

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

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

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

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

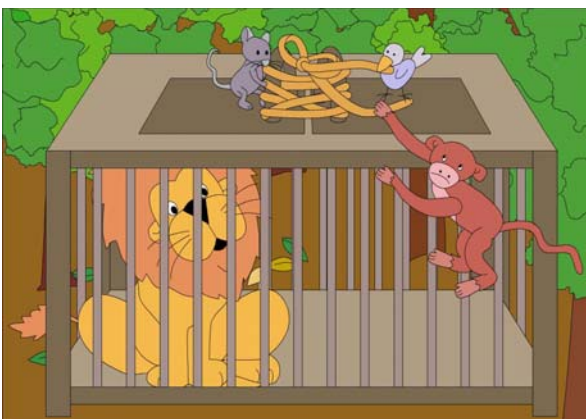
La amabilidad implica a su vez la equidad, el tratamiento por igual a niños y niñas, y la delicada cortesía de unos a otros, por lo que han de aprenderán ser corteses con todos los compañeros y compañeras y ayudarles en todo momento.

Una de las vías más importantes para que los niños aprendan a ser amables y corteses la constituye el juego de roles, en los que es posible modelar las más

diversas situaciones en la que esté implícito el ser amable y cortés. Sin embargo, nada sustituye al ejemplo del adulto para enseñar las normas de la amabilidad y cortesía, por ello han de ser modelos a imitar de estas cualidades.

Actividad No.1

"El león amable"



Resumen de la actividad:

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

Objetivos:

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

Procedimientos:

- Conversación
- Relato
- Acciones prácticas

Recursos materiales:

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

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte

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

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

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

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

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

2ª. Parte

“El león amable”

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

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

*Pobre león melenudo
tan grande y tan forzado
no atrapa a nadie
y se muere de hambre
por ser un león amable.*

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

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

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

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

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

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

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

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

Otro día, un mono se cayó en un foso que habían preparado los cazadores para atrapar animales, y cuando éste vió una sombra que pensó era uno de

sus amigos que venía a salvarlo, lo que apareció fue la enorme cabeza del león que lo miraba desde arriba.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

En eso un pájaro viene volando, y se posa encima de la jaula del león amable, y se pone a picotear las cuerdas, de pronto apareció un mono que con tremenda habilidad las afloja, y de inmediato un pequeño ratón que roe

que te roe, acabó por romperlas. Y la puerta de la jaula se abrió de par en par.

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

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

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

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

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

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

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

3ª. Parte

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

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

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

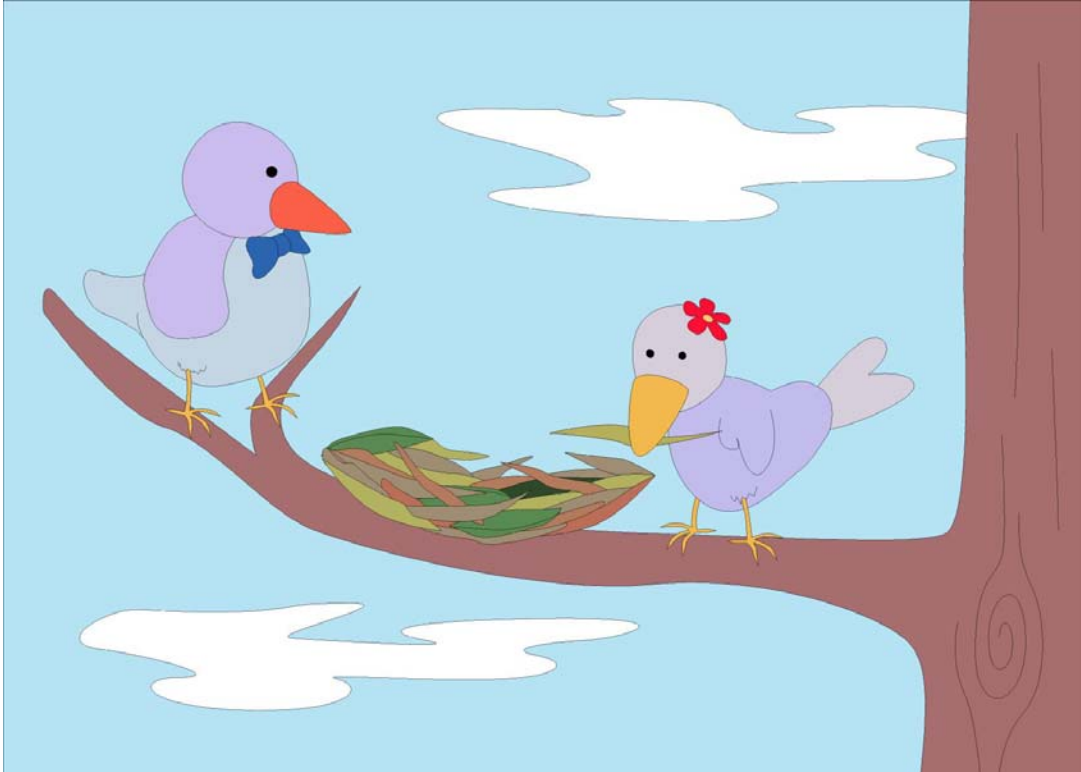
4ª Parte

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

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

Actividad No.2

“Vamos a ser amables”



Resumen de la actividad:

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

Objetivo:

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

Procedimientos:

- Juego
- Conversación

Recursos materiales:

Juegos de tarjetas en las que se destaquen escenas seleccionadas.

Desarrollo de la actividad:

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

1. Un león y una leona al lado de un árbol que da una poca sombra en la que solo podría caber un animal.
2. Un mono que va cargando un racimo enorme de plátanos, y otro mono que está con la manos vacías.
3. Una mamá pajarito construyendo un nido con ramitas, y cerca el papá pájaro que no hace nada.
4. Una mamá que viene del mercado cargada con muchas bolsas, y un niño cerca que juega con una pelota.
5. Un papá trabajando en un taller de carpintería haciendo una silla, un niño está cerca de donde se encuentran herramientas diversas.
6. Un ómnibus repleto de gentes, una señora anciana de pie, y un niño que está sentado mirando por la ventanilla.
7. Una maestra que reparte materiales en el aula, una mesa repleta de esos materiales, y dos niños que están cerca mirándola.

El educador podrá crear tantas situaciones como estime conveniente.

1ª Parte

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

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

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

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

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

2ª. Parte

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

Al concluir el juego didáctico se premiará a los ganadores, regalándoles una lámina o cualquier sencillo obsequio, y al resto del grupo se les felicitará por el esfuerzo realizado, de forma que todos se sientan estimulados, y se les exhortará a que sean amables en sus acciones.

3ª. Parte

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

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

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

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

Actividad No.3

“Un cuento con moraleja”



Resumen de la actividad:

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

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

Objetivos:

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

Procedimientos:

- Conversación
- Relato
- Análisis

Recursos materiales:

Láminas con escenas de la narración.

Desarrollo de la actividad:**1ª Parte**

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

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

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

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

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

2ª Parte

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

“El Pájaro carpintero”

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

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

– “¿Qué hacéis amigo carpintero?”

– “Estoy haciendo una casita, porque la mía se la llevó el viento y no tengo donde vivir.”

—“¿Y porqué no le pides ayuda a tus vecinos? Ellos te quieren y son muy gentiles contigo, estoy segura de que te ayudarán a hacerla más rápido”

—“Yo no quiero ayuda de nadie” respondió malhumorado el carpintero, “Me basto yo solo para hacerla”.

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

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

—“¿Quieres que te ayude?. Así acabarás más pronto.”

—“No, cardenal” respondió poco amable el carpintero, “Yo solo me basto”.

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

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

—“Buenos días, carpintero. ¿Quieres que te eche una manita para acabar tu casita?”

—“No señor” fue la seca respuesta del carpintero, “yo solo me basto”.

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

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

—“¿Quién se queja de ese modo tan lastimero?”

—“Soy yo” respondió el carpintero. ¡Ay! me duele todo el cuerpo. Por estar solito haciendo mi casita me he caído y no puedo moverme.”

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

Cuando el carpintero abrió los ojos y miró a su alrededor vio a todos sus amigos junto a él. En ese momento se dio cuenta de lo amables que estos

siempre habían sido con él, y a los que había tratado tan mal y poco gentil. Y se sintió tan mal, que se echó a llorar.

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

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

3ª Parte

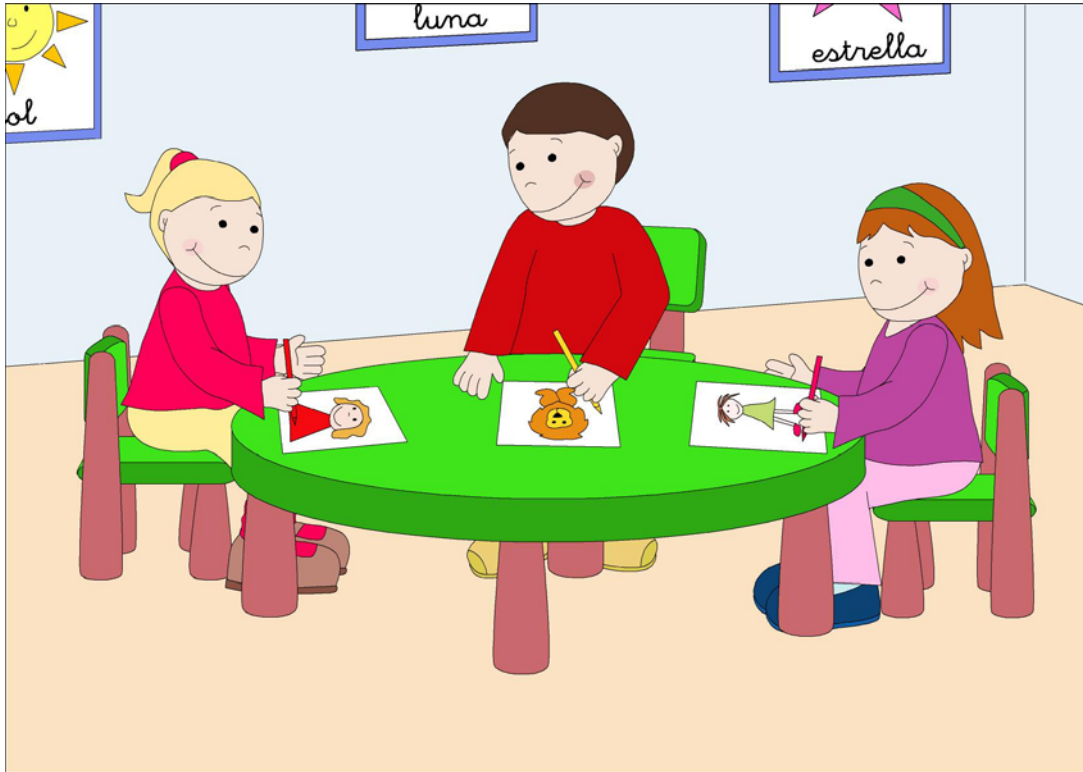
Consiste en el análisis del contenido del cuento, para extraer la moraleja presente en el mismo y reforzar las nociones sobre el ser amables. El educador permitirá que los niños expresen libremente su criterio, pero hará algunas preguntas para orientar la discusión:

- ¿Cuál es la moraleja del cuento?
- ¿Era correcto el comportamiento del pájaro carpintero?
- ¿Por qué no se debe ser hosco y poco amable cuando son gentiles con nosotros?
- ¿Era amable el carpintero al principio?
- ¿Qué le pasó que le hizo cambiar de opinión?
- ¿Creéis que el carpintero será amable a partir de ahora?
- ¿Podéis explicar porqué este cuento tiene una moraleja?

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

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

Actividad No.4 "Pintemos a la amabilidad"



Resumen de la actividad:

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

Objetivo:

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

Procedimientos:

- Conversación
- Acciones prácticas

Recursos materiales:

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

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

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

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

2ª. Parte

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

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

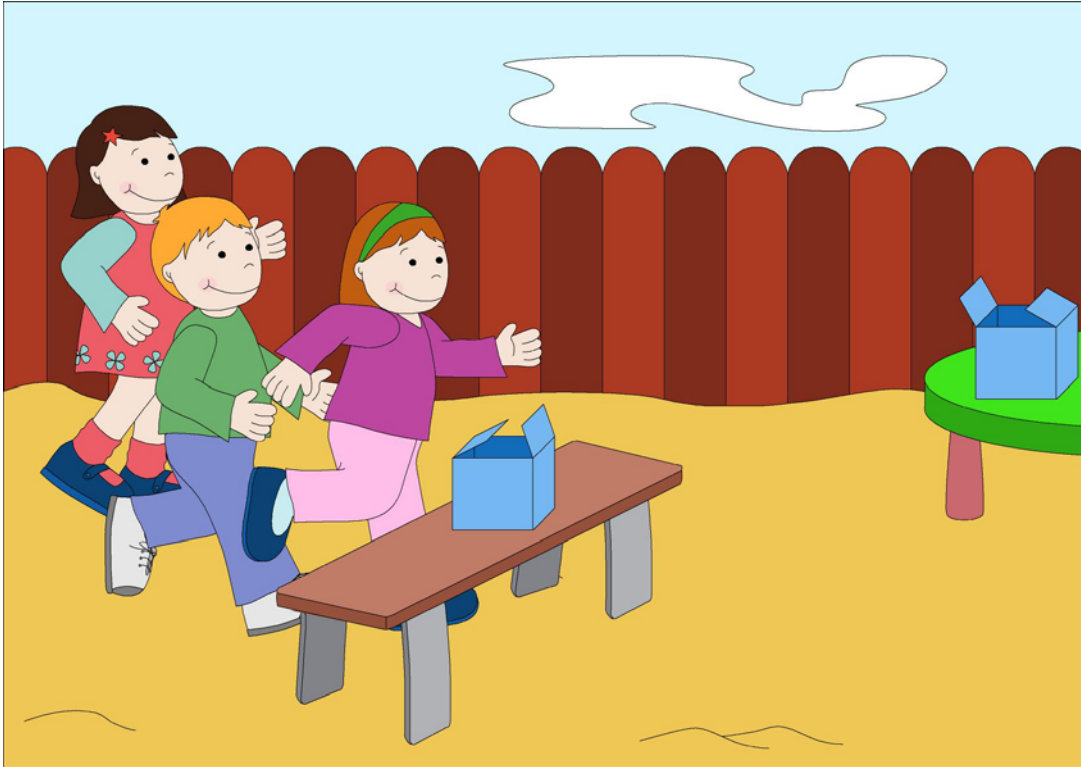
3ª. Parte

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

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

Actividad No.5

“¿Dónde están los amables?”



Resumen de la actividad:

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

Objetivo:

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

Procedimientos:

- Acciones prácticas
- Explicación
- Modelación

Recursos materiales:

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

Desarrollo de la actividad:**1ª Parte**

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

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

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

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

1.-Los niños se guiarán por el plano para recorrer el circuito, ya que solo así podrán encontrar las cajas con las tarjetas que indican las situaciones.

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

Una vez encontradas las tarjetas por el equipo, los niños explicarán guiándose por el dibujo cual sería la conducta amable a seguir en ese caso particular. Será

ganador el equipo que realice bien el recorrido y dé las mejores respuestas a las tarjetas.

Las tarjetas podrán ser, entre otras:

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

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

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

2ª Parte

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

3ª Parte

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

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

Actividad No. 6

Experiencia crítica para la evaluación del bloque

“Jugando somos amables”



Resumen de la actividad:

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

Objetivo:

- Desarrollar en los niños vivencias y emociones acerca de ser amables.
- Consolidar los comportamientos amables en acciones de la vida cotidiana.

- Hacerles comprender que la amabilidad es una cualidad presente en cualquier actividad humana.

Procedimientos:

- Juego
- Conversación

Recursos materiales:

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

Desarrollo de la actividad:

1ª Parte:

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

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

2ª. Parte

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

3ª. Parte

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

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

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

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

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