

*Técnicas Participativas
Y
Juegos didácticos
de educadores cubanos*

Tomo IV

Este libro ha sido preparado por un equipo de colaboradores del CIE
"Graciela Bustillos", integrado por:

Elaboración del texto	<i>Nydia González Rodríguez</i> <i>Zoraida Alfaro López</i> <i>Magali E. Pérez Reyes</i> <i>Rubén Bao Chenique</i> <i>Ana Rosa Padrón</i>
Ilustraciones	<i>Luis F. <u>Wilson</u> Varela</i>
Diseño de edición	<i>Alejandro Greenidge Clark</i>



**ASOCIACIÓN DE PEDAGOGOS
DE CUBA**

Agradecimientos

A los educadores que con su creatividad cotidiana han hecho posible el contenido de este texto.

Al CIGEA por el estímulo y el espacio que durante la V Convención de Medio Ambiente y el V Congreso de Educación Ambiental nos brindó para la culminación de esta idea.

Al CIC por la colaboración y el apoyo que hace posible la materialización de este esfuerzo.

Y a ti lector, porque con tu valoración crítica te convertirás en coautor o coautora de estas técnicas.

Equipo de colaboradores y colaboradoras.

PRESENTACIÓN

EL poder ofertar el resultado de un esfuerzo colectivo, siempre es motivo de regocijo y placer. Más en este caso, que sabemos que quien lo reciba estará motivado por hacer de su cotidianidad educativa un proceso de creación.

En este IV Volumen de Técnicas Participativas de Educadores Cubanos, se compilan las mejores técnicas presentadas al Concurso Nacional de los años 1998 y 1999, convocado por la Asociación de Pedagogos de Cuba, a través de su Colectivo de Investigación Educativa “Graciela Bustillos”.

En este año del sesquicentenario del maestro de América, José Martí, no podemos olvidar que ya en el siglo XIX, planteaba la necesidad de un cambio en los métodos tradicionales de enseñanza, defendiendo la variedad, amenidad, el carácter dialógico, afectuoso e inquisitivo en la preparación de los hombres para la vida.

Las técnicas participativas facilitan todo ello, a partir de la participación consciente y el comprometimiento de los educandos; la democratización y activación del proceso, la estimulación de la interrelación social y todo ello en un clima de verdadero placer creativo.

Las técnicas además contribuyen a satisfacer necesidades humanas presentes desde tempranas edades: participación, reconocimiento, comunicación, afecto, creación, y libertad entre otras.

Cada vez más, se aprecia en la práctica educativa cubana el uso de técnicas participativas para animar, presentar e integrar a los miembros del grupo, aliviar tensiones, diagnosticar, construir y consolidar conocimiento, desarrollar habilidades, sistematizar y evaluar el proceso y los resultados. Son estas funciones las que tenemos en cuenta para agrupar las técnicas que contiene este volumen.

Contribuyen además a desterrar gradualmente de nuestras prácticas socio pedagógicas, aquellos rezagos de la escuela tradicional, tales como el verticalismo autoritario, el uso de esquemas, las tendencias a la teorización desvinculada de la práctica, prácticas conductistas, conferencias monologadas, elitismo, evaluaciones centradas en el control y la medición.

Este texto ha sido elaborado por educadores y para educadores, su utilidad estará en dependencia del grado de coautoría que usted asuma para aplicarlo o recrearlo. Esperamos que pueda sentirse tan satisfecho de estudiarlo como nosotros al compilarlo.

AYUDA AL EDUCADOR

La única forma que tenemos de mejorar nuestra práctica es siendo muy crítico con lo que hacemos, nadie mejor que uno, para poder evaluar la calidad del proceso que dirigimos y para establecer acciones futuras para mejorar, por esto te proponemos una serie de criterios para que autoevalúes la técnica que has usado y no te dejes confundir por la satisfacción que produce su utilización y las buenas valoraciones de los alumnos que la reciben.

Si lo deseas, puedes invitar a la reflexión a otro educador que haya estado presente, o algunos alumnos; en fin, compartir criterios siempre es una forma de crecer.

Escoge qué criterios valorarás, no tienen que ser todos, ni siempre los mismos; busca aquellos donde consideres que está tu lado débil, o donde la técnica te ofrezca duda. Bueno, te deseo éxitos

ADECUADA SELECCIÓN.- Valora si has tenido en cuenta al seleccionar la técnica: las características del grupo, el resultado que esperamos obtener con ellas las condiciones del local y los requisitos que exige, si refuerza una visión equitativa de género ayuda al fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los integrantes del grupo.

USO ADECUADO DE LA TÉCNICA.- Reflexiona si la técnica ha favorecido la participación de los alumnos para construir un nuevo saber o consolidar conocimientos o para evaluarlo. Si ha respondido a una necesidad y si se ha usado oportunamente. El abuso de las técnicas puede debilitar sus ventajas y obstaculizar el buen desarrollo del proceso educativo.

LA CALIDAD DEL MEDIO O RECURSOS QUE LA APOYA.

Las técnicas suelen apoyarse con medios gráficos, audiovisuales, u otros que es necesario valorar:

- si transmiten un mensaje claro, directo, provocador de reflexión, con un enfoque de derecho y de equidad de género y sobre todo, sin ánimo de manipular,
- si sus códigos refuerzan la identidad cultural del grupo,
- si expresan su compromiso político con los más débiles,
- si son creativos y estéticamente buenos, es decir si produce placer estético.

DOMINIO EN LA EJECUCIÓN.

Si no olvidaste ninguno de los cinco pasos: motivación y orientación de la dinámica, realización, análisis de los elementos presentes en la técnica (descodificación), relación de estos elementos con la realidad misma, conclusión o síntesis de lo discutido.

FORMACIÓN ESTÉTICA.- Si las técnicas contribuyen a desarrollar el gusto estético del grupo, en qué manifestación artística se apoya, si desarrolla la capacidad de apreciación artística y estimula la promoción cultural, respetando y cultivando la diversidad estética.

COHERENCIA.- Si la intencionalidad de la técnica es coherente con los principios éticos y políticos del respeto al otro; mensaje comprometido a favor de los más necesitados, de la equidad de derecho y de género.

CONTEXTUALIZADA.- Si la técnica responde a la idiosincrasia del grupo, si utiliza sus códigos, tradiciones culturales, creencias, si hace uso del patrimonio local, regional, nacional y universal (bien sean tangible o intangible).

**PREMIACIÓN DE LOS CONCURSOS
DE TÉCNICAS PARTICIPATIVAS**

PRIMER PREMIO

1998	1999	2000
La técnica ¡Abrir las gavetas!	La técnica: Hetec: Sabiduría, justicia y Opinión Popular	La técnica: En dialogo horizontal con mis invitados
Autoras: Ana Rosa Padrón y Silvia Nodarse	Autora: Margarita Pérez Morán	Autor: José Rogelio Carvajal González
MINED. Ciudad de La Habana	MINED. Ciudad de La Habana	MINED. Villa Clara

SEGUNDO PREMIO

1998	1999	2000
La técnica: “Tres ciegos avispados”	La técnica: “El piropo creativo”	La técnica: La mazorca de maíz.
Autor: José M. Medina	Autoras: María R. Sala Adam y Alina Sala Adam	Autor: Mariano Isla Guerra
MINED. Matanzas	MINSAP. Ciudad de La Habana	Cultura. Cienfuegos

TERCER PREMIO

1998	1999	2000
La técnica: “Dado M”	La técnica: “Palabras a lo Carpentier”	La técnica: La tienda mágica
Autora: Dra. Miriam de la Osa	Autora: Irina Barrios Osuna	Autora: Irina Barrios Osuna
MINSAP. Ciudad de La Habana	PCC. Ciudad de La Habana	PCC. Ciudad de La Habana

MENCIONES

1998	1999	2000
La técnica: “Colores, sonidos y palabras”. Autora: Vivian Lince González. Ciudad de La Habana	La técnica: “El Tenorio” Autora: María de los A. Luazardo Villa Clara	Técnica: Ensalada de amor con “A” Autora: Miriam de la Osa O’Relly, Danae Castro de la Osa MINSAP Ciudad de La Habana
	La técnica: “Yo en la historia” Autor: Rogelio Carvajal Villa Clara	
	La técnica: “Cuentos del abuelo” Autora: Dra. Miriam de la Osa MINSAP. Ciudad de La Habana	

Se otorgó una mención especial por la cantidad de técnicas presentadas por Jorge Cedeño, de Cienfuegos.

TRIBUNALES DE LOS CONCURSOS

1998

Dra. Ida Hernández Ciriano
Dra. Mercedes Esteva
Lic. Nereyda Medina González
Lic. Tito Balmori Rodríguez
Lic. Irina Barrios Osuna
Lic. Mirta García Leyva
Lic. Argelia Fernández

1999

Dra. Ida Hernández Ciriano
Dra. Mercedes Esteva
MsC. Leticia Moreno
MsC. Mirta García Leyva
MsC. Silvia Castillo
Lic. Nereyda Medina González
Lic. Tito Balmori Rodríguez

2000

Dra. Ida Hernández Ciriano
Ms.C. Silvia Castillo Suárez
Dra. Mirtha García Leyva
Dra. Zenaida Álvarez Doche
Ms.C. Juan Barreto Guelles



*Técnicas
de presentación
y animación*

Me siento como...

Mariano A. Isla Guerra
Cultura, Cienfuegos

I Objetivos: Diagnosticar el estado emocional. Animar y promover la lectura

II Materiales: Solapín de papel

III Desarrollo: Al iniciar una actividad debemos conocer el estado anímico de los presentes, para ello estimularlos a pensar en una obra literaria leída por cada uno de los presentes y en sus personajes.

Plantearle a los alumnos que relacionen su estado emocional con uno de los personajes conocidos.

O sea, me siento como...

Aclarar que no es el personaje preferido sino con aquel que en ese momento coincida con su estado afectivo emocional.

Entregar a cada participante un solapín para que escriban en él, el nombre del personaje con quién relacionan su estado emocional.

Se deben agrupar en equipos y plantearles las siguientes tareas:

- Explicar por qué se han identificado con ese personaje a partir de su estado emocional.
- Caracterizar el estado afectivo del pequeño grupo.
- Se solicita a los equipos donde primen estados emocionales positivos, optimistas, alegres que brinden desde la psicología de sus personajes mensajes creativos para aquellos que deben mejorarlo.

Al finalizar se debe estimular la creatividad de los equipos y valorar los resultados generales del diagnóstico para tenerlos en cuenta durante el taller.



El lenguaje de las flores

Magalys González González
Cultura, Cienfuegos

I Objetivos: Propiciar una atmósfera positiva y motivadora hacia la creatividad.

II Materiales: Tarjeta de cartulina para los mensajes.

III Desarrollo: El educador podrá explorar lo que conocen los alumnos sobre las flores, formulando preguntas sobre el texto que le proporcionamos como anexo, así lo motivará para leer los papelógrafos expuestos con el calendario, el semanario y el reloj floral. Aparecen en el anexo 2.-

Se invitará a los participantes a realizar un mensaje utilizando el lenguaje de las flores, para algunos de los presentes o no.

Se expondrán las tarjetas confeccionadas y se estimulará la más creativa y estéticamente agradable.

IV Anexos

Anexo 1:



FLORA: fue la diosa romana de las flores y de la primavera. Ninfas de las islas afortunadas. Cortesana de Roma y famosa por su hermosura. Que inspiró a grandes artistas pintores y escultores.

El hombre ha estudiado las flores: sus formas, colores y olores y las ha utilizado para curar enfermedades, para comunicarse, para la confección de cosméticos y perfumes, predecir augurios, etc.

Hace muchos años los poetas y enamorados aprendían de esta ciencia el lenguaje de las flores para convenir citas y encuentros amorosos utilizando el reloj floral, la semana floral y el calendario de flora todos estos datos aparecen en el libro titulado “La vida de las flores” del autor Alfonso Karr.

Anexo II

RELOJ FLORAL

Rosa	La una
Clavel	Las dos
Tulipán	Las tres
Azucena	Las cuatro
Lirio	Las cinco
Francesilla	Las seis
Jazmín	Las siete
Mirto	Las ocho
Jacinto	Las nueve
Alelí	Las diez
Maravilla	Las Once
Pensamiento	Las doce

SEMANA FLORAL

Nardo	Lunes
Azucena	Martes
Madreselva	Miércoles
Lila	Jueves
Ciprés	Viernes
Junquillo	Sábado
Girasol	Domingo

CALENDARIO FLORAL

Eléboro Rojo	Enero
Daphné bois gentil	Febrero
Soldanela de los Alpes	Marzo
Tulipán oloroso	Abril
Fenipéndola	Mayo
Amapola	Junio
Centauria menor	Julio
Escabiosa	Agosto
Pan porcino	Septiembre
Carzoncillo de la China	Octubre
Ximenesie ameloide	Noviembre
Lopésie a grappe	Diciembre

REGALO FLORAL

Adelfa
Albahaca
Amapola
Azucena
Dalia Amarilla
Dalia Morada
Flor de algodón
Flor del café
Flor de tabaco
Lirio Amarillo
Lila carmesí
Lirio Blanco
Madre Selva
Margarita amarilla
Mirto
Olivo
Pinito
Rosas sin espinas
Rosa montaña
Rosa amarilla
Rama de orégano
Sanguinaria
Siempre viva
Tulipán
Tilo
Violeta blanca
Violeta doble
Vellosilla
Zarsa Rosa
Zarsa Mora

Amor filial
Odio
Sueño
Inocencia
Unión recíproca
Compadécete de mí
Pasó aquel tiempo
Envidia
Embriaguez
Tierna amistad
Primera emoción de amor
Recuerdo, Constancia
Vínculo de amor
¿me amas?
Amor
paz
Amor tierno
No puedo más
celos
infidelidad
Engaño
Amor enfriado
Amistad fiel
Declaración de amor
Amor conyugal
Promesas
Amistad
Acuérdate de mí
Amor desgraciado
Ya no hay obstáculo

Eso es mío, yo soy... y yo sé...

Elena E. Castañedo Fernández
Mined, Habana

I Objetivo: Reafirmar el conocimiento que tienen de los integrantes del grupo.
Desarrollar la memoria y la explicación creadora.

II Materiales: Cajas vacías (1x niño), lápices de colores, papel, plastilina, tempera, pinceles.

III Desarrollo: Esta técnica se aplicará en los Círculos Infantiles y después de varias semanas de iniciado el curso.

El educador extraerá un objeto personal de la taquilla de cada niño y se coloca en una caja (para cada niño una caja).

Las cajas se pondrán dispersas en el área asignada para la actividad.

La educadora indica a cada niño coger una caja con cuidado de no abrirla, hasta tanto ella diga.

El niño que ella indique abrirá la caja y al ver el objeto tratará de identificar a su dueño, el dueño lo va a recoger diciendo su nombre y lo que sabe hacer, (cantar, recitar, dibujar, etc.). Después abre su caja repitiendo la acción anterior hasta tanto todos se hayan presentado.

Al finalizar todos demostrarán lo que saben hacer, para lo cual se tendrán listos los materiales de plástica.

La actividad finaliza con un brindis a la amistad con jugo o refresco y los niños sorprenderán a la educadora mostrando un objeto de ella y presentándola.



IV Recomendaciones:

Realizar la actividad fuera del salón o aula, en el patio, o en el parque.

Un lugar en mi corazón

Elena E. Castañedo Fernández
Mined, Habana

I Objetivos: Presentación, estrechar las relaciones interpersonales entre niños, padres e institución.

II Materiales: Solapín con figuras y corazones dibujados con iguales figuras.

III Desarrollo: En la semana de matrícula se les orienta a los padres de preescolar que el primer día de clases deberán llevar un juguete confeccionado con material desechable.

Se le entrega a cada niño un solapín con una figura y se agrupan en forma de círculo.

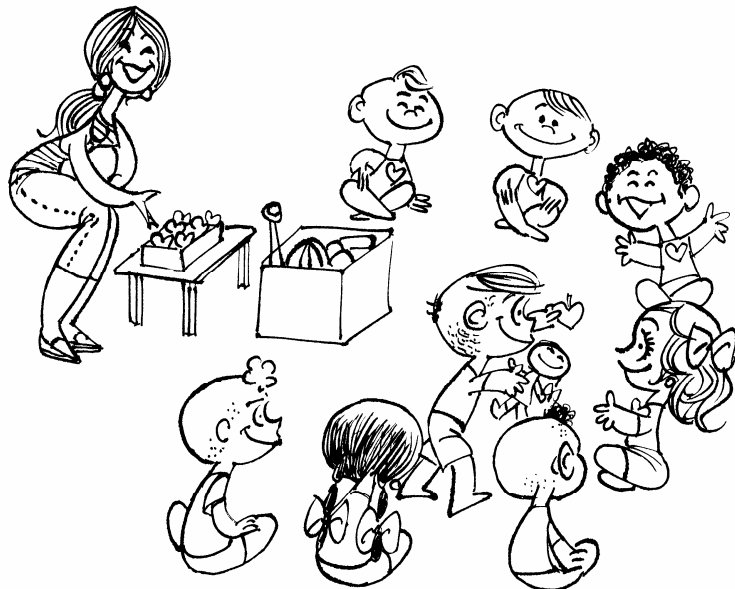
En el centro del círculo se colocará una caja con los juguetes confeccionados por los padres y otra con tarjetas en forma de corazones.

Cada corazón tendrá dibujada una figura igual a la de cada uno de los solapines que tienen los niños.

A la orden de la maestra un niño extrae de la caja, un corazón, toma un juguete de la otra caja, busca el niño que tiene en el solapín la misma figura que aparece en el corazón, se presenta al grupo, le regala el juguete al nuevo amigo y se sienta en el lugar, mientras que el niño sale a repetir las mismas acciones es decir: buscar un corazón y un juguete y entregárselo a un nuevo amigo. Así continúa hasta tanto todos se presenten.

IV Recomendaciones:

Se puede aplicar en la educación especial para sordos e hipoacústicos.



Tres ciegos avispados

José Manuel Medina
Mined, Matanzas

2da
PREMIO
1998

I Objetivos: Presentación y animación

II Materiales: Tarjetas para la mitad del grupo y tres pañuelos grandes.

III Desarrollo: El educador divide el grupo en dos subgrupos y explica que unos deben desfilarse para presentarse, mientras el otro subgrupo escogerá una en la tarjeta y se fijará en un objeto que le permita identificarlo; también escribirá en la tarjeta cuál es el objeto.

El subgrupo que desfila irá presentando a cada uno, con su nombre otros datos que desee referir.

Al terminar el desfile se seleccionarán tres de los que participaron como público para que sirvan de “ciegos avispados”, entregarán su tarjeta y se les cubrirá los ojos con un pañuelo.



El profesor después que están vendados les cambiará los objetos detallado en las tarjetas, a las personas que han de ser identificadas. Ejemplo: un collar se lo colocará a un hombre. Se tendrá en cuenta dejar a algunos con sus objetos.

El “ciego avispado” podrá pedir que se le acerque la mano al lugar del objeto y así se desarrollará el reconocimiento, debiendo decir al grupo cómo vio a la persona, por qué la seleccionó, qué le gustaría hacer con ella, qué compartiría, todo ello sin destaparse los ojos.

Gana quien de ellos pueda identificar a las personas verdaderas.

Carambeando 3 x 3

Silvia Nodarse Torriente
Ana Rosa Padrón
Mined C. Habana

I Objetivos: Animación, desarrollo de la imaginación y el pensamiento a través de la indagación.

II Desarrollo: El coordinador informa al grupo que se trata de averiguar cuál es el verbo que se esconde detrás del uso de un gerundio que no existe “carambeando”.

Se seleccionan 3 participantes que serán los que deberán investigar, preguntando 3 veces al grupo, para tratar de averiguarlo. Estos salen del local a esperar que se les avise que pueden comenzar la indagación.

Mientras, el grupo acuerda cuál es el verbo que van a esconder para que lo descubran.

Se realiza la ronda de preguntas por los 3 indagadores, los que deben usar en su lenguaje el verbo “carambear”. Ejemplo: ¿se carambea de día o de noche?

En caso de que a los indagadores les resulte muy difícil, el grupo puede darle pistas.

Se estimulan a los indagadores que descubran cuál es el verbo escondido.



Historia de los absurdos

Silvia Nodarse Torriente
y Ana Rosa Padrón
Mined C. Habana

I Objetivo: Animación, desarrollo de la imaginación.

II Materiales: Tarjetas.

III Desarrollo: El grupo se divide en dos subgrupos, para ello debe utilizar una sencilla técnica.



El coordinador explica que los equipos formados, uno de cada vez, van a crear colectivamente una historia bien absurda.

En una ronda cada participante del subgrupo escogido para la narración va contando de manera ágil una parte del absurdo; el que sigue debe continuar, tratando de forzar su imaginación y aumentar ese absurdo con nuevas ideas. Así hasta que hayan participado todos los integrantes del subgrupo.

Mientras el otro grupo seleccionará y escribirá en un papelógrafo aquellos absurdos que pudieran convertirse en ideas creativas.

Una vez concluida la ronda, el coordinador provocará una reflexión sobre como se han derivado grandes inventos de ideas aparentemente absurdas.

En plenaria se valorará la creatividad del grupo.

IV Recomendaciones:

Los grupos no deben ser muy numerosos y limitar el tiempo de la narración.

El tenorio

*Mención
1999*

María de los Ángeles Luazardo Moreno
MINED, Villa Clara

I **Objetivo:** Animar, presentar y cohesionar el grupo

II **Materiales:** Versos seleccionados.

III **Desarrollo:** Se orienta al grupo que formen una herradura. El promotor indica que en dicho grupo existen **Tenorios** de ambos sexos (F o M) muy escondidos, lo que tenemos es que descubrirlos.

Se inicia la búsqueda pronunciando los versos:

A loco solo subí
Y a los positos bajé
Y donde quiera dejé
A -(señala un participante) pensando en mí.

Si la persona señalada lo acepta debe responder con su nombre, luego debe repetir los versos y señalar a otra persona de su agrado o que tenga interés en conocerla.

Si no es aceptado por la persona señalada, tiene que recurrir a los galanteos para rendirla a sus pies. Tiene tres oportunidades para lograrlo. De no hacerlo debe ceder su lugar a otro participante.

Al finalizar se estimulan los **Tenorios** más creativos en sus galanteos.



Los exploradores

Miriam de la Osa O Relly
MINSAP. Ciudad de La Habana



3er Premio,
2000

I Objetivos: Diagnosticar las características de los líderes del grupo.
Estimular y lograr una buena cohesión grupal.
Motivar a los participantes por la actividad que desarrolla el grupo y la pertenencia al mismo.

II Materiales: Papelógrafos, lápices de colores, hojas de papel. Ambientación con Objetos de la naturaleza.

III Desarrollo:

Se trata de una excursión por la Comunidad, con el objeto de diagnosticar las características del líder, para ello se dividirán los participantes en 3 grupos y cada grupo deberá seguir una ruta que se le entregará donde habrán varias paradas, que estarán representados de una forma simbólica (vinculadas a objetos del local donde se va a trabajar).

- ❖ En las paradas encontrarán tareas a realizar y pistas para llegar al siguiente paso.
- ❖ Se forman entre los participantes equipos de 6 personas cada uno, en cada equipo habrá: 4 exploradores, observador “ojo” (2 observadores).
- ❖ Se reparte una hoja con el mapa e instrucciones a cada grupo.

Usted debe salir de la arboleda y dirigirse a la fuente de agua donde se encontrará una tarjeta con unas tareas que debe enfrentar para llegar al Campamento de Exploradores. ¡Muy bien! Ya tienen la tarea, el siguiente paso está a 5 minutos de la fuente de energía (la plaza de las mil preguntas y las mil respuestas). Tomen ahora el camino del Bosque de la Reflexión.

Se recomienda que durante todo el proceso el coordinador y los observadores deban estar atentos a las situaciones que se generan con los grupos, la manera de trabajar y de proyectarse en el desempeño de la tarea.

A continuación cada grupo discutirá primero por separado cómo transcurrió el proceso de trabajo en el grupo y el papel que ha desempeñado en el trabajo cada uno de los miembros.

El observador repartirá una tarjeta en el Bosque de la Reflexión, que deberán responder individualmente los miembros de cada equipo. Piensen que característica tenía el guía de su grupo.

El jefe elegido fue:

1. Autoritario
2. Líder solo de nombre (Anárquico)
3. Democrático

Una vez que se analice el resultado de la reflexión individual se pasa al colectivo y el observador cuenta como vio trabajar el grupo. Posteriormente se pasa a una discusión en plenario. Partiendo de lo que se anotó en el papelógrafo de cada grupo.

En la discusión se puede analizar:

- ¿Cómo se produjo la organización para trabajar?
- ¿Dificultades para llegar a tomar las decisiones?
- ¿Qué tipos de relaciones predominan en el seno del grupo?
- ¿Qué opinión personal le mereció cada uno de los miembros?

Una vez terminada la discusión y tomando en cuenta todos los elementos se les planteará que se ubique en los campamentos teniendo en cuenta las características del líder y la caracterización que hicieron de cómo se llevó a cabo la tarea siguiendo la siguiente sinonimia.

Campamento No.1, Canguro: Líder solo de nombre { Anárquico: En realidad no coordina ni orienta produciéndose el desorden y la anarquía.

Campamento No.2, León: Ambulatorio Autoritario: { El líder trata a los miembros de una forma impositiva, como si fueran impositiva.

Campamento No.3, Búho: Democrático { Facilita la participación de todos los miembros. Respeto a cada uno por igual. Tomando sus criterios en cuenta.

En plenario se compararon las características de este liderazgo en cada grupo y como mediante discusión se van analizando como influyen en la situación de la tarea que deban cumplir, se relacionaran con la vida real de los participantes y se propondrán criterios y cambios para hacer un plan de acción que sea más democrático para que pueda ser más participativo y transformado.

IV Variantes: Pueden también jugar a que todos son un solo tipo de líder y pasar por los tres diseñados y sacar las características de cada tipo y cual será el más productivo y educador para un proceso participativo.

V Anexo:

Se solicitan voluntarios para participar en Campamento de Exploradores donde se ofrecerán múltiples actividades en las cuales tú podrás participar y diseñar alternativas.

Punto de partida: Arboleda.

Lugar de destino: Campamento de Exploradores (Canguro, León y Búho).

La exploración es parte del aprendizaje.

El colectivo pedagógico sospechoso e investigador

Tomás Ramírez González
MINED. Matanzas

I Objetivo: Propiciar un ambiente de camaradería
Promover la capacidad de observación entre los miembros del grupo.

II Materiales: Tantas tarjetas como participantes, la mitad de ellas debe tener escrita una I y la otra mitad una S.

III Desarrollo: Al iniciar la actividad se entrega, a cada participante una tarjeta y se explica que los que tienen la **S** (sospechosos) deben escribir en una tirilla de papel la cualidad que más le caracteriza; se colocan en una caja todas las tirillas y al azar se reparten entre los que tienen la tarjeta con la **I** (investigadores).

A los investigadores corresponderá observar durante la actividad al grupo de sospechosos para identificar a quién pertenece la cualidad.

Al finalizar, cada investigador tratará de reconocer públicamente a quien considera que pertenece la cualidad que refiere su tarjeta y argumenta qué lo hace pensar eso.

Si acierta el sospechoso dará las gracias, y si no dirá que no acertó y el investigador tendrá dos nuevas oportunidades. Si no logra reconocerlo, entonces el sospechoso se identificará.



Ensalada de amor con A

Miriam de la Osa O'Relly
Danae Castro de la Osa
Secundaria Básica "Martha Abreu"
MINSAP Ciudad de La Habana



*Mención,
año 2000*

I Objetivos: Estimular una buena cohesión grupal.
Incrementar la fluidez asociativa.

II Desarrollo:

El educador plantea que invitará al grupo a preparar una **Ensalada de Amor** que le obsequiarán a un miembro del grupo a partir de una frase incompleta "Amo a " deberá completarla con un adjetivo calificativo que empiece con A y así el siguiente jugador continuará con otro adjetivo que comience con B.

Quien se demore más de 5 minutos para encontrar un adjetivo que empiece por la letra que le corresponde en orden alfabético deberá realizar una tarea de animación grupal (cantar, decir un poema, un chiste).

Puede también jugarse cuando son pocos los participantes congeniando que todos digan adjetivos que comiencen con la misma letra que empezó el inicio del juego.

Los diferentes adjetivos se van listando en un papelógrafo que al final se le entregará al miembro del grupo como su Ensalada de este encuentro.

Hoy puede ser un día diferente

Tomás Ramírez González
MINED. Matanzas

I Objetivo: Mantener al colectivo motivado durante todo el día.

II Materiales: Pancartas, tarjetas, mensajes, avisos, etc.

III Desarrollo: Para comenzar el día se colocará, el lugar donde los participantes del taller deben firmar su hoja de asistencia, una pancarta que dice “**Hoy puede ser un día diferente**”, en ella encontrarán en orden descendente una serie de mensajes orientadores para los participantes.

Se les informará que cada mensaje corresponde a la persona que tiene igual número en la lista de llegada.

Por ejemplo:

- ❖ No. 1.- Felicidades por ser tan puntual en la llegada... durante el día puede llegar a usted otro mensaje. ¡No lo olvides!
- ❖ No. 2- Para usted hay una sorpresa... la tiene la compañera Ana, pídesela a la hora de la merienda.
- ❖ No. 3- Recoge la postal que aparece en el mural tiene un mensaje dedicado a ti.
- ❖ No.4- En la mesa del profesores hay un sobre cerrado, tómalo es tuyo.



Las ideas que estimulen a los quince primeros que han llegado, deben ser muy creativas,

IV Recomendaciones:

Esta técnica puede repetirse con lo que se conseguirá mejorar la puntualidad y la motivación.

La Tienda Mágica

Irina Barrios Osuna
Ciudad de La Habana



3er lugar
2000

- I **Objetivo:** Construcción de las expectativas grupales en relación a un curso que comienza.
- II **Materiales:** papelografos, plumones, tarjetas.
- III **Desarrollo:**

Se dice al grupo que vamos a crear una tienda donde podrán “comprar” todo lo que ellos anhelan para el curso, “lo posible y lo imposible”, “lo humano y lo divino”, siempre que lo que se venda y se compre, adquiera la expresión de procesos, productos, cualidades, habilidades, valores o creencias significativas, dado el contexto del curso que está por comenzar.

Se forman los grupos: un grupo que va a preparar la tienda, y dos o tres grupos que van a efectuar las compras. Es condición indispensable fomentar la comunicación y el diálogo dentro de los grupos, y posteriormente entre la tienda y los compradores. Deberá a su vez crearse un ambiente propicio para el despliegue de la imaginación.

El grupo de la tienda podrá definir su estructura y diferenciar sus roles (gerente, sub-gerente de ventas, publicista, almacenero, vendedor u otros)-. Después de llegar por consenso, al acuerdo de lo que va a ofertar, deberá preparar el modo de mostrarlo, que podrá ser a través de pancartas escritas, dibujos, esculturas, canciones u otras acciones que el grupo elija. Se les aclara que pueden promover iniciativas en forma de ofertas especiales, rebajas u oportunidades que incentivan las ventas.

Los grupos de compradores deberán también llegar, por consenso, al acuerdo de lo que esperan comprar, ordenando jerárquicamente tres de sus prioridades. Será importante que definan con qué tipo de “moneda” cuentan para comprar.

Es condición indispensable que tanto “los precios” que se fijen en la tienda, así como “la moneda” disponible por los compradores, se expresen en términos de conceptos, valores materiales o espirituales, expresiones efectivas o alternativas de comportamientos significativos para los grupos.

En el acto de la compra-venta, se harán los análisis pertinentes que evidencien si con esas “monedas” se pueden comprar los productos que la tienda oferta; es decir, habrá un intercambio entre compradores y vendedores, guiado por el deseo de que se logre la mejor de las compra-ventas. Este paso puede alcanzar un alto nivel de espiritualidad si los participantes logran evidenciar la pertinencia de las necesidades y la valoración cualitativa de cómo puede lograrse su satisfacción con la compra-venta.

Concluida esta acción, el profesor procederá a organizar toso el material disponible para su análisis e interpretación: a qué aspiraban los grupos (vender o comprar), qué logró vender la tienda, qué no pudieron comprar los compradores, qué nivel de potencialidad alcanzaron las “monedas” utilizadas para la compra, o cuáles fueron las “monedas” más fuertes. De este análisis se reformularán los resultados en forma de necesidades y deseos.

IV CONCLUSIONES:

El educador procederá al paso final, que se refiere precisamente a la determinación y formulación de las expectativas grupales. Los miembros del grupo hacen sus propuestas y todos deben participar enriqueciendo, adecuando o precisando que las propuestas sean compartidas y aceptadas por todos los miembros. Una vez listadas las expectativas se procederá a revisar si las necesidades y deseos que emergieron a través de la compra-venta en la Tienda Mágica, están contenidas en las formulaciones que el grupo aportó de forma explícita. El resultado puede ser un producto enriquecido con nuevas alternativas de comportamientos, valores, compromisos compartidos u otras esperanzas. En este caso el grupo contará con un sistema de expectativas salido de su propia participación, a partir de sus necesidades y de su reflexión.

S.D.T.

Tomás Ramírez González
MINED. Matanzas

I Objetivo: Lograr una atmósfera de compañerismo y cooperación.

II Materiales: Dos tarjetas con la sigla SDT o NSDT

III Desarrollo: Esta técnica puede ser utilizada para el inicio de un nuevo curso escolar donde al colectivo pueden incorporarse nuevos miembros.

El educador colocará en dos sillas las tarjetas y la persona que se sienta en ella debe iniciar la ronda.

Si la tarjeta dice SDT se dirigirá hacia una persona de las que conoce diciendo una frase que empiece por: Sé de ti.... La persona a la que se ha referido puede ampliar la información diciendo algo más de sí misma, toma la tarjeta y continuará la presentación alternando con los que le ha tocado la tarjeta NSDT que se dirigirá a una persona desconocida con la frase: Nada se de ti... y la completará con una pregunta sobre lo que le interesaría saber.

Después de responder, esa persona con la tarjeta en mano hará lo mismo con otra y así sucesivamente.

Es una técnica para lograr una atmósfera de compañerismo y cooperación, suele lograr que participen todos los miembros del grupo diciendo algo de sí mismos más significativo que el nombre y lugar de procedencia y que se cree entre ellos un vínculo que sin duda favorecerá el trabajo posterior.



El valiente contra las sillas peligrosas

Miguel Vázquez Pino
MINED. Camagüey

I Objetivos: Animación.

II Materiales: Varios pañuelos, algunas sillas.

III Desarrollo: El educador motiva a los participantes a pasar un rato agradable con esta dinámica.

Se hacen 2 equipos de 6 integrantes.

Al primer equipo se le tapan los ojos con pañuelos y se colocan sentados en sillas formando un círculo en el centro del salón.

Se pide a un “valiente” (del otro equipo) que sea capaz de atravesar la barrera creada, sin tropezar, se le tapa los ojos. Los observadores pueden en voz alta guiarlos o desinformarlos. Si logra atravesar el círculo será vencedor y se estimulará, otorgándole puntos para su equipo.

El que choque será atrapado y su equipo perderá un punto. Gana el equipo que más puntos haya ganado.

Cada vez que comience la dinámica se dan nuevas ubicaciones a las sillas para confundir a los “valientes”.



Cohoba

José Manuel Medina Álvarez
MINED, Matanzas

I Objetivo: Animación, desinhibición y concentración en la tarea.

II Materiales: Tarjetas, papelógrafos, lápiz, casete, grabadora (radio)

III Desarrollo:

Se explica al grupo que nuestros aborígenes llamaban Cohoba, a un rito que ejercitaban cuando había una dificultad en la tribu o necesitaban tomar una decisión importante; es decir, desde épocas remotas estaba presente la estrategia de buscar solución a los problemas de la comunidad por sus propios pobladores.



Hoy proponemos repetir ese rito para buscar la solución a un problema identificado anteriormente por la comunidad, se valora la necesidad de concentrarse y buscar ideas, sin preocuparse por sus posibilidades de realización. El grupo esclarece el problema y entonces el profesor explica que cuando se inicie la música todos girarán como en el areito alrededor de una hoguera, tratando de encontrar una idea que pueda solucionar el problema.

Después de varios minutos el educador interrumpe la música y pide al grupo que sentados en círculo exponga cada uno lo que ha pensado, entre todos se analizaran los pro y los contra y se seleccionara la solución que consideren más correcta.



*Técnicas
de construcción
del conocimiento*

HETEC

1er Premio
1999

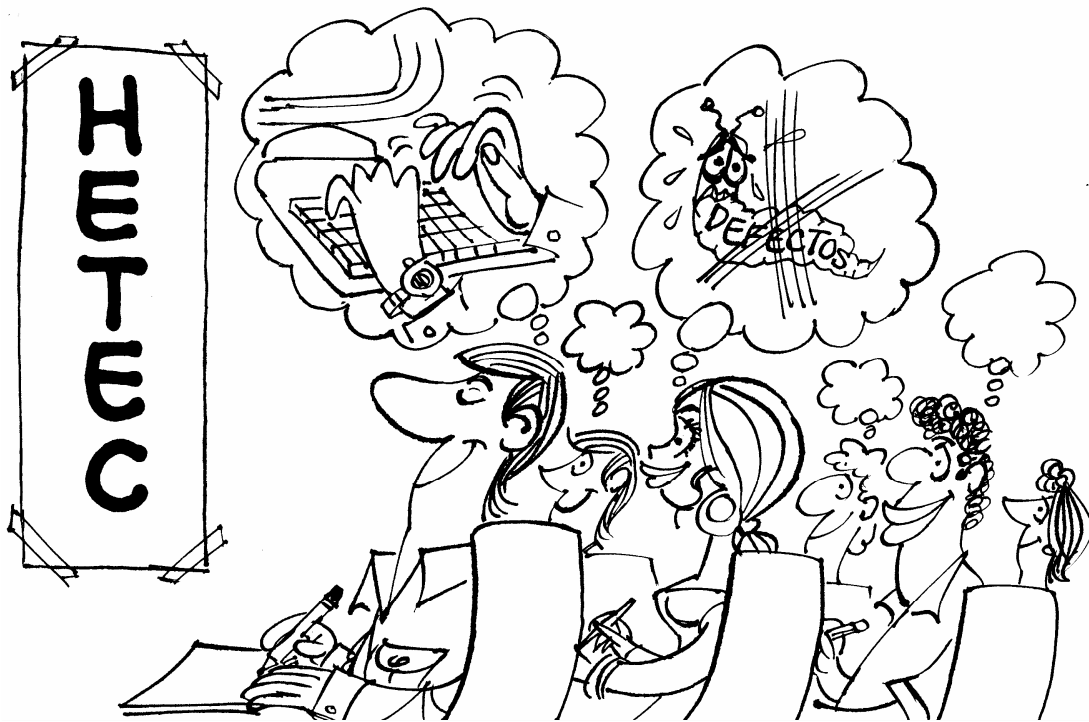
Margarita Pérez Morán
MINED. Ciudad de La Habana

I Objetivo: Reflexionar acerca de la historia y principales momentos que ha atravesado un grupo, con el fin de promover el mejoramiento de cada uno de sus miembros y las fortalezas del propio grupo.

II Materiales: Hojas de papel, plumones, papelógrafos.

III Desarrollo: 1er. Momento: Se le plantea al grupo que estamos en un circuito computarizado y debemos “teclear” el programa “Hetec”, que recoge elementos esenciales de la vida.

Indicaciones:



El grupo:

- Debe teclear de manera individual, con el fin de reflejar sus propias opiniones.
- Debe controlar “virus individualidades” (nuestros defectos, que ponen el peligro “Programa Hetec”)

Programas Comandos

H – Historia del grupo (cuándo y cómo surge, elementos que considere parte de la historia del mismo).

E – Éxitos fundamentales que han permitido la cohesión.

T – Tareas realizadas que han permitido la cohesión.

E– Equilibrio mantenido para su existencia (cosas que debemos tolerar, admitir para el equilibrio grupal).

C – Crecimiento que observa en cada miembro a partir de su pertenencia al grupo.

2do. Momento:

Reunirse el grupo.

Cada miembro expone su programa “Hetec”:

- Puede plasmarse de forma gráfica (si el grupo está preparado).
- Se comparan los programas, el grupo reflexiona, se compromete, llegan a consenso.
- Se proponen realizar un programa “antivirus” a partir de cada miembro.

3er. Momento:

Se tazan las principales metas a mediano y largo plazo a partir de los comandos “Hetec”, se denominan “Hetec XXI”.

IV Variantes:

En el 3er. Momento puede proponerse realización de un nuevo programa que aventaje a “Hetec” con la introducción de nuevos comandos.

Qué opina la gente

Margarita Pérez Morán
MINED. Ciudad de La Habana

I Objetivo: Construir un conocimiento a partir de diferentes fuentes de información.

II Materiales: Papel, lápices.

III Desarrollo: 1er. Momento:

Se le plantea al grupo que es necesario construir un conocimiento acerca de determinado tema, a partir de diferentes fuentes de información.

Se le entrega a cada miembro un papel en forma de plegable, se le pide que:

En la 1ra. Sesión digan:

“Lo que dice la gente sobre el tema”.

-Se recogen las opiniones que maneja el pueblo, lo que él cree como verdadero, lo que la gente sencilla opina.

En la 2da. Sesión del plegable:

“Lo que dice la justicia”.

-Se recogen las opiniones que sobre el tema abordan las leyes, lo que debe ser.

En la 3ra. Sesión del plegable:

“Lo que dice la sabiduría”.

-Se abordan los conocimientos que desde el saber, desde la ciencia se conoce elementos de la experiencia social convertidos en cultura.

2do. Momento:

-Se toman en cuenta todas las opiniones de la gente, la sabiduría y la justicia.


-Se valora que hay de común en las opiniones.

-El conocimiento construido está abordado por diferentes fuentes, los miembros llegan a su esencia, aprenden...



En diálogo horizontal con mis invitados

José Rogelio Carvajal González
MINED. Villa Clara.



1er lugar,
año

I Objetivo: Mejorar la comunicación del grupo mediante el diálogo horizontal y persuasivo.

II Materiales: Tablero con un segmento giratorio que tiene dos puntas en forma de saetas que terminan en una I (invitado) y una A (anfitrión).

III Desarrollo:

Con vistas a establecer un diálogo, preferentemente sobre un tema controvertido, un grupo de estudiantes invitará a otro o a un miembro de la comunidad que tenga cierta preparación al respecto.

En la medida en que transcurre el diálogo un alumno seleccionado por el colectivo que invita o el propio educador manifestará, mediante el medio confeccionado, cuando un dialogante ataca, haciendo girar lentamente, de acuerdo a la intensidad del ataque, el segmento, hasta situarlo, de ser necesario, en forma vertical colocando al atacante arriba y el atacado abajo.

Los alumnos podrán registrar las expresiones o gestos, que consideren atacadas y al finalizar la actividad reflexionar sobre sus anotaciones y las formas acertadas de diálogo.

La varita mágica del hada

Victoria Guasch Alfaro
Minint, Santiago de Cuba

I Objetivos: Diagnosticar o conocer cuales son las necesidades (subjetivas u objetivas) más apremiantes de los miembros del grupo.

II Materiales: Hoja de papel, lápices, plumones y papelógrafo.

III Desarrollo: Se orienta al grupo dividirse en dos subgrupos.

Se le entregan hojas y lápices a todos.

Se les pide que cada participante escriba en su hoja los tres milagros que desea que la varita mágica le conceda.

Cada equipo lee sus hojas y se seleccionan los tres milagros que alcancen mayor puntuación, dándolo a conocer al otro subgrupo.

Colectivamente en plenaria se seleccionan los milagros que favorezca a todo el grupo.

Estimular la reflexión grupal sobre como pueden lograr esos milagros con el esfuerzo de todos.



Monólogo para un diálogo

María R. Alfonso García
MES, Villa Clara

2do Premio,
1998

I Objetivos: Construir conocimientos en el marco del trabajo grupal.
Problematizar el conocimiento existente

II Materiales: Lápices, pancartas, papeles.

III Desarrollo: Preparación

- Creación del rapport.
- Selección de dos facilitadores

Presentación del material
contenido del monólogo para
su lectura por los participantes.
Lectura modelo por un buen
lector.

Cada participante formulará una
pregunta y reflexionará sobre ella
(por qué la hace).

Uno de los facilitadores anotará
en la pancarta las preguntas.

Se agrupan las preguntas por
temas afines.

Se discuten las preguntas desde
el marco de referencia del auditorio.

Intervención del educador para aclarar aspectos que así lo requieran y problematizar otros.

Intervención de los participantes para generalizar los principales aspectos con que han interactuado con el consiguiente enriquecimiento de su marco referencial. Se valora si consideran agotado el tema o si se necesita de nuevas sesiones de trabajo.



Se adjunta un monólogo como ejemplo, el profesor puede elaborar el suyo.

Anexos No 1.

Monólogo sobre teoría curricular

¿Cómo organizar la enseñanza?, ¿Cómo enseñar?, ¿qué enseñar?, o será, ¿qué voy a enseñar? Es esa mi responsabilidad...o ¿Será que yo siempre he utilizado una estrategia de diseño que me llega prefijada y sólo tengo que ajustarla?

Hoy conozco que si empleo una estrategia ya fijada no involucre a los alumnos como sujetos activos, pero..., si elaboro con ellos una proposición para acceder al contenido disciplinar: ¿cómo cumpliría el encargo social de la educación?, si sé como sé que una explicación plausible acerca de la enseñanza y el aprendizaje, no puede ignorar la función social y socializadora de la educación, ni el hecho de que la educación se articula en una marco institucional que trasciende, aunque no ignora, la dimensión más individual de la enseñanza para integrarla en una proyecto educativo común.

Como tengo que recurrir a la teoría, me documento y encuentro que el problema se plantea en términos de la necesaria concreción de las intenciones educativas y que las vías de accesos a la concreción de las intenciones educativas han sido por: resultados esperados, los contenidos de aprendizaje y las actividades de aprendizajes. Pero, ahora comienzo a preocuparme, si me dirijo a los resultados esperados ¿cómo concretarlos?, a mi ciertamente me gustaría dirigirme mas hacia el contenido, pero y todo ese enfoque del papel rector de los objetivos, que yo además aprecio coherente. Adscribirme al contenido es para mí tentador, porque yo lo puedo identificar con un concepto que yo poseo, que es el de disciplina, pero, entonces ¿será que sólo el conocimiento organizado en disciplinas es apropiado para confeccionar un currículo?, ¿qué hacer entonces?, ¿utilizo un modelo analítico descriptivo de currículo o uno globalizador?, en ambos hay una serie de deficiencias que no puedo dejar de considerar.

También debiera pensar, aunque en verdad esto no siempre lo hago, en la secuencialización y organización de las intenciones educativas, pensar en su concreción temporal...

Pero, además tengo otro punto de confusión, quizás el más trascendente, ¿dónde comienza la teoría curricular y donde la de la enseñanza? ¿Correré hacia una quimera aspirando a recibir una teoría que cumplen sus atributos y su modo de existencia en otra?, entonces, ¿teorías para qué?, ¿cómo pudieras solucionar este intríngulis?. Creía que aquí iba a encontrar las fórmulas y líneas para sustentar todo cuanto he hecho hasta ahora...sólo encuentro veredas que se abren y se cierran, pero no soluciones ... No puedo, ...no puedo seguir pensando.

Tiro al blanco

José Manuel Medina Álvarez
MINED, Matanzas

I Objetivo: Evaluar la necesidad de cambios conductuales, formativos en los niveles afectados.

II Desarrollo: Se organiza el grupo en tres subgrupos:

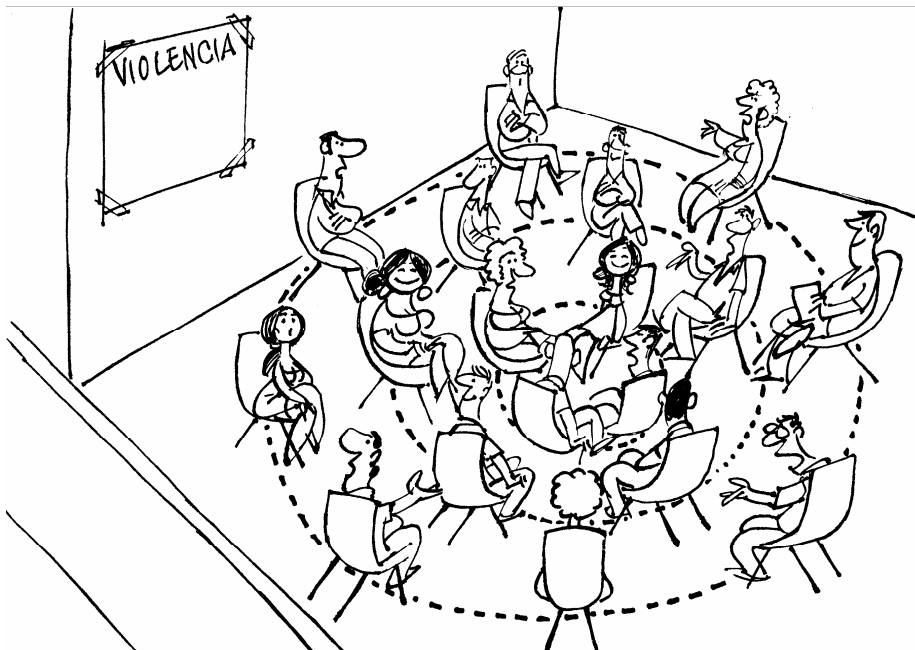
Uno pequeño que será la familia, otro mayor que será la escuela y el más grande de todos que es la comunidad.

Se selecciona un tema a debatir, por Ej. el alcoholismo, la violencia, etc.

Cada grupo cuidando cumplir su rol discutirá el tema sobre como lo afecta, sus manifestaciones y cómo pudieran atenuarlo o erradicarlo.

En la plenaria se organizarán los tres círculos en forma concéntrica y cada uno planteará sus opiniones, al concluir las exposiciones de los tres grupos se pedirá que se reflexione como influye cada círculo en los otros, se enriquece el trabajo y las sugerencias de interacción.

Al finalizar ha de evaluarse la calidad de la reflexión provocada.



Había una vez

Elena E. Castañedo Fernández
MINED, Habana

I Objetivo: Desarrollo del vocabulario y la imaginación.

II Materiales: Tarjetas decoradas con animales, objetos, juguetes, personajes, 1 dado grande con banderitas de colores en cada uno de sus lados.

III Desarrollo: Se colocan en una caja, tantas tarjetas como niños para que cada uno extraiga una tarjeta.

Se agrupan al azar en tríos, y se le entrega una banderita de un color que lo identifique.

La maestra explica que cada trío realizará un cuento basado en las tres figuras de sus tarjetas. Los niños elaborarán el cuento y se pondrán de acuerdo en cómo van a narrarlo.

La maestra tira el dado, de acuerdo con el color que salga, responderá el equipo de ese color.

Se exhibirán por varios días cada uno de los cuentos que puede ser escrito o dibujado por los niños.



La tierra en que yo nací

Elena E. Castañedo Fernández
MINED, Habana

I Objetivos: Profundizar en los conocimientos de su localidad.
Estrechar relaciones comunitarias.

II Materiales: Tarjetas, mapa mudo de la localidad, fichas de colores.

III Desarrollo: Se organizan dúos de padres, que conjuntamente con sus hijos investigarán sobre el acontecer económico, político y social de la localidad.

La educadora entregará una tarjeta a cada dúo, con los lugares que deben investigar con sus hijos (museos, fábricas, escuelas, cooperativas, etc.) y los aspectos en que deben profundizar con ellos ej: ¿Qué lugar es? ¿Qué nombre tiene y por qué? ¿Qué labor se realiza en él? ¿Qué beneficios nos reporta?

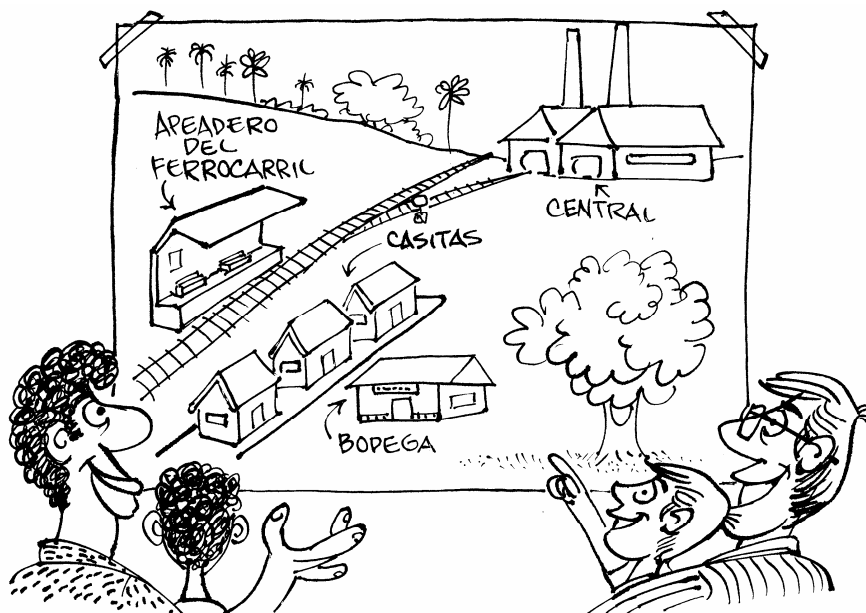
La duración de la investigación será de una semana.

En la exposición de la investigación participan niños y padres.

Se coloca en el área un mapa mudo de la localidad con tres puntos de referencia que sirvan de orientación a los niños.

Cada dúo tendrá una ficha de color que la colocará en el lugar que visitó (según el mapa) y entre los dos niños hacen la exposición.

Para finalizar exponen los padres sobre las experiencias al realizar el trabajo, resultados obtenidos, anécdotas, etc.



Colores... sonidos... palabras.

Mención
1998

Vivian Lince González
Cultura, C. Habana

I Objetivos: Desarrollar la sensibilidad del educando, su creatividad y la expresión de sus ideas.

II Materiales: Tarjetas de color negro, blanco, gris, rojo, azul, verde y amarillo.
Tantas tarjetas como participan tes.
Los colores se pueden repetir.
Grabación de 7 fragmentos musicales instrumentales de no más de un minuto de duración y cada una de un género diferente.

III Desarrollo: El educador debe iniciar la actividad provocando la reflexión acerca del mundo que nos rodea: sus colores y sus sonidos. Explica que la actividad a realizar va a centrarse en esos aspectos.



Entrega a cada educando una hoja en blanco dividida en dos columnas A y B y una tarjeta de color.

Anotar en la columna A en qué piensan cuando ven ese color: en personas, animales, objetos, fenómenos naturales, lugares, sentimientos, cualidades, acciones...

Concluida esta tarea explicará que oirán siete fragmentos musicales, muy breves, identificados del número 1 al 7. La secuencia se pasará dos veces y ellos deberán escoger cuál de esos fragmentos se relaciona con "su" color y anotar el porqué en la columna B.

Se agrupan los participantes según el color de su tarjeta y se integran así los equipos rojo, blanco, negro, etc.: (siete en total). Se intercambiarán opiniones en cada equipo sobre qué les sugirió "su" color y sobre cuál fragmento les pareció vinculado con él y por qué.

Recogen las respuestas sobre: ¿coincidieron en sus apreciaciones? ¿sí o no? ¿en qué y por qué? Argumentan sus opiniones y entre todos, llevan al papelógrafo su resumen.

Se solicita a cada equipo presentar su papelógrafo al resto de los participantes y se propician las preguntas de unos a otros, las argumentaciones de los criterios expuestos.

El educador, al final, pudiera hacer conclusiones sobre las relaciones de música color, sentimientos, etc.

¿Debo, puedo, quiero hacer?

Ana Rosa Padrón, Sirgyd,
Gisela Gutiérrez
MINED C. Habana

I Objetivo: Promover la reflexión en grupos de adolescentes sobre intereses y necesidades.

II Materiales: Hojas de papel, lápices, crayolas o plumones y papelógrafos.

III Desarrollo: -En un grupo de adolescentes, el educador promueve un diálogo sobre esta hermosa etapa de la vida.

- A continuación le entrega una hoja doblada en cuatro partes (como un plegable) y les orienta que de manera individual en una de las partes relacionen aquellas cosas que más les disgustan o preocupan y que consideren son problemas para ellos y ellas, asignándole un número de acuerdo a la importancia que le asignen.

-En cada problema enumerado responderán las interrogantes que aparecen en las otras secciones del plegable **¿Qué quiero? ¿Qué puedo? ¿Qué debo? HACER.**

- Posteriormente se reúnen en tríos e intercambian sus situaciones individuales, destacando coincidencias y diferencias.

- En plenario se socializan los resultados obtenidos. El educador dirige la atención para destacar de manera sintetizada, en un papelógrafo los aspectos que siguen:

- Problemas comunes
- Principales necesidades (¿Qué quieren hacer?)
- Soluciones propuestas (¿Qué pueden hacer?)
- Implicación y esfuerzo personal (¿Qué deben hacer?)
- Aspectos más significativos.

- Valorar cómo se han sentido durante el desarrollo de la técnica y en qué grado les ha ayudado a asumir nuevas conductas.



NotiTITULARES

Ana Rosa Padrón, Ileana García y
Silvia Nodarse
MINED C. Habana

I Objetivo: Diagnóstico y análisis de los criterios acerca de un tema.

II Materiales: Hojas con titulares, papelógrafos, plumones, crayolas o lápices.

III Desarrollo: Para iniciar la actividad el coordinador comparte con el grupo una **noticia** sobre un hecho curioso que sucedió en una ciudad. El mismo está relacionado con varios artículos que sobre un tema fueron publicados en diferentes órganos de prensa escrita. Con los artículos ocurrió algo inesperado: la información fue borrada de los archivos donde se guardaba y solo quedaron los **titulares**.

Ante el hecho, los jefes de redacción están muy preocupados y confían en el grupo para que los ayude en la solución del problema presentado.

En un papelógrafo, el coordinador muestra los titulares. La propuesta es:



- ACOMPAÑEMOS AL SABIO DE LA FAMILIA.
- EL TIEMPO Y LA ETERNA JUVENTUD.
- ENVEJECER CON SALUD.
- ES POSIBLE LA ETERNIDAD EN EL AMOR.

Como paso siguiente motiva a los participantes para que se formen en cuatro grupos y desarrollen las siguientes actividades:

- Escoger uno de los titulares.
- Dejar correr su imaginación y entre todos proponer cuáles pueden ser los contenidos de aquellos titulares. (Organizar las ideas y redactar)

Concluido el segundo paso, se presentan en plenario los resultados del trabajo.

La reflexión se dirige hacia:

- Lo más significativo dentro de cada titular.
- Si se reflejan o no problemas. Si los hay, sugerencias para su solución.
- ¿Se tuvieron en cuenta aspectos subjetivos?

En el análisis se pueden incorporar otros elementos al contenido de los titulares, que el grupo considere.

Al finalizar se resaltan los grupos que se destacaron por la amplitud de su capacidad imaginativa al reflejar factores objetivos, subjetivos, problemas, soluciones y potencialidades.

Dibujo a partir de manchas

Enia Rosa Torres Castellanos
MINED, Ciego de Ávila

I Objetivo: Desarrollar la imaginación y la creatividad.

II Materiales: Hojas de papel, tempera, crayolas o lápices de colores.

III Desarrollo: El maestro le dice a los alumnos que escojan el color que más les gusta y que expliquen porqué lo seleccionaron.

Les solicita que viertan varias gotas de tempera del color escogido en la hoja de papel y que, moviendo éste en diferentes direcciones, traten de obtener una figura.

El maestro les preguntará: ¿Qué figura se formó?

Les sugerirá utilizar crayolas o lápices de colores para añadir detalles u otros objetos que ambienten la figura obtenida.

Una vez concluido, el maestro les pide que le coloquen un título al trabajo realizado.

IV Recomendaciones:

Esta actividad puede vincularse a otras formas de creación que posibiliten el trabajo con la lengua materna.



Juego de palabras a lo Carpentier

Irina Barrios Ozuna
PCC, C. Habana

3er
Premio,
1000

I Objetivos: Propiciar una atmósfera creativa que fomente el desarrollo de lo ya existente, más allá de lo previamente dado. Desplegar una actividad interactiva en el juego con las palabras que permita producir nuevos significados y sentidos que generen cultura grupal.

II Materiales: Tarjetas, pancartas y plumones.

III Desarrollo: 1ro. Basándose en la idea *carpenteriana* de que las palabras poseen una vida secreta, y que pueden evocar imágenes que no están forzosamente vinculadas con ellas, es decir, que pueden adquirir significados imprevistos, se invita al grupo a un juego creativo e imaginativo con palabras.

2do. Se reparten tarjetas que contienen una palabra extraída de la obra de Alejo Carpentier.

Las palabras son: vaticinio, milagro, soledad, imprudencia, capilla, alfabeto, leyenda, mármol, miedo, árbol, pirata, fantasma, sótano y monólogo.

Con la palabra que a cada cual le tocó al azar, se va a construir una frase. Una vez construida, cada miembro la dará a conocer al grupo.

3ro. Se reparten nuevas tarjetas, que esta vez tienen frases *carpenterianas*.

Las frases son:

- Arrojar anzuelos al misterio poético.
- La mejor diversidad es la que conoce la unidad de un cerebro seguro de su camino.
- Yo quiero que se calle quien deje de sentir.
- Más que las melodías importan las tonalidades.
- Los jóvenes no perdonan nunca quien pase sin dejar una fecunda estela de inquietudes.
- El dolor de amar entre los aullidos de cláxones.
- El culto de los rebeldes es originado por un furioso deseo de independencia.
- Nada de penumbras. El juego se realiza a toda luz.



- Dios favoreció siempre a los pobres de espíritu.
- La perpetua cautela del hombre ante sí mismo.
- La gran naranja giratoria a la que estamos obligados a habitar por Zhora.
- Un desfile de imágenes maravillosamente absurdas.
- La pereza, la fatiga de los demás, no me atraen.
- No se impide el canto de un ave.

Cada miembro lee al grupo la frase que le tocó al azar. Ahora, cada cual va a estar en posesión de dos frases: la que elaboró en el paso anterior y la de Carpentier.

Con ambas, cada miembro se dispondrá a construir una nueva frase en la que deberá lograr una síntesis creadora de las ideas contenidas en aquellas.

La nueva frase que cada cual construyó será leída al grupo.

4to. Se pasa al formato de pequeños grupos, agrupando a los miembros en 3 ó 4 nunca más de 5 personas.

La tarea consistirá en elaborar en interacción grupal, una nueva frase que contenga algo de la frase que cada miembro aportó.

Al finalizar este paso existirán tantas frases como mini-grupos se hayan constituido. Las mismas deben escribirse en pancartas para ser leídas por todos.

5to. El grupo elegirá un facilitador para llevar a cabo, en plenaria, el proceso de construcción de la última frase. Este resultado concluye el proceso creativo del grupo, dirigido a obtener un producto espiritual que formará parte, desde ese momento, de su propia cultura.

Conclusión: La frase del grupo, bien a la vista en una pancarta, será evaluada en su integración y en su contenido simbólico, metafórico e imaginativo.

Se invita al grupo a descubrir los significados imprevistos y los sentidos personales con los que el grupo trabajó; a reconstruir el proceso por el que se transitó en la actividad creadora, buscando cómo se dio la unidad de lo lógico y de lo intuitivo, de lo cognitivo y de lo afectivo, para finalmente producir el cambio cualitativo que produjo lo nuevo.

Al final de ejercicio, se promueve la integración de la experiencia grupal con la idea *carpenteriana* que le dio origen. Se confirma que el desplazamiento del sentido expresivo de ciertas palabras fue adquiriendo sentido para el grupo en el proceso creativo.

Cuentos de mi abuelo

Mención
1999

Miriam de la Osa O'relly y
Miguel Ángel Valdés
MINSAP, C. Habana

I Objetivos: Propiciar el desarrollo de la fantasía y de la creatividad.
Vincular experiencias vividas con nuevas realidades.
Estimular la comunicación entre las generaciones.

II Materiales: Hojas en blanco, lápices de colores, frases murales, papelógrafos, grabadora.

III Desarrollo: Con antelación el educador prepara el local con motivos marinos y podrá también ambientar con música de época de temas del mar. Además, se han colocado frases murales que identifican:

Isla soledad
Isla incomprensión

Isla desamparo
Isla familia

Se invita a los adultos mayores que deben dirigirse al lugar donde consideran que están hoy.

Por afinidad en la selección de la isla se conforman los grupos de adultos mayores.

En el lugar donde consideran que están hoy, comparten con el grupo que escogieron, sus criterios de porqué están ahí, qué sienten, qué relación tiene esto con su realidad, cómo se da este fenómeno. En resumen qué condiciona su estancia en el lugar escogido.

Los resultados de la reflexión de cada grupo se socializarán en plenaria y entonces el educador muestra una isla, nueva, que se podrá visitar: "La Isla de la Felicidad".

Les muestra que todos los grupos tienen que encontrar en su Isla un mapa que los podrá conducir, para lo cual tendrán que trazar la ruta que cada grupo considera que lo llevaría a la Isla Felicidad y los ayudará a abandonar en la que se encuentran.

En el mapa trazarán la ruta considerando sus prioridades y posibles soluciones a sus problemas.

En plenaria cada grupo hace propuestas de cómo alcanzar la felicidad, profundizar en el tema, dando nuevas propuestas o soluciones en una Asamblea a la cual se puede invitar a la nueva tripulación que necesita conocer y saber de la sabiduría de cada abuelo.



Vamos a embellecer el mundo

Mayra Sánchez Medina y
Norma Mederos Hernández
Cultura, C. Habana

I Objetivo: Ejercitar la valoración estética del mundo a partir de la categoría de lo bello.

II Materiales: Tarjetas rotuladas, lápices de colores, papel y otros materiales gastables.

III Desarrollo: En un grupo de personas, guiados por un facilitador, se distribuyen al azar tarjetas que contengan el nombre de un objeto, lugar, animal, etc.

Cada participante tomará una tarjeta y leerá la palabra en ella escrita. Usando su imaginación, tratará de concretarla en un objeto individual y específico y deberá describirlo ante los demás, poniendo en función su criterio de belleza, sus posibilidades de sentirla y expresarla, a través de los diferentes lenguajes conocidos.

Se escogerá por votación al poseedor del objeto más bello según criterio colectivo.



Tengo el libro más...

Mayra Sánchez Medina y
Norma Mederos Hernández
Cultura, C. Habana

I Objetivo: Ejercitar la valoración del mundo a través de las categorías estéticas fundamentales.

II Desarrollo: Seleccionar un facilitador Formar 3 equipos de más de tres integrantes. Los equipos A, B y C se dividirán por azar en:

- Dos equipos-librerías, A y B
- Un equipo-lector, el C

El coordinador determinará por consenso, las principales reglas del juego, por ejemplo:

- Cantidad de libros a exponer
- Tipo de lenguaje a emplear para presentar el libro a los lectores
- Aspectos a tener en cuenta del libro: Título, autor, materia
- La categoría estética que se tomará como criterio valorativo en la selección. (El más bello, el más cómico)

El juego consiste en que cada equipo-biblioteca tratará que su libro sea el más bello, cómico, según la regla, para que el equipo-lector lo seleccione.

El que logre la mayor aceptación resultará ganador.



Estilos de liderazgo

I Objetivos: Provocar el análisis y la demostración práctica de los efectos de la aplicación de uno u otro estilo de liderazgo.

II Materiales: Cartulina de diferentes colores, tijeras, plumones, presilladora, papel blanco.

III Desarrollo:

Tomado en consideración el número de integrantes del grupo, éste se dividirá en subgrupos, cuyo número oscile entre 7 y 10.

Suponiendo que tengamos dos subgrupos, en uno de ellos se designará, por parte del facilitador, un “jefe” y en el otro se orientará que analicen a los participantes y elijan un “jefe para ese subgrupo.

Se les entregarán los materiales a los jefes de los subgrupos y se les orientará que elaboren un proyecto o propuesta, dibujado o escrito, para la construcción de una estructura, la cual debe cumplir determinados requisitos.

- 1-. Que se sostenga por sí misma
- 2-. Que sea lo más alta posible.
- 3-. Que sea estéticamente bella.
- 4-. Que represente o simbolice algún hecho o fenómeno de la naturaleza.

Se entregará una hoja en blanco a cada jefe de subgrupo para que elaboren el proyecto o propuesta y se les conceden 15 minutos para su elaboración. Es importante que se les advierta que los materiales no pueden ser utilizados, que solamente elaboren el proyecto en la hoja en blanco y que se les han entregado para que sepan con lo que pueden contar como recursos.

Al concluir el tiempo asignado, se les pide que entreguen los proyectos.

Inmediatamente se intercambian dos subgrupos a los jefes y se les pide que lleven consigo el proyecto al nuevo grupo en el que van a trabajar y se les orienta que comiencen a construir la estructura, para lo cual se les asigna un tiempo de 20 minutos.

Lógicamente se producirán confusiones que el facilitador deberá esclarecer en cuanto a lo que debe o no hacer cada subgrupo, pero en todos los casos lo que se persigue es lograr que el “nuevo jefe” sea capaz de conseguir que el subgrupo trabaje con el nuevo proyecto que le ha traído.

Vencido el tiempo se realizará el análisis del trabajo realizado.

- a)-. Se analizará el cumplimiento o no de cada subgrupo en la tarea asignada.
- b)-. Se pregunta a cada “jefe” ¿Cómo se sintió? Al llegar al subgrupo y ¿cómo se sintieron con el cambio?
- c)-. Se pregunta a cada subgrupo ¿cómo se sintieron con el cambio?
- d)-. Se pregunta a cada subgrupo ¿en qué forma el jefe les enfocó la tarea a realizar?

Se pueden introducir dinámicas que hagan más compleja o difícil la tarea del jefe de cada subgrupo, designando personas que realicen un rol de opositores, aunque es posible que estos se presenten espontáneamente.

Hemos encontrado grupos en los cuales los dos subgrupos han construido estructuras semejantes, producto de la no aceptación por uno de ellos del proyecto que le han presentado y deciden construir el que ellos habían propuesto, con lo cual se enriquecen aun más la discusión y el análisis.

La filatelia y la numismática al servicio de la historia

María A. Rivera Oliveros
MINED

I Objetivos: Despertar el interés de los estudiantes por el conocimiento, dominio y colaboración con la obra de la Revolución Cubana y otros pueblos del mundo.

II Materiales: Cartulina, colores, crayolas o plumones, sellos, billetes y monedas viejas o en circulación en Cuba y el Mundo.

III Desarrollo: El educador promocionará un concurso, en el cual pueden participar todos los alumnos de la escuela, que traigan sellos que refieran acontecimientos o personajes históricos.

También puede hacerse con billetes.

Se organizan en equipos y se les pide organizar la exposición, según el hecho histórico que reflejan, para lo cual disponen de una cartulina que será decorada y preparada por ellos para reflejar el acontecimiento, puede ilustrarse con dibujos poesías u otras ideas. Ganará el concurso, el equipo que logre montar la exposición más interesante y bella.

Variante 2: Puede servir la técnica para que ordenen cronológicamente los hechos y personajes en un solo mural, lo cual dará la posibilidad de fijar conocimientos y trabajar figuras y características de una etapa.

Concluida la organización de los sellos, billetes o la combinación de ambos, siguiendo un orden lógico, en correspondencia con la temática, los estudiantes deben exponer de manera valorativa lo que conocen acerca de ella y su significado.

Al concluir la dinámica debe explorarse los criterios de los participantes sobre la misma.



NEPO

Cándida Orizondo Crespo
MINED, Villa Clara

I Objetivo: Desarrollar la capacidad para determinar la factibilidad de una decisión.

II Materiales: Papelógrafos, plumones

III Desarrollo: Esta actividad ha tenido como antecedentes la reflexión diagnóstica sobre los problemas existentes que se desean resolver. También se seleccionó el problema y se ha estudiado sus causas y consecuencias.

Por tanto, corresponde ahora proponer soluciones y valorar la más factible.

Se discuten en plenaria las alternativas de solución propuestas por los pequeños grupos, y a partir de una ponderación se

selecciona una de ellas para analizar su factibilidad. Para ello:



Se organizan cuatro subgrupos:

- El subgrupo No 1 argumentará que esa solución es necesaria pero no posible.
- El subgrupo No 2 argumentará que esa solución es posible pero no necesaria
- El subgrupo No 3 argumentará que esa solución no es posible ni necesaria
- El subgrupo No 4 argumentará que esa solución es posible y necesaria.

En plenaria, cada subgrupo expondrá el trabajo realizado, apoyándose en el papelógrafo, y se reflexionará sobre la factibilidad de la solución propuesta y de los análisis realizados.

A partir de los argumentos, tendrá el colectivo suficientes elementos para decidir si ha de ser esa o no la acción a emprender para resolver el problema.

La evaluación del colectivo sobre la actividad debe ser el punto con que concluya la actividad.

¡Abrir las gavetas!

1er Premio,
1998

Ana Rosa Padrón Echevarría
Silvia Nodarse Torriente
MINED, C. Habana

I Objetivo: Hacer un diagnóstico de la comunidad.
Estimular la búsqueda de acciones colectivas en función de la comunidad.

II Materiales: Papelógrafos, tarjetas y plumones.

III Desarrollo: El educador o educadora conversa con los participantes acerca de la importancia que tiene el aporte que cada uno puede hacer al bienestar de su comunidad.

Se presenta un armario dibujado en un papelógrafo con cuatro gavetas, se continúa explicando que como todos saben, en el armario guardamos, conservamos lo que tiene determinado valor.

Dichas gavetas se abren y se cierran en dependencia de nuestras necesidades y motivos.

Cada gaveta representa acciones diferentes:

- Cosas que debemos preservar en la comunidad.
- Aquellas cosas que es necesario modificar.
- Cosas que es preciso eliminar.
- Las normas y regulaciones que se requieren.



De forma individual los asistentes definen qué colocarían en cada gaveta, de acuerdo a sus criterios y opiniones acerca de la comunidad. Escriben sus ideas y pegan la tarjeta en la gaveta que corresponda.

Una vez concluido este trabajo, el educador invita a trabajar, bajo la consigna:

¡ABRIR LAS GAVETAS!

Para ello se forman cuatro equipos y a cada equipo se le entrega una gaveta, se agrupan las comunes, se analizan las diferencias de enfoque se

analizan como precisarlas mejor, y una vez consensuado el análisis se registra en el papelógrafo.

Cada grupo expone en Plenaria los resultados de su trabajo y así se favorece un análisis de la situación de la comunidad partiendo de las relaciones que se pueden establecer entre una y otra gaveta.

En la unión está la fuerza

Miguel Vázquez Pino
MINED. Camagüey

I Objetivos: Introducir un nuevo tema. Diagnosticar a un grupo sobre este tema.

II Materiales: Órganos de yeso y papel de los modelos anatómicos, jabbitas de nylon, huesos naturales, etc.

III Desarrollo: El educador promoverá un clima favorable sobre el tema.

Pedirá que los participantes (que pueden ser hasta 10) recojan las jabbitas con sus órganos (de yeso y papel de los modelos anatómicos), sólo es de conocimiento personal, se encuentran aislados unos de otros.

A una orden del Educador, por ejemplo: Agrúpanse los órganos del sistema circulatorio; correrán, se unen los que tengan a éstos, en colectivo se analizará cada uno; se explicará la función, se detectan los que cometieron los errores y se hace énfasis en la “Integridad funcional del organismo”.

Cada sistema que se analice permitirá el cambio de los órganos entre los participantes, por lo que se puede repetir si es necesario la orden.



Guagua comunitaria

Mariano A. Isla Guerra
Cultura, Cienfuegos

I Objetivo: Desarrollar la habilidad de relacionar.

II Materiales: Papelógrafos, plumones y colores, tijeras.

III Desarrollo: Se pide establecer una relación entre la guagua y el trabajo comunitario integrado.

Se divide el grupo en pequeños equipos y orientar que se conforme una guagua vinculando sus diferentes componentes con los elementos y factores que hemos valorado en el trabajo comunitario integrado.

Cada equipo al crear su guagua debe relacionar cada componente independiente, para de esta forma facilitar la conformación de la guagua comunitaria en el grupo.

Dedicar tiempo prudencial para el trabajo en equipo, socializar los resultados e ir construyendo por consenso una guagua con el aporte de cada equipo.

Dibujo_

Pasajeros: miembros de la comunidad

Motor: Factores y /o agentes de cambio.

Combustible: Necesidades de la comunidad.

Gomas: Participación

Tornillos: Intereses de la comunidad.

Conductor: Legalidad socialista.

Asientos: Condiciones de vida, aseguramientos.

Luces: Visión de la comunidad.

Lubricante: Capacitación.

Carretera: Proceso:

Acercamiento, diagnóstico, etc., etc.

Chofer: Comité gestor.

Paisaje: Entorno.



Conclusiones: En las reflexiones debe construirse la idea de que la comunidad como la guagua no puede funcionar si no están todos los elementos.

Estudio de la obra martiana

I Objetivos: Promover la elaboración de preguntas sobre la obra martiana.

II Materiales: Un sombrero de ser posible parecido al de un mago.

III Desarrollo: El maestro explicará que durante su estancia en Estados Unidos, además de su incansable labor patriótica y revolucionaria, Martí previó la necesidad de elevar el nivel cultural de los emigrados cubanos, puertorriqueños, mexicanos, etc. Para ello, cada lunes se reunía en la Liga de Tabaqueros con estos hombres y mujeres humildes para, a través de preguntas y respuestas, tratar diversos temas solicitados por estos o sugeridos por él.

Con su poderoso sentido de la observación, pronto se percató que había personas que por su timidez y humildad, no se atrevían a hacer ninguna pregunta. Para resolver tal problema ideó colocar un sombrero sobre la mesa sobre la cual impartía sus singulares clases y orientó que, desde ese instante, todas las preguntas e inquietudes que tuvieran debían escribirlas y echarlas dentro de éste.

Posteriormente, el Maestro, extraía una de las preguntas e inquietudes, sin decir el nombre de sus autores, corregía los errores de redacción y ortografía explicando cómo hacerlo correctamente, de esta manera sólo el interesado sabía que había cometido determinados errores sin sentirse apenado ante el resto.

Luego daba respuesta a la interrogante.

El educador mostrará el sombrero, que por ser parecido al de los magos llamará la atención de los niños y les explicará que de él no saldrá ningún conejo u otra fantasía sino que servirá para recoger las preguntas que quieran hacer sobre algún aspecto de la vida y obra de José Martí.

Al sacar las preguntas, el educador seguirá la metodología empleada por nuestro Apóstol, en caso de que la pregunta no pueda ser respondida, la investigará e invitará a los niños a hacerlo y en el próximo encuentro se responderá.

IV Conclusiones:

El sombrero puede convertirse en el lugar que siempre está abierto para las interrogantes de los educandos y puede tener otros usos según la creatividad del maestro y del grupo.

La medicina del amor

Pedro Antonio Cancio Villamar
MINED, Las Tunas

I Objetivos: Comentar pensamientos martianos relacionados con sentimientos positivos y negativos. Desarrollar la imaginación creadora.

II Materiales: Frascos con etiquetas tales como amor, fraternidad, odio, etc.

III Desarrollo: Se llevará una pancarta con el verso sencillo:

***Yo que vivo
aunque me he muerto
Soy un gran descubridor
Porque anoche he descubierto
La medicina de amor.***

Se inicia la actividad con la lectura de los versos anteriores y se les preguntará a los niños ¿Qué les sugiere el último verso?

Después de escuchar las reflexiones de los participantes el maestro resumirá y enfatizará la “importancia del amor”.

Mostrará a los niños un estante con frascos donde hay sentimientos positivos y negativos y explicará que en el interior de cada uno hay un pensamiento martiano relacionado con ello.

Cada niño tomará uno de los frascos y extraerá de su interior el pensamiento, al que dará lectura e interpretará con la ayuda del resto de los participantes si es necesario lo que en él se plantea.

Se escribirá en una pancarta todos los ingredientes de los frascos, para que cada equipo elabore con ellos la receta de amor.

RECETA

Ingredientes: _____


Modo de preparación: _____

Indicaciones para su empleo: _____

Advertencias y/o contraindicaciones.

Al finalizar se dará lectura a las recetas. Se estimularán las más original.





*Técnicas para
la consolidación
de conocimientos*

Juego del albañil

Alba Victoria Sánchez Betancourt
MINED, Camagüey

I Objetivo: Desarrollar habilidades en la identificación de las cualidades del párrafo y uso de los signos de puntuación.

II Materiales: Cintillos con oraciones (Ladrillos), cintillos con signos de puntuación (Mezcla)

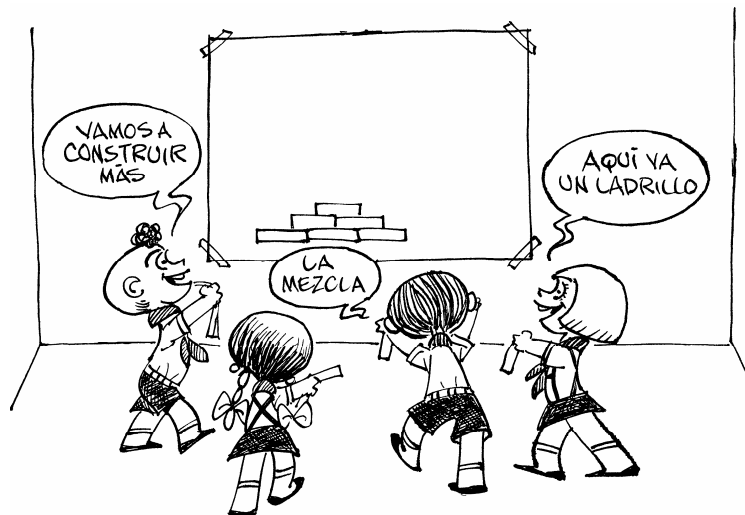
III Desarrollo: Se entrega a cada equipo una carretilla de ladrillos y mezcla (oraciones desmembradas de un párrafo y signos de puntuación) con los cuales se organiza de forma coherente un pensamiento. Estos constituirán los cimientos de una casa.

Gana el equipo que primero termine.

“Los hombres no pueden ser más perfectos que el sol. El sol quema con la misma luz con que calienta. Los desagradecidos no hablan de la luz. El sol tiene manchas. Los desagradecidos no hablan más que de las manchas.”

José Martí

En la siguiente actividad se explicará a los alumnos que llegó el momento de levantar las paredes de la casa y se hará con trabajo voluntario.



Se les pide a los alumnos que emitan ideas sobre el autor del pensamiento que sirvió de cimiento. Cada cual confeccionará su ladrillo y entre todos levantarán la pared.

Agencia de detectives

Silvia Álvarez Escobar
C. Habana

I Objetivo: Lograr que los alumnos sean capaces de usar todo el potencial lingüístico adquirido en la segunda lengua en cualquier situación de la vida cotidiana en un medio ajeno al aula.

II Desarrollo:

Pair work: Student A – Professor A
Student B – Professor B
Sospechoso Student A y Detective Student B

Preguntas y respuestas con palabras interrogativas:

- Where
- Who
- What
- When
- How



El profesor tendrá la descripción del robo o accidente que leerá al final de la actividad.

El alumno que tenga más similitud con el delincuente será el culpable.

El policía le dará tratamiento social al delincuente.

Esta puede ser otra actividad ya que según el delito debe dar consejo a

los familiares o ladrón para rehabilitarlo.

Yo en la historia

Mención
1999

José R. Carvajal González
MINED, Villa Clara

I Objetivo: Promover reflexiones y decisiones ante hechos históricos trascendentales.
Consolidar conocimientos.
Contribuir a la formación de valores en los alumnos.

II Materiales: Texto que enmarque un hecho histórico con sus principales características.

III Desarrollo:

El educador invitará a una persona de la comunidad vinculada a un hecho histórico o que tenga conocimientos amplios del mismo para que mediante un diálogo horizontal intercambie con los alumnos y exponga sus principales características.
(Marco histórico).

Los alumnos reflexionarán y expondrán por escrito en un papelógrafo habilitado al efecto la posición que hubieran asumido en cuanto a su participación

(Sí o No) en el hecho, argumentando oralmente el porque de su decisión.



Variante:

Se puede sustituir el hecho histórico por la actuación de un personaje histórico que provoque la reflexión y la identificación o rechazo a su actitud por los integrantes del grupo.

Mi número natal

Marilis Pérez Abreu
MINED. Villa Clara.

I Objetivo: Animación y organización del trabajo grupal.

II Materiales: 9 tarjetas cada una con preguntas relacionadas con el contenido que se quiere consolidar. Para la animación 9 tiras de papel o una pequeña lista con los # del 1 AL 9
Y una acción correspondiente a cada número.

III Desarrollo:

La técnica se fundamenta en obtener un número (número natal) que está relacionado con las fechas de nacimiento de las personas que participan.

El procedimiento para determinar ese valor siguiente:

Un participante da a conocer su fecha de nacimiento ejemplo (23-11-1969), a continuación se separan dichos números en valores de 0 al 9.

EN EL CASO QUE SE UTILICE PARA LA CONSOLIDACIÓN:

Orientado por el educador se realizan 2 equipos en el aula. Cada equipo designa que compañero va a participar en cada pregunta y el designado tiene que decir rápidamente su fecha de nacimiento y se procede por parte del equipo a buscar el No. Natal y el No. Que se obtenga es igual al No. De la pregunta que tiene que contestar. Si la respuesta es correcta, tiene 5 puntos el equipo, de ser incorrecta se pasa al otro equipo. El equipo ganador es el que obtenga mayor puntuación.

El hospital de la ortografía

Nery Isabel Prado Espinosa
Poder Popular, Villa Clara

I Objetivo: Desarrollar habilidades para el trabajo ortográfico.

II Materiales: Papel, lápices,
colores, plumones,
recetas desechables

III Desarrollo: Se divide al grupo en 5 consultorios integrados por 5 pacientes y un médico previamente seleccionados por ellos, que se encargará de diagnosticar a sus enfermos.

Se realiza el dictado preventivo, explica cómo se escriben algunas palabras de uso frecuente que se utilizan para enriquecer el vocabulario de forma general y el clínico de forma particular, se tapan y luego se hará el dictado evaluativo.

Al concluir, cada médico recetará el medicamento que necesita cada paciente, teniendo en cuenta su patología ortográfica.



DIAGNÓSTICO	1	2	3	4	5
Sano					
Levemente enfermo					
Grave					
Estado de coma					
Muerto					

Diagnóstico:

Sano: No tiene errores.

Levemente enfermo: 1 ó 2 errores

Grave: 3 ó 4 errores

Estado de coma: 5 errores

Muerto: Más de 5 errores

¡A guarachear!

Xiomara Cancio Porras
MINED, Villa Clara

I Objetivo: Consolidar conocimientos.

II Materiales: Tarjetas con consonantes y vocales.

III Desarrollo: Esta técnica parte de un cuento trabajado con antelación y que los niños ya tienen distribuidos entre sí los personajes para la dramatización. (Se anexa el cuento)

Dramatizar el cuento.

A la hora de las fotos se leen las sílabas porque ellos quedan sin movimiento como una fotografía.



ANEXO:

Cuento: Un baile interesante.

Una hermosa tarde de domingo la consonante **b** y sus familiares dieron una fiesta e invitaron a las vocales. Todos se reunieron en la escuela. Con ellos estaba la maestra. Era el día de su cumpleaños y todos querían homenajearla.

Al comenzar la música las **b** invitaron a las vocales a bailar.

Bailaban alegremente tomadas de las manos, dando vueltas y más vueltas al ritmo de la música.

De pronto, y sin ser invitadas entran **R** y **L**. **R** comienza a bailar interrumpiendo el baile de las parejas formando tremendo escándalo y cambiando el sentido de la actividad.

Entonces detienen la música y se hace un análisis de lo ocurrido.

-Consonante **r** ¿qué ocurre? – preguntó la maestra.

Ella no responde. Está muy apenada.

La **L** explica que ellas no pretendían armar ese barullo pero vinieron porque ellas también querían homenajear a la maestra y se habían acabado de enterar de la fiesta porque estaban fuera de la comunidad.

Las dos a la vez preguntaron:

-¿Podemos quedarnos?

- ¡Sí! – respondieron mamá y papá **b** y todos felices terminaron la fiesta. Bailaban por tríos.

La maestra tiró fotos. Los demás miraban entusiasmados.

¿Qué observaban todos?

¿Lo ves tú?

Rápido y seguro

Cristina López Valdés
MINED, Villa Clara

I Objetivo: Activar las posibilidades del grupo para la memorización de ejercicios.

II Materiales: Tarjetas de cartulina.

III Desarrollo:

Se reparte a cada alumno una tarjeta con su nombre y los números 2, 3, 4 ... 10.

Ejemplo:

Nombre
2

El maestro dice un número que represente un producto básico o no del número seleccionado.

Ejemplo: 4, 11, 10, 16, 13, 21, 18, 36, 25, 20, 8, ...

El niño debe seleccionar cuál de estos números representa un producto básico del número presentado. Después de un tiempo se recogen las tarjetas y se da a conocer al alumno ganador, el más rápido y seguro.



El tigre y la paloma de papel

Alicia Sala Adam y
Maria Rosa Sala Adam
Orlando de Cárdenas Sotelo

I Objetivo: Consolidar conocimientos desarrollando la fantasía y la creatividad.

II Materiales: Hoja de papel, cartulina o cartón, lápices de colores, crayolas o plumones, tijeras, goma de pegar, ilustraciones.

III Desarrollo: Para esta técnica necesitamos las imágenes de un tigre y de una paloma (de papel, cartulina o cartón). Ambas se recortan en forma de tarjetas para conformar con cada una un rompecabezas (ver Anexos)

El tigre simbolizará lo negativo, en este caso, lo que interfiere en el arte de la buena escucha.

Se seleccionó el tigre por ser un animal que se agazapa antes de atacar, como una mala escucha atenta contra la comunicación eficaz.

La paloma nos representa lo positivo, ya que la asociamos con estados de satisfacción del ser humano.

Las tarjetas que conforman el tigre tienen escritos mensajes negativos sobre la escucha, y las que forman la paloma, mensajes positivos que contrarrestan los del tigre.

El rompecabezas del tigre se encontrará armado y el de la paloma, desarmado.

Los participantes, se darán a la tarea de ir desarmando el tigre, se retira una tarjeta, se da lectura al mensaje y se busca el positivo en la paloma (que lo contrarreste), armándose la misma haciendo comentarios al respecto así sucesivamente con cada tarjeta, sin llevar un orden, se van eliminando los mensajes negativos, es decir, hacemos desaparecer el tigre y queda armada totalmente la paloma como símbolo de la buena escucha.



La tapa al pomo

Bárbaro Izquierdo
MINED, Habana

I Objetivo: Repasar y resumir

II Materiales: Pomo (imaginario), tapas (la misma cantidad de tapas imaginarias que de alumnos presentes en el grupo).

III Desarrollo:

El educador preguntará si conocen el significado de la expresión “le puso la tapa al pomo” y seguidamente se aclara su significado si es necesario.

Se les dará tiempo a los miembros del grupo para que preparen un breve resumen sobre un tema ya tratado. Este tendrá que ser lo más corto, preciso y abarcador a la vez.

Al concluir el tiempo se seleccionan 5 cursistas al azar que pasarán al frente del auditorio. Estos intervendrán en el orden que deseen pero, siempre tendrán que empezar diciendo “Le pongo la tapa al pomo con”...

Después que estos pusieron sus tapas se da una oportunidad más para que alguien del auditorio ponga una tapa más si fuera necesario.

Se somete a votación la calidad de las tapas puestas y se decide entonces quien fue el que tapó el pomo.

IV Recomendaciones:

Procurar que los tapadores de pomos lean a sus compañeros los resúmenes por ellos confeccionados para evitar improvisaciones.

La elaboración escrita se puede hacer en dúos, tríos o equipos.

La técnica se puede emplear para la socialización de trabajo en grupos.



Dado jugando

Sonia Pintón, Esther Prieto Y
Marelys Llupart
MINED; Villa Clara

I Objetivo: Ejercitar conocimientos matemáticos

II Materiales: Pancartas donde aparezcan las instrucciones que se deben seguir, y el nombre de los niños.

III Desarrollo: Se les presentan a los niños una pancarta, la misma contiene el nombre de 3 de ellos (Oscar, Raúl y Luis) que quieran jugar a los dados, pero que se les darán órdenes según correspondan.

- 1.- Oscar ha sacado tantos puntos en Damas como Raúl en Jotas.
- 2.- Luis ha sacado 3 Reyes lo Mismo que en Negros.
- 3.- El que sacó 24 puntos en Ases, no es Raúl. Este obtuvo uno más.
- 4.- El que ha sacado 4 Damas es el mismo que tiene 15 puntos en jota.
- 5.- Los puntos totalizados por Oscar no son 77.
- 6.- Oscar ha sacado solo un Rojo, lo mismo que Raúl en Negros.
- 7.- Raúl ha sacado solo un Rey menos que Luís.
- 8.- Los puntos sacados en Damas por Raúl son 8 más que los sacados por Oscar.
- 9.- El que ha totalizado 81 puntos es precisamente el que ha sacado 5 Ases.
- 10.- Oscar ha pesar de sacar 4 Reyes, es el que menos puntos ha totalizado.
- 11.- Luís ha sacado un Rojo más que oscar.
- 12.- El que ha conseguido solo 18 puntos al As es el que ha sacado 3 Jotas.
- 13.- El que más Rojos han sacados son 4, pero no es Oscar que ha sacado lo mismo en Negros.
- 14.- Raúl ha sido el que menos Reyes ha sacado pero no ha totalizado 65 puntos.

Se le da otra pancarta con los valores:

As 6 puntos	Dama 4 puntos
Rey 5 puntos	Jota 3 puntos
Rojo 2 puntos	Negro 1 punto.

Luego se les da una tarjeta donde aparece el nombre de los equipos, de manera individual para que resuelvan el nombre que les correspondió.

Al final analizarán que deben realizarlo unidos para lograr el resultado.

Gana la unidad que hay entre ellos.



Re-creando personajes.

Mariano A. Isla Guerra
Cultura, Cienfuegos

I Objetivos: Promover la lectura y desarrollar la imaginación creadora.

II Materiales: Tarjetas, papelógrafo.

III Desarrollo: Se crea la expectativa acerca del nombre de N.I.L.C.A de acuerdo a los géneros literarios a trabajar; N.I.L.C.A equivale a decir Novela Infantil Literatura Cubana y Arte.

Pueden crearse otras combinaciones de nombres según géneros a trabajar.

Se entrega una pequeña tarjeta a cada participante.

Se hace un conteo según las letras del nombre seleccionado N-I-L-C-A.

Se pide a los participantes que escriban el nombre de una obra leída por ellos y que responda al género que le correspondió según el conteo realizado.

Se forman equipos según cada género que encierra el nombre N-I-L-C-A entregándoles una tarjeta con la siguiente orientación:

- Comentar brevemente el contenido de cada obra leída por usted.
- Seleccionen personajes de cada una de las obras y preparen una historia, cuento, escena, etc., donde estén presentes los mismos.
- Desaten su imaginación y creatividad.
- El coordinador estimulará a realizar una devolución original despertando el espíritu emulativo entre los equipos.
- Socializar los resultados y propiciar el debate de la creación literaria de los equipos, teniendo en cuenta:
 - Obras y personajes utilizados.
 - Nuevos contextos y situaciones creadas.
 - Nuevos roles de los personajes.
 - Nivel de motivación para leer las obras leídas por los presentes.

Abecedario

Daisy Vigil González
MINED. Ciudad Habana

I Objetivo: Desarrollar la atención, concentración y memorización.

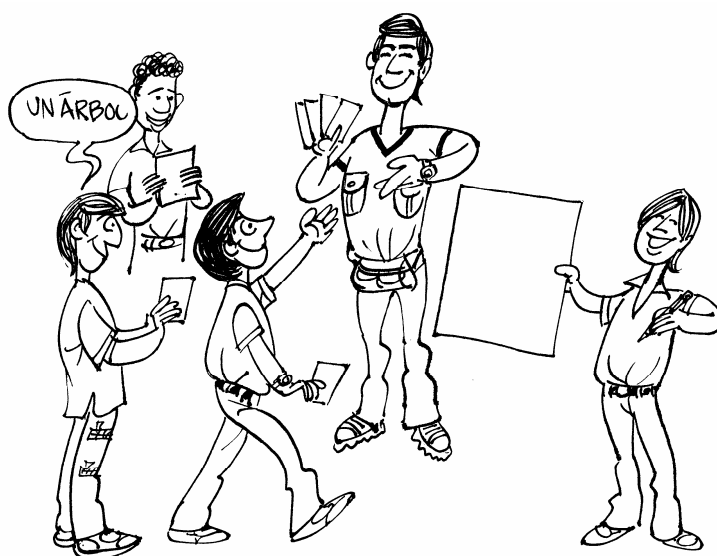
II Materiales: Un cartón o cartulina de 60 x 60 cm. Donde ubiquemos todas las letras del abecedario y debajo de cada uno ubicamos un número natural de forma consecutiva, (Ver anexo); tarjetas con ejercicios de cálculo.

III Desarrollo:

Dividiremos el aula en equipos.

A cada equipo le entregamos varios ejercicios de cálculo cuyos resultados se corresponderán en orden con las letras que forman una palabra, la unión de todas las palabras de los equipos formará la frase que puede ser la presentación de una Unidad o una clase, o para ser interpretada o puede ser la definición de un concepto.

El equipo que termine primero será el ganador.



IV Recomendaciones:

En dependencia del momento de la clase en que sea utilizado y del tiempo debe ser más o menos larga la frase a buscar.

La complejidad de los ejercicios de cálculo estará acorde con el nivel de los alumnos.

ANEXO:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J...
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



*Técnicas
para fortalecer
y reafirmar los valores*

¿Con qué valor me relaciono?

Dolores Gómez Pérez
Minint, Villa Clara

I Objetivo: Identificar los valores morales que forman parte de nuestro proyecto social.

II Materiales: Pequeños papelitos donde se escribirán los valores con los que se trabajarán.

III Desarrollo: Se prepara una caja con pequeñas tarjetas y en cada una de ella se escribirán diferentes valores morales, cada alumno tomará una y se iniciará el ejercicio de presentación.

El alumno realizará su presentación diciendo su nombre y el valor que le ha correspondido en suerte. Explicara al colectivo si considera tenerlo, en que grado, como tratará de fortalecerlo durante todo el semestre, reclama ayuda de sus compañeros para lograrlo y sabe que le va a ser evaluado por el grupo.



[...] ; donde hay valor hay academias! [...]. José Martí

América para la formación de valores

Liliana Valdés Aragón
INDER, Pinar del río

I Objetivo: Fortalecer el sentimiento latinoamericano y caribeño mediante el conocimiento de la situación actual de la región.

II Materiales: Papel y cartulina

III Desarrollo: Los alumnos seleccionan al azar un país de América para representar en la dinámica a su pueblo.

El maestro dibuja el contorno del mapa de las Américas en el suelo para que cada uno se coloque en el espacio geográfico que ocupa el país que le ha correspondido.

Entre todos irán precisando la ubicación correcta.

Los alumnos expresarán los conocimientos que poseen sobre el país. Pueden referirse a: población, extensión, capital, límites, escritores, música, sistema económico y político; entre otros aspectos. Adicionalmente el alumno puede tener acceso a tarjetas con información sobre el país, que previamente han sido confeccionadas por el educador.

Los alumnos se mueven de un país a otro de acuerdo con las solicitudes que hace el educador:

Ej. Reunión de los países Andinos, Países del MERCOSUR, CARIMOM, OEA, etc. Al grupo conformado se le pueden hacer preguntas por el resto de los Países, el educador debe estar atento para satisfacer curiosidades que desconozcan los estudiantes.

Para terminar se organiza una fiesta colectiva de todos los países de América para la cual cada uno aporta la música, banderas, trajes y comidas del País.



I Objetivos: Enriquecer la esfera afectiva emocional.
Desarrollar la imaginación creadora.

II Materiales: Tarjetas

III Desarrollo:

Motivar a los niños sobre la figura de nuestro Héroe Nacional José Martí y preguntarles:

¿Desearían conversar con José Martí?

¿Qué le dirían al maestro si estuviera hoy aquí con ustedes?

Se le entregan tarjetas a cada niño y se plantea que pueden escribir o reflejar lo que quisieran expresar a nuestro Maestro.

(Pueden ser preguntas, ideas, solicitudes, pensamientos de Martí, dibujos o cualquier otra forma de expresarse)

Cuando concluyen se forman equipos de acuerdo con:

- Preguntas a Martí.
- Solicitudes al Maestro.
- Ideas hacia usted.
- Pensamientos suyos.
- Otras formas de expresión.

En plenaria, se favorece: la reflexión sobre los planteamientos, las respuestas a las preguntas, se sugieren dónde encontrar respuestas de acuerdo a las lecturas realizadas con anterioridad.

Preguntar a los niños

¿Cómo se han sentido en la actividad?

¿Qué enseñanzas podemos extraer?

¿Con quién desearían conversar próximamente?



La vida

Victoria Guasch Alfaro
MININT, Santiago de Cuba

I Objetivos: Contribuir a la formación de cualidades morales y reflexionar sobre la vida.

II Materiales: Pizarrón o paleógrafo, tiza o crayolas, un bombo, juego de 19 tarjetas, y sillas para todos.

III Desarrollo: El educador escribe en la pizarra o papelógrafo la palabra vida y pide a los participantes que expresen otra palabra que se relacione o que pueda asociarse por su significado, con la palabra vida, así va confeccionando como un “mapa semántico” sobre la misma, cuando se agoten las intervenciones el educador provocará pensar al menos en un concepto más amplio que incluya el de vida.

Se agrupan los participantes en subgrupos y elaboran una definición sobre el concepto vida, la que leerán en plenario.

Se reparten tarjetas con las definiciones que sobre “la vida” escribió la Madre Teresa de Calcuta. Ver anexo. El disfrute de su lectura y la evaluación de la actividad serán las actividades finales.

Anexo:

1. La vida es una oportunidad: aprovéchala.
2. La vida es una belleza: admírala
3. La vida es una beatitud: Saboréala
4. La vida es un sueño: Hazlo realidad.
5. La vida es un rito: Afróntalo
6. La vida es un deber: Cúmplelo.
7. La vida es un juego: Juégalo
8. La vida es preciosa: Cuídala
9. La vida es riqueza: Consérvala
10. La vida es amor: Gózala
11. La vida es un misterio: Devélalo
12. La vida es promesa: Cúmplela
13. La vida es tristeza: Supérala
14. La vida es un himno: Cántalo
15. La vida es un combate: Acéptalo
16. La vida es una tragedia: Domínala
17. La vida es una aventura: Afróntala
18. La vida es felicidad: Merécela.
19. La vida es la vida: Defiéndela.



Divaco

Magali E. Pérez
MINED, Cienfuegos

I Objetivos: Profundizar en los conocimientos del arte mediante un diálogo entre valores y colores, utilizando obras de arte.

II Materiales: 12 tarjetas con contenido sobre los valores, 12 tarjetas con contenidos sobre los colores, 24 tarjetas con letras arte (Música, plástica, literatura) (12V) (12C) y 12 obras de arte.

III Desarrollo: Cada participante coge una tarjeta de las que están marcadas con V o C y se formarán dúos para establecer el diálogo; se agruparán un a V con una C en pareja para dialogar sobre la obra que les correspondió, descubriendo los mensajes de cada obra, según los valores y colores.

Al concluir el diálogo, cada participante, según las parejas, comunican los valores y colores que les transmitió la obra de arte según el contenido de las tarjetas.

Esto se hace en plenaria.

Ejemplos de tarjetas con valores. Aspectos que van a tener en cuenta para desarrollar los valores según lo que ya conocen.



Solidaridad: Participación, responsabilidad, generosidad, desprendimiento, cooperación

Autenticidad: veracidad, integridad, aceptación de sí mismo, autoestima, honradez, identidad personal.

Felicidad: Lealtad, fe, adhesión, personal.

Bondad: amabilidad, comprensión, compasión.

Responsabilidad: autocontrol, autodisciplina, reflexión.

Amistad: Amor, encuentro.

Belleza: hermosura, pulcritud, armonía.

Libertad: Atención a normas, obediencia.

Pequeño, gigante

Oilda Sánchez castillo
MINED, Santiago de Cuba

I Objetivo: Contribuir a la formación de diferentes valores en los escolares.

II Materiales: Un local preparado con fotos, anécdotas, dibujos, donde aparezcan personajes históricos en su etapa infantil.

En otra parte del local aparecerán los mismos personajes de adultos, pensamientos, cartas, acciones, en fin, partes de su obra.

III Desarrollo: Se invitará a los estudiantes a visitar el país de lo **pequeño**, se les explicará que en él encontrarán amiguitos que juegan, comparten, van a la escuela y en general se llevan muy bien. Ellos deben descubrir revisando todo lo que hay en el lugar:

- ¿Quiénes son?
- ¿Qué hacen?
- ¿Qué anécdotas cuentan?
- ¿En qué se parecen a ti?

El objetivo es que ellos descubran que estos grandes hombres, de niño hacían cosas similares a las que hacen ellos.

Después se les invitará a seguir recorriendo el camino y a visitar el país de los **gigantes**. Allí también buscarán información y relacionarán a los **gigantes** con los **pequeños**.

- ¿Quiénes son?
- ¿Por qué son gigantes?
- ¿Cómo eran?
- ¿Cuáles son las hazañas que realizaron?
- ¿Por qué lucharon?
- ¿Qué les impresiona más de su vida?

El maestro destacará la unidad simbólica entre **Pequeño – Gigante**, haciendo énfasis en las vivencias de las visitas a los dos países.

Se intercambiarán experiencias de esas visitas y se les preguntará:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Qué vivenciaron?



Una letra para empezar

Cristina López Valdés
MINED. Villa Clara

I Objetivo: Desarrollar el conocimiento reflexivo de niños y jóvenes con retraso mental mediante el trabajo con frases de nuestro héroe nacional como vía para la formación de acciones valorativas.

II Materiales: Tarjeta con tres letras H- V- A, Cuadernos Martianos, La Edad de Oro.

III Desarrollo: Se presenta a los niños una tarjeta con tres letras iniciales mayúsculas. Estas letras representan tres valores para después reflexionar acerca de ellos.

Ejemplo: H-V-A los alumnos escogerán una de esas letras y después se agruparán por equipos de acuerdo a la letra seleccionada.

Una vez formados los equipos se le repartirá a cada uno un sobre con frases martianas que ellos analizarán, reflexionarán sobre estas y argumentarán a que valor corresponde. Tendrán la letra a la que harán corresponder el valor.

Después en plenario cada equipo propondrá una frase en correspondencia con su valor. Se estimulará el equipo que haya identificado el valor atendiendo a las frases y haya sido más creativo al proponer la suya.

ANEXO:

H – Honestidad- Honradez- Humildad

“La pobreza pasa, lo que no pasa es la deshonra”

“Seamos honrados, cueste lo que cueste”

“Ver en calma un crimen es cometerlo”

“...Por caballero entiendo al hombre generoso y honrado”

V- Valentía- Virtud- Verdad

“Lo odioso es la cobardía cuando se necesita valor”

“El mundo no ha resuelto una situación que sólo podía resolver el valor”

“Los que están en el taller del sol, no tienen miedo a la nube”

“Paso a los que no tienen miedo a la luz. Caridad para los que tiemblan de sus rayos”

A- Amistad-Amor- Amabilidad

“El patriotismo no es más que amor. La amistad no es más que amor”

“Amor, sol de la vida”

“La única verdad de esta vida y la única fuerza, es el amor”.

La Tarja

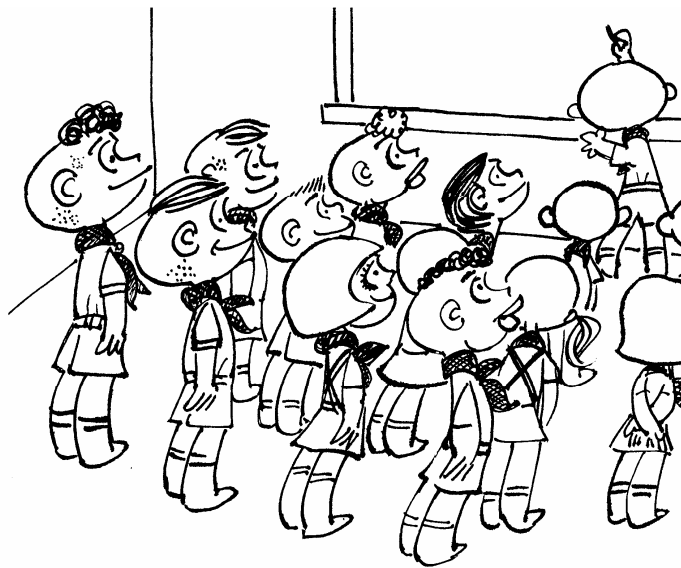
Sirelda Alcántara Hernández
Roberto González Bello
MINED. Villa Clara

I Objetivo: Desarrollar el conocimiento reflexivo de los alumnos mediante el trabajo independiente como vía para la formación de valores.

II Materiales: Libros de texto y otras bibliografías, papel, lápices, visitas a lugares históricos, monumentos, etc.

III Descripción: Se propone al grupo que se prepare una tarja para un monumento que se va a erigir en memoria de un personaje, hecho histórico o lugar geográfico, con méritos suficientes para ser reconocido como relevante. Para ello se forman varios equipos de trabajo grupal, los que consultaron bibliografías, visitarán el lugar, realizarán entrevistas, etc., en dependencia del tema propuesto de “tarja”. Después en plenaria cada equipo presenta su “tarja” y triunfa aquella cuyo contenido exprese con mayor precisión y creatividad los valores que acreditan dignamente al monumento.

Posteriormente con todos los conocimientos alcanzados por los equipos, el grupo realizará la reflexión adecuada para hacer la propuesta final de la “Tarja.”



Solidaridad

Magali E. Pérez Reyes
MINED. Cienfuegos.

I Objetivos: Desarrollar cualidades relacionadas con el valor solidaridad utilizando textos martianos.

II Materiales: 5 Tarjetas con figuras de animales(elefante, pajarito) y objetos (muñeca, cuchara).

Cuentos de la obra de José Martí (Cuentos de elefantes, Los dos ruisseños, La muñeca negra, Historia de la cuchara y el tenedor.) 3 Tarjetas con el concepto de solidaridad, 3 generosidad, 3 desprendimiento, 3 cooperación y 3 participación.

Tarjetas con palabras de las cuales tenemos los conceptos.

III Desarrollo:

Al llegar al aula cada estudiante toma una tarjeta de las que tienen las palabras de los valores que vamos a estudiar y se forman los grupos según la afinidad de palabras (3 tarjetas con igual palabra) en los pequeños grupos cada uno da su concepto acerca de la palabra que le correspondió, después se prepara una pancarta con ese concepto.

El grupo puede enriquecer los conceptos que aparecen en las pancartas que son las palabras que conformarán el concepto de SOLIDARIDAD.

Se orienta reflexionar sobre la relación de estos conceptos y se escoge el más englobador.

Ejemplo: sí se define según el grupo qué es solidaridad. Se les invita a formar cuatro grupos según objetos(muñeca, cuchara) o figuras(elefantes, pajarito). Se les entrega a cada grupo uno de los cuentos según corresponda la figura. A fin de que busquen elementos que sustenten el concepto solidaridad. La devolución puede ser de forma creativa ya sea de forma gráfica, gestual, corporal o mímica donde se aprecia el valor solidaridad.

Para evaluar se puede hacer un acróstico con la palabra:

Sentimientos

Orgullo	Dar
Libertad	Amistad
Ideas	Dulzura
Derecho	Identidad
Amor	Razón



Hermanar es nuestro oficio

Dolores Gómez Pérez
Minint, Villa Clara

I Objetivo: Criticar las concepciones racistas que existen en la sociedad.

II Materiales: El artículo “Mi raza” de José Martí, tarjetas, fotos y láminas que indiquen conductas racistas.

III Desarrollo: Un grupo de alumnos, seleccionados previamente, prepararán tarjetas con ideas sobre el fenómeno del racismo, utilizarán noticias de prensa, láminas, fotos, preferiblemente de la II Guerra mundial, con lo cual prepararán una exposición.

La invitación a presenciar la exposición estará motivada por una interrogante, ¿El tema de la exposición es actual o pasado? Al terminar de visitar la exposición la respuesta a la interrogante se colocará en un buzón que está al final.

Un debate provocador creará la motivación para leer el artículo “Mi raza” de José Martí, aparecido en Patria el 16 de abril de 1893 y que se preparen para el debate.

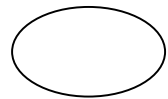
La reflexión sobre la vigencia del tema, su contextualización y propuestas de acciones, pueden favorecer en los participantes, cambios no sólo en las concepciones sino también en la conducta.

La valoración de la técnica será un elemento importante para concluir.





*Juegos
didácticos*



Mágicamente leemos

Magalys González González
y Elena Padrón Cruz
Cultura, Cienfuegos

I Objetivo: Ampliar el horizonte cultural y el interés por la lectura de los niños.

II Materiales: Varita, un sombrero parecido al de los magos, tarjetas de diferentes formas y colores con un contenido literario diverso que abarcarán temáticas curiosas, cognoscitivas, poéticas, musicales, etc., señalando al dorso la fuente bibliográfica, título, autor y No. de la página donde aparece dicho escrito.

III Desarrollo: Pueden participar de 10 a 12 niños.

Deben formar un círculo frontal.

En una esquina opuesta al círculo de jugadores se marca con una tiza un área circular de protección para los niños.

La bibliotecaria de la sala infantil hace función de mago, usará la varita mágica en la mano derecha y el sombrero en la mano izquierda portando dentro las tarjetas que mágicamente leerán los niños participantes.

Cuando el mago levanta la varita mágica los jugadores quedan encantados, entonces el mago ordena registrar el sombrero mágico y los niños leerán orientados por el mago quien, además podrá realizar fantásticos mandatos tales como:

- Caminar, saltar o cantar como animales
- Rodar como el panecillo redondo
- Mencionar cuentos preferidos
- Cantar una canción, etc.

Los jugadores deben estar atentos pues si el mago arroja la vara mágica al suelo quedarán desencantados y deben correr al área de protección.

El mago trata de cazar al mayor número de ellos.

Los cazados se transformarán en sus ayudantes o salen del juego.

Es importante la autopreparación, fantasía e imaginación de la bibliotecaria para que los niños vivan un momento y una lectura mágica, cognoscitiva y recreativa.



IV.- Recomendaciones

Se debe aplicar a niños de 1ro, 2do y 3er grados.

Esquipi te ayuda

Ana Luisa Martínez
Mined, Villa Clara

I Objetivo: Desarrollar la expresión.

II Materiales: Canguro ilustrado (Ver Anexo), flores, y tarjetas ilustradas con vegetales.

III Desarrollo:

Conversar con los niños sobre Esquipi, quién es, dónde lo han visto, qué sabes acerca de él.

¿Qué hace entre nosotros?

Decirles que nos viene a ayudar.

Un alumno saca una tarjeta de la bolsa de Esquipi y lanza la pregunta a los demás.

Si la respuesta es correcta Esquipi le regala una flor.

El ganador viene a la bolsa de Esquipi y lanza otra pregunta y así sucesivamente.



Los pétalos perdidos

Miguelina Ruiz Delgado
MINED, Villa Clara

I Objetivo: Crear en los alumnos una actitud de atención e interés en el uso de la letra mayúscula al inicio de oraciones y en nombres propios de personas, animales y cosas.

II Materiales: Rectángulo de cartulina con dos flores incompletas; pétalos de flores sueltas para completar; depósito para colocar tarjetas.

III Desarrollo: Se divide a los alumnos en dos equipos (rojo y azul).

Explicar a los alumnos que este juego consiste en completar los pétalos que conforman la flor, a partir de responder las preguntas que aparecen en cada pétalo.

Estas pueden tener explícito en su dorso letras mayúsculas del alfabeto, para que mencionen nombres propios que la lleven, nombres incompletos para que identifiquen su letra inicial mayúscula y sencillas oraciones para indicar dónde podemos utilizar la mayúscula y a la vez reconocerla.

Cada niño, después de haber hecho su selección expresará en voz alta la respuesta y si es correcta coloca el pétalo a la flor.

Se puede pedir al resto de los compañeros del equipo que digan otros nombres que lleven esa letra.

Gana el equipo que logre primero completar la flor.

La guerra por la salud

Juanysabel Debs Padrón
MINSAP. Ciudad de la Habana

I Objetivos: Aprender los medios por los cuales se puede garantizar la salud bucal.

II Materiales: Cartulina, colores, plumones y crayolas, compás u objeto cilíndrico de pequeña dimensión, fichas, dados y tijeras.

III Desarrollo: Este juego consiste en la lucha de dos jugadores, uno por llegar a la meta, recorriendo todo el tablero y el otro por impedirlo, ganando el jugador que cumpla su objetivo.

Cada jugador tendrá un número determinado de fichas y representará un rol. Como agente de la limpieza (cepillo y pasta) actuará un jugador con 10 fichas, partiendo de la Isla Limpiecita hasta su meta que es la Boca.

Como agente dañino (microorganismos) actuará el otro jugador con 4 fichas, partiendo dos de ellas de la Isla de Helados y las otras de la Isla de Dulces para impedir a los agentes de la limpieza llegar a su meta.

En este juego se utilizan 2 dados y un conjunto de 13 tarjetas con preguntas y respuestas.

Las reglas del juego son las siguientes:

- Para sacar cada ficha hay que obtener 5 en uno de los dados.
- El jugador que obtenga un doble tendrá derecho a volver a tirar.
- Al tercer doble el jugador deberá regresar al punto de partida la ficha más avanzada.
- Los agentes de la limpieza avanzarán en el sentido de las flechas.
- Los agentes dañinos se moverán en cualquier sentido.
- La casilla S es un seguro para los agentes de la limpieza.
- La casilla P es la salida de los agentes dañinos y su seguro.
- Para comerle una ficha al contrario hay que caer en la misma casilla de éste. Este ficha sale del juego.
- El jugador que caiga en la casilla ¿? Deberá responder una pregunta teniendo derecho a tirar nuevamente si la respuesta es correcta, si falla pierde un turno de tirar.
- La pregunta debe ser leída y comprobada por el jugador contrario.
- Los agentes de limpieza ganarán si una de sus fichas llega a la meta (Boca)
- Los agentes dañinos ganarán si eliminan todas las fichas del jugador contrario.



Dados M

3er Premio,
1998

Miriam de la Osa O'reilly
Minsap, C. Habana

I Objetivos: Promover la reflexión acerca del conocimiento de sí mismo y del grupo.
Provocar la libre expresión y espontaneidad.
Facilitar el diagnóstico del acontecer grupal.

II Materiales: Cubo de cartulina,
o caja de cartón,
plumones, papelógrafo.

III Desarrollo:

Se toma una caja o cubo de cartón. En cada una de sus caras se colocan los números del 1 al 6. El educador o facilitador presenta un cartón o lámina que explique para cada número del dado una idea provocadora.

En un papelógrafo se construirá una tabla de doble entrada donde quedan las ideas provocadoras y las respuestas de cada

uno de los miembros del grupo que construirán colectivamente el código del grupo.

El método de evaluación será a través de papelógrafos que se dejan en la sala de actividad y el paciente a su criterio evaluará si fue útil la actividad.

- Ideas provocadoras que generó ansiedad.
- Ideas provocadoras que ayudó a la reflexión
- Número del dado que registró sentimientos de ...



Se tomará toda esta información y se vaciará en tablas y se presentarán en %.

¿Cómo Jugarlo?

Formar un grupo con un máximo de 10 participantes que se ubicarán alrededor de la mesa o en el suelo.

Cualquier miembro del grupo puede iniciar el juego tirando el dado y el que saque el número más alto lo iniciará.

Los miembros del grupo van a seguir la instrucción o indicación que le será planteada por el facilitador que será la siguiente:

- A) Cada número o letra del dado que queda boca arriba tendrá su equivalencia con la idea provocadora que el miembro del grupo que tiró deberá reflexionar, valorar, crear o ejecutar según su significado.
- B) Se seleccionarán 6 ideas provocadoras que en este caso cumplirán con los objetivos que nos trazamos; pero este juego educativo puede ser usado tal como está o puede ser adaptado según la necesidad de cada grupo.
- C) Se presenta un cartel con el significado de las ideas provocadoras que corresponde a cada número o letra del dado.

1.- Las Noticias (que promueve en él la forma de ofrecer al grupo una noticia que corresponda a la problemática del grupo o a su propia problemática.) Buscamos la forma de comunicación.

2.- Tal como somos. El objetivo es promover la reflexión acerca del conocimiento de sí mismo y de los demás.

3.- Rompecabezas. El porqué un hecho puede tener o no explicación (el objetivo es utilizar otra forma de pensamiento el flexible, divergente, hacia la búsqueda de nuevas alternativas).

4.- Confesiones: ¿Porqué estoy aquí?

5.- Aventuras del saber. Estimular la realización de preguntas, puede ejecutarlas para conocer a algún miembro del grupo o formular una pregunta ingeniosa, imprescindible que ayude al proceso educativo del grupo.

6.- No te rías que es peor. Cuenta un chiste o un cuento.

Bojeando Cuba

Catalina Tosca Morejón
Rodrigo Fernández Olivera
Mined, Isla de la Juventud.

I Objetivo: Consolidar conocimientos de Matemática y de Geografía a través del juego.

II Materiales: Cartulina, dado,
cuatro fichas
de diferentes colores,
mapa de Cuba.

III Desarrollo: El juego comienza en la ciudad de Nueva Gerona y termina en el centro turístico Hotel Colony del municipio especial Isla de la Juventud.

La organización puede ser por equipos o individual (máximo 4) siendo discutida la salida a partir de la mayor puntuación obtenida en el lanzamiento del dado.

El jugador del primer equipo lanza el dado y de acuerdo con el número obtenido en el mismo avanza hacia la casilla correspondiente, donde el alumno tomará una tarjeta según se indique:

G: con preguntas de geografía, que refuerzan los conocimientos de esta asignatura y que corresponde con diferentes accidentes geográficos durante el recorrido.

M: Contiene preguntas de Matemática.

¿?: Representan situaciones que ponen al jugador en ventajas o desventajas.

Juego

Cada equipo designará un jugador que será el responsable de lanzar el dado, haciéndolo por primera vez y en orden consecutivo.

La respuesta de la pregunta puede darla cualquier integrante del equipo y sólo tiene derecho de responder una sola vez.

Si la respuesta es correcta el equipo acumula cinco puntos, si es regular tres puntos, y en caso de ser incorrecta el equipo tiene un punto por participación.

Si el jugador cae dos veces consecutivas en las casillas en blanco es obligatorio que coja una de las tarjetas que tiene preguntas de Matemática.

El juego puede terminar, antes de llegar a la meta de acuerdo al tiempo estipulado y gana el equipo con mayor puntuación.

Si en el tiempo acordado un equipo llega a la meta entonces éste es el vencedor.



De la ciudad de nueva Gerona al poblado de Argelia Libre

Catalina Tosca Morejón
Rodrigo Fernández Olivera
Mined, Isla de la Juventud.

I Objetivo: Vincular la enseñanza de la Matemática con la educación político-ideológica y la Geografía de la localidad pinera.

II Materiales: Cartulina, dado, cuatro fichas de diferentes colores, mapa esquema del territorio pinero.

III Desarrollo: El juego comienza en la Ciudad de nueva Gerona y termina al llegar al poblado de Argelia Libre. La organización puede ser por equipo (como máximo 4), siendo discutida la salida a partir de la mayor puntuación de un dado.

El jugador del primer equipo lanza el dado y de acuerdo con el número obtenido en el mismo, avanza sobre la casilla correspondiente, donde el alumno tomará una tarjeta según se indique, que pueda ser.

-(∩) Interrogación: contiene preguntas de contenidos matemáticos.

-(∩) Admiración: contiene preguntas de contenidos político ideológico.

-(Δ) Triángulo: representa situaciones que sacan al jugador del recorrido hacia otro lugar y que pueden representar estímulos y sanciones.

Juego

Cada equipo designará un jugador que será responsable de lanzar el dado, haciéndolo una sola vez y en orden consecutivo.

La respuesta de la pregunta puede darla cualquier integrante del equipo y sólo tienen derecho a responder una sola vez.

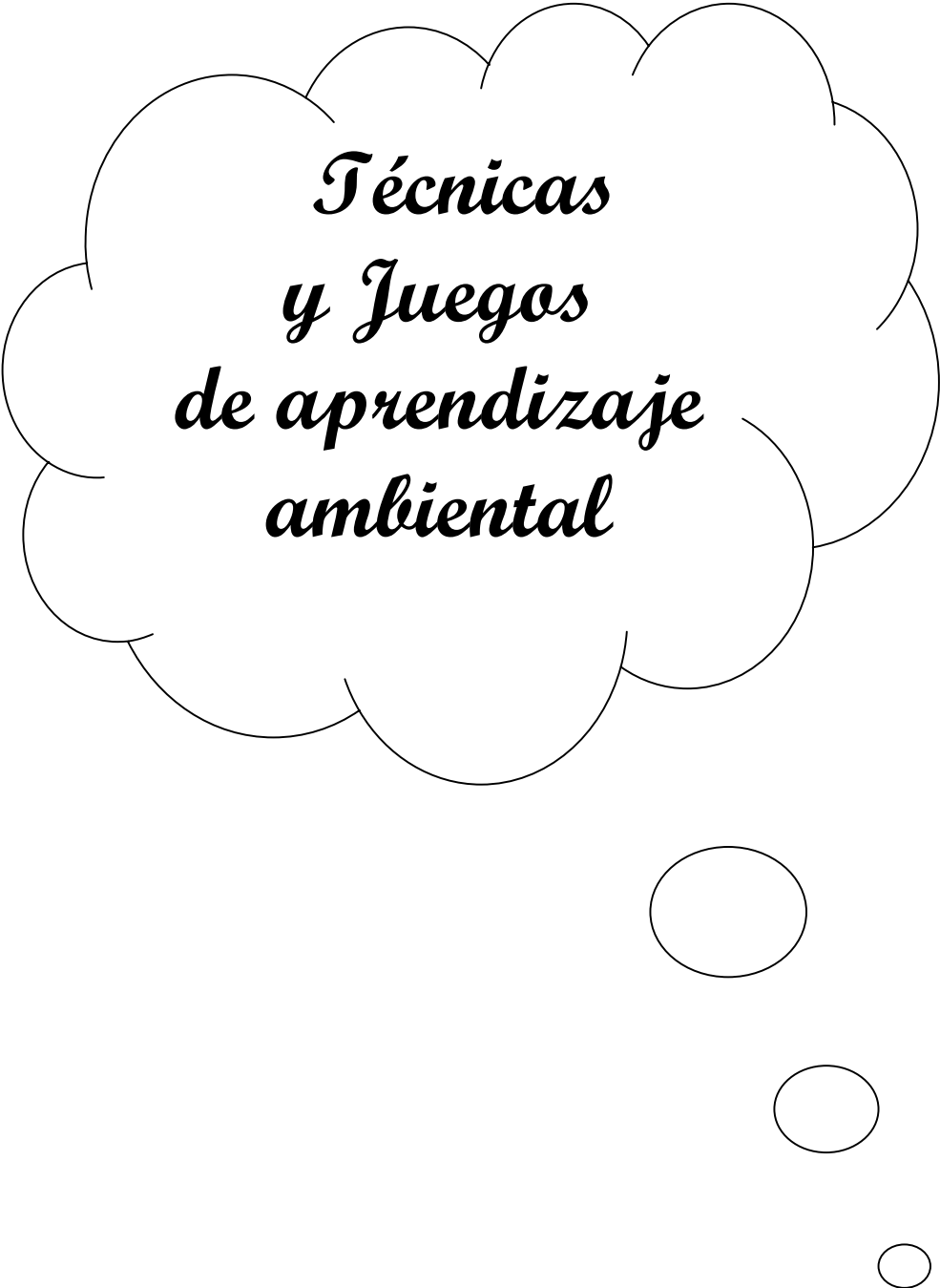
Si la respuesta es correcta el jugador avanza tres casillas, si es regular avanza dos casillas, y si es incorrecta debe mantenerse en su posición.

Si la respuesta es correcta el equipo acumula cinco puntos, si es regular tres puntos, y en caso incorrecto el equipo tiene un punto por participación.

Si el jugador cae dos veces consecutivas en las casillas blancas es obligatorio que coja una tarjeta de las que contienen preguntas según su preferencia.

El juego puede terminar, antes de llegar a la meta de acuerdo al tiempo estipulado y gana el equipo con mayor puntuación.

Si en el tiempo acordado un equipo llega a la meta entonces este es el vencedor.



*Técnicas
y Juegos
de aprendizaje
ambiental*

INTRODUCCIÓN

LA Educación Ambiental es una actividad pedagógica bastante reciente, pero puede decirse que surgió cuando el hombre comprendió su relación con la biosfera, y empezó a cuestionarse su papel en la conservación o degradación del entorno. Desde luego, es difícil precisar con exactitud cuándo se produjo esta toma de conciencia. Sin embargo, no faltan pruebas de este tipo de preocupaciones, evocadas en el folklore de numerosas tribus o razas, en la Biblia y otros escritos de la Antigüedad y, más frecuentemente, en la historia reciente.

Más cerca de nosotros, podríamos situar el origen de la Educación Ambiental en los movimientos en defensa de la naturaleza, aunque en opinión de muchos y por diversas razones, el defensor de la naturaleza de ayer y el ecologista de hoy ofrecen una imagen muy distinta. La historia de la protección de la naturaleza en el mundo es plurisecular. Diferentes movimientos surgieron y desaparecieron en diversas partes del mundo con los cambios de actitud de la sociedad hacia el entorno y hacia la explotación de los recursos naturales.

En la escuela, la Educación Ambiental hace su entrada con los primeros manuales escolares dirigidos a los alumnos de las escuelas religiosas. Se trataba de textos que exaltaban los méritos de ciertos tipos de conducta humana de cara al medio ambiente y enseñaban la actitud que había que tener hacia los recursos vivos y no vivos.

Después vino lo que se ha dado en llamar el movimiento para el estudio de la naturaleza, enseñanza científica centrada en la conservación de la naturaleza y caracterizada por la observación de la naturaleza y el respeto por los sistemas naturales. En los Estados Unidos, este movimiento duró hasta los años 30.

La educación relativa a la protección de la naturaleza se oficializó a comienzos del siglo XX, pero no adquirió realmente importancia hasta los años 30. A finales de la década de los 40 pasó por un período de estancamiento y no volvió a suscitar gran interés (a excepción de algunas actividades al aire libre) hasta los años 70. La multitud de cuestiones y problemas que se plantearon en torno a los ecosistemas naturales y las comunidades humanas contribuyó a la entrada en escena de la Educación Ambiental. Es entonces cuando la comunidad internacional – bajo los auspicios de la Organización de las Naciones Unidas – emprendió una acción concertada para dar carácter internacional a la Educación Ambiental.

En 1975, la sección de Educación Ambiental de la UNESCO envió a 136 Estados miembros un cuestionario bajo el título “Evaluación de los recursos disponibles para la educación ambiental: necesidades y prioridades de los Estados miembros”. Se trataba de preparar – teniendo en cuenta las principales carencias en este campo a nivel mundial y regional – una serie de informaciones sólidas y útiles para la acción futura, dirigidas a especialistas de EA y personas encargadas de tomar decisiones.

Una parte importante del cuestionario de la UNESCO se ocupó de las tendencias de los programas de estudios en materia de Educación Ambiental. De este estudio se sacaron una serie de interesantes conclusiones que aun hoy poseen plena vigencia, a saber:

1. *“Los programas de Educación Ambiental siguen siendo insuficientes en cuanto a su número y alcance para lograr que llegue a ser una preocupación nacional. Esta carencia es mucho mayor en los países en vías de desarrollo”.*
2. *“Se constata la persistente ausencia de programas verdaderamente interdisciplinarios. En general, todavía no se han creado unos programas educativos, articulados en torno a problemas reales y regidos por una lógica funcional dirigida a su resolución, en ninguno de los países estudiados”.*
3. *“No existen programas centrados en la resolución de problemas concretos. Como consecuencia de esto, nuestros programas educativos son poco abiertos y de escasa efectividad práctica”.*
4. *“Se observa cierta tendencia (en los programas de Educación Ambiental) a limitar el entorno a sus aspectos naturales. Esta tendencia explica el que no se hayan tenido en cuenta los aspectos sociales y dificulta la comprensión de fenómenos y problemas de carácter complejo”.*

En conjunto, estas conclusiones fueron confirmadas por otros estudios. Los análisis fueron diversos, dando paso a multitud de programas, centrados ya sea en la conservación en el sentido tradicional de la palabra, o en la interpretación de la naturaleza, clases de naturaleza, actividades al aire libre, etc. Nadie parecía estar de acuerdo sobre la forma en que debía presentarse la EA en cuanto a su fondo, y esta falta de unanimidad estaba favorecida por diferentes personas que, por muy diversos motivos, se empeñaban en mantener estos programas que no tenían más que una lejana relación con la Educación Ambiental.

Actualmente, los programas de Educación Ambiental puestos en marcha en el mundo muestran una gran diversidad en sus objetivos. En muchos casos estos objetivos corresponden a las metas enunciadas en las recomendaciones de Tbilisi. Sin embargo, como estas últimas forman una especie de progresión continua que va de la toma de conciencia sobre el entorno a la participación de los individuos y grupos sociales, se ve que son posibles muchas variantes.

Ciertos programas escolares dan prioridad a los principios ecológicos mientras que otros traspasan la ecología para mostrar las relaciones entre los conceptos ecológicos y los problemas ambientales. Otros van aún más lejos y se ocupan de los aspectos participativos. Como pueden ser la investigación, la evaluación y la búsqueda de soluciones a los problemas.

A pesar de que las definiciones sobre “Educación Ambiental” han ido evolucionando y precisando nuevos componentes, es cierto que ésta intenta en los aspectos más específicos: aclarar conceptos; reconocer valores; hacer comprender y significar las interrelaciones entre el medio natural y el medio social, es decir, significar la apropiación cultural de ese medio natural (su producción intelectual, material, valorar y efectiva)... entrañando una profunda

sensibilización en la toma de decisiones y en la propia elaboración de un código de comportamiento respecto a la calidad de vida.

La metodología de la Educación Ambiental está íntimamente relacionada con los principios de la Educación Popular de Paulo Freire, donde el profesor abandona su lenguaje, descripciones, categorías y conceptos para analizar la realidad de la situación, tomando la práctica del alumno como punto de partida y desarrolla un proceso de dialogo a partir del cual los alumnos empiezan a enunciar sus propias experiencias de vida: sus relaciones sociales, económicas y políticas.

Teniendo siempre presente que no hay educación sin comunicación:

Aprender, transmitir, dialogar, investigar, comunicar... todas estas palabras forman parte íntima de los procesos de Educación Ambiental mediante la Educación Popular. Es por ello que es necesario apropiarse de una visión realmente integradora que facilite el desarrollo de un proceso de aprendizaje basado en una concepción metodológica dialéctica, es el camino que concibe a la *práctica* real como **PUNTO DE PARTIDA** de cualquier proceso educativo en el ámbito social.

Constituye el escenario de transformación de la realidad del grupo humano implicado en el proceso educativo u organizativo, es un primer momento de autorreconocimiento, de encontrarse consigo mismo. Este partir de la práctica es llevado continuamente a *nuevos niveles de comprensión*, es decir a procesos de **TEORIZACIÓN** de la misma realidad, que les permite comprenderla, estudiarla y analizarla de forma diferente, en su complejidad socio histórica, cultural y estructural. Sobre la base de estos resultados proyectar *nuevas acciones transformadoras* de una manera más conciente, favoreciendo saltos cualitativos en la dinámica interna y externa del grupo para garantizar un nuevo **RETORNO A LA PRÁCTICA**. Donde él reflexionar sobre nuestra prácticas forme parte de la cotidianidad, no de manera contemplativa sino con nuevas propuestas y acciones que nos haga mejores cada día.

Las técnicas participativas han estado presentes en la pedagogía latinoamericana desde que los educadores se percataron de la necesidad de compartir sus experiencias y conocimientos con sus educandos mediante una incorporación de estos al “delicioso acto de descubrir el saber”. Son parte de la Metodología de la Educación Popular, la cual toma auge en América Latina durante la segunda mitad del siglo XX.

Constituyen herramientas o instrumentos didácticos en manos del educador, quien debe estar debidamente preparado para su utilización. La deficiente concepción y utilización de las técnicas participativas acarrea negativas consecuencias para el trabajo educativo de nuestras organizaciones como: tensiones personales y grupales, frustraciones, desmotivación, rechazo a las actividades, entre otras.

En este caso las técnicas que nos ocupan son “participativas”, quiere decir que ellas deben generar la incorporación conciente de los participantes en su auto educación y la adquisición de forma independiente del conocimiento.

A continuación proponemos una serie de juegos, dinámicas y técnicas participativas que andan por el mundo de la Educación Ambiental, pero recuerde que el solo hecho de aplicar o utilizar

unas de estas herramientas no significa que este desarrollando un adecuado proceso educativo, reiteramos que es necesario tener en cuenta las recomendaciones anteriores y sobre todo hacerlo con amor, partiendo de la situación de cada lugar en específico para lograr una solución integral al problema que nos ocupa o al menos promover acciones que conduzcan a su mejoría.

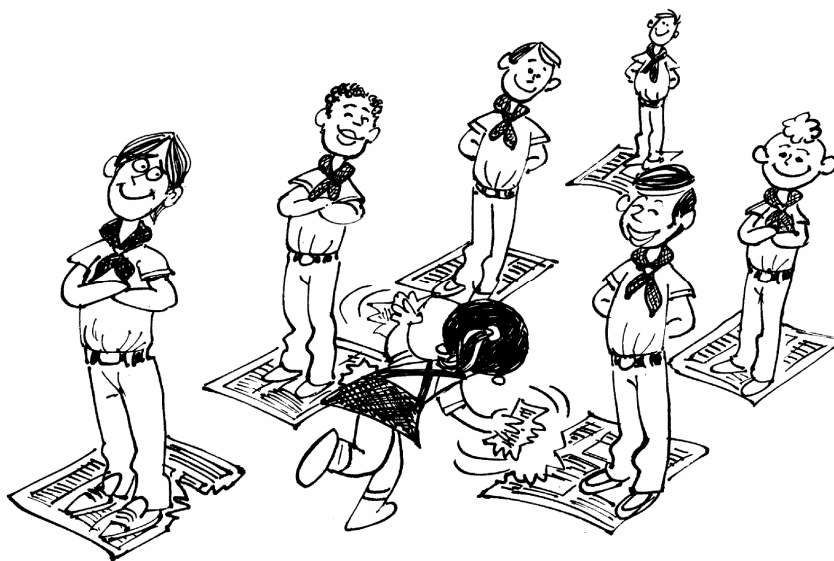
El bosque y el agua

I Objetivo de la actividad: Comprender la importancia de la vegetación como protectora del Suelo frente a la erosión provocada por el agua.

II Materiales: Papel periódico, reloj con segundero o cronómetro

III Desarrollo:

La erosión se produce cuando el suelo es arrastrado por la acción del agua o del viento. Cuando un suelo es erosionado, pierde su capacidad productiva. La vegetación existente en un lugar protege al suelo contra la erosión porque disminuye la fuerza de los factores erosivos y fija las partículas del suelo dificultando su arrastre.



- Indique a sus estudiantes que formen dos grupos, un grupo será “árboles” y el otro “agua”.
- Cada “árbol” recibirá una hoja de periódico. Organícelos para que formen un bosque, separados unos de otros, a un brazo de distancia aproximadamente. Cada “árbol” debe pararse sobre su hoja de periódico, la cual representa la capa superficial del suelo (ver ilustración).
- Los que son “agua” se colocan frente al “bosque”.
- Comience a contar la siguiente historia:

“Este es un bosque que se encuentra en la pendiente de una colina. Aquí están los árboles y bajo ellos el suelo. Cuando llueve, el agua escurre entre la vegetación y arrastra consigo parte de este suelo”.
- Para representar la historia anterior, los del grupo “agua” tienen 10 segundos para pasar entre los “árboles” y tratar de tomar la mayor cantidad de “suelo” posible. Pueden arrancar tiras de papel intentar sacar la hoja completa sin empujar a los “árboles”.
- Dé la señal, cuente 10 segundos. En ese tiempo los del grupo “agua” corren entre los “árboles” y arrancan el papel. Los “árboles” no pueden ayudar ni impedir la labor del “agua”.

- Al finalizar el tiempo, reúna todo el papel arrancado. Eso representa la cantidad de suelo arrastrado por el agua, en la primera ronda de erosión.
- Se puede calcular cuánto suelo fue arrastrado midiendo el área de las hojas de papel que fue arrancada. También se pueden pesar las hojas de periódico antes de la actividad y los trozos arrancados después de la misma y calcular qué porcentaje de “suelo” fue erosionado.
- Repetir la actividad, colocando la misma cantidad de hojas de periódico pero eliminando varios árboles, para indicar que ha habido tala de árboles. Mida o pese la cantidad de “suelo” arrancado y compare con la primera ronda.
- Podría repetir el proceso eliminando más árboles hasta llegar a hacerlo sin árboles.
- Promueva una discusión acerca de la erosión del suelo provocada por el agua y cómo la presencia de vegetación ayuda a reducirla.

Variaciones:

1. Colocar bajo los árboles, papel de diferentes colores, unos sobre otros, para representar las distintas capas del suelo.
2. Realizar la actividad tomando en cuenta la presencia de diferentes tipos de suelo (arenoso, arcilloso, etc.) y variando la velocidad a la que escurre el “agua” en los diferentes tipos de suelos.
3. Realizar la actividad incrementando el número de participantes que son “agua”, para ver los efectos durante temporadas de lluvias fuertes.

Disminuyendo la carga

I Objetivo de la actividad: Participar en una actividad cooperativa en la cual se fomenta el ahorro de esfuerzo y tiempo.

II Materiales: Cronómetro o reloj con segundero

III Desarrollo:

El hecho de cooperar unos con otros permite el desarrollo de la autoestima, de la confianza y de la identidad personal, que son elementos importantes para el bienestar psicológico. Además, la cooperación juega un papel importante en el logro de las metas que nos proponemos y no podemos alcanzar solos. Esto es particularmente cierto cuando nos enfrentamos a la solución de los problemas ambientales y al logro de una mejor calidad de vida.



IV Instrucciones:

- Delimite un área del tamaño de una cancha de volleyball (o utilice la cancha).
- Todos los participantes se colocan en un extremo del área.
- La actividad consiste en cruzar toda el área y llegar al otro extremo, tan rápido como sea posible.
- Para ello, deben seguir las siguientes reglas:
 1. Toda persona debe cruzar el área cargada por otra persona.
 2. Quien carga a otro(a) debe regresarse para ser cargado.
 3. La única persona que puede cruzar caminando o corriendo sin ser cargada es la última.
 4. Si la persona cargada toca el suelo, debe regresar al punto de partida y comenzar nuevamente.
 5. El número de personas cargadas puede variar de acuerdo a la fuerza e imaginación del grupo. Uno a uno no es la única manera.
- Luego de dar la señal de partida, tome el tiempo y esté atento (a) al cumplimiento de las reglas.
- Cuando haya cruzado el último, diga en alta voz en cuánto tiempo se realizó la actividad y pregunte:
 - ¿Creen que lo pueden hacer más rápido?
 - ¿De qué manera?
- Permítales 2-5 minutos para que discutan una nueva estrategia y repita la actividad.

Geometría natural

I Objetivo de la actividad: Reconocer formas geométricas en la naturaleza.

II Materiales: Tarjetas con formas geométricas de diferentes tamaños.
Bolsas para guardar los objetos encontrados (opcional).

III Desarrollo:

La búsqueda de las formas geométricas en la naturaleza refuerza la identificación de las formas básicas y estimula las aptitudes de percepción visual. Asimismo, llama la atención del participante sobre la diversidad de formas existentes en la naturaleza.



- Organice un paseo con sus estudiantes a un patio jardín o plaza donde se puedan encontrar hojas secas, flores, piedras o semillas.
- Suministre a cada participante varias tarjetas con formas geométricas distintas, así como de tamaños distintos. Pídeles que encuentren objetos naturales que sean “casi iguales” a la forma y al tamaño de la figura de cada tarjeta.
- Después que todos hayan encontrado diferentes objetos, reúnalos y ayúdelos a clasificar los objetos por su forma. Deje que cuenten cuántos hay de cada forma ¿cuál es la forma más abundante en esa zona?
- Posteriormente podemos intentar separar los objetos por forma y tamaño y hacer una nueva clasificación.

Extensiones:

1. Utilizar los datos para hacer un gráfico de barras.
2. Hacer un collage colectivo con los objetos recolectados

Variaciones:

1. Primero recolecten objetos naturales que les llamen la atención y luego reparta las tarjetas para que hagan la clasificación.
2. Puede hacerse en equipos, dando a cada equipo una sola forma geométrica. Luego realizar un collage o móvil con los objetos, representando la forma asignada.

Cacería de la naturaleza

I Objetivo de la actividad: Fomentar la observación de elementos naturales.

II Materiales: Bolsas, lista de elementos.

III Desarrollo:

La naturaleza presenta elementos diversos, cada uno de ellos con características diferentes y especiales. Aprender a ser un buen observador implica abrirnos a la experiencia de captar y apreciar la diversidad infinita de atributos que la naturaleza y todo nuestro entorno nos presentan.

- Antes de realizar la actividad, recorra la zona (parque, área verde, patio de recreo) que desea visitar con sus alumnos y tome nota de algunos elementos naturales de interés presentes en el lugar y de sus características: planta con hojas de forma interesante, textura de una corteza, color de las flores, piedras de distintas formas.
- Elabore una lista que contenga los elementos vistos por usted y saque una copia para cada equipo de participantes.
- Al iniciar la actividad, forme grupos de 3 personas y distribuya a cda grupo una bolsa y una copia de la lista. El reto de cda equipo es localizar y si es posible coleccionar muestras de los elementos contenidos en la lista.
- Advierta que no deben tomar ningún elemento que no pueda ser devuelto al ambiente en su forma original, por ejemplo: si arrancan una hoja ya no podrán volverla a colocar en la planta.
- Asigne un tiempo, dependiendo de la extensión y complejidad de las listas, para que el reto sea cumplido.
- Reúna a todos y permita que cada grupo muestre lo recolectado y comente acerca de ello. Se puede aprovechar para clasificar elementos de un mismo tipo, por ejemplo piedras u hojas y ver las relaciones que existen en cuanto a colores, formas y pesos.



- Consulte sus ideas acerca de aspectos tales como:
 - ¿por qué hay tantas formas diferentes de una misma cosa?
 - ¿qué formas y colores predominan?
 - ¿qué sensaciones produce cda objeto?

IV Extensión

Utilizar estos elementos para realizar la actividad **inventa una planta** o para la actividad **identificación vegetal**.

Variación:

Para mayores

Puede realizarse una *cacería de valores*, en la cual en lugar de buscar elementos con características físicas específicas se les pide que encuentren elementos que para el grupo representan un valor o sentimiento dado.

Cacería de la naturaleza	Cacería de valores
No tomes nada que no puedas devolver a su estado original y no causes daño.	No tomes nada que no puedas devolver a su estado original y no causes daño.
Encuentra los siguientes objetos:	Encuentra:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Una pluma 2. Una semilla que pueda ser transportada por el viento. 3. Tres frutos diferentes 4. Algo redondo 5. Algo recto 6. Una hoja mordida (no por ti) 7. Tres flores de distinto color 8. Cinco muestras de desperdicios 9. Algo que tenga pelusa 10. Una piedra de forma interesante 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un recuerdo alegre. 2. Lo más hermoso. 3. Un signo de tristeza. 4. La valentía de los humanos. 5. Algo importante para la naturaleza 6. Algo que indique el paso del tiempo. 7. Un signo de bondad. 8. Algo que represente la vida. 9. Una gran sonrisa. 10. Lo más importante de esta búsqueda.

Así lo veo yo

I Objetivo: Construir una maqueta que represente la escuela y sus alrededores en diferentes períodos de tiempo.

II Materiales: Material de desecho Pega o tirro, Tempera y pinceles

III Desarrollo: Las comunidades humanas cambian en el tiempo. Para bien o para mal los sitios que conocimos hace sólo unos pocos años ya no existen o están muy transformados, quizá el terreno donde jugamos al béisbol ahora es un edificio. ¿Cómo ha cambiado la comunidad donde nosotros vivimos?

IV Instrucciones:

- Forme equipos de 4 ó 5 personas.
- Asígneles la tarea de construir una maqueta que represente la escuela y cuatro o cinco cuadras a su alrededor. Es preferible que traten de construir su maqueta con material de desecho.
- Dependiendo del número de equipos asigne características distintas a cada maqueta.

Algunas podrían representar el pasado (cómo era el lugar hace 10 años, hace 5 años, el año pasado), otras representarían el presente, otras serían el futuro (dentro de 3 años, 5 años, 10 años). También podría asignar a uno o dos grupos que representarán una idealización del lugar.

- Tienen de 1 a 2 semanas para completar su proyecto. Durante ese tiempo podría organizar sesiones diarias para que los equipos se reúnan a discutir el trabajo y para que puedan aclarar sus dudas u oír sugerencias.
- Sugiera que reflejen los cambios de muchas maneras y que se planteen cómo ocurrieron y o pueden ocurrir cosas como: aparición o desaparición de construcciones, otro uso para las construcciones, deterioro o restauración de fachadas y calles, aparición o desaparición de la vegetación, aumento, disminución de basura, etc.
- Organice una exposición para presentar las maquetas. Cada equipo debe comentar qué pasos siguieron para la elaboración de su maqueta, qué investigaron, dónde, con quién.
- Luego, promueva una conversación donde cada quien pueda expresar cómo le gusta más su escuela y su entorno. ¿Qué podría hacer cada uno para lograr su aspiración?
- Presenten la exposición a toda la escuela y a la comunidad.



El agua es vida

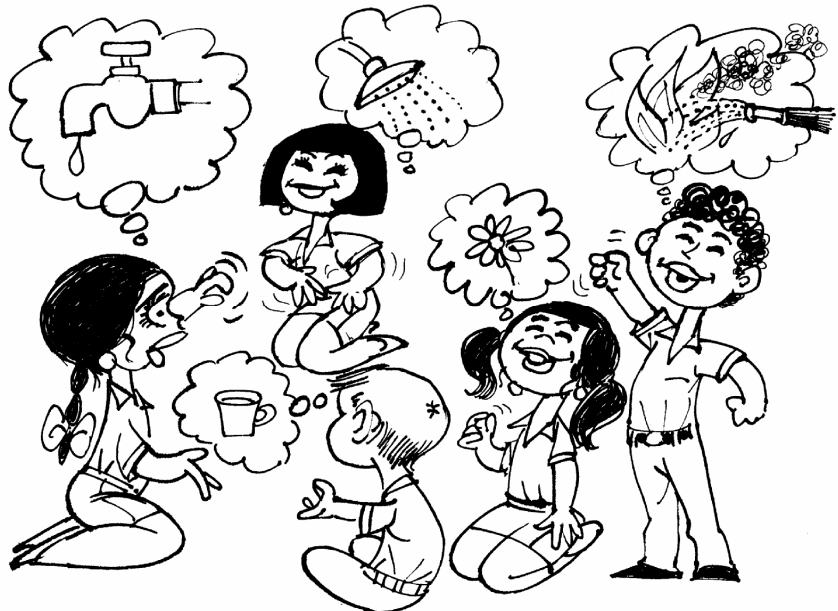
I Objetivo: Describir y valorar la importancia del agua para los seres vivos.

II Materiales: Ninguno

III Desarrollo:

Todos los seres vivos necesitan agua para poder vivir. Cada especie de animal o planta ha desarrollado estrategias (adaptaciones) para obtener y utilizar adecuadamente el agua disponible en su ambiente.

- Forme equipos de 5 ó 6 personas.
- Invite a cada equipo por separado a dramatizar sin palabras una situación que usted les presente.
- Cada equipo deberá imaginar y presentar ante el resto de la clase una escena que represente la situación planteada.
- Indíqueles que al finalizar cada presentación el resto de los participantes deberán intentar adivinar cuál fue la situación presentada.
- Cuando todas las escenas hayan sido presentadas, pregúnteles sobre la importancia del agua para cada ser vivo representado y permita que se produzca una discusión participativa sobre este tópico.



IV Extensión

Discutir de qué manera podemos contribuir a la reducción de los desechos sólidos en la escuela, el hogar y la comunidad.

Torres ecológicas

I Objetivo de la actividad: Valorar el trabajo cooperativo en el logro de un reto común.

II Materiales: Pega, pabilo y tirro.

III Desarrollo: La solución de los problemas ambientales exige que los seres humanos trabajemos en conjunto. Para poder alcanzar metas en común necesitamos saber cooperar y trabajar en equipo. Pero en la vida actual se enfatiza la competencia y la individualidad como valores esenciales. Necesitamos darles oportunidades a los alumnos de vivenciar la cooperación si queremos lograr que ellos estén en la capacidad de ser personas competentes en la solución de los problemas de su entorno.

- Organice a los estudiantes en grupos de 5 a 8 participantes en un período anterior al que se va a realizar la actividad. Pídale a los equipos que recojan objetos naturales o artificiales durante un paseo, o que sean traídos de su casa. Ejemplos de objetos posibles pueden ser ramas, hojas, desechos de cartón, vasos plásticos y cualquier otro objeto que pueda servir como material de “construcción” de una torre.
- Al iniciar la actividad pídale a cada equipo que construya una “torre” con el material que trajeron. La construcción deberá ser “alta”, “fuerte”, “hermosa” y con “características ecológicas”. Repita estas instrucciones las veces que sea necesario pero no dé explicaciones acerca del significado estas características.
- Cada equipo tiene 5 minutos para ponerse de acuerdo en un plan para construir su torre. Luego tendrán 10 minutos para construirla utilizando los materiales recolectados y pega, pabilo o tirro para unirlos. Para preescolar y primera etapa, incrementar el tiempo al doble en cada caso. Durante esta etapa los participantes no podrán hablar.
- Cuando los equipos finalizan la construcción, muestran su obra a todo el grupo y explican por que su torre cumple con las especificaciones dadas.



Caminata de los sentidos

I Objetivo de la actividad: Favorecer la observación con todos los sentidos.

II Materiales: Papel y lápices, bolsas

III Desarrollo: Los seres humanos hemos favorecido el sentido de la vista, relegando los otros sentidos. Pero la percepción de nuestro entorno es multisensorial. Estamos en capacidad de percibir una gran variedad de estímulos auditivos, olfativos y táctiles. Podemos ayudar a nuestros alumnos a tomar conciencia de las diferentes maneras cómo pueden apreciar su ambiente.



Instrucciones:

- Pida a los participantes que formen equipos de 3 ó 4 personas. Llévelos a dar un paseo por una zona previamente establecida.
- Suministre material a cada equipo para ir registrando lo que observa.
- Pueden dibujar, describir y cuando sea posible, tomar muestras de objetos que llamen la atención por su forma, colorido, sonido, olor o textura, colocándolos en las bolsas de papel.
- Al regresar, pida a cada equipo que realice un mapa de la zona recorrida donde marque los aspectos que llamaron más su atención.
- Observen el mapa y conversen acerca de las razones para elegir esos aspectos:
 - ¿qué les llamó más la atención: lo visual, lo auditivo, lo táctil?
 - ¿tuvieron otras sensaciones, sintieron cambios de temperatura o de luz?
 - ¿algo de lo observado les produce emociones o recuerdos?

Variaciones:

1. Repita la actividad en otro momento del día o época del año de manera que puedan observar los cambios que ocurren en el ambiente.
2. A cada equipo se le asigna un sentido. Tendremos los equipos “vista”, “oído”, “olfato” y “tacto”. Cada equipo registrará lo más resaltante, positivo o negativo que percibió a través del sentido asignado, para luego ubicarlo en el mapa de la zona, colocando marcas con un color distinto para cada sentido.
3. Otra posibilidad es que elaboren previamente el mapa de la zona y vayan marcando directamente sus observaciones

Encuentra tu árbol

I Objetivo: Reconocer la individualidad de los árboles a través del uso de los sentidos del tacto y el olfato.

II Materiales: Vendas para los ojos

III Desarrollo: Frecuentemente pensamos en los árboles como una colección de ejemplares más o menos iguales. Cuando exploramos de cerca y detenidamente un árbol en particular, tomamos conciencia de sus diferencias con respecto a otros árboles, aun con los de su misma especie. A partir de ese momento para nosotros ningún árbol será igual a otro.

IV Instrucciones

- Esta actividad es conveniente realizarla con grupos que ya están integrados y donde se ha generado confianza mutua entre sus participantes.
- Solicite a los estudiantes que se organicen en parejas y que uno de ellos se coloque la venda.
- Indique al participante no vendado que lleve a su compañero hasta algún árbol que le parezca interesante. La distancia dependerá de la edad y aptitudes de orientación de los participantes.
- Al llegar al árbol, el participante vendado deberá explorarlo usando su tacto, olfato y percepción de tamaño y forma. Su compañero deberá ayudarlo en la exploración, para ello podrá usar preguntas como:
 1. ¿cómo se siente la textura de la corteza?
 2. ¿qué tan altas están las ramas?
 3. ¿puedes abrazar el tronco con tus brazos?
 4. ¿a qué huele la corteza y las hojas?
- Cuando haya finalizado la exploración, pida a cada pareja que vuelva al punto de partida.
- En ese momento se pueden realizar algunos trucos para confundir al compañero sobre la posición del árbol. Por ejemplo, puede tomar caminos que dan rodeos innecesarios, pasar a través de espesuras o debajo de ramas bajas, dramatizando su dificultad, pero nunca atemorizando o poniendo en peligro a la persona que no puede ver.



- Al llegar al punto de partida los “exploradores” se quitan la venda y se les reta a localizar de nuevo su árbol.
- A medida que cada participante consiga su árbol, repita la experiencia ahora vendando al compañero que sirvió de guía en la primera oportunidad.
- Cuando todos hayan descubierto sus árboles, promueva una conversación sobre las características que usaron para encontrarlos. Pídales que expresen cómo se sintieron reconociendo su árbol y si creen que lo volverían a encontrar.

Extensiones:

1. Solicite a cada participante que realice un dibujo o cuento donde se describan las características de su árbol.
2. Organice un proyecto donde cada participante haga un seguimiento sobre los cambios del árbol a lo largo de un período (un año, seis meses). Esta actividad es más interesante si estas observaciones ocurren en el período de cambio entre la época de lluvia a sequía o viceversa.

Variación:

Realice la actividad en silencio. Deje que cada pareja descubra formas no verbales de comunicarse. Al finalizar converse acerca de los sentimientos que se generaron durante la experiencia:

¿qué sintieron al no poder ver y ser guiados?

¿qué sensaciones contribuyeron a diferenciar su árbol?

¿qué sintieron al guiar a otra persona?

Historia de una foto

I Objetivo de la actividad: Imaginar los cambios que puede sufrir un ambiente, natural o urbano, a través del tiempo.

II Materiales: Fotográficos o recortes de paisajes naturales o urbanos.
Papel y lápices

III Desarrollo:

Una de las características más resaltantes del ambiente es su permanente proceso de cambio, nunca es estático. A medida que pasa el tiempo, en todos los componentes y aspectos de un paisaje, de un hábitat o de una comunidad se producen grandes o pequeñas variaciones. El cambio también está alrededor de nuestras vidas:

¿Cómo nos afecta la velocidad del cambio de nuestro entorno?



IV Instrucciones

- Distribuya a cada participante una fotografía o recorte, una que represente un paisaje natural o urbano. Si no tiene suficientes ejemplares, forme equipos de 3 ó 4 personas por foto.
- Pídales que inventen y escriban o narren una historia acerca del paisaje que le correspondió. La historia debe contar el pasado, presente y futuro de ese lugar.
- Al finalizar, solicite a cada uno que lea su historia y exprese sus ideas acerca de lo que sucedió o sucederá con ese lugar.

Variación:

Utilice fotografías de un mismo lugar, tomadas en diferentes años. Luego comparen los cambios que han ocurrido en el lugar.

Investigando el crecimiento

I Objetivo: Graficar las diferentes alturas de una planta en crecimiento y enunciar la relación entre el crecimiento de la planta y la representación gráfica obtenida.

II Materiales: Semillas, frascos, reglas o papel rayado, papel milimetrado, lápices o creyones.

III Enfoque: Las plantas, como otros seres vivos, crecen durante un cierto tiempo. Pero si observamos de manera casual el desarrollo de una planta o grupo de plantas, este proceso puede ser difícil de detallar o pasarnos desapercibido. Por el contrario si hacemos un seguimiento sistemático en el tiempo y una representación gráfica de estos resultados será sencillo estudiarlo y hacer comparaciones.



IV Instrucciones:

- Organice con sus estudiantes la siembra de semillas de frijoles, caraotas, maíz u otra planta de crecimiento rápido.
- Tan pronto como las plantas comiencen a crecer, pídale que midan la altura de su planta usando tiras de papel, reglas o papel rayado (usando como escala las rayas del papel). Estas mediciones pueden hacerse cada dos días.
- Indique a los estudiantes que deseamos ver cuál de las plantas es la más alta de todas en un plazo de 1 semana y luego en la 2ª semana.
- Para estudiantes de los niveles superiores, pídale que grafiquen los resultados en papel milimetrado o cuadriculado. Los estudiantes más jóvenes pueden usar tiras de papel de colores que representen la altura de la planta en cada medición. Estas tiras se pegan sobre cartón, papel blanco u otro soporte adecuado para representar el crecimiento de sus plantas en el tiempo.
- Cuando los estudiantes hayan concluido sus gráficos, pídale que interpreten cómo cada gráfico describe el renacimiento de la planta y que comparen con el de sus compañeros.

IV Extensión

Si al final de la actividad las plantas están en buen estado, utilícelas para hacer un jardín o un huerto.

El Periodista

I Objetivo de la actividad: Redactar textos acerca de la problemática ambiental.

II Materiales: Titulares y noticias acerca del ambiente.
Papel y lápices

III Desarrollo:

Cada persona tiene interpretaciones diferentes de la realidad. Podemos percibir un mismo suceso de maneras distintas, quizás para un campesino la lluvia representa un beneficio, pero la misma lluvia para un oficinista que va para su trabajo es todo un problema. De la manera que podamos compatibilizar nuestras percepciones de la realidad, podremos mejorar nuestras formas de comunicarnos y contribuir así a resolver problemas ambientales.

- Distribuya entre los participantes, titulares de noticias sobre el ambiente aparecidos en el periódico: Día de la Tierra, campañas conservacionistas, descubrimiento de una nueva planta o sobre problemas ambientales tales como: contaminación, extinción de alguna especie, deforestación. Puede darse la misma noticia a diferentes estudiantes.
- Pídales que redacten una noticia cuyo contenido refleje lo que dice el titular.
- Al finalizar, entrégueles la noticia original y solicíteles que la comparen con la escrita por ellos.
- Si hay varios estudiantes con la misma noticia, reúnalos para que las lean y las comparen con la de la prensa.



Luego, reúna a todo el grupo y discutan acerca de las diferencias de percepción que cada uno tiene sobre lo que lee en los periódicos. Ampliar la discusión hacia las diferencias personales al observar un hecho.

Yo soy diferente cada día

I Objetivo de la actividad: Vivenciar la noción de cambio.

II Materiales: Fotografías traídas por los estudiantes.
Espejo (opcional)

III Desarrollo: El cambio es uno de los procesos más importantes que sucede en nuestras propias vidas, ocurre continuamente desde el momento de nuestra concepción. Conocer nuestro propio proceso de transformación física y psicológica facilita nuestra capacidad de percibir los cambios que ocurren en nuestro entorno.



- En un período anterior a la actividad, pida a cada estudiante que traiga dos fotos suyas. Una de cuando era bebé o niño (a) pequeño (a) y otra actual, preferiblemente de cuerpo entero. Si no tienen una foto actual pueden traer un espejo de mano.
- El día de la actividad, pida a cada estudiante que observe detenidamente sus fotos y que anote en un papel los cambios que han ocurrido en su cuerpo con el paso de los años. Por ejemplo, no tenía dientes cuando era bebé.
- Al finalizar, pídeles que escriban otros cambios que le han ocurrido y que no son físicos, por ejemplo: aprender a hablar, leer o correr, usar lentes.
- Luego que escriban las cosas que no han cambiado, por ejemplo: el color de la piel o de los ojos, ser varón o hembra.
- Pídeles que imaginen cómo serán en 10 - 15 años y que escriban lo que ellos creen que cambiará en su cuerpo y en su forma de ser. Por ejemplo, aparición de vello corporal o de senos, engrosamiento de la voz, líneas de expresión, etc.
- Cuando hayan terminado, pídeles que con esos datos escriban una historia acerca de sí mismos y de sus cambios.

Extensión:

Pueden leerse algunas de las historias y favorecer una conversación acerca de lo que más les gusta de sí mismos y de los cambios que se han producido y se producirán. También pueden organizarse en grupos y comparar las semejanzas y diferencias con los otros compañeros.

Variación:

Para mayores

Escribir acerca de los cambios que se están produciendo y se producirán en sus relaciones con otras personas, amistades, valores personales, gustos, toma de decisiones.

Las lluvias no deseadas

Carmen Vidal Rojo
Carlos Manuel Palau Rodríguez
MINED. Sancti Spiritus

I Objetivos: Identificar elementos que provocan la contaminación al medio ambiente y afectan la salud humana.

II Materiales: Tarjetas.

III Desarrollo:

La actividad se inicia dividiendo los participantes en equipos de seis integrantes. Estos pueden formarse al azar.

Orientar cómo se llevará a cabo la discusión y elegir un coordinador en cada equipo.

Se le entrega un sistema de tarjetas a cada uno de los equipos conformados, en las que aparecen las interrogantes que deberán solucionar.

El profesor colocará en el pizarrón un dibujo relacionado con el tema objeto de estudio.

Los alumnos trabajarán de manera independiente primeramente y después se propiciará el trabajo entre los integrantes del equipo.

Los estudiantes deben apoyarse en los conocimientos previos que tienen acerca del tema y los adquiridos en la realización del estudio independiente.

El profesor observa cómo desarrollarán las tareas y ofrece ayuda a aquellos que lo necesitan.

El facilitados designa qué estudiante dará su opinión, se promueve el debate sin orden prefijado.

Los equipos expondrán sus valoraciones, lo que permitirá el análisis colectivo.

El profesor guiará el debate para lograr un análisis interdisciplinario sobre las temáticas: contaminación, medio ambiente y salud humana.

Se estimulará el equipo que logre dar solución a las interrogantes planteadas de forma más correcta.

El profesor profundizará aquellos aspectos que no queden suficientemente claros y orientará el estudio independiente acerca del próximo tema objeto de estudio con enfoque interdisciplinario.

IV Anexo

Tarjeta 1: De los gases emanados por la industria química a la atmósfera, cuáles al ponerse en contacto con el vapor de agua de esta pueden producir H_2SO_3 , H_2SO_4 , HNO_2 y HNO_3 .

¿Qué nombre reciben las lluvias que contienen altas concentraciones de estos compuestos químicos?

Nombre y localice en el mapa político del mundo:

- Países que mayor cantidad de gases contaminantes emanan a la atmósfera. ¿Qué otras áreas son afectadas por las lluvias ácidas? Explique la causa y ejemplifique.

Tarjeta 2: ¿Qué efecto sobre el medio ambiente provoca este tipo de lluvias? Valore las consecuencias que estas lluvias provocan en el hombre.

Tarjeta 3: ¿Qué sucedería a la vida en el planeta, si como consecuencia de este tipo de lluvia se destruyeran los pulmones naturales de la Tierra.

Tarjeta 4: Enumere las consecuencias que provocan la contaminación de las aguas, debido al vertimiento de residuales industriales. ¿Cómo repercute esto en la salud humana?

Existe agua pura en el planeta. ¿Por qué?

Tarjeta 5: Otro efecto de la contaminación ambiental en la época actual es la ruptura de la capa de ozono y con ello la llegada a la Tierra de las radiaciones ultravioletas con mayor intensidad. Valore las consecuencias que sobre la vida en el planeta tiene este fenómeno.

Crucigrama de curiosidades geográficas

María V. Areces Cruz
Aimara Brito Montero
Anayma Salanova Martínez
MINED.Ciudad de La Habana.

I Objetivos: Caracterizar al continente en su grado comparativo, mediante la utilización de un juego didáctico a modo de introducción para la unidad.

II Materiales: Cartulina, Libros de texto y lecturas complementadas.

III Desarrollo:

Se formaran cuatro equipos cada uno con un crucigrama. El profesor hará una lectura a cerca de los contrastes y curiosidades del continente. Se completará el crucigrama teniendo en cuenta el cuestionario de preguntas que se da especificando las horizontales y las verticales, situado en la parte inferior de la cartulina. El equipo ganador será el que logre en menor tiempo ubicar en las casillas las letras correspondientes.

IV Anexo:

Cuestionario de preguntas:

Horizontales

- 1- Continentes de los superlativos.
- 2- Nombre del lugar donde se registran las temperaturas más bajas de este hemisferio.
- 3- Montaña más alta del planeta.
- 4- Lago mayor formado por restos de mares y en el cual desemboca el río volga.
- 5- Meseta más extensa del mundo.
- 6- El estado menos poblado del mundo.

Verticales

- 1- Nombre del lugar donde se registran las precipitaciones mayores del mundo.
- 2- En este continente se ubica la depresión continental más profunda. ¿Cuál es?
- 3- Nombre del país con mayor densidad de población del mundo.
- 4- El lago más profundo se encuentra en la meseta de Siberia. ¿Cómo se llama?
- 5- Nombre de la ciudad con mayor densidad poblacional.

Paseando por el cosmos

Magalys González González
Elena Padrón Cruz
Cultura, Cienfuegos

I Objetivo: Fijar algunas características del sistema solar.

II Materiales: Libros, láminas relacionadas con el tema, cartulina con las que se hará 9 caritas planetas, una carita sol y 3 caritas con cascos cósmicos.

III Desarrollo: La educadora leerá la poesía “LUNATOD” del autor Ariel James Figarola. Comentarán aspectos novedosos que se han podido conocer sobre el cosmos y el sistema solar. Todos visitarán la exposición de láminas sobre los planetas del sistema solar y comentará sobre los instrumentos y máquinas inventadas por el hombre en su afán de conocer el UNIVERSO.

Propone al grupo realizar un juego como sistema solar. Para ello 9 niños escogerán cada uno el símbolo de uno de los planetas, un niño será el sol, 3 niños como cosmonautas.

Los restantes niños buscan información en las láminas y colocan a cada planeta en la posición que tienen respecto al sol. Al planeta Tierra se atan los 3 cosmonautas.

La música se inicia y comienzan a girar los planetas en órbitas diferentes alrededor del sol. Un niño observador leerá una tarjeta que caracteriza a un planeta.

Los cosmonautas deben reaccionar con prisa, zafarse y correr para llegar al planeta caracterizado. El primero que llega se queda en él. Puede moverse a otros planetas tratando de descubrir más sobre el universo. Gana el cosmonauta que más planetas aborde, lo cual demuestra conocimientos y destrezas.



Noticiero ambientalista

Aimé Mora Pinedo
MINED, Habana

I Objetivo: Facilitar el diagnóstico del acontecer nacional e internacional con relación al Medio Ambiente.

II Materiales: Recortes de periódicos, artículos de revistas, informaciones de la radio y la televisión.

III Desarrollo: Esta técnica puede motivar al grupo de estudiantes a buscar información sobre el medio ambiente, tantonacional como internacional.

Se organiza el grupo en varios equipos y se les pide que deben confeccionar un noticiero ambientalista, que será dramatizado en el acto I Día del Medio Ambiente. Cada equipo debe decidir qué informar, en qué medio (radio o TV) y qué contendrá: noticias, entrevistas, reportajes, controversias, en fin estimular la fantasía y la creatividad.

En este noticiero no sólo se dirán los desastres medioambientales, sino también las soluciones, logros alcanzados, etc.

IV Recomendaciones

Puede hacerse varias semanas antes del 6 de junio, día internacional del medio ambiente de manera tal que se presente ese día.

También puede hacerse en los primeros días del curso e irlo actualizando periódicamente. Debe suspenderse tan pronto se pierda la motivación de los alumnos en él.



Un zoológico que crece

Jesús Guillermo Bello Cruz
MINED, C. Habana

I Objetivo: Contribuir a la educación del niño en el cuidado, conservación y amor a los animales.

II Materiales: Cartulina, recorte de papel obtenidos de libros deteriorados y discontinuados, colores, arena, piedras.

III Desarrollo: Se escoge un lugar del aula para construir entre todos un zoológico, a partir de los animales que traerán los alumnos bien sea recortados o dibujados y todos pegados en cartón, pero que puedan sostenerse. Pueden admitirse ejemplares de plásticos, pero siempre al introducir un nuevo animal en el Zoológico, se informará su nombre, donde vive de que se alimenta, etc. Se irán clasificando libremente por ellos, según su hábitat o si son domésticos o salvajes, si son de épocas pasadas, o de las zonas desérticas o boscosas, en fin, quedará abierto al enriquecimiento de acuerdo con los ejemplares que vayan recolectando.

El crecimiento del Zoológico, su remozamiento y embellecimiento, el rodear al animal de suficientes alimentos, es tarea de los niños. Pueden darse roles para la atención al Zoo. Jugar con él, cuidarlo e incrementarlo será una bonita manera de aprender.



¿Qué pasaría si...?

Amparo Osorio Abad
MINED. Ciudad Habana

I Objetivo: Favorecer el desarrollo de habilidades intelectuales y geográficas que permitan establecer relaciones de causa-efecto en el estudio de los componentes naturales.

II Materiales: Hoja de papel, cartón o cartulina para las figuras y para dibujar el paisaje, lápices de colores.

III Desarrollo: Dividiremos el aula en equipos de 3 ó 4 alumnos y a cada equipo le entregamos el dibujo de un paisaje donde se observen claramente los componentes naturales (animales, plantas, agua, suelo, etc.). Además se indica la alteración de un componente de la envoltura geográfica.

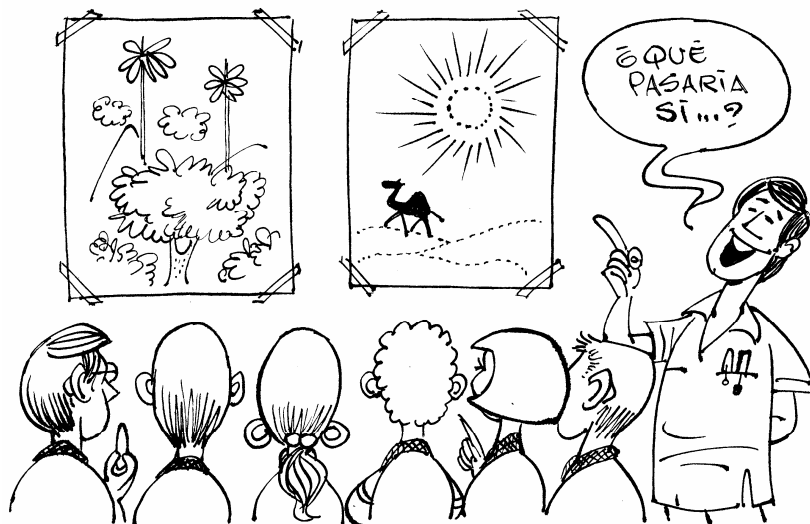
Le pediremos entonces que en la hoja representen con dibujos o frases cortas, qué le pasaría al paisaje. ¿Que componentes naturales cambiarían?

En cada equipo debe alterarse un componente distinto para que al final se demuestre que cualquiera que sea el componente que se altere todos los demás se alterarán también.

Se estimulará al equipo que elabore con más originalidad su trabajo y lo explique mejor, lo que será decidido por el grupo.

IV Recomendaciones:

Puede analizarse si para facilitar el análisis se debía dar a todos equipos el mismo paisaje, para que se observe claramente que la alteración no se debe a que son distintos los paisajes sino a la relación entre componentes.



Las flores y el viento

Magalys González González
Elena Padrón Cruz
Cultura, Cienfuegos

I Objetivos: Identificar la importancia de las cortinas rompevientos.

II Materiales: Láminas, seis corolas de cartulinas, poesías, canciones, adivinanzas, trabalenguas relacionados con la temática.

III Desarrollo: La educadora, presentará tres láminas con las palabras: flores, viento y cortinas rompevientos y preguntará a los niños sobre cual es la relación que guardan estos tres elementos naturales.

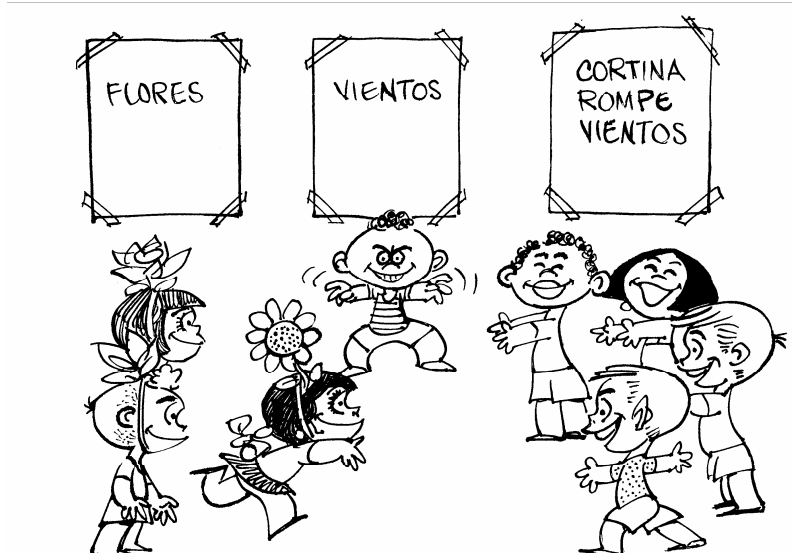
Entre todos se esclarecerá cómo pueden protegerse las plantas con las cortinas rompevientos. Los niños seleccionan al azar el papel que les corresponderá desempeñar en el juego. Así unos niños harán de flores, de viento, o de cortinas rompevientos.

Se dan nombres a las flores (alelí, mariposa, etc) y se les pone su corona.) y a los vientos (huracanados, brisas, torbellinos etc.).

Las flores y los vientos se colocan en dos hileras frontales, y alejados de ellos forman un círculo las cortinas rompevientos.

El juego consiste que al nombrar el tipo de viento y la flor que atacará. La flor correrá hacia la cortina rompevientos, huyendo del viento que la persigue. Si entra en el círculo se salva y si no lo logra, se deshoja y cae al suelo.

Las flores que logran llegar a las cortinas formarán un jardín y cantarán o recitarán poesías, relacionadas con el tema, que buscaron con la ayuda de la bibliotecaria.



¿Quién ahorra más?

Teresa Rimada Reyes
GDIC, C. Habana

I Objetivos: Consolidar conocimientos Reflexionar sobre el necesario ahorro de energía eléctrica.

II Materiales: Cartulina o cartón, caja.

III Desarrollo: El educador invita a participar en la campaña de ahorro de energía eléctrica.

Orienta organizarse en equipos.

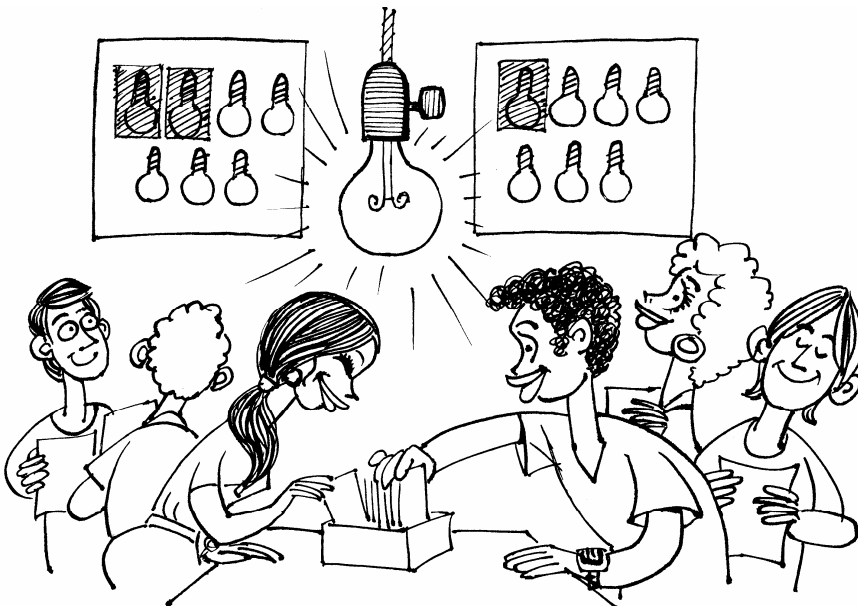
Coloca la caja que contiene tarjetas con preguntas.

Presenta dos carteles donde aparecen representados los llamados bombillos gastadores.

Invita a cada equipo para que seleccionen las tarjetas con preguntas que aparecen en la caja.

Cada vez que se conteste una pregunta correctamente, se apagará uno de los bombillos gastadores.

Colocándose encima un papel oscuro.



Ganará el equipo que más electricidad ha ahorrado, es decir, el que más preguntas contestó y recibirá como premio un bombillo ahorrador simbólicamente.

Cada equipo expondrá al plenario sus conocimientos acerca del ahorro de electricidad.

En las conclusiones se generalizará el tema, lo cual permitirá profundizar y precisar nuevas acciones para contribuir a este empeño.

Índice

- 3 **Agradecimiento**
- 5 **Presentación**
- 7 **Premiación de los concursos de técnicas participativas**
- 8 **Tribunales de los concursos**

Técnicas de presentación y animación

- 11 Me siento como...
- 12 El lenguaje de las flores

- 13 **Anexo 2**
 - Reloj Floral
 - Semana Floral
 - Calendario Floral
 - Regalo Floral
- 15 Eso es mío, yo soy...y yo sé...
- 16 Un lugar en mi corazón
- 17 Tres ciegos avispados (2do Premio, 1998)
- 18 Carambeando 3x3
- 19 Historia de los absurdos
- 20 El tenorio (Mención)
- 21 Los exploradores
- 23 El colectivo pedagógico sospechoso e investigador
- 24 Ensalada de amor con "A"
- 25 Hoy puede ser un día diferente
- 26 La tienda mágica
- 28 S.D.T.
- 29 El Valente contra las sillas peligrosas
- 30 Cohoba

Técnicas de construcción del conocimiento

- 33 HETEC
- 35 ¿Qué opina la gente?
- 36 En diálogo horizontal con mis invitados
- 37 La varita mágica del hada
- 38 Monólogo para un diálogo (2do Premio, 1998)

-
- 39 **Anexo 1**

Monólogo sobre teoría curricular

- 40 Tiro al blanco
- 41 Había una vez
- 42 La tierra en que yo nací
- 43 Colores... sonidos... palabras (Mención)
- 44 ¿Debo, puedo, quiero hacer?
- 45 NotiTITULARES
- 46 Dibujo a partir de manchas
- 47 Juego de palabras a lo Carpentier (3er Premio, 1999)
- 49 Cuentos de mi abuelo (Mención)
- 50 Vamos a embellecer el mundo
- 51 Tengo el libro más...
- 52 Estilos de liderazgo
- 54 La filatelia y la numismática al servicio de la historia
- 55 NEPO
- 56 ¡Abrir las gavetas! (1er Premio, 1998)
- 57 En la unión está la fuerza
- 58 Guagua comunitaria
- 59 Estudio de la obra martiana.
- 60 La medicina del amor

Técnicas para la consolidación de conocimientos

- 63 Juego del albañil
- 64 Agencia de detectives.
- 65 Yo en la historia.
- 66 Mi número natal.
- 67 El hospital de la ortografía.
- 68 ¡A guarachear!
- 69 Rápido y seguro.
- 70 El Tíguere y la Paloma de papel.
- 71 La tapa al pomo.
- 72 Dado Jugando.
- 73 Re-creando personajes.
- 74 Abecedario.

Técnicas para fortalecer y reafirmar los valores

- 77 ¿Con qué valor me relaciono?
- 78 América para la formación de valores
- 79 Hoy vamos a conversar con...
- 80 La Vida

- 82 Pequeño gigante.
- 81 Una letra para empezar.
- 82 La Tarja.
- 83 Solidaridad.
- 84 Hermanar es nuestro oficio.

Juegos didácticos

- 89 Mecánicamente leemos.
- 90 Esquipi te ayuda.
- 91 Los pétalos perdidos.
- 92 Guerra por la salud.
- 93 Dados "M" (3er Premio 1998)
- 95 Bojeando Cuba.
- 96 De la ciudad de Nueva Gerona al poblado de Argelia Libre.

Técnicas y juegos de aprendizaje ambiental

- 99 Introducción
- 103 El bosque y el agua
- 105 Disminuyendo la carga
- 106 Geometría natural
- 107 Cacería de la naturaleza.
- 109 Así lo veo yo.
- 110 El agua es vida.
- 111 Torres ecológicas.
- 112 Caminata de los sentidos.
- 113 Encuentra tu árbol.
- 115 Historia de una foto.
- 116 Investigando el crecimiento.
- 117 El periodista.
- 118 Yo soy diferente cada día.
- 119 Lluvias no deseadas.
- 121 Crucigrama de curiosidades geográficas.
- 122 Paseando por el cosmos.
- 123 Noticiero ambientalista.
- 124 Un zoológico que crece.
- 125 ¿Qué pasaría si...?.
- 126 Las flores y el viento.
- 127 ¿Quién ahorra más?

