientras sigues preguntándoles ¿por qué? hasta que se agoten las respuestas. Puedes tú sugerir alguna).

Ahora os voy a hacer otra pregunta y vosotros tenéis que darme los "porqués" que se os ocurran: Jorge siempre pelea con sus compañeros por cualquier tontería, pero hoy uno le empujó y Jorge no peleó, sino que le dijo bien que no le empujara, ¿por qué? (anota de nuevo en la pizarra las respuestas que te den y sigue preguntándoles, "¿por qué?").

Cuando acaben de dar posibles explicaciones, pide a tres o cuatro que se evalúen, dando también las razones por las cuales esa evaluación es positiva o negativa.

Autocontrol: juego de "Simón dice"

Si la clase no conoce el juego, debes explicarles que éste consiste en cumplir las órdenes que tú les des, pero sólo si antes de la orden has dicho "Simón dice...". Si no, deben ignorar la orden. Conviene que piensen con las cuatro preguntas mágicas para jugar a este juego; lo puedes conseguir sacando a uno o dos alumnos, para que antes de empezar el juego piensen en voz alta, planteándose las cuatro preguntas, referidas al "Simón dice...".

Te recomendamos que hagas el juego en dos momentos: primero con toda la clase y luego con unos cuantos, mientras los demás observan.

Para dar más interés al juego y conseguir mayor atención, se debe ir eliminando a quienes fallen: que se pongan de pie, a un lado hasta que sólo queden dos que son los campeones. Los que van siendo eliminados no deben quedarse al margen del juego, sino que, con sus tarjetas rojas, te deben ayudar a eliminar a

quiénes se vayan equivocando. Para que el juego no se alargue mucho, la segunda y tercera vez que leas la lista puedes añadir órdenes negativas al estilo de la orden número 27 de la lista, que son más difíciles.

Puedes inventar fácilmente otras listas, para tener suficientes y que no se cansen de repetir siempre las mismas órdenes. Puedes incluir: levantar una mano, las dos manos, cerrar los ojos, llorar, reír, ladrar, disparar, etc. También les gusta mucho inventar por su cuenta listas, y hacer ellos de profesores mientras tú intentas seguir sus órdenes.

Lista de " Simón dice "

(Lo que hay entre paréntesis es para que el profesor lo haga, no para leerlo a los alumnos)

- | | | | |
|-----------|--|-----------|---|
| 1 | Simón dice haz lo mismo que yo
(tírate de la oreja) | 16 | Haz lo mismo que yo
(da una vuelta) |
| 2 | Haz lo mismo que yo
(da con el pie en el suelo) | 17 | Haz algo diferente (salta) |
| 3 | Haz algo diferente (da una palmada) | 18 | Simón dice haz lo mismo que yo
(despídete con la mano) |
| 4 | Simón dice haz algo diferente (salta) | 19 | Haz lo mismo que yo
(tócate la rodilla) |
| 5 | Haz algo diferente
(ponte la mano en la cabeza) | 20 | Simón dice haz algo diferente
(pon las manos en los hombros) |
| 6 | Simón dice haz lo mismo que yo
(manos en las caderas) | 21 | Simón dice haz lo mismo que yo (ladra) |
| 7 | Simón dice haz algo diferente
(despídete con la mano) | 22 | Haz algo diferente (cierra los ojos) |
| 8 | Haz lo mismo que yo (cruza los brazos) | 23 | Simón dice haz algo diferente
(toca el suelo) |
| 9 | Haz algo diferente (da un paso atrás) | 24 | Simón dice haz lo mismo que yo
(haz la V de victoria) |
| 10 | Simón dice haz lo mismo que yo
(toca el suelo) | 25 | Haz lo mismo que yo
(ponte las manos en la cabeza) |
| 11 | Simón dice haz lo mismo que yo
(levanta los brazos) | 26 | Haz algo diferente
(ciérrate la boca con los dedos) |
| 12 | Haz algo diferente (toca el suelo) | 27 | Simón dice no te pongas las manos
en las caderas |
| 13 | Haz lo mismo que yo
(ponte las manos en las caderas) | 28 | Haz algo diferente (tírate de la oreja) |
| 14 | Simón dice haz algo diferente
(da un paso atrás) | 29 | Simón dice haz lo mismo que yo
(tócate la nariz) |
| 15 | Simón dice haz algo diferente
(golpéate la cabeza) | 30 | Haz lo mismo que yo
(échate a dormir sobre los brazos) |

LECCIÓN 10

Problemas interpersonales

INTRODUCCIÓN

En las cinco primeras lecciones, los problemas presentados han sido problemas impersonales: colorear, resolver laberintos, discriminación auditiva, etc. En las lecciones 6,7 y 8 se han enseñado las habilidades necesarias para resolver problemas interpersonales. Pero es en esta lección 10 cuando se les presenta por primera vez un problema interpersonal, insistiendo especialmente en los problemas entre dos niños. Junto con los problemas interpersonales, se presentan distintos tipos de soluciones, que se pondrán en la pizarra. No se trata de dar "recetas" para resolver problemas interpersonales, sino de "abrirles la mente", ampliando su repertorio de soluciones.

OBJETIVOS

- Dar soluciones adecuadas a los problemas interpersonales que se les presenten.

MATERIALES

- Una lista de soluciones
- Una lista de problemas
- Pizarra

Problemas interpersonales

Para un modelado previo tuyo a toda la clase, puedes usar un problema interpersonal cualquiera: por ejemplo cómo puedo conseguir que un niño me deje jugar con su pelota o que una niña me deje darle la comida a su cachorro, o cómo convencer a un compañero para que invite también a mi amiga a su cumpleaños, etc. Te haces las cuatro preguntas, bajando de vez en cuando la voz, para convertirla en un murmullo. En la segunda pregunta, ¿de cuántas maneras puedo hacerlo?, puedes

modelar ideas como éstas: pues pensaría en lo que a mí me gustaría que me dijeran, o me pondría en el lugar del niño o de la niña, o una solución que vi en televisión para un problema parecido, o lo que ya hice en otra ocasión semejante, etc.

A continuación, el grupo será el que debe proponer soluciones, pero para facilitarles el trabajo, que no es fácil, puedes seguir estos dos pasos:

1. Presenta soluciones antes de proponer el problema escribiéndolas en la pizarra. Escribe en distintas líneas: "le doy un puñetazo"; "lo acuso; diciéndoselo al maestro o a la maestra"; "se lo pido por favor"; "si me dejas eso, yo te dejo esto"; "un rato tú y otro yo"; "no le hago caso", "se lo quito sin que me vea", "como te atrevas, te doy una patada", "yo te ayudo", "digo que fue otro", "tienes razón, no lo haré más".

Entonces les presentas **uno** de estos problemas: "cogí dos yogures del comedor sin que me vieran", "un niño me da un codazo y me estropea el dibujo", "uno me llama hijo de ...", "un niño se enfada porque le tiré una cáscara de naranja en el comedor", "a dos niños les ha pedido la maestra que lleven varias sillas a otra clase", "uno me pone un mote y me lo repite". Les pides que cada uno elija, para el problema que les has presentado, una de las soluciones que hay en la pizarra y vas anotando con (X) las soluciones que te digan. Cuando toda la clase haya hablado, discutes con ellos qué seis de esas soluciones eran buenas y qué cinco eran malas o inadecuadas.

2. Terminada esa primera parte, borra la pizarra y les presentas uno o más problemas de los indicados más arriba. Anota en la pizarra las soluciones que te vayan diciendo (soluciones que ahora deberán inventar ellos, aunque pueden coincidir con las que tú les propusiste en el primer paso). Marca con (X) las soluciones que se vayan repitiendo.

Con este segundo paso se quiere conseguir que los alumnos y alumnas interioricen las soluciones que les propusiste en el primer paso.

LECCIÓN 11

Relaciones y adivinanzas

INTRODUCCIÓN

En esta lección se propone un ejercicio auditivo notablemente más difícil que los que se han hecho hasta ahora: no sólo requiere atención y control, sino una rápida operación mental de comparación y clasificación.

Después se presentan nuevos problemas interpersonales entre niños y se pide a los alumnos y alumnas que se pongan en el lugar de los dos o más personajes que toman parte en la escena, ejercitando así el pensamiento de perspectiva.

Finalmente se proponen adivinanzas para ejercitar el pensamiento inductivo. Con esas adivinanzas se pueden hacer dos actividades, como luego se explicará.

OBJETIVOS

- Realizar bien los ejercicios de clasificación auditiva.
- Entre todos los alumnos proponer el mayor número posible de soluciones a los problemas interpersonales que se presenten.
- Acertar el mayor número de las adivinanzas propuestas.

MATERIALES

- El formulario de clasificación auditiva.
- Varios problemas interpersonales entre niños.
- Una lista con adivinanzas (se incluye).

Clasificación auditiva

Ahora no se trata de dar una palmada, sino de decir qué palabra de una lista, no corresponde a la palabra inicial. Pide a toda la clase que se planteen, en silencio, las tres primeras preguntas mágicas y decidan cómo van a resolver el problema. Luego puedes hacer el ejercicio de dos modos diferentes, uno detrás de otro:

- Con toda la clase.

- Por pequeños grupos mientras el resto de la clase observa en silencio.

Ten en cuenta que no importa que algún niño o niña te discuta alguna palabra, con tal de que justifique esa opinión.

También les suele resultar muy divertido el que les pidas que hagan otras listas parecidas y te las propongan, para que tú adivines cuál es la palabra que no corresponde

La lista para esta actividad la tienes dos páginas más adelante.

Proponer soluciones

En esta segunda parte de la lección 11, volvemos a buscar soluciones para problemas interpersonales entre niños. El problema que se presenta para la discusión es muy sencillo: una niña, en clase, quiere usar unas tijeras que en esos momentos está usando un niño. Antes de preguntar a la clase qué podría hacer o decir la niña para conseguir las tijeras, recuérdales que para los problemas de la lección anterior nos sirvió mucho ponernos en el lugar de la persona que pedía el favor y luego ponernos en el lugar de quien tenía que decir "sí" o "no". Esto les hará ejercitar el pensamiento de perspectiva o empatía.

Preséntales un problema interpersonal. Puedes aprovechar los que no usaste en la lección 10, o usar uno de estos: "mi hermano se puso mi ropa sin mi permiso", "un compañero se cuela en la fila del comedor", "me gustaría darle de comer a un cachorro que tiene mi amigo y no me deja". No se escriben soluciones previas en la pizarra, sino que se van escribiendo las que ellos digan y se pone una (X) cuando repitan la misma.

El categorizar y relacionar conceptos, como hicimos en la primera parte de esta lección, es muy formativo, ya que es un ejercicio verdaderamente "filosófico", a nivel infantil. De hecho, muchos autores preocupados por los problemas actuales, piensan que debería enseñarse Filosofía, no solamente en Secundaria, sino también, con las adaptaciones necesarias, en Primaria.

Pues bien, ese ejercicio de categorizar y relacionar conceptos puede realizarse también con un juego muy divertido, que puedes preparar fácilmente. En tres fichas más grandes, dibuja un círculo, un cuadrado y un triángulo (una figura en cada ficha) y colorea cada figura de un color, por ejemplo rojo, verde y azul. Después, en fichas normales, dibuja o pega dibujos de diversos objetos: coches, bicicletas, casas, televisores, balones, árboles, el mar, triángulos (o círculos, o cuadrados) sin color, del mismo color o de un color distinto al de las fichas grandes.

Coloca en una mesa, o en el suelo, las tres fichas grandes y pide a la clase que individualmente o en pequeños grupos, vayan colocando los demás dibujos bajo la ficha grande que les corresponda. La posibilidad de relaciones es grande: por la forma (por ejemplo las ruedas, bajo el círculo; el televisor bajo el cuadrado, etc.), por el color, por el número de elementos (tres el triángulo, cuatro el cuadrado, uno el círculo, etc.). Luego, repasa los dibujos que haya bajo cada ficha y discute con ellos, si es necesario, la relación que vieron para colocarlo ahí. En realidad, todo se relaciona en el universo...

Adivinanzas

Usando las adivinanzas que tienes a continuación, u otras que tú inventes, puedes hacer estas dos actividades:

Primera: que cada alumno escriba en su cuaderno una columna de números, del 1 al 10. Entonces les lees diez adivinanzas, diciendo antes el número que corresponde a cada una. Después de leer cada una, dejas unos momentos para que los alumnos piensen cuál es la solución y apunten en silencio esa solución al lado del número correspondiente. Terminadas las diez adivinanzas vas preguntando a diez alumnos distintos, para ver si tienen bien la solución. Se puede discutir con ellos, si queda alguna duda.

Segunda: entrega a cada niño o niña una tarjetita plastificada con una adivinanza. Esas adivinanzas deben ser distintas de las vistas en la primera actividad. Déjales unos segundos y pregunta a varios: cada alumno o alumna debe dar primero la solución a la adivinanza y luego leer el texto que tiene en la tarjeta. También puede haber escrito esa solución en su cuaderno.

Para terminar, puedes pedirles que inventen algunas adivinanzas y te las propongan a ti, a ver si las aciertas. Te conviene hacer tu propia colección de adivinanzas, para tener la mayor cantidad y variedad posibles.

Lista de palabras de clasificación auditiva

La primera palabra, en mayúscula, es la palabra clave. De las otras, hay una que no corresponde con esa palabra clave y ésta es la que tienen que señalar los alumnos. Al leer estas listas (cada línea es una lista) haz una pequeña pausa después de la palabra clave, para que la tengan bien clara en su mente, y otra pausa al final de cada línea, para que digan cuál es la palabra que no corresponde. También les puedes pedir que lo hagan por escrito, si te parece. Advierte a los alumnos que de la 16 a la 20 son muy difíciles, porque juegan con el equívoco.

1	CASETE	música	bailar	alimento
2	CALCETINES	pies	nariz	frío
3	OJO	ver	azul	aroma
4	AUTOBÚS	taxímetro	viajeros	parada
5	AMISTAD	compañeros	regalo	desprecio
6	BAR	cerveza	ruido	elefante
7	BALONCESTO	árbitro	raqueta	reloj
8	CINE	pantalla	Hollywood	hueso
9	LOTERÍA	premio	diente	suerte
10	TURRÓN	Navidad	almendra	gafas
11	PELUQUERÍA	peinado	violín	secador
12	PLAYA	sombrilla	nieve	toalla
13	HELADO	verano	chocolate	neumático
14	SELVA	mar	león	gusano
15	FLOR	martillo	jardín	enamorados
16	DURO	resistente	lana	dinero
17	HOJA	libro	árbol	vaso
18	GATO	miau	pluma	coche
19	CARA	ojos	costosa	pies
20	TAPA	vela	aperitivo	caja

ADIVINANZAS PARA LEER

1	2
Es una cosa muy grande, va sobre raíles y tiene un silbato muy fuerte	Es un vehículo grande, hace mucho ruido y se le vuelcan dentro los contenedores de basura
3	4
Está inclinado, es resbaladizo y está en los parques de atracciones y en los "agua-parks"	Es una cosa a través de la cual podemos ver, y está en las paredes de las casas
5	6
Es de madera, sirve para sentarse y se balancea atrás y adelante	Es de plástico o metal, tiene una bolita muy pequeña y sirve para escribir
7	8
Es largo, tiene unas tiras de tela en la punta y sirve para fregar y secar los suelos	Es cúbico, está hecho con barras fuertes y a veces se usa para encerrar animales salvajes
9	10
Es muy derecho, tiene números y rayas y sirve para hacer líneas y para medir	Tiene dentro dinero y tarjetas y va en el bolsillo de un hombre

ADIVINANZAS PARA LEER

11	Tiene dos ruedas, es de metal y se mueve con pedales
12	Tiene ruedas, va por las calles y lleva muchos pasajeros
13	Es de metal, con varias puntas y lo usamos para comer
14	Es largo y estrecho, casi siempre de cuero y se pone alrededor de la cintura
15	Es de plástico o de cuero, tiene un asa y sirve para llevar ropa cuando vamos de viaje

ADIVINANZAS PARA ENTREGAR A LOS ALUMNOS

Es una barra de metal, es larga y hace que las imágenes de TV sean claras	Son muy pequeñas, negras y llevan en fila alimento a sus casitas
Son pequeños, redondos y están en las camisas de los hombres	Es una herramienta, derecha y con un mango, que sirve para meter un metal en la madera dándole vueltas
Es una cosa que vuela, tiene una cuerda muy larga y puede tener muchas formas y colores	Es blanca, redonda, nace en una ostra y es muy apreciada para hacer joyas para las orejas o para el cuello
Es una ciudad, pero muchas de sus calles son de agua	Eran barcos antiguos, de vela, y Colón llevó tres hasta América
Es un animal pequeño que se arrastra lentamente llevando su concha encima	Parece una guitarra, pero es más pequeño y es típico de Canarias

ADIVINANZAS PARA ENTREGAR A LOS ALUMNOS

Están en las torres de las iglesias, son de bronce y suelen tocar en las grandes fiestas	Es una torre alta, con luz, que orienta a los navegantes
Es una región de la tierra donde apenas llueve y no hay plantas ni árboles, sino arena	Es una casa de campo, donde se crían animales domésticos
Son hombres y mujeres que viven en las regiones polares y se visten con pieles	Pesan muy poco, están llenos de aire, son de colores y se usa en las fiestas
Es un hombre o una mujer que ayuda a los médicos, pone inyecciones y cuida a los enfermos	Vuela, pero no es un pájaro, es de metal, pero no es un avión, lleva palas giratorias y aterriza en cualquier pista
Es una tienda donde no se vende ropa ni comida, sino medicinas	Es una red, pero no para peces, sino para dormir sin el calor de un colchón

ADIVINANZAS PARA ENTREGAR A LOS ALUMNOS

Son montañas de hielo que se desplazan por los mares	Se parece a los hombres, se sube a los árboles, tiene mucho pelo y le gustan los plátanos
Tiene letras, hojas grandes y cuenta las noticias de cada día	Son arcos pero no de piedra, sino de pelo y están encima de los ojos
Usan casco; van en coches con sirenas, usan unas escaleras muy altas y mangueras de agua	Empieza por "coco" pero no es la cabeza, ni una fruta, sino un animal de muchos dientes
Es el animal que tiene el cuello más largo, para comer de las copas de los árboles	Va en una bombona, pero no se ve, aunque huele y arde
Es un cristal, pero con él se ven las cosas más grandes y lo usan los detectives.	Es una pata, pero no tiene que ver con el pato, se corta en lonchas y se come

ADIVINANZAS PARA ENTREGAR A LOS ALUMNOS

Parece una bandera y sirve para señalar las 4 esquinas de un campo de fútbol	Es pequeñita, tiene dos alas, vuela muy corto y molesta mucho
Es blanca y fina y con ella se hace el pan	Pesa poco, rueda con el viento y está debajo de las camas de quienes no limpian sus cuartos
Es de color rojo, crece en los trigales y su nombre empieza como el verbo amar	Cada país tiene la suya, es de tela y de colores y ondea al viento
Dicen los cuentos que estas mujeres viajan por el aire subidas en una escoba	Suele ser circular, tiene techo y paredes de tela y en él hay trapevistas, payasos y animales amaestrados
Es un local con butacas, donde se apagan las luces y hay una pantalla grande para ver películas	Sirve para encender el fuego, frotando fuerte su punta contra algo áspero

ADIVINANZAS PARA ENTREGAR A LOS ALUMNOS

Es una persona que sirve comida o bebida y aunque no hace fotos, su nombre viene de cámara
Es brillante y plateado y si lo miras, te ves a ti mismo
Es un líquido que beben los coches y, sin él, no pueden caminar
Corre por los campos o se cría en jaula y está muy bueno al salmorejo
Tiene cinco dedos, pero no es la mano

LECCIÓN 12

Prever consecuencias

INTRODUCCIÓN

En las lecciones 8, 9 y 10 hemos tratado de enseñar al alumno el pensamiento causal, insistiendo en la causalidad de las emociones, pues quien no tiene pensamiento causal, no sólo no podrá resolver sus problemas interpersonales, sino que ni siquiera podrá formularlos.

Ahora, en vez de lanzar su pensamiento hacia atrás, hacia las causas y raíces de un problema, intentaremos que lo lance hacia adelante, hacia las consecuencias que pueden tener sus acciones y sus palabras: que prevea esas consecuencias antes de hablar o actuar. Las personas impulsivas y agresivas suelen carecer de este pensamiento consecuencial, porque nadie se lo ha enseñado.

Esta lección 12 tiene dos partes: en la primera, se enseña el pensamiento consecuencial por medio de un juego sencillo y divertido, llamado "¿Qué pasaría si...?" En la segunda, se utiliza el juego del dibujo oculto, para repasar las cuatro preguntas mágicas y para que cada persona de la clase intente explicar el juego a otro compañero o compañera: ese esfuerzo por explicar las cosas a otra persona sirve para que quien explica las cosas las comprenda bien (¡todos sabemos que no aprendemos bien una cosa hasta que la tenemos que enseñar a otros!) y también para que el alumnado tome una actitud activa y participativa. La experiencia nos enseña que los iguales, los compañeros, pueden tener una gran influencia en la formación de otros alumnos. Tanto en temas académicos, como en actitudes y valores. También es muy eficaz la intervención de alumnos conflictivos (¡si se consigue!) para ayudar a otros. Hay que darles la oportunidad.

OBJETIVOS

- Dar una consecuencia acertada para cada ficha que saquen en el juego "¿Qué pasaría si...?"
- Saber enseñar a otros compañeros o compañeras cómo se hace un dibujo oculto.

MATERIALES

- Las fichas para el juego "qué pasaría si..." coloreadas en azul o en amarillo, según dificultad. Al fotocopiarlas, cuida de que las respuestas coincidan con sus preguntas correspondientes (por detrás).
- Algunos ejemplares distintos del dibujo oculto y fotocopias suficientes de esos cinco o seis ejemplares para que haya uno para cada persona. No olvides los cuatro dibujos de Mónica y Pablo.

Pensamiento consecuencial

Para jugar al "qué pasaría si..." debes tener preparadas las tarjetas de preguntas divididas en cuatro montones, azules con preguntas, amarillas con preguntas, azules sin letras (con una estrella, por ejemplo) y amarillas sin letras (con una estrella).

Divides la clase en cinco o seis grupos y les explicas que quien se lleve una tarjeta azul, gana dos puntos y quien consiga una amarilla, gana un punto, pero que las azules son más difíciles de contestar. Empiezas preguntando al grupo número 1 qué color elige y les lees la pregunta de una tarjeta de ese color, anteponiendo siempre las palabras "¿qué pasaría si...?". Les das un minuto para pensar la respuesta en grupo y determinar quién responde. Si la respuesta es desacertada se pregunta al grupo número 2, luego al número 3, etc. Si nadie acierta esa tarjeta se pone a un lado. Después se pasa al grupo 2, del mismo modo, etc.

Al grupo que responda exactamente lo que está detrás de esa tarjeta, se le da dicha tarjeta; si responden una cosa distinta pero sensata, se les da una tarjeta azul o amarilla pero sin letra (con una estrella, por ejemplo).

Al final gana el grupo que más puntos tenga.

Dibujo oculto

Explícales que no se trata sencillamente de ir uniendo puntos como en los dibujos ocultos que están numerados: se trata de ir uniendo alternativamente números y letras. Explícales qué significa "alternativamente".

A continuación, modélales cómo hacer un Dibujo Oculto. Algo así:

¿Qué tengo que hacer? unir alternativamente números y letras para que salga un dibujo; ¿de cuántas maneras puedo hacerlo? pues puedo concentrarme mucho y hacerlo directamente, o escribir en un papel los números del 1 al 10 y las letras de la A a la M, por ejemplo. Luego te preguntas ¿cuál es la mejor?, pues me parece que es más seguro escribirlo en un papel. Al terminar ¿qué tal lo hice?

Terminado tu modelado divide la clase por grupos. Llamas a una persona de cada grupo y les repites en voz baja las instrucciones para que aparezca un dibujo, uniendo los puntos alternativamente, números y letras.

Les pides que a continuación expliquen eso a su grupo y les digan que cada uno deberá hacer un trazo con rotulador y pasar el dibujo al siguiente, hasta que aparezca el dibujo completo.

Una vez realizado el trabajo, el profesor o la profesora llama a una persona de cada grupo (que no sea la misma que dio la explicación) y le pregunta acerca del dibujo: qué tenían que hacer, cómo lo hicieron y que muestre a toda la clase lo que salió. Una vez que has preguntado a todos los grupos, puedes entregar un segundo dibujo y hacer el mismo proceso.

Como ampliación y generalización de este ejercicio, puedes pedir a algún alumno o alumna que explique a otro un problema distinto (por ejemplo, cómo se hace el "Juego de la suma" o un problema que tengan de clase). Es verdaderamente extraordinario el fruto que se consigue cuando un niño o niña explica algo a otro y se siente importante por hacerlo.

Juego de la suma

Encuentra 5 caminos posibles entre la primera y la última línea del cuadro siguiente, de modo que la suma total sea 18. Puedes caminar vertical y diagonalmente, pero no horizontalmente. Traza una raya de distinto color para cada camino que encuentres.

6	8	5	4
9	2	3	7
1	5	8	0
0	9	6	2

Cómo hacer las tarjetas del juego " ¿Qué pasaría si...? "

Fotocopia en cartulina azul o amarilla las pequeñas tarjetas de preguntas y de respuestas, por delante y por detrás, de modo que cada respuesta quede exactamente detrás de la pregunta. Las 24 primeras son más fáciles y deben ir en amarillo; de la 25 a la 36 son un poco más difíciles y deben ir en azul. Puedes "plastificar" la hoja completa con papel adhesivo transparente, y luego la cortas para separar las tarjetas. Puedes añadir todas las tarjetas que quieras, con preguntas que tú inventes. Las preguntas se pueden referir a leyes físicas ("qué pasaría si ponemos un globo sobre una llama") y suelen ser más fáciles; o a relaciones interpersonales ("qué pasaría si le tiras del pelo a tu hermanita"), que pueden ser más difíciles, pero son las más interesantes para enseñar al alumnado a resolver sus futuros problemas de convivencia.

PREGUNTAS

1 Ponemos una carta en el correo	2 Comemos carne, fruta, verdura y leche
3 Pierdes las gafas	4 Cuando te llega la pelota en un partido, no se la quieres pasar ya a nadie
5 Invitas a alguien a tu casa	6 Cuidamos los baños del colegio
7 Tenemos la clase siempre ordenada	8 Uno empieza a fumar desde pequeño
9 Intentas hacer la tarea mientras miras la tele.	10 No hubiera transporte público
11 Dan un programa interesantísimo en la tele y se va la luz en mi casa	12 El agua del mar fuera dulce

PREGUNTAS

13	14
Te prestan un cuento y lo devuelves rayado	Quedas con un amigo a las cinco y llega a las cinco y media
15	16
No bajas la basura todos los días	Quieres ser de un equipo y no te escogen
17	18
Nadie nos lava la ropa	El profesor o la profesora dice que todos estamos castigados porque alguien robó una cosa en clase
19	20
Te encuentras a una amiga tuya y está llorando	Estás haciendo cola en un cine y un chico se te cuela
21	22
No se pasa el boletín de notas a los padres	Le quitas el bocadillo a un compañero
23	24
Le dices a una niña que es muy simpática	Un niño o una niña ofende a tu madre

PREGUNTAS

25	26
Compramos un juguete nuevo y vemos que está roto	Esperas a un amigo en tu casa a las 7 y son las 8 y aún no ha llegado
27	28
Coges el reloj de tu padre sin pedirle permiso	En las calles y carreteras hubiera un carril para bicicletas
29	30
A quienes peleen se les obliga a plantar un árbol	Hubiera trabajo para todos
31	32
Quien quisiera tener perro tuviera que adoptar antes un niño o una niña	Lees todos los días
33	34
Cada cual va al colegio a la hora que quiere, cumpliendo las 5 horas	Cada alumno o alumna se toma las vacaciones cuando quiera
35	36
A una clase van niños y niñas de todas las edades	Cada alumno o alumna puede elegir a su profesor o profesora

RESPUESTAS

2	1
Que estaremos sanos	Que llega a su destino
4	3
Que nadie querrá jugar con él	Que no veré bien
6	5
Que no nos dará asco entrar en ellos	Que estará contento
8	7
Que se pondrá malo de los pulmones	Que encontraremos las cosas fácilmente
10	9
Que habría que ir caminando o con un vehículo privado	Que me equivocaré mucho
12	11
Que se podría beber y regar con ella	Que tenemos que verlo en el bar o en casa de un vecino

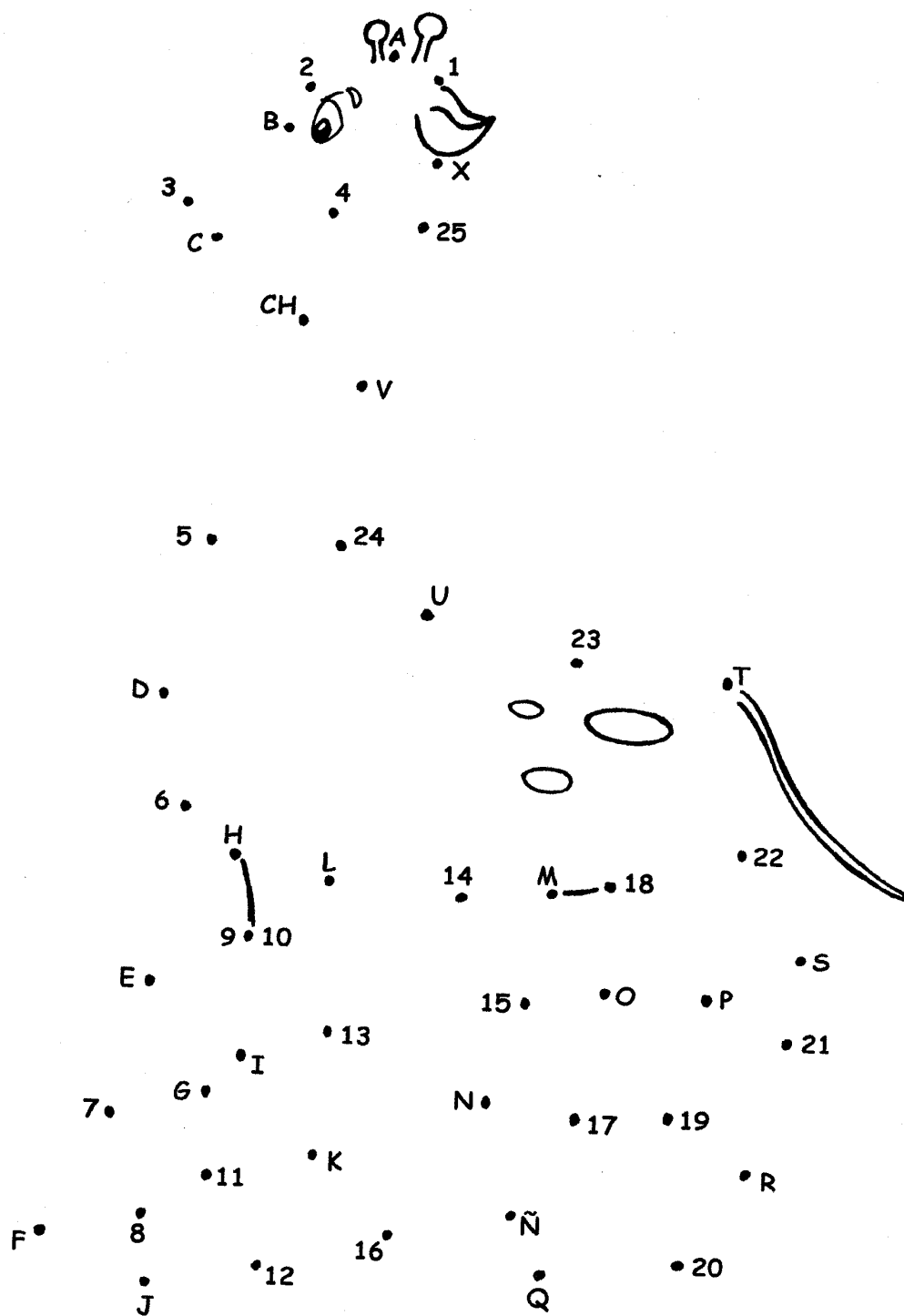
RESPUESTAS

14 Que me disgusto con él	13 Que ya no me prestan más
16 Que me quedo fastidiado	15 Que huele mal mi casa
18 Que le digo que no es justo	17 Que iremos sucios
20 Que le digo que no sea fresco	19 Que le pregunto qué le pasa
22 Que no es justo y me puede pegar	21 Que no sabrán cómo van sus hijos
24 Que le digo que no nombre a mi madre	23 Que se pondrá contenta

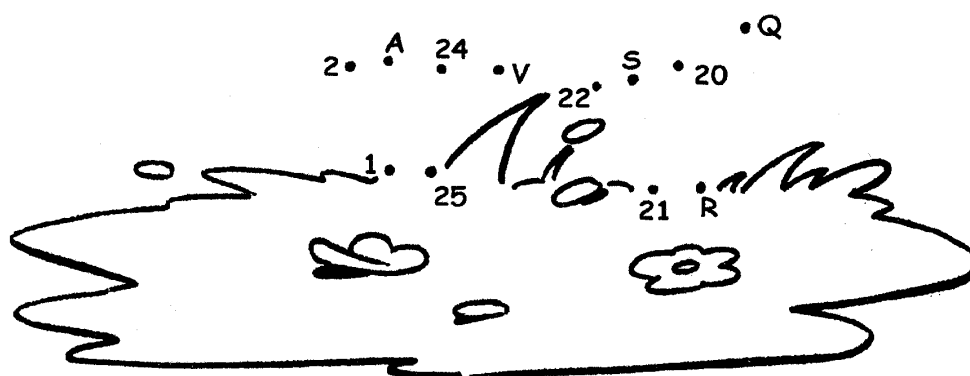
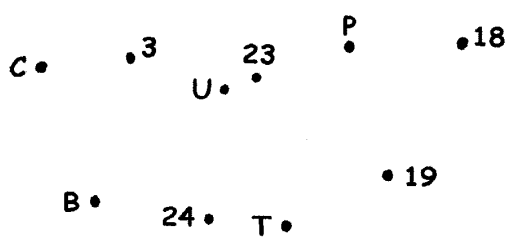
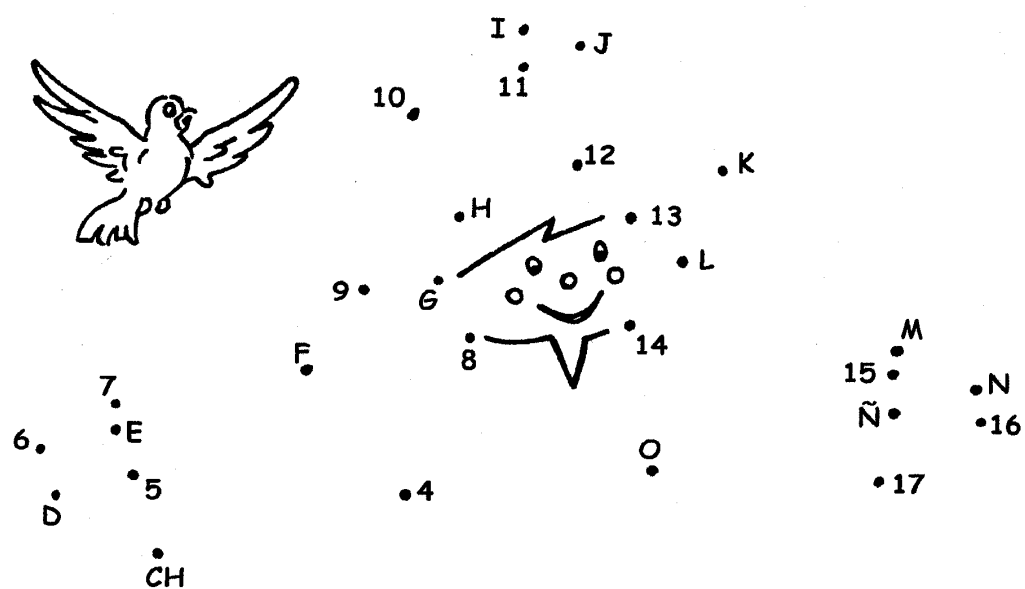
RESPUESTAS

26	25
Que me enfado con él	Que reclamamos en la tienda
28	27
Que sería más seguro para los ciclistas	Que se enfada y me puede castigar
30	29
Que las familias estarían mejor	Que pelearían menos y el monte estaría más bonito
32	31
Que aprendo muchas cosas	Que habría menos perros
34	33
Que la enseñanza no sería ordenada	Que sería un desorden
36	35
Que no se podría organizar la enseñanza	Que sería más difícil enseñar a todas las edades a la vez

Dibujo oculto de números y letras



Dibujo oculto de números y letras



LECCIÓN 13

Piensa antes

INTRODUCCIÓN

El tema de esta lección sigue siendo el pensamiento consecuencial, pero ahora exclusivamente en el campo de las relaciones interpersonales. Hay un solo bloque (ejercitar el pensamiento consecuencial), pero tiene tres momentos:

- Tú propones una solución a un problema interpersonal y preguntas a la clase cuáles serían las consecuencias de esa solución.
- Propones un problema interpersonal y preguntas a la clase posibles soluciones alternativas a ese problema y a continuación cuáles serían las consecuencias de esas soluciones.
- Se repite ese mismo ejercicio del momento 2, es decir, preguntar soluciones y consecuencias, pero refiriéndonos ahora a personas concretas. No "que pasaría si empujas a otro", sino "que pasaría si empujas a fulano", o "que pasaría si tu madre se da cuenta de que le estás mintiendo", etc.

OBJETIVO

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Señalar al menos dos consecuencias posibles de cada solución propuesta. |
|---|

MATERIALES

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Los cuatro dibujos de Mónica y Pablo.• Pizarra y tiza |
|--|

Consecuencias en problemas interpersonales

Primer momento: tú ofreces a la clase una solución a un problema interpersonal, por ejemplo, en una casa, los padres, para evitar que los hijos vean tanta violencia y para que tengan tiempo para estudiar, prohíben ver más de 1 hora de tele al día. Una vez hayas presentado esa solución a toda la clase, pregunta a quienes hayan levantado la mano cuáles serían las consecuencias de hacer eso y pregunta también a quienes tú sabes que son más impulsivos y agresivos, aunque no hayan levantado la mano. Esos son quienes más necesitan desarrollar el pensamiento consecuencial. Anota en la pizarra las consecuencias que ellos vayan indicando.

Segundo momento: en este segundo momento, antes de ejercitar el pensamiento consecuencial, vamos a pedir al alumnado que ejercite el pensamiento alternativo. Planteas a toda la clase un problema interpersonal cualquiera (por ejemplo, uno quiere jugar en un equipo de fútbol y los amigos le dicen que ya hay 11 jugadores). Pero no propones tú ninguna solución, sino que les preguntas todas las soluciones posibles que se les ocurran. A medida que te las van diciendo, las vas escribiendo, resumidas, en la pizarra. Cuando te parezca que ya hay bastantes soluciones, empieza a preguntarles cuáles son las consecuencias previsibles de cada una de esas soluciones, sin prisa. Que hablen quienes hayan levantado la mano y pregunta tú a los impulsivos, aunque no la hayan levantado.

Tercer momento: tiene los mismos pasos que el segundo (problema interpersonal, soluciones posibles, consecuencias previsibles), pero la diferencia es que se concretan las personas con las que se tiene el problema: puede ser tu hermano, tu madre, fulano que es compañero de clase, etc. La finalidad es que los alumnos comprendan que ante los mismos estímulos puede haber diferentes reacciones, pero que las reacciones se pueden prever conociendo a las personas. Puedes proponer este caso: "tú quieres estudiar y tus padres están discutiendo en voz alta". Pídeles soluciones y consecuencias de ese problema, anótalas en la pizarra como antes y discútelas con ellos.

LECCIÓN 14

Solucionar problemas. Discriminación auditiva

INTRODUCCIÓN

En esta lección se presenta la tarea auditiva más difícil, la inhibición auditiva. Es un verdadero desafío al autocontrol, ya que en pocos segundos se tiene que refrenar la respuesta impulsiva y clasificar los conceptos que se oyen.

En la segunda parte, se continúa el ejercicio de pensamiento alternativo y consecuencial en la resolución de un problema interpersonal. En concreto, se presenta un problema directo entre un niño y una persona adulta.

OBJETIVOS

- Hacer correctamente más de la mitad de los ejercicios de control auditivo.
- Ofrecer dos soluciones para un problema interpersonal y prever dos consecuencias para cada una de esas soluciones.

MATERIALES

- Las listas de control auditivo que tienes al final de la lección y otras que tú quieras hacer (son muy fáciles).
- Un casete, si prefieres tener esas listas grabadas en cinta.
- Algunos ejemplos de problemas interpersonales de un niño con una persona adulta; te sugerimos uno, pero puedes tú pensar otros por tu cuenta.

Control auditivo

Utilizando las listas que tienes a continuación, y otras que tú hayas confeccionado, haz el ejercicio de control auditivo en estas dos etapas:

- Con toda la clase (mejor en círculo y de espaldas, para que no se miren al dar la palmada).

- Con varios grupos de alumnos, elegidos al azar, mientras el resto de la clase observa en silencio.

Al terminar las dos etapas, déjales unos minutos para que ellos inventen nuevas listas y seas tú el que tiene que dar las palmadas, cuando ellos te las lean. También, si esas listas están bien hechas, puedes usarlas como un nuevo ejercicio, al final, con toda la clase.

Prever consecuencias

Preséntales un problema entre un niño y un adulto, por ejemplo, a un niño le dice su padre que el domingo lo llevará al fútbol; el niño se porta bien durante toda la semana, pero el domingo el padre le dice que no pueden ir. El ejercicio consistirá en que el alumnado ofrezca soluciones y prevea las consecuencias positivas y negativas de esas soluciones.

Puedes hacerlo pidiéndoles que levanten la mano, pero debes preguntar tú a quienes destaquen por su pasividad o por su impulsividad, aunque no hayan levantado la mano.

Cuando ya "se agote" el problema, preséntales otro que tú hayas pensado y vuelve a pedirles soluciones y consecuencias.

Lista para control auditivo

Nunca se debe dar palmada en mitad de la serie, sino cuando el profesor o la profesora haya terminado de leer las cuatro palabras.

1. Primer paso: dar palmada al final de las cuatro palabras, si entre ellas está la palabras **BALÓN**:

1	sombrero	zapato	silla	pantalón
2	mano	palo	planta	sillón
3	helado	BALÓN	tijeras	oreja
4	flan	sol	barranco	BALÓN
5	puerta	coche	freno	libro
6	clavo	BALÓN	gato	pato
7	BALÓN	lluvia	cocina	oso

2. Segundo paso: dar palmada al final de las cuatro palabras, si entre ellas está el nombre de un **COLOR**

1	árbol	mesa	MARRÓN	madera
2	cielo	AZUL	hormiga	reloj
3	pelo	gafas	pluma	goma
4	ojo	maleta	mano	cuchara
5	VERDE	hierba	fuego	playa
6	pimiento	ROJO	autobús	cepillo
7	cabeza	nariz	manta	GRIS
8	camisa	botón	cortina	papel
9	teléfono	cuadro	AMARILLO	ratón

3. Tercer paso: dar palmada al final de las cuatro palabras, si entre ellas está **BALÓN** y un **COLOR** (tienen que estar los dos)

1	amigo	bolsa	MARRÓN	tomate
2	manzana	BALÓN	globo	BLANCO
3	bebida	NARANJA	vaso	agua
4	cama	ROJO	BALÓN	almohada
5	BLANCO	lápiz	pizarra	BALÓN
6	red	árbitro	córner	BALÓN
7	risa	cara	VERDE	llave
8	BALÓN	lámpara	NEGRO	jamón

LECCIÓN 15

Ejercicios auditivos. Más prever consecuencias

INTRODUCCIÓN

En esta lección se continúa el ejercicio de control auditivo, tan beneficioso para las personas impulsivas (y también para las muy pasivas).

Se vuelve luego a presentar un problema entre un niño o una niña y una persona adulta, pero con el factor añadido de tener que competir con otro niño o niña.

OBJETIVOS

- Hacer correctamente más de la mitad de los ejercicios de control auditivo.
- Ofrecer dos soluciones para un problema interpersonal y prever dos consecuencias para cada una de esas soluciones.

MATERIALES

- Las listas de control auditivo que tienes al final de la lección y otras que tú quieras hacer (son muy fáciles).
- Un casete, si prefieres tener esas listas grabadas en cinta (lo recomendamos).
- Algunos ejemplos de problemas interpersonales de un niño o una niña con una persona adulta; te sugerimos uno, pero puedes tú pensar otros por tu cuenta.

Control Auditivo

Utilizando las listas que tienes a continuación, y otras que tú hayas confeccionado, haz el ejercicio de control auditivo en estas dos etapas:

- Con toda la clase (mejor en círculo y de espaldas, para que no se miren al dar la palmada).
- Con varios grupos, elegidos al azar, mientras el resto de la clase observa en silencio y juzga con tarjeta verde o roja.

- Con los niños y niñas más distraídos o impulsivos, mientras el resto de la clase observa en silencio.

Prever consecuencias

Les puedes presentar este problema: un entrenador tiene 12 jugadores buenos y sólo puede poner a 11 ¿Qué puede hacer el niño a quien el entrenador deje fuera del equipo?

El ejercicio consistirá en que los alumnos ofrezcan soluciones (al menos, dos) y prevean las consecuencias positivas y negativas de esas soluciones.

Puedes hacerlo pidiéndoles que levanten la mano, pero debes preguntar tú a los más pasivos y a los más impulsivos, aunque no hayan levantado la mano.

Cuando ya "se agote" el problema del entrenador, preséntales otro que tú hayas pensado.

Lista para control auditivo

Nunca se debe dar palmada en mitad de la serie, sino cuando el profesor o la profesora haya terminado de leer las cuatro palabras.

1. Primer paso: dar palmada al final de las cuatro palabras, si entre ellas está la palabra **COLEGIO**

1	playa	silla	libreta	COLEGIO
2	turista	puerto	plátano	risa
3	escuela	profesor	lápiz	recreo
4	linterna	bocadillo	COLEGIO	radio
5	foto	paloma	autobús	COLEGIO
6	gafas	tijeras	clavel	revista
7	COLEGIO	teléfono	verde	madera

2. Segundo paso: dar palmada al final de las cuatro palabras, si entre ellas está el nombre de un **DÍA DE LA SEMANA**

1	puerta	lluvia	MARTES	toldo
2	arena	vino	calor	Europa
3	tigre	LUNES	polvo	limón
4	coche	grúa	MIÉRCOLES	viento
5	espejo	SÁBADO	goma	hilo
6	pescado	camión	zapato	letra
7	JUEVES	palmera	miel	veneno
8	café	cine	parque	carnaval
9	aguja	VIERNES	isla	amarillo

3. Tercer paso: dar palmada al final de las cuatro palabras, si entre ellas está **COLEGIO** y un **DÍA DE LA SEMANA** (tienen que estar los dos)

1	patines	vela	MIÉRCOLES	pulpo
2	televisor	COLEGIO	pelota	LUNES
3	COLEGIO	moto	barranco	dibujo
4	escupir	JUEVES	COLEGIO	fachada
5	canal	MARTES	pato	COLEGIO
6	corbata	cuero	fresa	COLEGIO
7	caballo	ventilador	VIERNES	sufrir
8	COLEGIO	prestar	SÁBADO	fuego

LECCIÓN 16

Seguridad

INTRODUCCIÓN

En lecciones anteriores, hemos discutido con los alumnos y alumnas las posibles soluciones que se nos pueden ocurrir cuando tenemos algún problema. Cuantas más soluciones se nos ocurran, mejor; por eso es tan útil ejercitar el pensamiento alternativo. Pero al final hay que elegir una de esas soluciones. Si el alumnado no tiene ningún criterio para elegir, parece que lo único importante es la eficacia de la solución. Así, con ese criterio, es como suele funcionar el mundo en que vivimos. Pero las soluciones violentas y agresivas muchas veces son eficaces. Por eso, la eficacia no puede ser el único criterio.

Nosotros proponemos cuatro criterios para seleccionar la mejor solución: seguridad, justicia, sentimientos que causan en mí o en otros, eficacia. Aunque vamos a tratar un criterio en cada lección, ya diremos que deben ir juntos los cuatro.

En esta lección proponemos el primero: SEGURIDAD. Es un criterio que los niños y niñas entienden fácilmente, porque están acostumbrados a que las personas mayores les estén avisando continuamente, cuando hay peligro en algo: "suelta eso", "bájate de ahí", "no te asomes", etc. (se incluyen dos dibujos para ilustrar esta explicación: cruzar con el semáforo de peatones en verde y mirando, o con el semáforo rojo y sin mirar).

OBJETIVO

- Aprender a distinguir entre situaciones "seguras" y "peligrosas".

MATERIALES

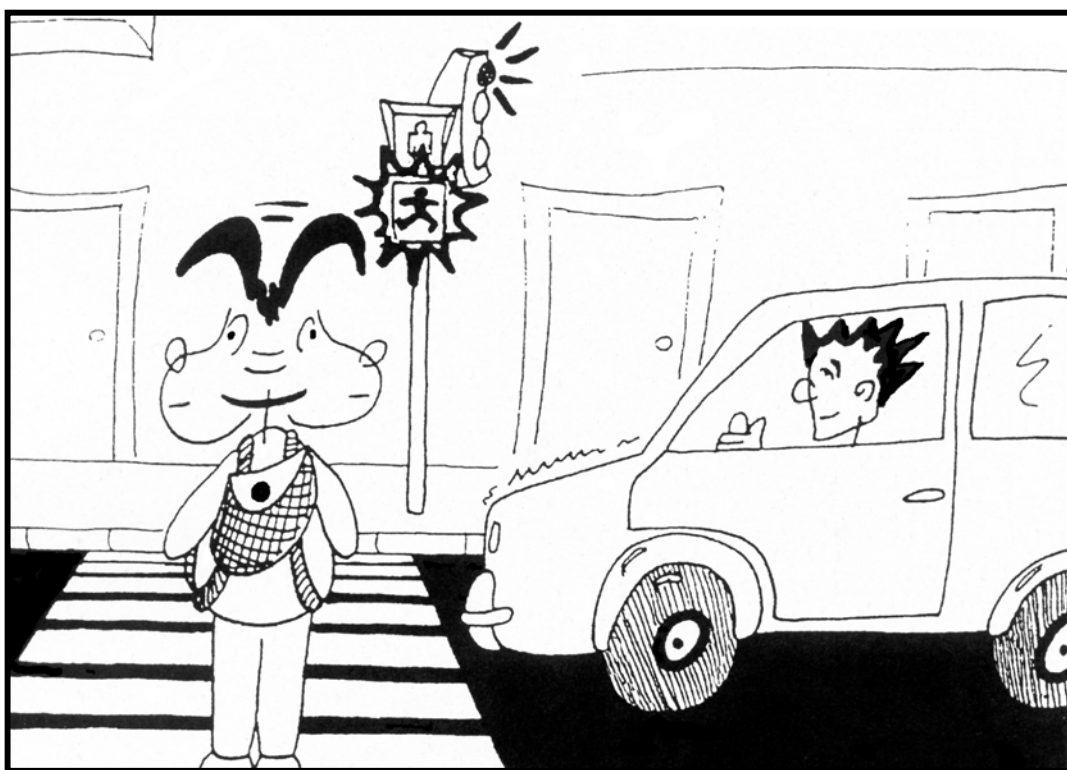
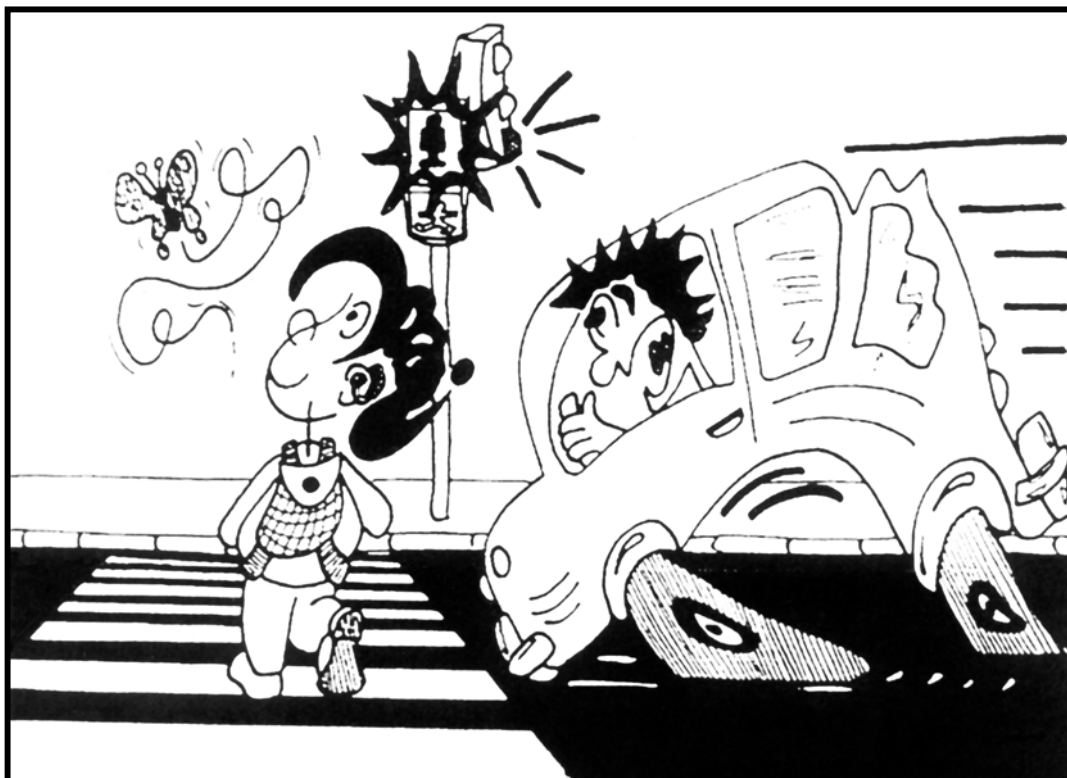
- 5 cajitas o cartones con la palabra SEGURO (pueden ir pintados de verde) y 5 con la palabra PELIGROSO (pueden ir pintados de rojo).
- Unas 80 tarjetas para repartir entre toda la clase, con situaciones "seguras" y "peligrosas" expresadas en pocas palabras, sin dibujo (como tienes al final de esta lección) o fotocopiadas de dibujos de cómics si tú prefieres hacerlo así. No es necesario que las 80 sean diferentes, basta con unos 40 modelos, fotocopiados 2 veces.
- Dos dibujos para explicar Seguro- Peligroso.

Seguridad

Explícales brevemente a los alumnos y alumnas que no todas las soluciones son seguras: por ejemplo atravesar corriendo la calle detrás de la pelota, o darle una patada a un perro para que se aparte, o sacarle punta a un lápiz con un cuchillo grande y afilado, o ponerme en corriente de aire porque tengo calor, etc.

A continuación haces el siguiente juego: divides la clase en 5 grupos, al azar o como tú quieras. A cada grupo se le entregan dos cajitas o cartones, una que diga "SEGURO" (y puede ir pintada en verde) y otra "PELIGROSO" (y puede ir pintada en rojo).

A cada niño se le entregan tarjetas de casos (ver al final de esta lección), después de haberlas barajado y de explicarles que deberán meterlas en la cajita (o ponerlas sobre el cartón) que corresponda. En cada grupo se reparten las tarjetas bocabajo, al azar y entonces, cada uno coloca sus tarjetas en la cajita o cartón correspondiente, pero después de discutirlo en grupo, de modo que el grupo es el responsable del acierto o desacierto. A los pocos minutos, cuando hayan terminado, el profesor o la profesora va pasando de grupo en grupo y leyendo las tarjetas que hay en cada cajita o cartón. Así se hace una verdadera puesta en común de todos los casos presentados. Cuando todas las respuestas están bien en un grupo, se pide un aplauso para ese grupo; si hay alguna tarjeta mal colocada, se comenta y después se pide también un aplauso.



SEGURO – PELIGROSO

S.P. Meterse la comida en la boca con el cuchillo	S.P. Desenroscar una bombilla cuando está encendida y caliente
S.P. Tomar la sopa con una cuchara	S.P. Pasar 4 horas en la playa sin ponerse ninguna crema
S.P. Subirse a una ventana para limpiar los cristales	S.P. Tomar un ratito el sol en la playa, después de ponerse crema
S.P. Ir con poca ropa cuando hace mucho frío	S.P. Ir de paseo por un barranco de piedras resbaladizas
S.P. Jugar a tirarse arena en la playa	S.P. Guardar los yogures en la nevera

SEGURO – PELIGROSO

S.P. Beberte algo, sin saber lo que es	S.P. Comer pescado deprisa, sin mirar si tiene espinas
S.P. Tirarte al mar sin saber si hay rocas debajo	S.P. Afilar un lápiz con un cuchillo grande
S.P. Tomarte una medicina que no te ha mandado el médico	S.P. Cruzar la calle por el paso de peatones y mirando antes
S.P. Caminar y correr de un lado a otro en el autobús	S.P. Caminar por la carretera por la izquierda, con ropa clara y mucho cuidado
S.P. Abrir la puerta de un coche cuando viene una moto detrás	S.P. Caminar por encima de un muro alto y estrecho

SEGURO – PELIGROSO

S.P. Acariciar a un animal que tú conoces y que es pacífico	S.P. Ponerse el casco cuando vas en moto
S.P. Obedecer al árbitro en un partido de fútbol	S.P. Limpiarse los dientes con un cepillo o un palillo, nunca con un alfiler
S.P. Conducir un coche a mucha velocidad	S.P. No fumar en una gasolinera
S.P. Tocar el aro de baloncesto, pero sin colgarse de él	S.P. Pedir consejo a una persona de toda confianza
S.P. Tirarse de cabeza a una piscina profunda, sin saber nadar	S.P. Tener juguetes con punta o afilados

SEGURO – PELIGROSO

S.P. Balancearse adelante y atrás en una silla	S.P. Tomarse las medicinas que mandó el médico
S.P. Meterse una canica en la boca	S.P. Bajar las escaleras con cuidado y de una en una
S.P. Ir de pie en el autobús sin agarrarse a nada	S.P. No meterse con ningún niño, aunque sea más pequeño que tú
S.P. Abrir la puerta de un coche para bajar, sin mirar antes si viene alguien	S.P. Usar una gorra cuando hace mucho sol
S.P. Tomarse una medicina sin saber qué es	S.P. Viajar en barco o en avión

LECCIÓN 17

Justicia

INTRODUCCIÓN

Piaget y Kohlberg han estudiado a fondo el concepto evolutivo de justicia en los niños y niñas y en las personas adultas. En las edades de las que estamos tratando, de los 10 a los 12 años, lo normal es que ya el niño haya superado la heteronomía (cuando el bien y el mal lo deciden exclusivamente las personas adultas) y esté viviendo un respeto, todavía con grandes dosis de egoísmo, a las reglas de juego: "no te fastidio, para que luego tú no me fastidies a mí". Puede que también viva muy influenciado por las expectativas de sus padres y profesores: para ser considerado como "bueno" hará aquello que los mayores consideran que está bien.

En todo caso, tiene claro que hay cosas que son injustas y no deben hacerse: o porque existe el peligro de que molesten a otro y ése se vengue, o porque son cosas que no parecerían bien a sus padres y profesores. Ese conocimiento de lo que es justo e injusto es lo que intentamos usar en esta lección como criterio, para el momento de tomar una decisión, de elegir la mejor solución a un problema (se incluyen dos dibujos para ilustrar esta explicación: ayudar a su madre a fregar la vajilla, o tirar papeles al suelo para que ella los recoja).

OBJETIVOS

- Saber distinguir entre soluciones "justas" y soluciones "injustas".
- Discutir en grupo y luego exponer a toda la clase una situación justa y otra injusta de la vida diaria.
- Dos dibujos para presentar una situación justa y otra injusta.

MATERIALES

- 5 cajitas o cartones con la palabra JUSTO (pueden ir pintados de verde) y 5 con la palabra INJUSTO (pueden ir pintados de rojo).
- Unas 80 tarjetas para repartir entre toda la clase con situaciones "justas" e "injustas" expresadas en pocas palabras, sin dibujo (como tienes al final de esta lección) o fotocopiadas de dibujos de cómics si tú prefieres hacerlo así. No es necesario que las 80 sean diferentes, basta con unos 40 modelos, fotocopiados 2 veces.

Justicia

Se sigue exactamente el mismo método que en la lección anterior. Empieza por explicarles que puede haber soluciones seguras y eficaces, pero que no sean justas: por ejemplo si me olvido del bocadillo o del libro en casa y luego se lo quito a un compañero más pequeño en el colegio, es seguro y eficaz pero injusto. Luego haces con ellos estas dos actividades:

Primera: divides la clase en 5 grupos, al azar o como tú quieras. A cada grupo se le entregan dos cajitas (o cartones), una que diga "JUSTO" y puede ir pintada en verde y otra "INJUSTO" y puede ir pintada en rojo.

A cada niño se le entregan tarjetas de casos (ver al final de esta lección), después de haberlas barajado y de explicarles que deberán meterlas en la cajita (o ponerlas sobre el cartón) que corresponda. En cada grupo se reparten las tarjetas bocabajo, al azar, y entonces cada uno coloca sus tarjetas en la cajita o cartón correspondiente, pero después de discutirlo en grupo, de modo que el grupo es el responsable del acierto o desacierto. A los pocos minutos, cuando hayan terminado, el profesor o la profesora va pasando de grupo en grupo y leyendo las tarjetas que hay en cada cajita o cartón. Así se hace una verdadera puesta en común de todos los casos presentados. Cuando todas las respuestas están bien en un grupo, se pide un aplauso para ese grupo; si hay alguna tarjeta mal colocada, se comenta y después se pide también un aplauso.

Segunda: dividida la clase en los mismos 5 grupos (o en 5 nuevos grupos, si se prefiere), les das unos minutos para que piensen entre todos una situación "justa" y otra "injusta" de su vida diaria: por ejemplo comerse todas las patatas fritas y no dejar ninguna para su hermano, o repartirse entre todos el fregar la vajilla, etc. Pasados unos minutos vas preguntando grupo por grupo, pero en voz alta para que todos participen; primero les pides las situaciones injustas y las vas discutiendo y comentando; luego las justas. Deja que expresen su opinión hasta que veas claro que entienden bien lo que es justo y lo que es injusto.



JUSTO – INJUSTO

J.I.	J.I.
No decir nada malo de otro compañero, cuando él no está delante	Decir la verdad a tus padres, aunque te cueste un castigo
J.I.	J.I.
Ayudar a tus padres en su trabajo	Darle la mitad de tu bocadillo a un compañero que no tiene
J.I.	J.I.
Invitar a tu cumpleaños a un compañero que te invitó al suyo	Prestarle dinero de tu hucha a tu madre o a tu padre, cuando no tienen
J.I.	J.I.
Jugar al fútbol con unos zapatos nuevos y caros, para que luego te compren otros	No pedirles a tus padres que te compren un capricho tuyo, si sabes que tienen poco dinero
J.I.	J.I.
Cogerle a tu hermano unos pantalones vaqueros sin su permiso	Devolver rayado y manchado un libro que te prestaron

JUSTO – INJUSTO

J.I.	J.I.
Llevarte a tu hermano pequeño a jugar contigo, para que tu madre pueda descansar	Decirle a un amigo que se ponga delante de ti en la "cola" del comedor, pero tú no te vas al final
J.I.	J.I.
Preparar algo de comer para tus hermanos más pequeños, si tu madre y tu padre tardan en llegar	Robar dinero a alguien y echarle la culpa a otro
J.I.	J.I.
No insultar a un niño que no te insultó a ti	Que el profesor te ponga mala nota cuando has hecho algo bien
J.I.	J.I.
Decir que es tonto alguien que dijo que tú eres tonto	Copiarle de alguien en un examen
J.I.	J.I.
No pedir mucho a los Reyes cuando no te has portado muy bien	No pasar la pelota a otros, sino querer hacer todas las jugadas solo

JUSTO – INJUSTO

J.I.	J.I.
No pedir mucho a los Reyes cuando hay niños y niñas que no tienen nada	Escupir en el suelo del colegio y decir "que lo limpien las limpiadoras"
J.I.	J.I.
Ayudar a tu padre a pintar la casa, aunque estés de vacaciones	Reírte de un amigo que te dice que está enamorado
J.I.	J.I.
Ir a comprar algo al supermercado, para que no tenga que ir tu madre	Si un compañero se queja porque le diste un balonazo, decirle " fastídiate"
J.I.	J.I.
Traer un vaso de agua a tu padre, para que él no se tenga que levantar	No pagar el comedor y decir "que lo pague el Gobierno"
J.I.	J.I.
Ayudarle a una viejecita a llevar la bolsa de la compra, sin pedirle propina	No dejar que tu hermano use nunca tu bicicleta

JUSTO – INJUSTO

J.I.	J.I.
Decir a tus padres la verdad: que las malas notas son porque no estudiaste y no por culpa del maestro	Decirle a la maestra que la profesora del año pasado era más simpática
J.I.	J.I.
Hablar con el profesor cuando crees que te ha puesto menos nota de la que merecías	No decir nada a alguien en su cara, pero cuando se va decir que parece tonto
J.I.	J.I.
No poner la tele o música fuerte cuando tu hermana mayor quiere estudiar	No fregar la vajilla, porque "es cosa de mujeres"
J.I.	J.I.
No quedarte con nada de un dinero que te han dado para los pobres	Espiar a tu hermana cuando habla con su novio
J.I.	J.I.
Agradecer a alguien el regalo que te hizo por tu cumpleaños	Reírte de un vendedor de lotería porque es un poco cojo

LECCIÓN 18

Lo agradable

INTRODUCCIÓN

El tema de los sentimientos, propios y ajenos, está relacionado con el de justicia: si hacemos lo que es justo, aunque nos cueste trabajo o suponga un sacrificio, nos pondremos alegres (conciencia en paz) y dejaremos alegres a los que tengan una conciencia recta. Pero es útil que los niños y las niñas conozcan este camino de los sentimientos, diferente del camino de la razón, para saber si algo se debe hacer o no.

Para facilitarles el trabajo, todos los sentimientos se clasifican en dos grupos fácilmente identificables: sentimientos agradables y desagradables.

También es importante que les hagas ver que a casi todo el mundo les agradan y les desagradan los mismos sentimientos: es ésta precisamente la base que hace posible una moral universal, más allá de las diferencias culturales y religiosas (se incluyen dos dibujos para ilustrar esta explicación: dar de comer a un animal abandonado, o apedrearlo).

OBJETIVOS

- Ser capaces de clasificar los sentimientos humanos en "agradables" y "desagradables".
- Aprender a distinguir entre situaciones que producen sentimientos agradables y situaciones que producen sentimientos desagradables.

MATERIALES

- Tarjetas con nombres de sentimientos.
- 5 cajitas o cartones con la palabra AGRADABLE (pueden ir pintados de verde) y 5 con la palabra DESAGRADABLE (pueden ir pintados de rojo).
- Unas 80 tarjetas para toda la clase con situaciones "agradables" y "desagradables" expresadas en pocas palabras, sin dibujo (como tienes al final de esta lección) o fotocopiadas de dibujos de cómics si tú prefieres hacerlo así. No es necesario que las 80 sean diferentes, basta con unos 40 modelos, fotocopiados 2 veces.
- Dos dibujos para explicar agradable-desagradable.

Sentimientos

Para enseñar a tus alumnos a usar los sentimientos como criterio antes de decidir algo, puedes hacer estas dos actividades:

Primera: coloca dos cajitas o cartones "agradable" y "desagradable" en lugar visible. Si lo de "agradable y "desagradable" no dice mucho a los niños y niñas, puedes cambiarlo por las palabras que ellos mismos te sugieran: "guay y antipático", o "chachi y horrible", etc.

Esta primera actividad consiste en que tú distribuyas las tarjetas de nombres de sentimientos en dos montoncitos "sentimientos agradables" y "sentimientos desagradables", consultando a la clase en cada caso.

Una vez que estén divididos en dos montoncitos, debes preguntar a la clase:

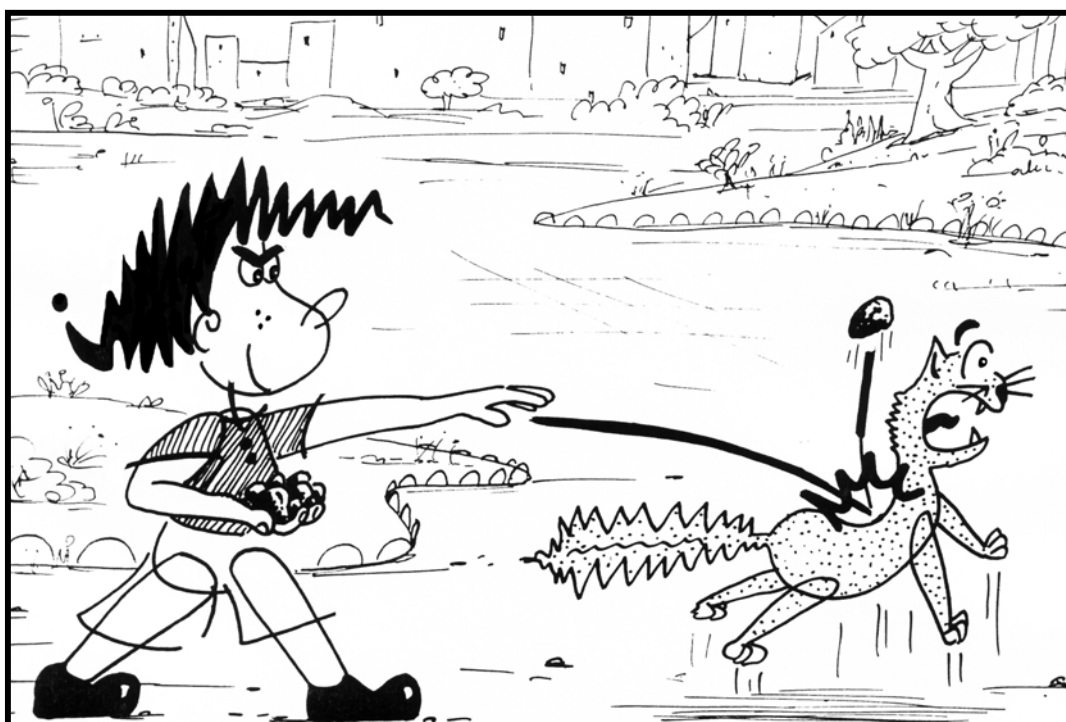
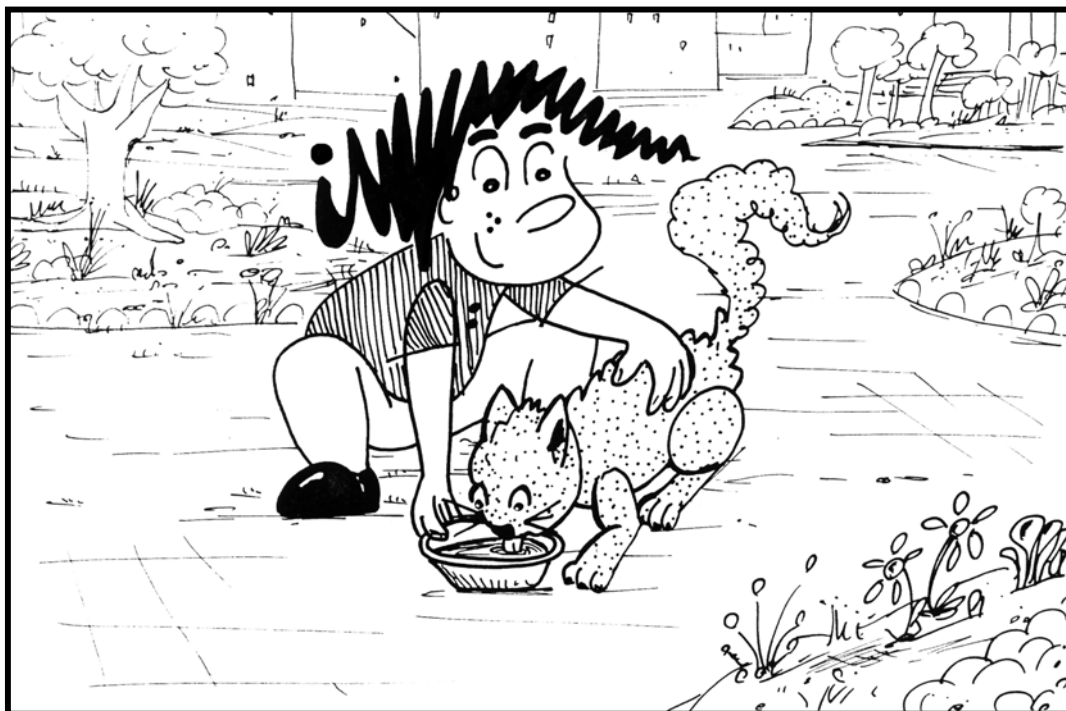
¿Verdad que si hubiéramos preguntado a otros amigos o amigas nuestros también los hubieran repartido de la misma manera?

Segunda: divides la clase en 5 grupos, al azar o como tú quieras. A cada grupo se le entregan dos cajitas (o cartones), una que diga "AGRADABLE" y puede ir pintada en verde y otra "DESAGRADABLE" y puede ir pintada en rojo.

A cada niño se le entregan tarjetas de casos (ver al final de esta lección), después de haberlas barajado y de explicarles que deberán meterlas en la cajita (o ponerlas sobre el cartón) que corresponda. En cada grupo se reparten las tarjetas bocabajo, al azar, y entonces, cada uno coloca sus tarjetas en la cajita o cartón correspondiente, pero después de discutirlo en grupo, de modo que el grupo es el responsable del acierto o desacierto. A los pocos minutos, cuando hayan terminado, el profesor o la profesora va pasando de grupo en grupo y leyendo las tarjetas que hay en cada cajita o cartón. Así se hace una verdadera puesta en común de todos los casos presentados. Cuando todas las respuestas están bien en un grupo, se pide un aplauso para ese grupo; si hay alguna mal colocada, se comenta y después se pide también un aplauso.

Un tema interesante en esa discusión lo ofrecen los casos en los que, por agradar a otras personas, yo tengo que sacrificarme. Algunos alumnos o alumnas dirán que es "agradable para la otra persona y desagradable para mí"; pero explícales que, si tengo justicia y generosidad, deber ser también satisfactorio para mí.

Puedes pedir a la clase que inventen tarjetas de situaciones. Pueden escribirlas, dibujarlas o recortarlas de alguna historieta cómica y pegarlas en una cartulina.



Tarjetas con nombres de sentimientos agradables y desagradables

Sentir vergüenza	Sentirse querido o querida
Sentir que a uno lo dejan de lado	Sentirse contento o contenta
Sentir que alguien nos odia	Ver que otras personas te aprecian
Sentirse triste	Sentir paz después de hacer una obra buena
Sentir un enfado muy grande	Reírte con ganas por un chiste bueno que te contaron

AGRADABLE – DESAGRADABLE

A.D.	A.D.
Hacer trampas en un partido de fútbol	Dar las gracias a quien te prestó algo
A.D.	A.D.
Tirar papeles al suelo para que la limpiadora los recoja	Acariciar a un niño pequeño que se ha caído y está llorando asustado
A.D.	A.D.
Ver a alguien escupir en la calle	Decirle a tus hermanos que tú pondrás la mesa
A.D.	A.D.
Hablar en voz baja en el comedor del colegio	Devolver forrado un libro que te prestaron
A.D.	A.D.
Ayudar a otros a fregar la vajilla	Decir a un compañero o compañera que está muy elegante ese día

AGRADABLE – DESAGRADABLE

A.D.	A.D.
Si tienes reloj, decir bien la hora a quien te la pregunte	Decirle a un amigo que no te fías de él porque es un mentiroso
A.D.	A.D.
Dejar un partido con tus amigos para acompañar a tu madre al médico	Decirle a un niño más pequeño que se vaya de allí, si no quiere "cobrar"
A.D.	A.D.
Encontrar a quien perdió la moneda de 5 euros que tú te habías encontrado	Quitarle dinero a tu hermano o hermana cuando no te ven
A.D.	A.D.
No interrumpir a tu padre cuando está hablando con el vecino	A uno que tiene una nariz muy grande ponerle de mote "elefante"
A.D.	A.D.
Cuando te hacen un regalo decir "gracias, me gusta muchísimo"	Decirle una mentira a tu madre cuando te pregunta cómo te rompiste los pantalones

AGRADABLE – DESAGRADABLE

A.D.	A.D.
Darle un beso a tu abuelo al llegar a su casa y al irte	Decirle a un compañero "eres un subnormal, vete a la m..."
A.D.	A.D.
Hablar en voz baja en el autobús público	Tirar una cáscara de naranja a alguien en el comedor
A.D.	A.D.
Preguntar a un amigo o amiga extranjero si se siente muy solo o muy sola lejos de su familia	Decirle a una amiga que su padre es un gritón
A.D.	A.D.
Decirle a tu madre "tengo la mejor madre del mundo"	Contar un chiste machista a una chica
A.D.	A.D.
Ayudar a tus padres a preparar un postre bueno para la fiesta del día del colegio	Darle un susto a alguien en la oscuridad

AGRADABLE – DESAGRADABLE

A.D.	A.D.
No gritar ni querer llamar la atención cuando se va en grupo a ver un museo	Decirle a alguien "llevas el pantalón roto por detrás" cuando es mentira
A.D.	A.D.
Cambiarse con frecuencia de ropa y ducharse todos los días	Decirle a tu madre "las madres de otros niños se preocupan más de ellos que tú de mí"
A.D.	A.D.
Acordarte del cumpleaños de tus padres y de tus hermanos, sin que ellos te lo digan	Tirar piedras a un gato o a un perro
A.D.	A.D.
Decirle a un amigo o amiga que su casa es muy bonita y sus padres muy simpáticos	Cuando pasa alguien con un perrito, decir "qué perro más feo"
A.D.	A.D.
Acompañar a un amigo o amiga a quien se le ha muerto su padre	Ponerse ropa sudada para ir al colegio

LECCIÓN 19

Eficacia

INTRODUCCIÓN

El alumnado suele tener bastante internalizado este criterio de la eficacia, porque es el más apreciado en la vida diaria y en la televisión. Pero hay que recordarles que no puede ser el único criterio, sino que tiene que ir unido a los otros tres, de seguridad, justicia y sentimientos.

Para que comprendan bien qué significa "eficacia", debes explicarles que eficacia es:

- Resolver un problema, sin crear otro más grande, como a veces hacemos no sólo los niños y las niñas sino también las personas adultas.
- Es realismo, es decir, no ofrecer una solución fantástica o tonta.
- Es decidir una solución que pueda ser realizada, por los niños y niñas, y no supere sus fuerzas.

Se incluyen dos dibujos para ilustrar esta explicación: atreverte o no atreverte a decirle a otra persona que te gusta.

OBJETIVO

- Aprender a distinguir entre soluciones eficaces y no eficaces.

MATERIALES

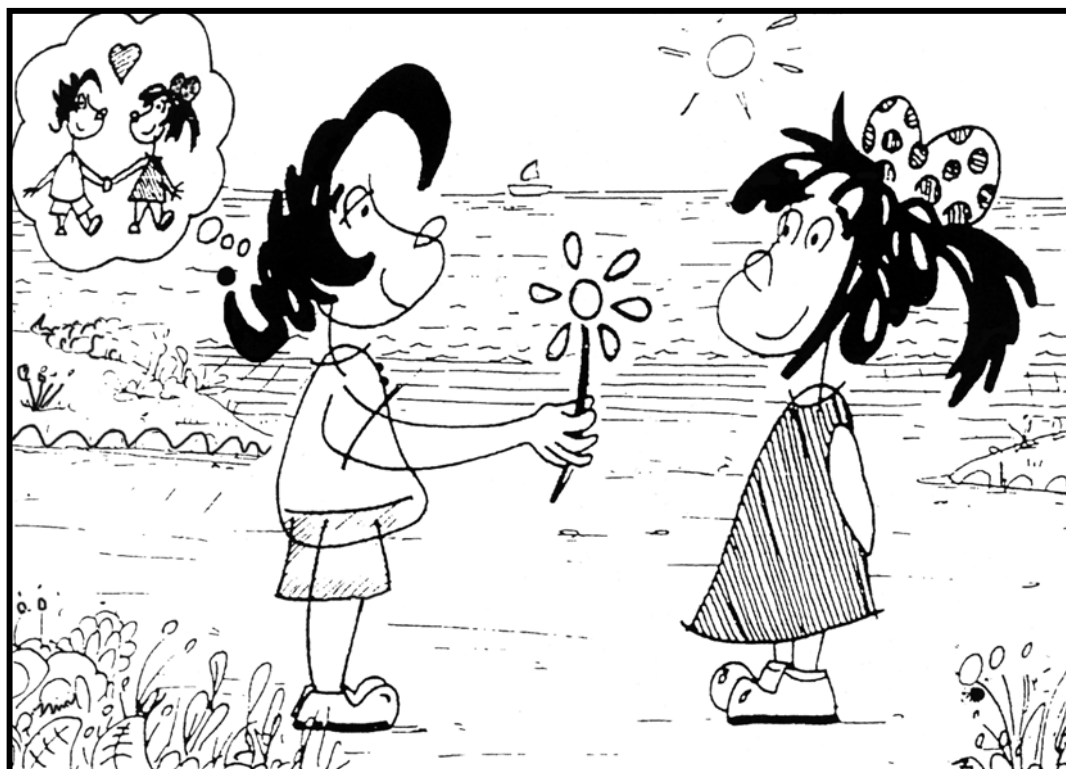
- 5 cajitas o cartones con la palabra SIRVE (pueden ir pintados de verde) y 5 con la palabra NO SIRVE (pueden ir pintados de rojo).
- Unas 80 tarjetas para repartir entre toda la clase con situaciones eficaces o ineficaces expresadas en pocas palabras sin dibujo (como tienes al final de esta lección), o fotocopiadas de dibujos de cómics si tú lo prefieres. No es necesario que las 80 sean diferentes, basta con unos 40 modelos, fotocopiados 2 veces.

Eficacia

En primer lugar les explicas lo que es "eficacia" con las ideas que tienes en la introducción.

A continuación haces con ellos el siguiente juego: divides la clase en 5 grupos, al azar o como tú quieras. A cada grupo se le entregan dos cajitas (o cartones), una que diga "SIRVE" y puede ir pintada en verde y otra "NO SIRVE" y puede ir pintada en rojo.

A cada niño se le entregan tarjetas de casos (ver al final de esta lección), después de haberlas barajado y de explicarles que deberán meterlas en la cajita (o ponerlas sobre el cartón) que corresponda. En cada grupo se reparten las tarjetas bocabajo, al azar, dos para cada niño o niña y entonces, cada uno coloca sus tarjetas en la cajita o cartón correspondiente, pero después de discutirlo en grupo, de modo que el grupo es el responsable del acierto o desacierto. A los pocos minutos, cuando hayan terminado, el profesor o la profesora va pasando de grupo en grupo y leyendo las tarjetas que hay en cada cajita o cartón. Así se hace una verdadera puesta en común de todos los casos presentados. Cuando todas las respuestas están bien en un grupo, se pide un aplauso para ese grupo; si hay alguna tarjeta mal colocada, se comenta y después se pide también un aplauso.



SIRVE - NO SIRVE

S.N.	S.N.
Hacer gimnasia para perder kilos y luego beber mucha agua y comer mucho pan	Cuando te echan la culpa de algo que no hiciste, no decir nada y ponerte a llorar
S.N.	S.N.
Contar a un compañero muy charlatán un secreto tuyo que no quieres que se sepa	Cuando te echan la culpa de algo que no hiciste, quedarte callado por orgullo
S.N.	S.N.
Dedicarse a vender droga para ganar dinero con facilidad y sin peligro	Si alguien te insulta, insultarlo a él, y a sus padres
S.N.	S.N.
Dar a un niño pequeño vino tinto para que tenga la sangre fuerte	Ponerte a pasar algo a ordenador sin saber cómo funciona un ordenador
S.N.	S.N.
Fijarse en si una persona está enfadada, antes de pedirle un favor	Querer adelgazar y comer muchos bocadillos y mucho chocolate

SIRVE - NO SIRVE

S.N.	S.N.
Darse una ducha para estar limpio o limpia y para refrescarse	Cuando tengas un problema, pensar todas las posibles soluciones, antes de actuar
S.N.	S.N.
Ver una película divertida para reírse y descansar	Pensar en las consecuencias de decir una cosa a alguien, antes de decirlo, para no meter la pata
S.N.	S.N.
Para evitar estar aburrido en el colegio, poner interés en aprender cosas nueva	Antes de ir a la playa o a una excursión, anotar en un papel las cosas que hay que llevar
S.N.	S.N.
Ser cariñoso con los demás, si quieres que ellos o ellas te quieran	Pensar a dónde voy y a qué, antes de salir a la calle
S.N.	S.N.
Saber tomar tus propias decisiones, si no quieres que otras personas decidan por ti	Pensar qué voy a leer en vacaciones, para no perder el tiempo

SIRVE - NO SIRVE

S.N.	S.N.
Ponerme en el lugar del otro, si quiero consolarlo cuando está triste	Querer olvidar los problemas con vino o drogas
S.N.	S.N.
Para ponerme de acuerdo con quien no piensa como yo, hablarle y preguntarle su punto de vista	Echarle arena húmeda a la herida de alguien que se cayó en la playa
S.N.	S.N.
Para estar sano comer todo lo que necesito, aunque a veces tenga menos ganas	Pintarse los labios una niña de 11 años, para parecer una mujer
S.N.	S.N.
No comer chucherías entre comidas, para no tener caries	Querer ir nadando de Tenerife a Cádiz
S.N.	S.N.
Me porto bien con mis amigos y amigas para que se porten bien conmigo	Jugar al fútbol 6 jugadores malos contra 9 buenos

SIRVE - NO SIRVE

S.N. Ponerte unas gafas para ver de cerca, de tu padre, cuando lo que tú tienes es miopía	S.N. Tienes mucho miedo a los atracos y a estar solo en la calle y decides ser taxista
S.N. Ponerte delante de un ventilador muy fuerte cuando estás resfriado	S.N. Te dan mareos al ver sangre y decides ser enfermero o enfermera
S.N. Tus padres te permiten volver a las 2 de la mañana un día de fiesta y tú vuelves a las 3 y media	S.N. Quieres ser amigo de un alguien, pero no le devuelves una cosa que le quitaste
S.N. Quieres estudiar una lección difícil y la estudias con la tele encendida y a todo volumen	S.N. Comprarme una mochila muy pequeña cuando tengo muchos libros que llevar
S.N. Dibujas muy mal y decides ser arquitecto en el futuro	S.N. No quiero mojarme un día de lluvia, pero no uso chubasquero, ni paraguas

LECCIÓN 20

Decide tú y decide bien

INTRODUCCIÓN

Esta última lección del programa "DECIDE TÚ" se dedica a realizar más y más ejercicios de buscar soluciones a los problemas interpersonales y valorar esas soluciones según los cuatro criterios. Se trata de afianzar los resultados de todo el Programa.

En primer lugar, ahora que ya está acabando el DECIDE TU, puedes volver a hacerles un modelado, como al principio. Puedes usar el dibujo del niño que rompió el cristal con el balón, o contarles el caso de un niño o una niña que se tiró al agua, sin saber que era poco profunda, y se hirió la rodilla.

Puedes decir más o menos esto:

Aquí tenemos un niño que, jugando con otros, ha roto un cristal y el señor está furioso. Los otros han salido corriendo y ahora él solo va a pagar por todos. ¿Qué tengo que hacer? Tengo que pensar una solución para aconsejar a este niño.

¿De cuántas maneras puedo hacerlo? Puedo ponerme en el lugar del niño y después en el lugar del señor y ver si las soluciones que se me ocurren cumplen los 4 criterios. Voy a empezar a decir maneras posibles: por ejemplo, el niño podría salir corriendo, pero eso no le produciría sentimientos agradables, sino inquietud, por haber hecho daño y no haber hecho frente al problema; y tampoco producirá sentimientos agradables al dueño de la ventana. Además, no es justo. Otra solución sería pedirle disculpas y ofrecerse a pagarle el cristal. Otra solución sería ponerse a llorar. Así tal vez podría darle lástima al señor; pero también podría ponerse más furioso, y entonces el llorar no arregla nada, no es eficaz. ¿Cuál es la mejor? Creo que la mejor solución es hablar con el señor, pedirle disculpas y decirle que vas en seguida a llamar al cristalero, para que venga esa misma tarde a ponerle el cristal y que tú lo pagarás y dirás a us amigos que entre todos te ayuden a pagarlo. Es una solución segura, justa y eficaz y produce sentimientos agradables en él y en el señor. ¿QUÉ TAL LO HICE? etc.

Después de este modelado, repartes a los grupos los 5 dibujos que tienes al final de esta lección. Puedes optar entre dar un dibujo a cada grupo y luego poner en común los resultados, o dar a cada grupo los cinco dibujos y poner igualmente en común los resultados de cada grupo. Diles que en la solución que se presenta en cada dibujo puede que se cumplan los 4 criterios o que falle alguno. Déjales unos minutos para que lo discutan en grupo. A continuación, que cada grupo vaya diciendo si la solución fue buena (porque reunía los 4 criterios) o mala (porque le faltaba alguno, y cuál o cuáles son los que le faltan).

Te puede resultar muy útil ir haciendo acopio de escenas donde se cumplan los cuatro criterios o falle alguno. Si estás alerta, las encontrarás en las historietas cómicas, por ejemplo en los suplementos dominicales de algunos periódicos. Todavía más interesante es tener esas escenas en vídeo: lo puedes hacer, estando atento a grabarlas cuando salen en una película en la televisión.

Se puede terminar con la discusión de problemas, ya sin usar dibujos. El esfuerzo del alumnado tendrá dos tiempos: primero tiene que pensar el mayor número posible de soluciones al problema; luego tiene que valorar esas soluciones según los cuatro criterios.

Una vez que tú hayas planteado una situación, los alumnos y alumnas que levanten la mano, o a quienes tú decidas preguntar, tendrán que sugerir al menos dos o tres soluciones al problema que tú has presentado. Esas soluciones se pueden discutir durante unos minutos, pero sin que tú digas todavía cuál es la mejor.

Una vez que el tema esté discutido suficientemente, cada alumno o alumna deberá escribir en un papel la solución que le parezca más segura, justa, eficaz y que produzca mejores sentimientos y te entregará el papel. Que les quede claro que esa solución que escriben debe ser la que intentarían realizar, si se vieran ante un problema parecido.

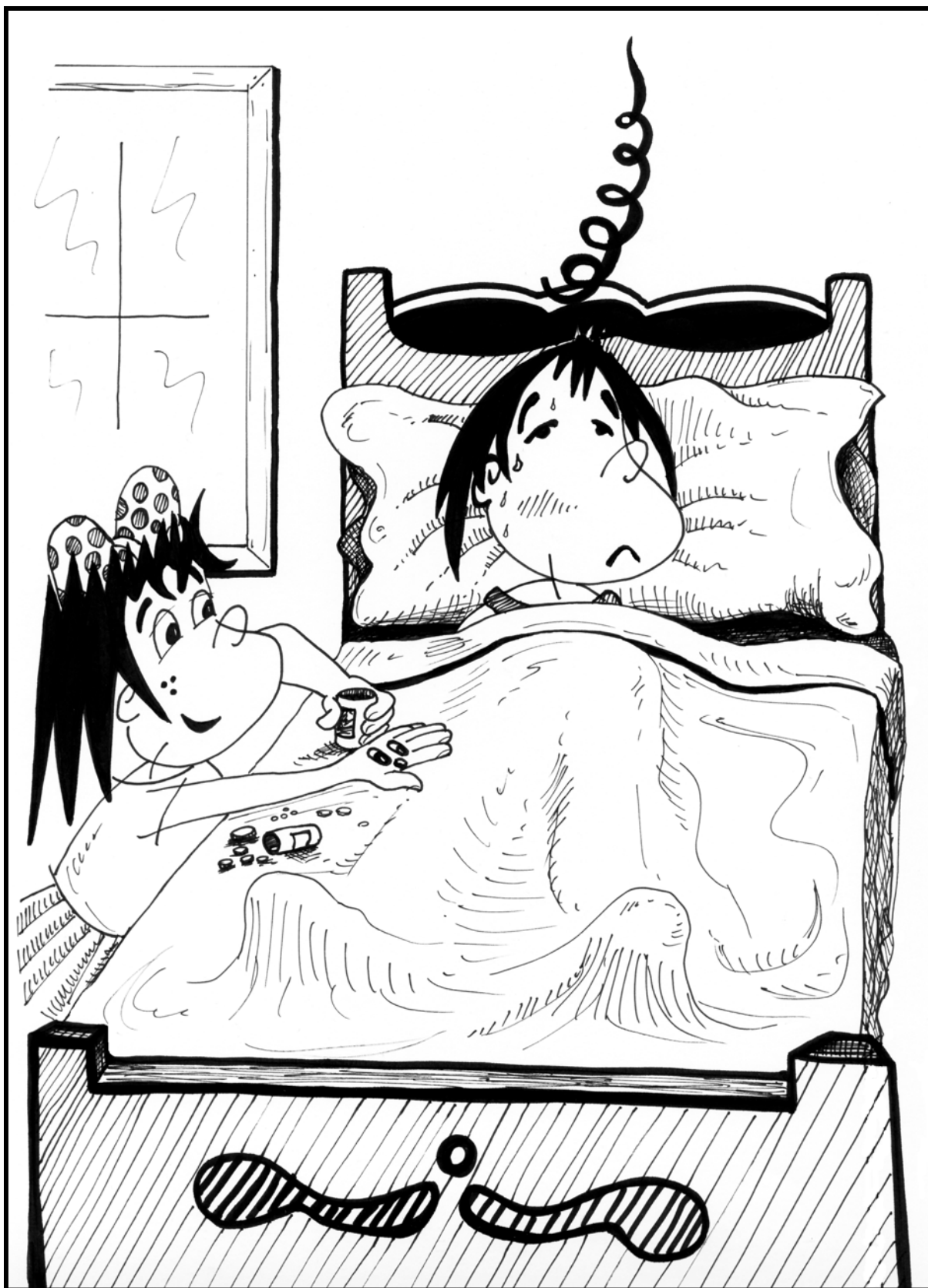
Aquí tienes algunas situaciones que te pueden servir para esas discusiones en grupo que acabamos de indicar.

1. Un Banco ofrece un premio por clase, para el mejor mural sobre seguridad vial. El juez debe ser el profesor y el premio es una entrada gratis al circo. Ayer, tu profesor dijo que el mejor mural era el tuyo; pero Antonio, que ayer estaba enfermo, viene hoy a clase con su mural y el profesor dice que el mejor mural es el de Antonio. A ti te gusta mucho el circo: ¿qué puedes hacer o decir ante este cambio en el profesor?
2. Cuando vuelves a tu casa, no hay nadie allí y tú no tienes llave. ¿Qué puedes hacer?
3. Has quedado con tus amigos en jugar un partido después de merendar en tu casa. Al llegar, tu madre te pide que la acompañes al médico. ¿Qué puedes hacer?



Explicación de los cinco dibujos de soluciones a problemas:

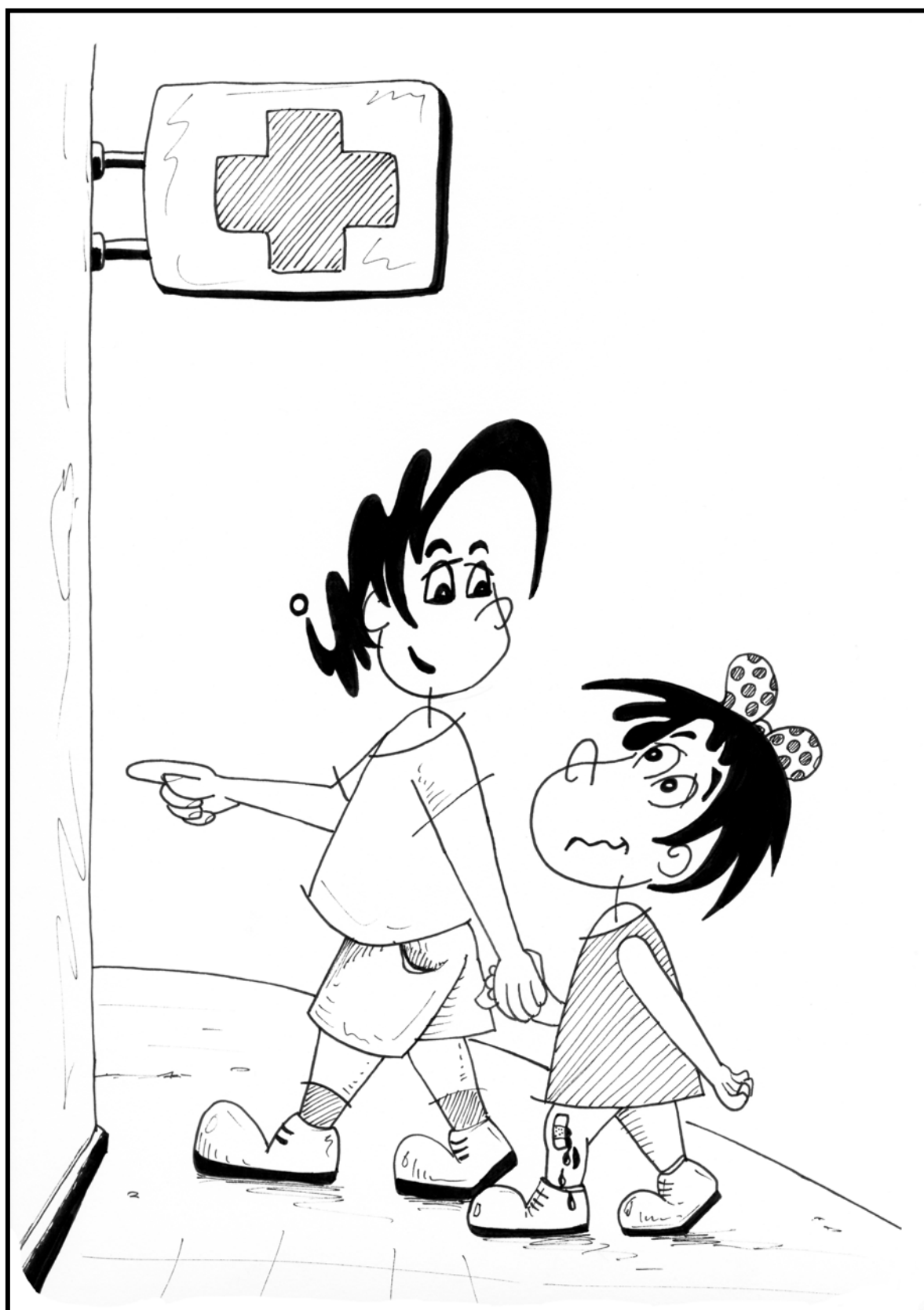
1. Una niña da unas pastillas a su hermano, pero no sabe si son esas las que debe darle. Falla la SEGURIDAD.
2. Un niño grande le quita el bocadillo a un niño más pequeño. Falla la JUSTICIA.
3. Un niño se ríe de la compañera que vino nueva este año y que es fea. Esa solución produce sentimientos DESAGRADABLES (y además es injusta).
4. Un niño falsifica muy mal la firma de su padre en el boletín de notas. No SIRVE (y además es injusta).
5. Un niño lleva a la Cruz Roja a su hermanita herida. Es una buena solución.











Querido profesor o profesora

Con la lección 20, termina el Programa “Decide tú”. Esperamos que no te haya resultado difícil de preparar ni de realizar y que haya sido divertido y, sobre todo, útil, para tus alumnos y alumnas.

El “Decide tú”, como habrás comprobado, trata principalmente de las habilidades cognitivas necesarias para la resolución de problemas, en especial, de problemas interpersonales. Pero también incluye, implícitamente, habilidades sociales, ya que exige un trabajo constante en grupo y un respeto y escucha mutuos permanentes. También incluye, de forma elemental, educación para los valores, sobre todo por su insistencia sobre la justicia como criterio básico para aceptar una solución como válida.

APÉNDICE AL PROGRAMA “DECIDE TÚ”

APÉNDICE AL PROGRAMA “DECIDE TÚ”

Nuestra recomendación es realizar el programa completo de competencia social dos veces durante los estudios de Primaria:

- La primera vez, en el TERCER curso de Primaria, usando el volumen I.
- La segunda vez, en el QUINTO curso de Primaria, usando el volumen II.

Durante los cursos Cuarto y Sexto, recomendamos que se haga un seguimiento, consistente en el repaso de los cinco pensamientos mencionados al principio de este libro (el causal, el alternativo, el consecuencial, el de perspectiva y el de medios-fin), así como en el entrenamiento en habilidades sociales. Se puede hacer así:

Primero. Para el repaso de los cinco pensamientos, lo mejor es utilizar historietas cómicas seleccionadas por el profesor. La técnica es sencilla:

- Se fotocopian las primeras viñetas de la historia, hasta cuando ya esté planteado el problema central. Se reparte esa fotocopia a los alumnos y se les pregunta: ¿qué problema hay aquí y quién lo tiene?
- Una vez que hayan respondido adecuadamente, se les pregunta: ¿y qué soluciones tiene ese personaje de la historia? Qué las piensen y digan cuantas más mejor.
- A continuación y sin darles todavía más viñetas, se les pregunta: ¿cuáles serían las consecuencias, si ese personaje eligiera la primera alternativa, cuáles si eligiera la segunda, cuáles si eligiera la tercera? (no más de tres).
- Entonces es el momento de entregarles el resto de la historia, para que vean lo que pasó y disfruten. Pero no acabamos ahí, sino que entonces se les pide a dos o tres (o también lo pueden preparar antes en grupos) que cuenten toda la historia, brevemente, pero como si ellos fueran el protagonista y luego otro u otros de los personajes principales.
- Con eso habremos practicado los cuatro primeros pensamientos. Para practicar el medios-fin, hay que usar una historia nueva: se les dan las primera viñetas, donde se plantea el problema y luego se les dan las últimas, donde está el desenlace: ellos deben imaginar cómo se llegó a ese final a partir de aquel principio.

En conjunto, es un “trabajo” divertido, muy parecido a un juego. Y no hace falta explicar que ese mismo trabajo se puede hacer con películas.

Segundo. Para el entrenamiento en Habilidades Sociales, ofrecemos a continuación unas hojas en las que se explica claramente cómo realizarlo.

Si se cumple con este plan que recomendamos, de hacer el programa completo en Tercero y en Quinto, y hacer seguimiento con “comics” y con habilidades sociales en Cuarto y Sexto, habremos trabajado la Competencia Social en los últimos cuatro cursos de Primaria y prometemos que los resultados serán excelentes y, en muchos casos, espectaculares.

ENTRENAMIENTO EN HABILIDADES SOCIALES

UN GUIÓN POSIBLE

Las verdaderas habilidades sociales no son el resultado de un entrenamiento mecánico, sino la consecuencia natural de dominar las habilidades cognitivas interpersonales y de poseer una cierta madurez moral.

El objetivo final, al enseñar habilidades sociales, es la generalización a la vida diaria. Para que los alumnos vean claramente que el énfasis recae sobre la generalización y no sobre el ensayo en el aula, presentamos las siguientes sugerencias:

1. Presentación de un caso real: se puede utilizar alguno presentado por los alumnos o los que proponemos más abajo.
2. Discusión con los alumnos sobre cuál sería la conducta agresiva, inhibida y la asertiva (o afirmativa o positiva) en ese caso.
3. “Role-playing” sólo de la conducta asertiva.
4. Crítica del “role-playing”.
5. Se pregunta a los alumnos si en los últimos días se han encontrado con casos parecidos y cómo los han solucionado.
6. Animarles a practicar esa habilidad en la próxima semana.

A continuación proponemos situaciones concretas, para ejercitar algunas de las habilidades sociales más importantes.

HACER UN ELOGIO

Suele ser nuestra costumbre reprender lo que nuestros alumnos (o nuestros hijos o hijas) hacen mal, pero no es tan frecuente elogiar lo que hacen bien: lo damos por supuesto, “sólo han hecho lo que tenían que hacer”, “si no te digo nada, es que está bien”. Sin embargo, sabemos que es mucho más eficaz alabar una conducta positiva, que reprender o castigar una conducta negativa. Entre compañeros y compañeras, suelen pensar, sobre todo los más jóvenes, que elogiar es un poco “curioso”, es ser “un pelota”, es querer conseguir algo de la persona elogiada.

Antes de practicar esta habilidad con el alumnado, es bueno discutir con ellos esto:

- ¿Sabéis lo que es un “cumplido”? Dadme algunos ejemplos.
- ¿Sirve para algo hacer un cumplido? ¿A ti te gusta que te alaben?

Algunas situaciones concretas

1. Un amigo tuyo saca la mejor nota de todos en un examen.
2. En una fiesta encuentras a un compañero/a de clase que está muy guapo/a y tú quieres que sepa que te gusta mucho cómo va vestido/a.
3. Conoces a uno de tu edad y te cae muy bien. Tú quieres decírselo.
4. Cuando vas para tu casa con un amigo, éste ayuda a levantarse a un niño pequeño que se ha caído.

Nota: con cada una de esas situaciones, se trabajan con los alumnos los pasos 2, 3, 4, 5 y 6 del guión.

PEDIR UN FAVOR

Pedir un favor, o pedir ayuda a otro, es reconocer que hay muchas cosas que no podemos hacer solos. Algunos no piden nunca un favor, por timidez o por orgullo. Otros los están pidiendo a todas horas y eso no es habilidad social, sino “cara”. La habilidad consiste en darnos cuenta de cuándo necesitamos ayuda y saber pedirla.

Antes de practicar esta habilidad con el alumnado, es bueno discutir con ellos esto:

- ¿Cómo os habéis sentido cuando alguien os pidió un favor de modo grosero, como obligándoos? ¿Hay distintas maneras de pedir un favor?
- ¿Es útil saber pedir bien favores? ¿Hay gente que abusa, pidiendo favores a todo el mundo? Poned algunos ejemplos.

Algunas situaciones concretas

1. El hermano de un amigo entiende de mecánica y le quieres pedir que te ayude a arreglar tu bicicleta.
2. Al ir al cine con un amigo, pensabas llevar dinero para palomitas de maíz y una bebida. Pero te das cuenta de que te has olvidado el dinero en tu casa y quieres pedirle prestado a tu amigo.
3. No has comprendido lo que dijo la profesora y cuando acaba la clase le pides que te lo explique.
4. Quieres invitar a comer a tu casa a un amigo/a y se lo pides a tu madre.

Nota: con cada una de esas situaciones, se trabajan con los alumnos los pasos 2, 3, 4, 5 y 6 del guión.

PRESENTAR UNA QUEJA

Hay quien piensa que la gente que se queja es grosera o impaciente. Pero cuando alguien nos ofende o nos molesta, o lo hace con otros, saber quejarse bien

es una habilidad muy útil, para evitar que ese hecho se repita. Quien no sabe quejarse puede terminar frustrado o rabioso.

Antes de practicar esta habilidad con el alumnado, es bueno discutir con ellos esto:

- ¿Sabéis lo que es quejarse de algo? Dadme algunos ejemplos.
- ¿Para qué sirve quejarse bien? ¿Es malo quejarse muchas veces y por cualquier cosa? Distinguir entre quejas necesarias y quejas por “vicio”.

Algunas situaciones concretas

1. Tu amigo te devuelve un libro que le prestaste y sólo te dice “gracias”, pero te das cuenta de que varias páginas están manchadas por algo que se derramó encima.
2. Un amigo tuyo se está burlando de unas niñas más pequeñas, de otra clase.
3. El profesor/a os pone un trabajo conjunto a un compañero y a ti. Él no hace nada.
4. Unos niños, sentados delante de ti en el cine están hablando muy alto y no te dejan oír la película.

Nota: con cada una de esas situaciones, se trabajan con los alumnos los pasos 2, 3, 4, 5 y 6 del guión.

DECIR QUE NO

Se hizo famoso un libro titulado “Cómo no decir sí, cuando quieres decir no”. Y es que decir “no” con firmeza, pero sin ofender ni disgustar al que te pide algo, es una habilidad bastante difícil.

Antes de practicar esta habilidad con el alumnado, es bueno discutir con ellos esto:

- ¿Sabéis lo que es dar una negativa? Dadme ejemplos.
- ¿Es necesario saber decir que no sin enfrentarse? ¿Qué pasa si no sabemos decir “no” con serenidad?

Algunas situaciones concretas

1. Tus padres han invitado a unos amigos a casa y te piden que recites una poesía o cantes una canción que aprendiste en el colegio.
2. Un compañero perezoso te pide que le hagas los deberes.
3. Estás viendo un programa entretenido en la tele y uno de tu familia te pide que cambies de canal.
4. Tu hermana quiere que le prestes el jersey que te regalaron en Navidad y tú no quieres.

Nota: con cada una de esas situaciones, se trabajan con los alumnos los pasos 2, 3, 4, 5 y 6 del guión.

RESPONDER AL FRACASO

Dice Seligman que son pesimistas quienes se hunden y desaniman ante el fracaso y que son optimistas quienes, ante el fracaso, sacan la consecuencia de que tienen que esforzarse más. Un fracaso es un momento difícil, que nos puede hundir en la tristeza o llevarnos a la agresividad. Para sobreponerse, se necesita fortaleza, buen humor y esperanza.

Antes de practicar esta habilidad con el alumnado, es bueno discutir con ellos esto:

- ¿Os habéis sentido fracasados alguna vez? ¿Qué clase de fracasos os han dolido más: en el juego, en estudios, en el afecto de vuestra familia, en el aprecio de otras personas?
- ¿Qué pasa cuando no sabemos sobreponernos al fracaso? ¿Qué daño puede causarnos?

Algunas situaciones concretas

1. Traigo un mural que pensé que iba a ser de los mejores de la clase y veo que todos los demás son más bonitos y más completos.
2. Estoy jugando al fútbol, de portero, y un tiro muy flojo del equipo contrario se me cuela entre las piernas y es gol. Mis compañeros se enfadan y los contrarios se ríen.
3. Quiero hablar con mi madre porque estoy triste y me contesta que no tiene tiempo para tonterías.
4. Unos amigos se ríen de cómo voy vestido/a ese día.

Nota: con cada una de esas situaciones, se trabajan con los alumnos los pasos 2, 3, 4, 5 y 6 del guión.

DISCULPARSE

Hay quienes piensan que esta habilidad social está pasada de moda. Muchos jóvenes suelen pensar que disculparse es rebajarse. Puede ser que, al opinar así, estén dando por supuesto que pedir disculpas equivale a dejarse pisotear por el otro.

Pero disculparse no es rebajarse: es arreglar algo que se había roto. Es volver a tener la misma relación, o una relación mejor, con una persona a la que habíamos ofendido o molestado.

Antes de practicar esta habilidad con el alumnado, es bueno discutir con ellos esto:

- ¿Tenéis claro lo que es disculparse? ¿Lo practicáis cuando es necesario?
- Para disculparse ¿hay que usar siempre la fórmula “disculpa” o “perdona”, o hay otros modos de hacerlo? Poned algunos ejemplos.

Algunas situaciones concretas

1. Te has puesto la ropa de tu hermano/a sin su permiso y cuando vuelves a casa tiene un enfado grande.
2. Te has olvidado del cumpleaños de una amiga muy querida y ella está sentida.
3. Estás haciendo ruido en tu casa, corriendo los muebles de un sitio a otro, y el vecino de abajo toca el timbre de tu casa para quejarse.
4. Te has reído de tu hermano pequeño delante de tus amigos y él está disgustado. Tu quieres hacer las paces.

Nota: con cada una de esas situaciones, se trabajan con los alumnos los pasos 2, 3, 4, 5 y 6 del guión.

PONERSE DE ACUERDO

Esta habilidad, llamada con frecuencia “negociar” es la habilidad social reina, la más importante. Dos personas, o dos grupos, o dos países, que estaban en desacuerdo, dejan sus enfrentamientos y llegan a un acuerdo, aceptado por ambos.

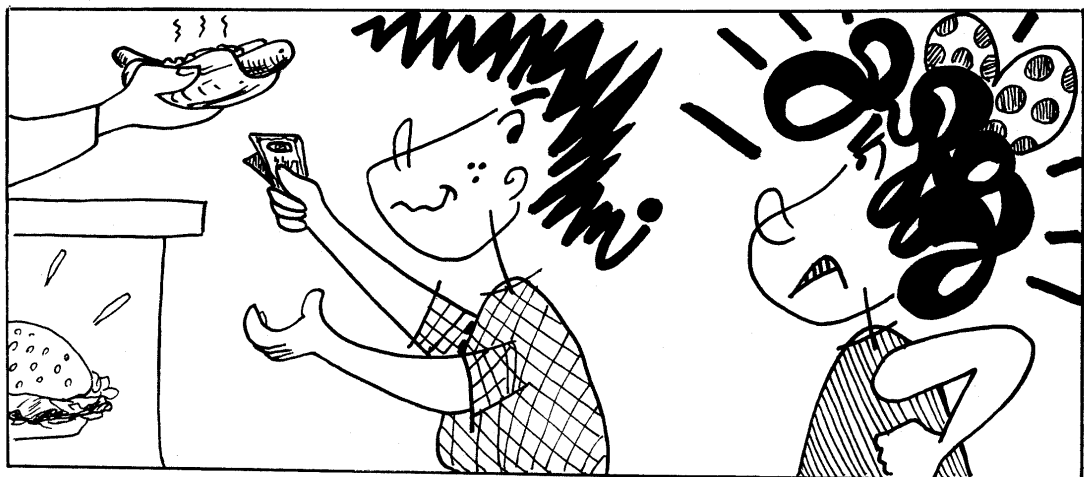
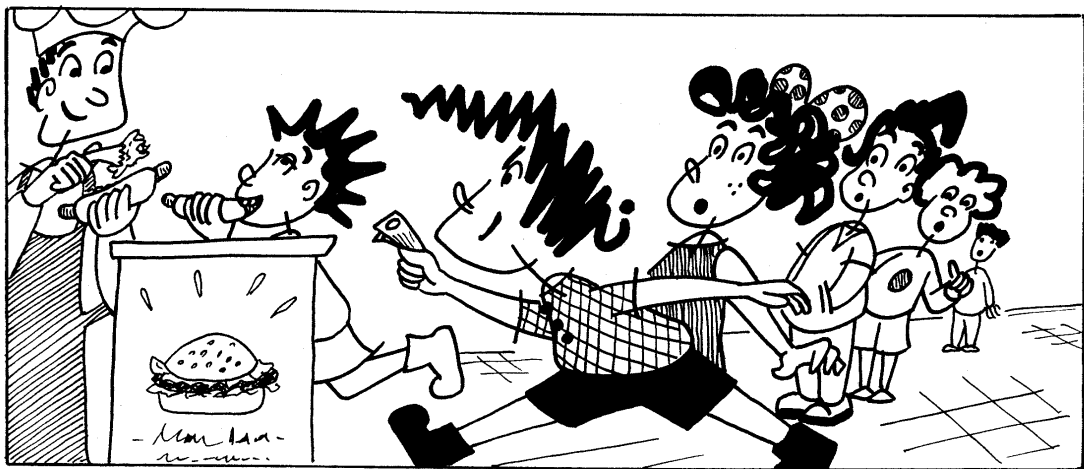
Antes de practicar esta habilidad con el alumnado, es bueno discutir con ellos esto:

- Cuando dos personas o dos grupos piensan de modo distinto y tiene intereses opuestos, ¿es posible que lleguen a ponerse de acuerdo? ¿Qué te parece que tendrían que hacer para llegar a ese acuerdo?
- ¿Ponerse de acuerdo consiste en que siempre ceda uno y el otro imponga su parecer?

Algunas situaciones concretas

1. El padre y la madre quieren quedarse el sábado en casa para descansar; la hija y el hijo quieren salir de excursión o a la playa porque están aburridos.
2. Un chico negocia con su madre y su hermano mayor que le dejen ver un partido de fútbol en la tele: a ellos les gusta más otro programa y sólo hay un televisor.
3. Estás haciendo cola, junto con un amigo, para comprar dos entradas para el cine. De pronto os dais cuenta de que hay una entrada en el suelo y no se ve a nadie que la haya perdido. Los dos queréis cogerla diciendo “yo la vi primero”.
4. La tele está muy aburrida esa tarde y tú quieres jugar a las damas (o al ajedrez) que te gusta mucho. Tu hermano/a juega bien pero en ese momento no quiere dejar de ver la tele.

Nota: con cada una de esas situaciones, se trabajan con los alumnos los pasos 2, 3, 4, 5 y 6 del guión.



TEXTO:

Un niño se cuela en la cola de los perritos calientes; la niña no lo insulta, pero le dice con claridad que no tiene derecho a hacer eso.



Una niña quiere tomar naranja natural, otra le aconseja que tome cocacola y todos los amigos que están allí le insisten en lo mismo; pero ella decide tomar naranjada, ya que le gusta más.



Unos amigos quieren jugar al baloncesto, pero encuentran la cancha ocupada por unas niñas; uno piensa que no van a poder jugar, otro cree que lo mejor es asustar a las niñas, otro desea incluso tirarles piedras para que se vayan; pero al final deciden dialogar y negociar con ellas y juegan todos y se divierten mucho.

BIBLIOGRAFÍA

- * ACHENBACH, T.M.: *A longitudinal study between associative responding, I.Q., changes and school performance from grades 1 to 12*, "Developmental Psychology", 1975,11,653-654
- * ÁLVAREZ, J.: *Habilidades sociales en la educación infantil*, Madrid, Escuela Española 1996.
- * BANDURA, A: *Psychotherapy based upon modelling principles*. In BERGIN and GARFIELD (Eds.), "Handbook of psychotherapy and behavior change", New York, John Wiley 1971
- * BANDURA, A. and R. WALTERS: *Social Learning and Personality development*, New York, Holt Rinehart, 1963
- * CABALLO, V.: *Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta*, Madrid, Siglo XXI de España, 1991
- * CAMP, B. W. and A. S. BASH: *Think Aloud*, Illinois, Champaign, Research Press 1981, Univ. Valencia y Univ. La Laguna 1993
- * CAMP, B. W.: *Verbal mediation in young aggressive boys*, "Journal of Abnormal Psychology", 1977,86,145-153
- * CEREZO, F.: *La violencia en las aulas. Análisis y propuestas de intervención*, Madrid, Pirámide 2001.
- * COPELAND, A. P.: *Types of private speech produced by hyperactive and nonhyperactive boys*, "Journal of abnormal child Psychology", 1979,7,169-177
- * CORTINA, A.: *La ética de la sociedad civil*, Madrid, Alauda 1994
- * DE BONO, E.: *Aprender a pensar*, Barcelona, Plaza y Janés 1991
- * DE BONO, E.: *El pensamiento lateral*, Barcelona, Paidós E. 1991
- * FERNÁNDEZ, I. (coord.): *Guía para la convivencia en el aula*, Madrid, Cisspraxis 2001.
- * FRIEDRICH, L. K. and A. H. STEIN: *Aggressive and prosocial television programs and the natural behavior of preschool children*, "Monographs of the Society for Research in Child Development", 1973, 38
- * GARDNER, H.: *Inteligencias múltiples*, Barcelona, Paidós 1995

- * GARDNER, H.: *La educación de la mente y conocimiento de las disciplinas*, Barcelona, Paidós 2000
- * GARRIDO GENOVÉS, V.: *Pedagogía de la Delincuencia Juvenil*, Barcelona, CEAC 1990
- * GARRIDO GENOVÉS, V.: *Técnicas de tratamiento para delincuentes*, Madrid, Fundación Ramón Areces 1993
- * GARRIDO GENOVÉS, V y M. J . LOPEZ LATORRE: *La prevención de la delincuencia: el enfoque de la competencia social*, Valencia, Tirant lo Blanch 1995
- * GLUECK, S. and E. GLUECK: *Identification of predelinquents*, New York, International Medical Book Corporation 1972
- * GOLEMAN, D.: *Inteligencia emocional*, Barcelona, Kairós 1996
- * HERSH, R. y col.: *El crecimiento moral de Piaget a Kohlberg*, Madrid, Narcea, (2ª) 1998.
- * JENSEN, A. R.: *The role of verbal mediation in mental development*, "Journal of Genetic Psychology", 1971,118,39-70
- * KOHLBERG, L.: *The Psychology of Moral development: moral stages and the life cycle*, San Francisco, Harper and Row 1984
- * LEFKOWITZ, M. M. et al.: *Growing up to be violent*, New York, Pergamon Press 1977
- * LURIA, A.: *The role of speech in the regulations of normal and abnormal behavior*, New York, Liveright 1961
- * MARINA, J. A.: *Teoría de la inteligencia creadora*, Barcelona, Anagrama 1993
- * MARINA, J. A.: *El misterio de la voluntad perdida*, Barcelona, Anagrama 1998
- * MEICHENBAUM, D. H. and J. GOODMAN: *Training impulsive children to talk to themselves: A means of developing self-control*, "Journal of Abnormal Psychology", 1971,77,115-126
- * MEICHENBAUM, D. H.: *Cognitive-behavior modification. An integrative approach*, Plenum Press, New York, 1977
- * MICHELSON, L. y col.: *Las habilidades sociales en la infancia*, Barcelona, Martínez Roca, 1987

- * MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA: *Primaria, Orientación y Tutoría*, Madrid, MEC 1992
- * PUIG, J.: *La educación moral en la enseñanza obligatoria*, Barcelona, ICE 1995
- * PUIG, J. y J. TRILLA: *La educación en valores*, en "Cuadernos de Pedagogía", Octubre 1995, Nº 240 pp. 14-17
- * ROSS, R., E. FABIANO y V. GARRIDO: *El pensamiento prosocial. El modelo cognitivo para la prevención y tratamiento de la delincuencia*, monográfico nº 1 de la *Revista Delincuencia*, Valencia 1990.
- * SPIVACK, G. and M. B. SHURE: *Social adjustment of young children*, San Francisco, Jossey Bass 1974
- * TORRABADELLA, P.: *Cómo desarrollar la inteligencia emocional*, Barcelona, Integral 1997
- * VIGOTSKY, L.: *Thought and language*, New York, Wiley, 1962
- * WHITE, S.H.: *Some general outlines of the matrix of developmental changes between five and seven years*, "Bulletin of the Orton Society", 1970,20,41-47.