

RECURSO DIDÁCTICO

NOS TRATAMOS BIEN

Lucía Serrano



PenguinAula

ÍNDICE



- 1 Introducción para el docente p.3
- 2 Ideas clave del libro p.5
- 3 Metodología p.7
- 4 Actividades p.8
- 5 Creación del mural p.29



1 INTRODUCCIÓN PARA EL DOCENTE

En esta guía para trabajar *Nos tratamos bien*, de Lucía Serrano, encontrarás:

- ⇒ Las ideas principales que se trabajan en el libro, junto con el número de la sesión en la que se trabajan.
- ⇒ La metodología que se utiliza en cada sesión, seguida de una pequeña explicación.
- ⇒ El conjunto de sesiones que conforman la propuesta.

Este último punto merece detenernos un poco. La propuesta la integran diferentes sesiones que no siguen un orden en específico. Todas están contempladas dentro del marco global de la obra, pero no tienen una continuidad cerrada, de modo que puedes hacer las modificaciones que consideres oportunas según tus necesidades. No obstante, cabe mencionar que las ideas (y por tanto las sesiones) se presentan en el mismo orden en el que aparecen en el libro.

Cada sesión consta de una serie de apartados para facilitar su comprensión:

- 1 OBJETIVO (*¿Qué se pretende con esta sesión?*)
- 2 IDEA CLAVE ASOCIADA (*¿Qué idea del libro estamos trabajando?*)
- 3 METODOLOGÍA (*¿Qué tipo de actividades llevaremos a cabo?*)
- 4 MATERIALES (*¿Qué necesitamos para estas actividades?*)
- 5 DESCRIPCIÓN (*¿En qué consiste cada actividad?*)
- 6 ORIENTACIONES PRÁCTICAS (*¿Qué conviene tener en cuenta?*)

La última sesión consiste en la creación de un mural que pretende recoger todo lo aprendido hasta el momento.

1 INTRODUCCIÓN PARA EL DOCENTE

Sobre el libro...

No es necesario ser amigo o amiga de todo el mundo. Pero sí tratarnos bien. ¿Sabes cómo hacerlo?



Este libro de Lucía Serrano parte del hecho de que todos somos únicos y diferentes; a partir de aquí, se explica de qué manera nos relacionamos con los demás. A veces, las relaciones son tranquilas y serenas. Pero otras veces, nos podemos sentir mal por lo que hacen los demás. ¿O quizás somos nosotros los que hacemos sentir mal a alguien?

A partir de una serie de normas, el libro explica cómo es mejor actuar. Porque si bien no es obligatorio ser amigo o amiga de todo el mundo, tenemos que saber cómo llevarnos bien.

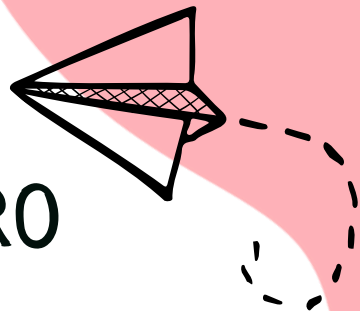
Sobre la autora

Lucía Serrano nació en Madrid en el año 1983. Desde que era muy pequeña le explicaba a todo el mundo que cuando fuese mayor trabajaría contando cuentos. Cuando cumplió diez años decidió que nadie, de ninguna manera, le robaría la imaginación.



Cuando acabó el instituto, estudió Bellas Artes, donde disfrutó mucho. Más tarde cogió un tren hacia Barcelona porque le dijeron que allí se hacían muchos libros. Se enamoró del lugar y se quedó, dibujando, inventando cuentos, aprendiendo y disfrutando.

2 IDEAS CLAVE DEL LIBRO



⇒ *No hay nadie idéntico a nosotros. Eso nos hace ser únicos.*

Todos somos diferentes por dentro y por fuera. Alguien puede parecerse a nosotros, pero no hay nadie exactamente igual.

SESIÓN 1

⇒ *Todos necesitamos tener amigos. Eso nos hace sentir bien.*

Por eso no tenemos que excluir a nadie. Tenemos que tratarnos bien, aunque no todos seamos mejores amigos. Nadie merece estar solo.

SESIÓN 2

⇒ *Después de pelearnos con alguien nos sentimos mal.*

SESIÓN 2

⇒ *Si le hablamos mal a nuestro cuerpo, se hace pequeño y piensa que no puede conseguir nada.*

Para que nos haga caso, tenemos que hablarle con delicadeza.

SESIÓN 3

⇒ *Ir más lento que otras personas no es un problema.*

Estamos aprendiendo a hacer las cosas, y aprender no es algo malo.

SESIÓN 3



2 IDEAS CLAVE DEL LIBRO

➡ *No pasa nada si no sabemos resolver un conflicto: pedimos ayuda a un adulto.*

SESIÓN 4

➡ *Si algún compañero necesita ayuda, tenemos que dársela.*

Eso no quiere decir formar parte del conflicto. Hay otras maneras de ayudar: apoyar a la persona que está triste (jugando con ella) o avisar a un adulto.

SESIÓN 4

➡ *Broma y burla no son lo mismo.*

La primera consiste en reírse con alguien. La segunda en reírse de alguien.

SESIÓN 5



3 METODOLOGÍA

APRENDIZAJE COOPERATIVO

El conocimiento se construye gracias a las aportaciones de todos los estudiantes, de manera que los diferentes puntos de vista aportan matices sobre un mismo concepto y reconducen el debate hasta llegar a una conclusión clara que aporta un nuevo conocimiento.



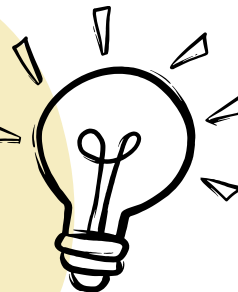
LLUVIA DE IDEAS

Espacio destinado a la formulación de propuestas, sugerencias, hipótesis o alternativas por parte del alumnado en torno a una situación o tema concreto.



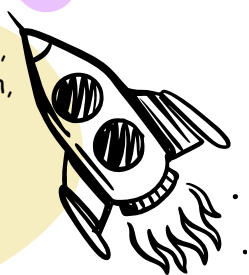
REFLEXIÓN GUIADA

Conversación en gran grupo dirigida por el docente con la finalidad de asentar conocimientos. Se lanzan preguntas abiertas pensadas para que los estudiantes se planteen escenarios hipotéticos, hagan uso de sus conocimientos previos y los relacionen con los nuevos aprendizajes.



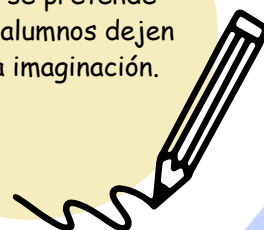
JUEGO COOPERATIVO

Dinámicas lúdicas que, además de la diversión, pretenden que el alumnado trabaje conjuntamente para conseguir una meta determinada.



DIBUJO ARTÍSTICO

Creaciones artísticas donde se pretende que los alumnos dejen volar la imaginación.





ACTIVIDADES

SESIÓN 0

"Nos adentramos en el libro"

Antes de la lectura



Durante la lectura

Después de la lectura

Objetivo

- Despertar la curiosidad y anticipar el contenido del cuento.
- Activar conocimientos previos.

Idea clave asociada

Se ponen en práctica conocimientos previos (aún no se ha iniciado la lectura).

Metodología

LLUVIA DE IDEAS

Materiales

Cartulina DIN A3 dividida en tres secciones, materiales para escribir y post-its (opcionales).

Descripción

Observación de la portada: el grupo se sienta en asamblea observando el libro. Todos miran la portada y leen el título. Se comenta qué aparece en la ilustración, qué creen que está pasando y de qué podría tratar la historia. El libro puede rotar entre los niños y niñas para que lo toquen, hojeen sus páginas y se familiaricen con su formato (cómo son las ilustraciones, cuántas páginas tiene, etc.).

Lluvia de ideas: el docente plantea tres preguntas al grupo. *¿De qué creemos que trata el libro? ¿Qué significa tratarnos bien? ¿Qué esperamos aprender con este libro?* Los alumnos comparten sus ideas.

Registro de ideas previas: el docente prepara una cartulina DIN A3 dividida en cuatro espacios diferentes, con las tres preguntas anteriores como título de cada uno (el cuarto espacio se deja en blanco). La idea es completar la cartulina con ayuda de todo el grupo-clase, ya sea de manera individual (se le entrega a cada alumno un post-it en el que escribe o dibuja su idea para pegarlo después en el apartado correspondiente), o mediante una lluvia de ideas grupal, saliendo por turnos a escribir una palabra, frase breve o dibujo representativo de la opinión de toda la clase.

Producto final: el resultado es una cartulina que refleja los conocimientos previos y las expectativas de todo el grupo-clase. El cuarto espacio se deja en blanco, ya que se completará en la última sesión del proyecto, por lo que esta cartulina debe ser guardada por el docente o permanecer en un lugar visible del aula.



ACTIVIDADES

SESIÓN 0

"Nos adentramos en el libro"

Antes de la lectura ☒

Durante la lectura

Después de la lectura

Orientaciones
prácticas

No se requieren.

EJEMPLO



Así tiene que quedar la cartulina DIN A3.

NOS TRATAMOS BIEN

De qué creemos que
trata el libro

Qué significa tratarnos
bien

Qué esperamos
aprender con este libro





ACTIVIDADES

SESIÓN 1

“Quién es quién?”

Antes de la lectura

Durante la lectura ☒

Después de la lectura

Objetivo

- Reconocer características comunes y diferenciales entre los compañeros, con el fin de celebrar la diversidad y poner en valor lo especial que tiene cada persona.
- Fomentar el buen clima del aula y favorecer la cohesión del grupo-clase.

Idea clave asociada

⇒ *No hay nadie idéntico a nosotros. Eso nos hace ser únicos.*

Metodología

DIBUJO ARTÍSTICO

REFLEXIÓN GUIADA

Materiales

Papel y materiales de dibujo, blue-tack, un vaso y papelitos con los nombres de la clase.

Descripción

Autorretrato: cada alumno realiza un dibujo de sí mismo, centrándose en sus rasgos físicos. Después deben pintarlo.

Exposición de los retratos: una vez finalizados, se exponen todos los retratos en la pizarra, los unos al lado de los otros. Deben ser visibles para el grupo-clase

Juego de adivinanzas: sale un alumno al azar. Mete la mano en el vaso y extrae un papelito sin mirar, que será el nombre del compañero a quién debe describir y que el resto de la clase deberá adivinar. Se debe alternar un rasgo físico (ej. lleva una camiseta roja, tiene el pelo rizado, su piel es clara...) con un rasgo personal (ej. es simpático, ayuda a los demás, le gusta jugar al fútbol...). El docente irá anotando en cada ronda de pistas las características que se van describiendo en la pizarra. Ganará el compañero que consiga adivinar de quién se trata, que será el siguiente en salir.

Argumentación: cuando esto ocurra, el alumno que ha hecho la descripción debe justificarla, y el alumno interpelado debe expresar si se siente o no identificado con ella.





ACTIVIDADES

SESIÓN 1

“Quién es quién?”

Antes de la lectura

Durante la lectura



Después de la lectura

Descripción

Reflexión final: al acabar, se hace una reflexión conjunta rescatando algunos momentos del juego. La idea es que los alumnos vean que, a pesar de tener rasgos comunes (durante el juego, antes de adivinar de quién se trataba, habrán ido diciendo el nombre de otros compañeros que también tienen esas características), siempre hay un rasgo distintivo que nos hace ser únicos y diferentes a los demás (el rasgo que ha permitido identificar quién era).

Orientaciones prácticas

- Se recomienda pegar los autorretratos en la pizarra con *blue-tack*.
- La idea del autorretrato es que este sea lo más fiel posible a la persona que representa. No se busca una representación artística o perfecta, sino que el alumno se sienta identificado con su creación.





ACTIVIDADES

SESIÓN 2

“Nos pasamos la pelota”

Antes de la lectura

Durante la lectura 

Después de la lectura

Objetivo

- Crear una experiencia vivencial que permita al alumnado tomar conciencia de lo que supone ser excluido y/o excluir a alguien de un grupo.
- Destacar el valor de la amistad y su impacto en el bienestar.
- Recoger las reflexiones llevadas a cabo durante la sesión en un material tangible que fomente la continuidad en el aula de estos valores.

Idea clave asociada

- ⇒ *Todos necesitamos tener amigos. Eso nos hace sentir bien.*
- ⇒ *Después de pelearnos con alguien nos sentimos mal.*

Metodología

REFLEXIÓN GUIADA

JUEGO COOPERATIVO

Materiales

Una pelota, un vaso, papelitos con los nombres de la clase, papelitos vacíos, una cartulina, altavoces y un reproductor de vídeo.

Descripción

Sorteo: el docente tiene un vaso con todos los nombres de la clase. Escoge cinco al azar y estos deben salir fuera del aula.

Explicación de la dinámica: al resto del grupo les explica la dinámica: deben ponerse en círculo y pasarse la pelota mientras la música está sonando. El objetivo es que, durante todo el recorrido, la pelota no toque el suelo ni una vez. Deben ir al ritmo de la música que está sonando (ej. si la música se acelera, deben pasarse la pelota más rápido). El docente les advierte que los compañeros que están fuera NO deben saber en qué consiste el juego. Tampoco se les puede pasar la pelota. Deben fingir que no están.

Comienzo del juego: se pide a los cinco niños o niñas que están fuera que entren en el aula y que se coloquen entre sus compañeros, formando parte del círculo. Deben estar mezclados por todo el círculo. Entonces, el docente da comienzo al juego y se observan las primeras reacciones.

Primeras reacciones: al acabar, se pregunta a los cinco niños o niñas cómo se han sentido y por qué. La idea es que se hayan sentido frustrados porque querían participar y no podían. Es decir, se han sentido excluidos. Después, se pregunta a los demás cómo se han sentido ellos al ver que sus compañeros no podían jugar.



ACTIVIDADES

SESIÓN 2

"Nos pasamos la pelota"

Antes de la lectura

Durante la lectura ☒

Después de la lectura

Descripción

Segunda ronda del juego: se hace una segunda ronda (ahora con todos los niños y niñas), pero ahora pidiéndoles que finjan estar enfadados. No se pueden mirar los unos a los otros, ni tampoco reír al pasarse la pelota. Deben estar fríos y serios. Después les preguntamos si les ha gustado jugar así, e introducimos la idea de que estar enfadados nos hace sentir mal.

Reflexión final: transmitir la idea de que a pesar de ser diferentes (como se explicó en la sesión anterior), todos necesitamos tener amigos. Cuando no los tenemos, nos sentimos mal. Se proponen entonces posibles maneras de solucionar conflictos y se apuntan en un papel. El docente los recogerá y los apuntará de manera visual y bonita en una cartulina.

Rincón de la calma: estas cartulinas estarán pegadas en el rincón de la calma de la clase a modo de consejo si alguna vez alguien ha discutido con otro compañero y necesita ideas para solucionarlo.

Orientaciones prácticas

Debemos validar todas las ideas que surjan:

- Si los alumnos se han sentido tristes al observar que sus compañeros no podían jugar, les decimos que si estamos en un grupo de amigos que excluye a alguien, no tenemos por qué estar de acuerdo con eso.
- Si otros niños y niñas se han divertido por la confusión de los compañeros que no han podido jugar, lo validamos (ya que estamos en un juego), pero aprovechamos para decir que hay personas que se alegran de excluir a otras y que eso está mal.





ACTIVIDADES

SESIÓN 3

"El semáforo de los pensamientos"

Antes de la lectura

Durante la lectura



Después de la lectura

Objetivo

- Poner de manifiesto el impacto que tiene nuestro lenguaje interior (cómo nos hablamos a nosotros mismos) en nuestra autoestima.
- Ayudar al alumnado a identificar los tipos de pensamientos: diferenciar los que son perjudiciales para nosotros de aquellos que no lo son.
- Ofrecer estrategias para transformar los pensamientos intrusivos en mensajes constructivos.

Idea clave asociada

⇒ *Si le hablamos mal a nuestro cuerpo, se hace pequeño y piensa que no puede conseguir nada.*

⇒ *Ir más lento que otras personas no es un problema.*

Metodología

REFLEXIÓN GUIADA

APRENDIZAJE COOPERATIVO

Materiales

Altavoces y reproductor de vídeo, fotografías de las diferentes partes del cortometraje, cartulina/imagen de un semáforo (A3), tarjetas con diferentes tipos de pensamientos, un vaso, papelitos con los nombres y blue-tack.

Descripción

Visualización del cortometraje: para reforzar las ideas clave trabajadas en el libro, se visualiza el cortometraje "PIP", sobre un perro que está aprendiendo a ser guía para personas ciegas y no confía en sí mismo.

Reflexión sobre el cortometraje: tras la visualización, se comenta el contenido del vídeo para asegurar su comprensión.

Línea temporal: la primera parte de la sesión consiste en ordenar en una línea temporal escenas del cortometraje. Cada punto de la línea temporal refleja el estado de aprendizaje en el que se encontraba el perro: "Lo intento" - "Error" - "Lo intento de nuevo" - "Error" - "Me siento pequeño" - "Lo intento una vez más" y "Lo consigo". Pueden hacerlo en pequeños grupos (tres o cuatro niños o niñas) o todo el grupo-clase.



ACTIVIDADES

SESIÓN 3

“El semáforo de los pensamientos”

Antes de la lectura

Durante la lectura ☒

Después de la lectura

Descripción

Semáforo de los pensamientos I: tras la reflexión de lo que implica el proceso de aprendizaje, aplicamos los conocimientos a la vida real. Para ello, es necesario crear un póster grande en forma de semáforo. Puede ser una imagen o una cartulina dividida en tres secciones: verde, amarilla y roja. La primera es para los pensamientos positivos, la segunda para aquellos más ambiguos o neutros, y la tercera para los pensamientos negativos. En gran grupo, deben intentar clasificarlos en la columna correspondiente. En cada turno saldrá aleatoriamente un niño o niña a colocar el pensamiento según el consenso general.

Semáforo de los pensamientos II: una vez colocadas todas las tarjetas, la idea ahora es coger los papelitos negativos (pegados en el semáforo con *blue-tack*) y transformarlos en positivos. Para ello, el docente debe darle la vuelta a la tarjeta (que está en blanco) y apuntar ahí la versión positiva. Entonces ya se pueden colocar en la columna verde. El objetivo es que, al acabar, todos estén en la parte verde, transmitiendo la idea de que todos los pensamientos negativos pueden ser positivos, todo depende de la forma en la que nos hablamos.

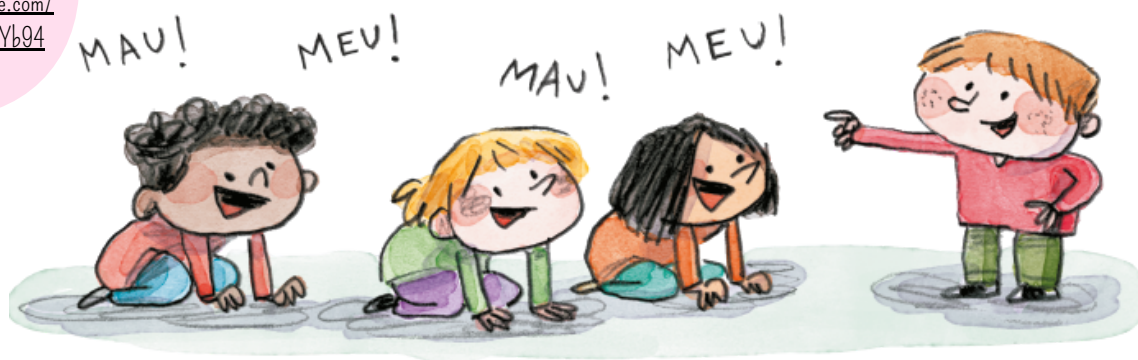
Orientaciones prácticas

Una reflexión para la actividad de “línea temporal”: *los otros perros iban más rápido que él, pero finalmente fue él quien lo consiguió. ¿Qué habría pasado si se hubiese rendido en el primer o segundo intento?*

Mensaje: no hay que rendirse ni compararse. Lo importante es llegar. No pasa nada si nos equivocamos durante el camino, estamos aprendiendo.

Enlace al cortometraje

<https://www.youtube.com/watch?v=07d2dXHYb94>





ACTIVIDADES

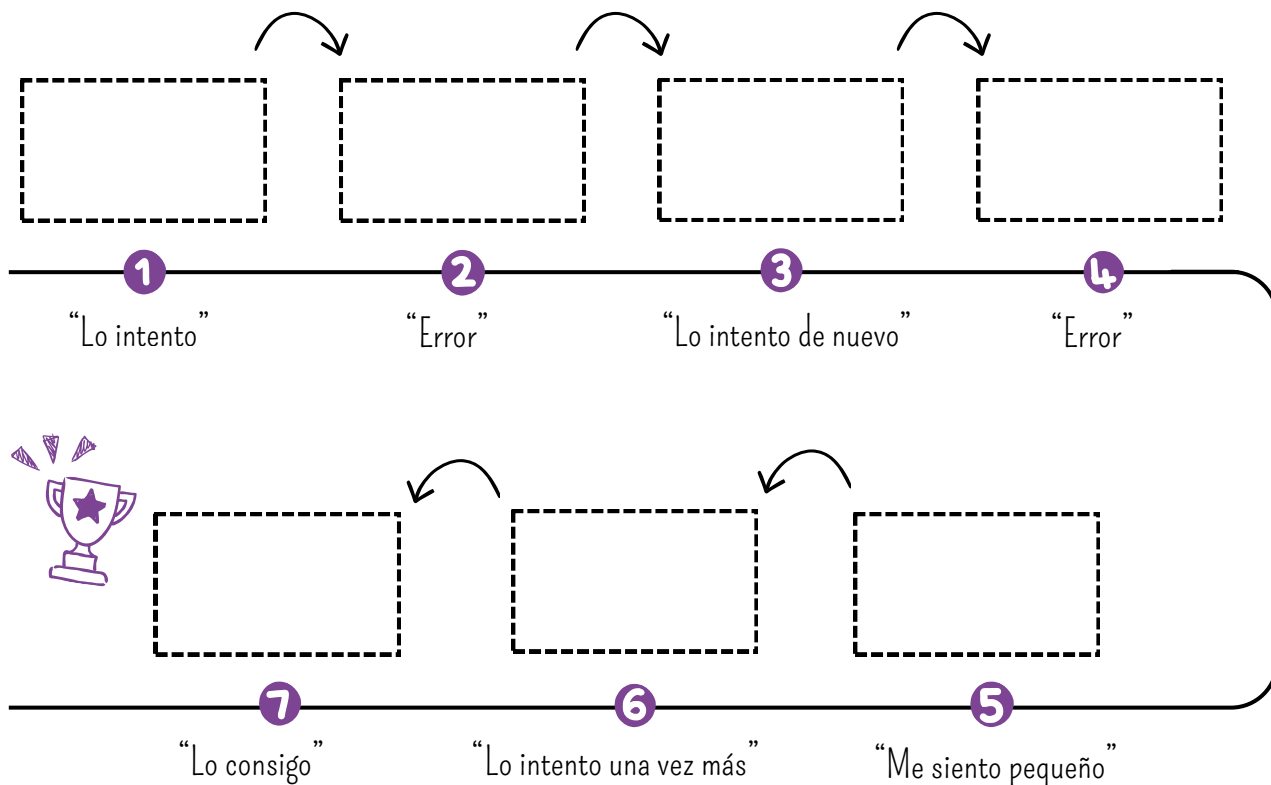
SESIÓN 3



EJEMPLO



Así tiene que quedar la línea temporal dibujada en la pizarra.



MATERIAL



Estas son las imágenes que tienen que ir pegadas en la línea temporal.



1



2



ACTIVIDADES

SESIÓN 3



3



4



5



6

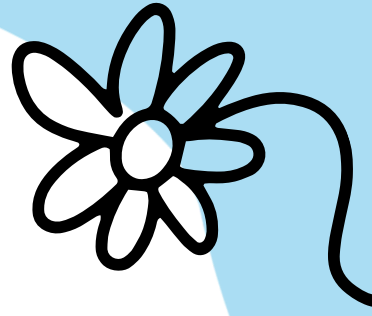


7



ACTIVIDADES

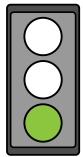
SESIÓN 3



MATERIAL



Estos son los pensamientos que tienen que ir pegados en el semáforo.



Pensamientos POSITIVOS:

Puedo aprender cosas nuevas.

Me gusta cómo dibujo.

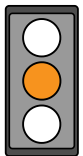
Soy buen amigo/amiga

Si me equivoco, puedo volver a intentarlo.

Puedo pedir ayuda si la necesito.

Me esfuerzo, y eso es importante.

Soy importante y me quieren.



Pensamientos NEUTROS:

Hoy toca ir a la escuela.

Ahora es la hora del patio.

Tengo que recoger mis juguetes.

Hoy comemos lentejas.

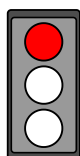
Mañana es sábado.

Tengo que ponerme la chaqueta.



ACTIVIDADES

SESIÓN 3



Pensamientos NEGATIVOS:

(Debajo de cada etiqueta hay un ejemplo de la que podría ser la versión positiva del mensaje).

Seguro que sacaré mala nota en plástica.



Puedo intentarlo y hacerlo lo mejor que pueda.

Nunca me eligen para jugar.



Puedo buscar a alguien que quiera jugar conmigo

Todo me sale peor que a los demás.



No me tengo que comparar porque todos somos diferentes

Nadie me escucha cuando hablo.



Puedo levantar la mano o hablar cuando me toque.

Si no gano, quiere decir que soy malo.



Aunque no gane, siempre puedo divertirme.

Seguro que la maestra está enfadada conmigo



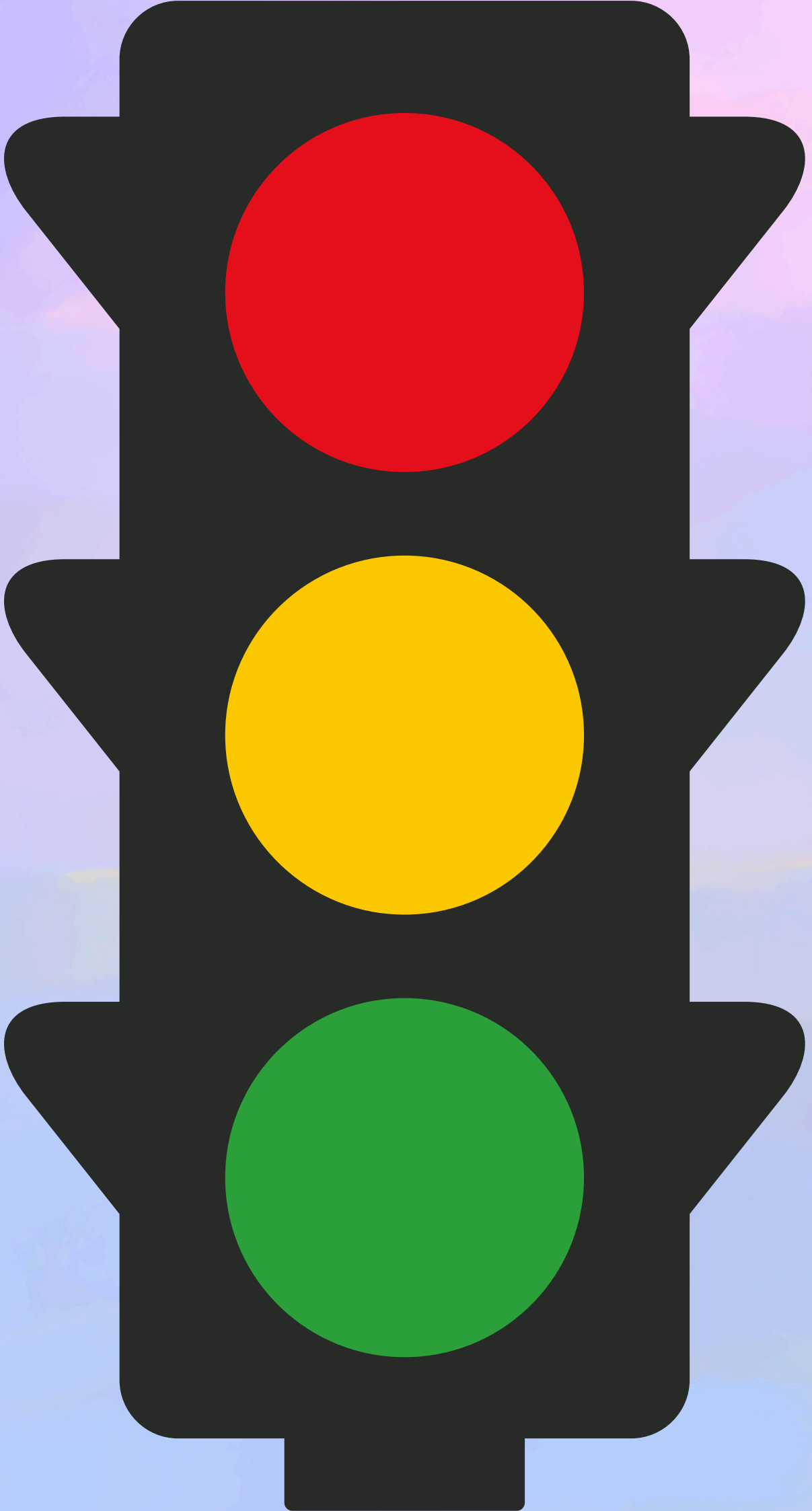
A lo mejor no se ha dado cuenta de que me ha hablado mal.

Siempre molesto a los demás.



Puedo intentar portarme mejor.







ACTIVIDADES

SESIÓN 4

“El consultorio de la clase de... (incluir nombre)”

Antes de la lectura

Durante la lectura 

Después de la lectura

Objetivo

- Inculcar al alumnado la necesidad de pedir ayuda cuando sea necesario.
- Demostrar que existen diferentes alternativas para afrontar un problema.
- Crear un material/recurso tangible que fomente la continuidad de estos valores en el aula.
- Fomentar un buen clima de aula y desarrollar en los alumnos el sentimiento de pertenencia a su grupo-clase.

Idea clave asociada

- ⇒ *No pasa nada si no sabemos resolver un conflicto: pedimos ayuda a un adulto.*
- ⇒ *Si algún compañero necesita ayuda, tenemos que dársela.*

Metodología

REFLEXIÓN GUIADA

LLUVIA DE IDEAS

Materiales

Papelitos con casos.

Descripción

Asamblea inicial: se pide a los alumnos que se sienten en círculo.

Planteamiento de los problemas (OPCIONAL): se propone a los alumnos que escriban o dibujen en un papel un problema que hayan tenido durante la semana, ya sea en el colegio o en casa.

Consultorio guiado por el docente: en el caso de que el paso anterior se omita, el docente presenta unas tarjetas a modo de consultorio. En ellas aparecen problemas cotidianos que, según explica, le han contado unos alumnos anónimos, cuyos nombres no puede revelar. Los problemas presentados responden a situaciones cercanas y habituales en la vida de los niños y niñas. Entre todos, se proponen diferentes soluciones o alternativas para cada caso, que se irán anotando en la pizarra

Reflexión conjunta: al finalizar la actividad, se realiza una reflexión con el grupo-clase que trata de poner en valor la importancia de pedir ayuda cuando no sabemos afrontar solos un problema; y se destaca que puede haber más de una forma adecuada de resolver una misma situación (como se observa en la pizarra). En los casos más difíciles, se refuerza la idea de acudir a un adulto de referencia o a la familia.



ACTIVIDADES

SESIÓN 4

“El consultorio de la clase”

Antes de la lectura

Durante la lectura



Después de la lectura

Descripción

Propuesta de continuidad para el aula: se plantea la creación de un consultorio anónimo permanente en el aula. Para ello, se habilita un corcho o espacio visible donde los alumnos puedan colocar, de forma anónima, los problemas que deseen compartir. A lo largo de la semana, los compañeros podrán leerlos y aportar posibles soluciones, favoreciendo la cohesión del grupo y el sentimiento de cooperación y pertenencia.

Orientaciones prácticas

En el caso de que se haga la parte de “planteamiento de problemas”, se recalca a los alumnos que no deben aparecer nombres de otros compañeros. Para evitarlo, se acuerda utilizar nombres ficticios cuando sea necesario hacer referencia a otras personas, excepto si se trata de la madre, el padre u otros familiares.





ACTIVIDADES

SESIÓN 4



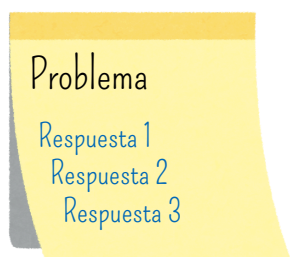
EJEMPLO



Así tiene que quedar la propuesta de continuidad.



Ejemplo de consulta:



Tanto el alumno que expone el problema como los compañeros que le responden pueden decidir si quieren poner su nombre o prefieren que el mensaje sea anónimo.

MATERIAL



Estas son las consultas secretas del docente.

Caso 1. En el recreo quería jugar a la pelota con otros niños, pero no me dejaron. Me enfadé mucho y me fui sin decir nada. Estuve en una esquina solo y triste, hasta que nos hicieron entrar en clase otra vez. Me sentí mal por haber malgastado todo el recreo sin hacer nada.



ACTIVIDADES

SESIÓN 4

Caso 2. Me equivoqué haciendo una ficha en clase porque no entendía lo que había que hacer. No pedí ayuda y me quedé sin terminarla porque me daba vergüenza parecer tonta. Al día siguiente la profe vio que no había hecho los deberes y me sentí triste porque estuve mucho tiempo intentando hacerlos, pero no lo conseguí.

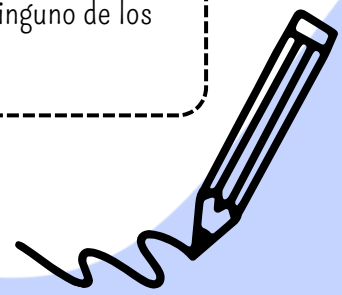
Caso 3. En casa me peleé con mi hermano mayor porque queríamos el mismo juguete. Empezamos a gritarnos y decírnos cosas un poco feas. Mamá y papá nos castigaron sin jugar a los dos, así que ninguno se quedó el juguete. Me sentí triste porque no quería pelearme ni decir las cosas que dije; solo quería jugar, pero no supe encontrar una solución.

Caso 4. Jugando a un juego en el patio perdí y me enfadé mucho. Empujé a un compañero y me castigaron sin recreo. Después pensé que no quería hacerle daño, pero cuando me enfado me pongo muy nervioso y no pienso. No sé qué hacer para calmarme. Me pasa siempre.

Caso 5. Un día no quería entrar a clase porque echaba de menos a mi familia. Lloré y me agarré fuerte a la puerta. La profe tuvo que venir a ayudarme y yo me sentía mal porque no sabía cómo decir lo que me pasaba. No encontraba las palabras.

Caso 6. Vi que un compañero estaba solo en el patio y otros niños se reían de él. No me atreví a decir nada porque pensaba que se iban a meter conmigo también. Luego me sentí mal por no haberle ayudado.

Caso 7. Dos amigos míos se enfadaron entre ellos y me dijeron que no jugara con el otro. Yo jugué un rato con uno, y el otro se enfadó conmigo. No sé qué hacer porque no quiero perder a ninguno de los dos.





ACTIVIDADES

SESIÓN 5

“¿Es gracioso todo lo que decimos?”

Antes de la lectura

Durante la lectura



Después de la lectura

Objetivo

- Introducir el concepto de burla y broma.
- Evaluar su comprensión a través de un juego.
- Identificar las características que nos permiten identificar un comentario como burla o como broma.
- Desarrollar habilidades para la convivencia gracias al trabajo cooperativo (escucha activa, respetar el turno de palabra, tender puentes entre diferentes opiniones, etc).

Idea clave asociada

⇒ *Broma y burla no son lo mismo.*

Metodología

LLUVIA DE IDEAS

APRENDIZAJE COOPERATIVO

JUEGO COOPERATIVO

Materiales

Carteles para cada grupo con la palabra “burla” y “broma” (dos por grupo), aros verdes y rojos (parte OPCIONAL) y una cartulina DIN A3 dividida en dos columnas: bromas y burlas. También un reproductor de vídeo para el timer (en el caso de querer usarse).

Descripción

Lluvia de ideas: ¿Qué diferencia hay entre una broma y una burla? ¿Qué le pasa a la persona a quién va referida la broma o la burla? (en el caso de la burla, ríen unos pocos, en el de la broma, se ríe también la persona implicada).

Parte práctica: aplicamos lo aprendido. La clase se distribuye por el aula en grupos de 4-5 alumnos. Se designa un portavoz. La parte práctica se divide en dos partes: una primera grupal y otra individual (OPCIONAL).

Parte I: en la primera parte, los grupos debaten en tiempo limitado si una situación se trata de una burla o broma. En cada caso, levantarán el cartel correspondiente los portavoces de cada grupo, representando la opinión colectiva. Se anotarán los puntos. Para añadir tensión, puede haber un timer.

Parte II (OPCIONAL): la siguiente parte es motriz e individual. Hay varios aros esparcidos por el suelo (broma: aro verde; burla: aro rojo). Un miembro de cada grupo debe correr al aro del color que corresponda en función de si considera que es broma o burla. No tiene la ayuda del grupo, debe tomar la decisión de manera individual mientras suena el timer. En cada ronda, sale un niño o niña diferente. Se sumarán los puntos obtenidos en la parte I y II.



ACTIVIDADES

SESIÓN 5

“¿Es gracioso todo lo que decimos?”

Antes de la lectura

Durante la lectura



Después de la lectura

Descripción

Reflexión final: ¿Qué tienen en común las burlas? ¿Son comentarios despectivos? ¿Hacen referencia al físico? ¿Cómo habéis sabido que eran burlas? Con estas reflexiones, se rellena una cartulina de dos columnas: una columna sobre las burlas y las bromas, añadiendo características de cada una para aprender a diferenciarlas. Este recurso permanecerá en el aula para la concienciación.

Orientaciones prácticas

Para la parte II (OPCIONAL): recalcar a los alumnos que no nos enfadamos si la persona del grupo no ha obtenido un punto. Lo han hecho lo mejor que han podido.

Enlace al timer

<https://www.youtube.com/watch?v=6H8jMHyzDbk>

EJEMPLO



Así tiene que quedar la cartulina DIN A3.

BROMA O BURLA	
BROMAS	BURLAS
1 _____	1 _____
2 _____	2 _____
3 _____	3 _____
4 _____	4 _____
5 _____	5 _____



ACTIVIDADES

SESIÓN 5



MATERIAL



Estos son los carteles para el portavoz de cada grupo en la parte 1.

BURLA



BROMA





ACTIVIDADES

SESIÓN 5



MATERIAL



Este es el listado que el docente tiene que recitar.

1. Llamar “gafotas” a alguien **BURLA** 🗣️
2. Hacer cosquillas a alguien (si este quiere) **BROMA** 👍
3. Contar una adivinanza graciosa. **BROMA** 👍
4. Esconder el estuche de alguien. **BURLA** 🗣️
5. Ponerle la mano a un compañero para que choque los cinco y quitársela antes de que lo haga. **BURLA** 🗣️
6. Poner una cara graciosa en una foto. **BROMA** 👍
7. Hacer sonidos de animales. **BROMA** 👍
8. Reírse porque alguien de la clase lee lento. **BURLA** 🗣️
9. Reírse de la ropa de un amigo tuyo. **BURLA** 🗣️
10. Ignorar a propósito a alguien. **BURLA** 🗣️
11. Hacer un saludo gracioso con un amigo. **BROMA** 👍
12. Imitar a un compañero cuando se enfada. **BURLA** 🗣️
13. Hacer rimas con el nombre de alguien que no le guste. **BURLA** 🗣️
14. Contar un chiste. **BROMA** 👍
15. Imitar a tu cantante favorito. **BROMA** 👍
16. Sacar a bailar a tus amigos. **BROMA** 👍
17. Reírse si tu amigo no sabe la respuesta. **BURLA** 🗣️
18. Reírse si alguien se ha caído. **BURLA** 🗣️
19. Hacer sonidos mientras la maestra está explicando. **BURLA** 🗣️



5

CREACIÓN DEL MURAL

SESIÓN FINAL



“Poniendo en común lo que hemos aprendido”

Antes de la lectura

Durante la lectura

Después de la lectura ☒

Objetivo

- Rescatar ideas y expectativas previas del alumnado, para compararlas con los conocimientos adquiridos después de la lectura.
- Recapitular todos esos conocimientos.
- Plasmarlos en una creación artística que refleje la totalidad del proyecto y permanezca en el centro a modo de llamamiento para tratarnos bien.

Idea clave asociada

Recapitulación de todas las anteriores.

Metodología

LLUVIA DE IDEAS

DIBUJO ARTÍSTICO

Materiales

Cartulina de la sesión 0, mural y materiales de dibujo.

Descripción

Cartulina sesión 0: el docente retoma la cartulina que se rellenó en la sesión 0, y mientras el grupo-clase está sentado en forma de asamblea, coloca la cartulina en medio (o en cualquier otro espacio visible) para comentarla.

Comparativa: se observan las respuestas que se recogieron en la cartulina y se lanzan estas preguntas para incitar a la reflexión: *¿Pensáis que teníamos una idea cercana de lo que trataba el libro? (en relación a la columna 1), ¿Ha cambiado nuestra idea de lo que significa tratarnos bien? (columna 2), y ¿Qué significa para vosotros, ahora, tratar bien a una persona? ¿Creéis que ahora sabemos cosas que antes no sabíamos? (columna 3).*

Columna 4: es momento de completar la cuarta columna (que se había estado reservando hasta ahora) y de responder a la pregunta: *¿Qué hemos aprendido?* De esta forma, se comparan las expectativas iniciales con los conocimientos adquiridos, lo que da una idea bastante clara de la evolución que ha tenido el alumnado. Esto implica recapitular todos los valores que aparecen en el libro y que se han ido trabajando a lo largo de las sesiones.

5

CREACIÓN DEL MURAL

SESIÓN FINAL



“Poniendo en común lo que hemos aprendido”

Antes de la lectura

Durante la lectura

Después de la lectura ☒

Descripción

Creación del mural: una vez completada la cuarta columna, esta nos sirve de base para la creación del mural (producto final). Debemos partir de los conocimientos adquiridos y plasmarlos en una composición artística que refleje estos aprendizajes. Para ello, se propone lanzar una serie de preguntas que ayuden a los alumnos a transformar los valores en situaciones o gestos concretos que se puedan dibujar. Es decir, se pretende que los alumnos no perciban los valores como algo abstracto.

Orientaciones prácticas

Proponemos una serie de preguntas para ayudar a rescatar los aprendizajes de cada sesión para el mural:

SESIÓN 1

¿Cómo se os ocurre dibujar que somos diferentes? ¿Dibujamos niños y niñas con el mismo color de pelo? ¿Todos visten igual? ¿Qué cosa especial puede tener cada niño o niña que dibujemos?

SESIÓN 2

¿Qué cosas nos recuerdan a la amistad? ¿Un abrazo es una forma de hacerle saber a alguien que le queremos? ¿Y jugar con él? ¿Y reírnos? ¿Pensáis que alguien que se siente solo representa la amistad? ¿Cómo dibujamos la amistad?

SESIÓN 3

¿Cómo podemos dibujar una persona que está contenta consigo misma? Pensad en un niño o niña que se está mirando en el espejo y sonríe. ¿Tiene pensamientos bonitos sobre sí mismo? ¿Pensáis que alguien que ha conseguido algo que le costaba mucho está contento consigo mismo? ¿Y un niño o niña que intenta algo y no le sale, pero no se rinde? ¿Qué situaciones del cole o símbolos os recuerdan a estas cosas?

SESIÓN 4

¿Qué significa pedir ayuda? ¿Cómo podemos simbolizar que alguien no está solo? Por ejemplo, tocarle la mano o el hombro a alguien cuando está nervioso o triste, ¿pensáis que es una forma de decirle que le apoyamos?

SESIÓN 5

¿Cuál era la diferencia principal entre una broma y una burla? (en la broma todos ríen, en la burla no). ¿Cómo se puede dibujar esto?

5

CREACIÓN DEL MURAL

SESIÓN FINAL



“Poniendo en común lo que hemos aprendido”

Antes de la lectura

Durante la lectura

Después de la lectura ☒

Descripción

¿Deberíamos poner un título? ¿Qué título? ¿Dónde? ¿Pensáis que las personas que vean nuestro mural van a entender lo que queremos decir con nuestros dibujos? ¿Cuál es nuestro mensaje realmente? ¿Qué les queremos decir a nuestros compañeros del cole? (que deben de tratarse bien).



Otras preguntas
para la creación
del mural.



The background features large, soft-edged abstract shapes in light blue, teal, pink, and yellow. Scattered around the text are several hand-drawn style icons: a paper airplane with a dashed line showing its path in the top left, two stars (one teal, one pink) in the top right, two stars (one white, one pink) in the bottom left, and a pencil with a squiggly line in the bottom right.

¡GRACIAS!

