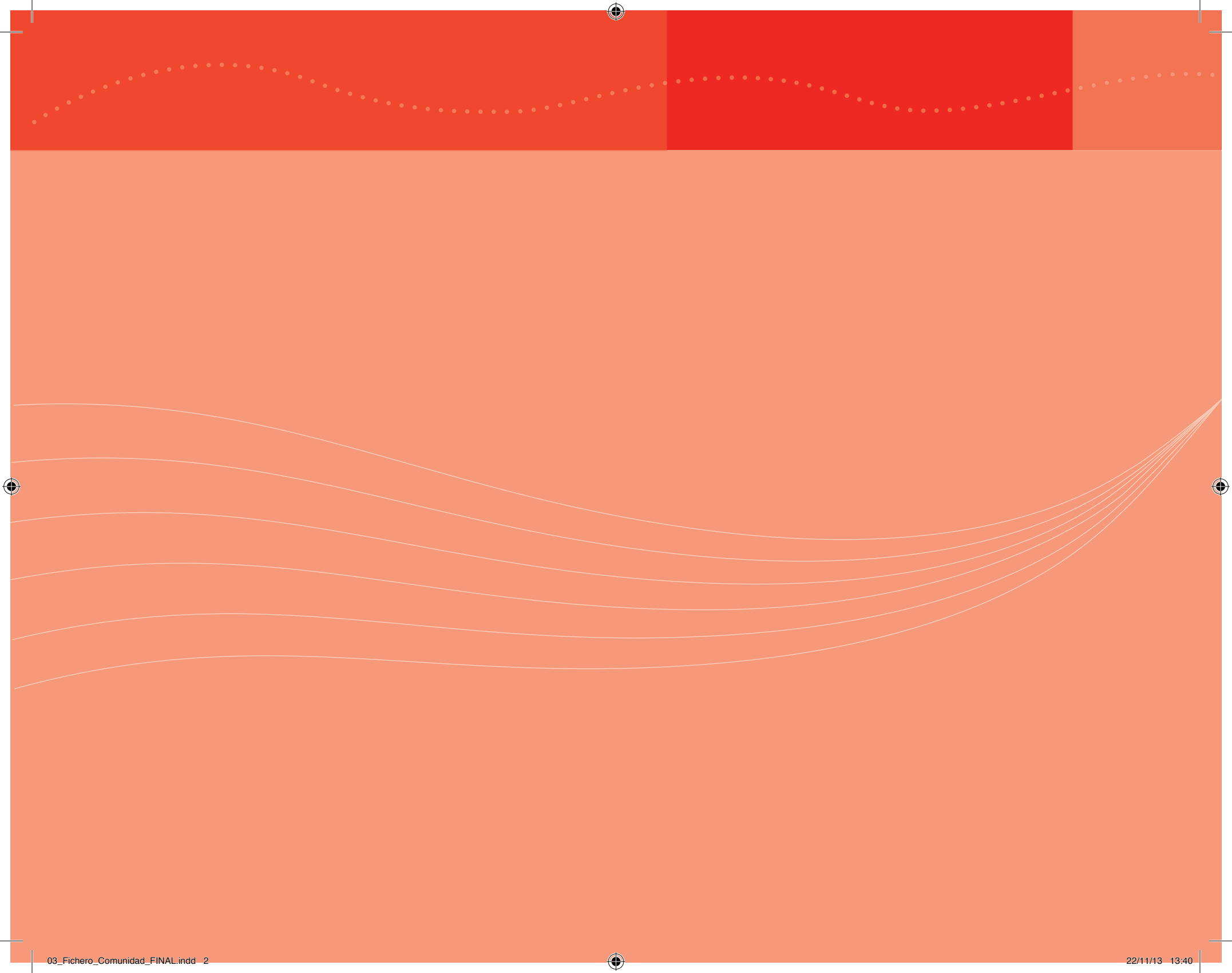


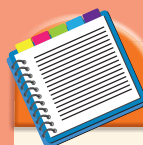


Subsecretaría de Educación Básica

Convivencia escolar







Descripción general

¿Qué haremos?

Detectaremos algunas costumbres que son patrimonio cultural, para protegerlas en un cofre simbólico y, en una ceremonia sencilla, comprometernos a cuidar de ellas.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

A reconocer algunos elementos que forman parte de los bienes culturales y, a través de ello, avanzar en el sentido de pertenencia a la comunidad y en la valoración de nuestro patrimonio cultural, así como fortalecer los lazos comunitarios y preservar nuestra cultura.



Materiales

¿Qué necesitamos?

Papelitos de 1/8 de hoja carta o tarjetas, lápices o plumas, lápices de colores o crayones, un recipiente de reciclaje con tapa (botella grande y limpia, o caja de cartón) y 1 m de estambre o listón (de preferencia, blanco).



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. Invita a los participantes a realizar un recorrido por la localidad. Previamente, traza la ruta que seguirán: ha de ser por la que se visite el mayor número de lugares de interés (las calles, monumentos, mercados, jardines, casa de cultura, presidencia municipal o delegación, iglesias y museos más representativos de la localidad). Investiga, si es el caso, qué hechos históricos acontecieron en la zona, qué monumentos son los más interesantes, qué atractivos ofrece a la comunidad, qué costumbres o creencias aún se conservan. Pláticale acerca de lo que tú conoces con el propósito de que valoren lo que existe a su alrededor como un gran patrimonio que debemos cuidar y aprovechar. Toma las previsiones necesarias para garantizar que el recorrido sea seguro y sin contratiempos.
2. Durante el recorrido, pídeles que observen con detenimiento los lugares más característicos de la región, que registren aquellos sitios que llamen su atención, que conversen con locatarios, adultos mayores, artesanos o profesionistas acerca de las creencias o costumbres de la comunidad.
3. De regreso en la escuela, organiza una lluvia de ideas para que expresen qué actividades artísticas y culturales, lugares de interés, leyendas, sucesos históricos, etc., propios de la región conocen o conocieron en el paseo, para “protegerlos” en un cofre. Coméntales que éstos se conocen como *bienes culturales*, y que existen otros elementos que no les son propios, que no se han heredado por generaciones ni enriquecen la identidad, como: la música comercial, la ropa moderna, las franquicias, y las marcas comerciales de tiendas, golosinas y refrescos; tales elementos no entran en el cofre.
4. Solicítale que escriban de forma individual en cada papelito o tarjeta un bien cultural con el que se hayan identificado los participantes, y que los ilustren con algún dibujo sencillo o símbolo que los represente.
5. Invítalos a que nombren un lugar muy especial (dentro de la escuela o, incluso, un espacio público de la localidad) para realizar la “Ceremonia de salvaguardia”. Pídeles que te acompañen al lugar elegido con sus “bienes” registrados. Lleva el recipiente y el estambre o listón.



El cofre del tesoro

FICHA 1

6. Ya en el lugar, motívalos a que expresen qué sienten acerca de los bienes culturales que poseen y cómo pueden ayudar a cuidarlos.
7. Los participantes colocarán ordenadamente sus papelitos en el recipiente, y formarán un círculo alrededor de ti, con los brazos levantados y ligeramente curvados, en un ademán de proteger el cofre.
8. Cierra el recipiente, sállalo con la cinta o estambre y levántalo con las dos manos a la altura de tu cabeza. Indícales a los participantes que repitan después de ti las siguientes frases: "Estos bienes culturales me pertenecen, así como yo pertenezco a esta comunidad. Me comprometo a conocerlos y ejercerlos, a salvaguardarlos y difundirlos toda mi vida."
9. Deposita el recipiente en el lugar especial. Al terminar, invítalos a gritar una porra o a aplaudir.
10. Si el cofre no puede ser conservado por mucho tiempo en el lugar donde lo están depositando, pregunta al grupo quién desea custodiarlo durante este periodo. Si hay más de uno, podrían compartir la custodia del cofre por lapsos iguales. Coméntales que, más importante que el cofre, es recordar la promesa que acaban de hacer, y que eso lo conservan todos. El cofre puedes entregarlo a quien el grupo designe para quedarse con él.



Actividades complementarias o variantes de la actividad

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Para enriquecer la actividad, trata de detectar entre los participantes y sus familias si hay personas que participen o sean parte activa de estos elementos y bienes culturales (músicos, danzantes, hablantes de lenguas, fabricantes de objetos de arte popular, abuelos contadores de leyendas, etc.). En caso afirmativo, convócalas para participar en otra sesión donde muestren su trabajo o arte y platiquen sobre ellos, con el fin de acercar más al grupo a los elementos y bienes culturales de su región.



Información general

¿Qué necesito saber?

La **cultura**¹ es una especie de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad. Las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son parte de la cultura.

Después de las familias, los individuos se agrupan con quienes comparten elementos y bienes culturales. En la medida en que los reconozcan y los ejerzan, podrá preservarse la unión de la comunidad y su identidad. Las ceremonias² y rituales, existentes o creados, fortalecen y reconstruyen los tejidos sociales y comunitarios, agrupando a los individuos bajo el cobijo de algo que los trasciende.

Las "formas de vida", el vestido, la comida, la vivienda, las creencias y las costumbres son parte del patrimonio cultural de las sociedades. Toda herencia está compuesta por bienes que pueden ser materiales (estatuas, edificios y objetos de valor histórico o artístico) o inmateriales³, los cuales no podemos tocar, pero se hallan presentes en nuestra vida cotidiana y pasan de una generación a otra, enriqueciéndose con el dinamismo de nuestra cultura.

Los elementos y bienes culturales se pueden agrupar en conceptos como: grupos étnicos, lenguas, calendario festivo (fiestas patronales, carnavales, desfiles locales), músicas, danzas y bailes locales, trabajos y oficios (pesca, agricultura, servicios), oralidad (cuentos, leyendas, dichos), artes populares (vestimenta, tejido, cerámica, pintura y otros), lugares de interés (histórico, turístico, geográfico, ecológico, arquitectónico) y bienes históricos (edificios, hechos, personajes, aportaciones cívicas).

Para conocer más al respecto puedes consultar en Internet:

<<http://www.promonegocios.net/mercadotecnia/cultura-concepto.html>>

<<http://deconceptos.com/ciencias-sociales/comunidad>>

<<http://www.scn.org/mpfc/whats.htm>>

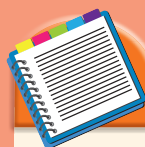
¹ Definición adaptada de: <<http://definicion.de/cultura/>>.

² Según la Real Academia Española de la Lengua, **ceremonia** es la acción o acto exterior arreglado, por ley, estatuto o costumbre, para dar culto a las cosas divinas, o reverencia y honor a las profanas. **Salvaguardia** es la defensa o protección de una cosa. En 2003, la UNESCO declaró la convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial.

³ Al respecto puedes consultar en Internet: <<http://www.unesco.org/uy/cultura/es/areas-de-trabajo/cultura/temas/patrimonio-cultural-inmaterial.html>>.

FICHA 2

El árbol de la vida



Descripción general

¿Qué haremos?

Jugaremos “Memorama”, y elaboraremos una red que muestre la relación existente entre las principales especies vegetales y animales de la región.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

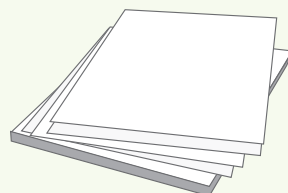
A valorar nuestro patrimonio natural al reconocer el papel de los seres vivos de nuestra región, su interrelación y su cuidado para mantener el equilibrio ecológico.



Materiales

¿Qué necesitamos?

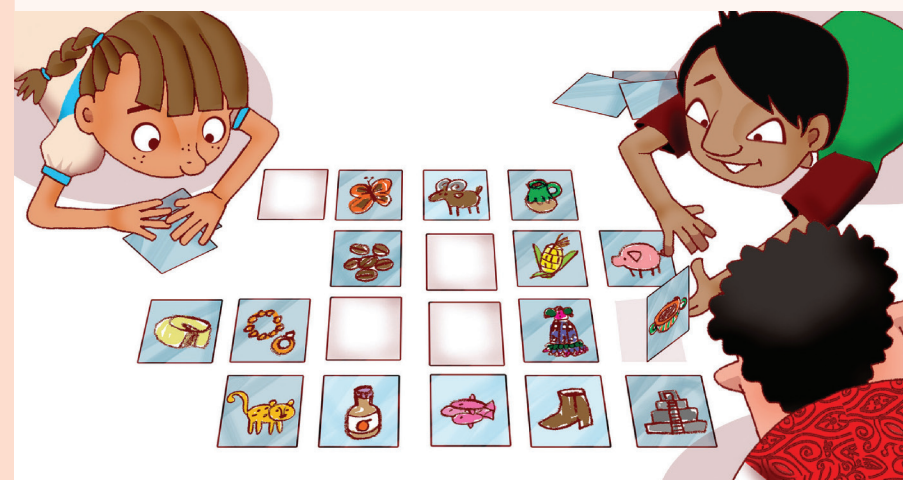
Pegamento blanco, hojas de papel tamaño carta o tarjetas, un mapa de la República Mexicana (del tamaño de una hoja para rotafolios, con división política), pliegos de papel bond o cartulina blanca, y gis de color o una madeja de estambre o cuerda.



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. El día anterior a la actividad, solicítales a los participantes que consigan estampas, fotos, ilustraciones o dibujos elaborados por ellos mismos de insectos, animales, vegetales, frutas, hortalizas o semillas de la región, y que los peguen en las hojas de papel o tarjetas (de 10×14 cm, aproximadamente). Asimismo, que busquen información acerca del papel de estas especies en su medio.
2. El día de la actividad, antes de iniciar, coloca suficientes pliegos de papel bond en alguna de las paredes para formar un periódico mural y en el centro coloca el mapa que dibujaste. Pídeles que localicen en él la población donde se encuentran, y la señalen con su nombre y una flecha grande de color.
3. Forma equipos de 6 a 8 participantes. Indícales que cada equipo deberá colocar sus muestras en la mesa y compartir la información que obtuvieron de los especímenes (nombre, qué come o qué produce, qué aporta a los humanos, entre otros datos). Después, voltearán las tarjetas, las revolverán y las acomodarán para jugar “Memorama”.

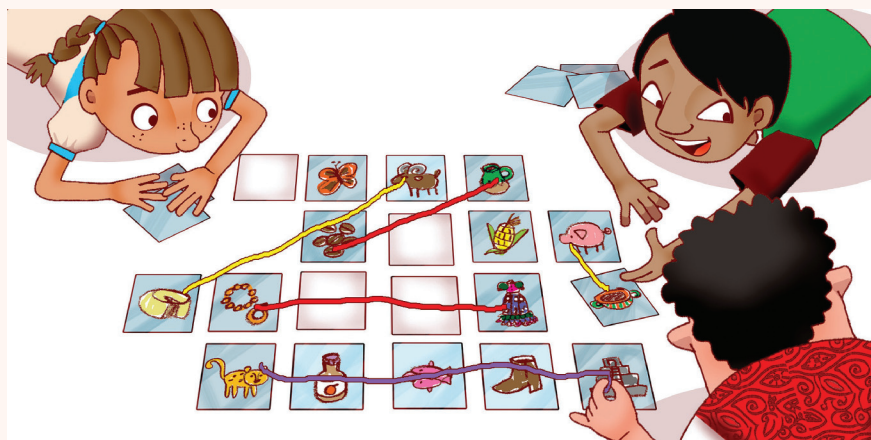




El árbol de la vida

FICHA 2

- De acuerdo con la información que compartieron, por equipo deberán voltear dos tarjetas y describir en voz alta qué relación existe entre esas especies, (por ejemplo, si alguno sirve de alimento del otro o le proporciona alojamiento o puede ser abono, etc.). En caso de que los demás participantes estén de acuerdo con su argumentación, las tomará y las colocará en el piso, a un lado del equipo; de lo contrario, las dejará volteadas hacia abajo en los lugares de donde las tomó. Los siguientes participantes procederán de la misma manera y, si el resto del equipo acepta los argumentos, irán colocando en el piso los pares de tarjetas de las especies que se relacionan entre sí.
- Adviérteles que el juego no termina cuando ya no hay más tarjetas: aún falta que cada equipo relacione las especies de *todas* las tarjetas colocadas en el piso. Para hacerlo, deberán indicar la relación con gis, trozos de estambre o cuerda, como si fueran líneas trazadas entre una tarjeta y otra.
- Solicítale a los equipos que cambien de lugar con otro equipo, para que analicen y comenten la manera en que el equipo anterior acomodó las tarjetas y las relaciones que establecieron entre las especies. En plenaria, pide a cada equipo que comente sus observaciones y sus dudas acerca de las relaciones descubiertas. Al concluir, solicita al equipo que hizo esa relación entre organismos que confirme las apreciaciones hechas a su trabajo o que dé respuesta a las dudas que pudieran surgir.
- Ahora pídeles que peguen todas las tarjetas en el espacio destinado al periódico mural y alrededor del mapa, siempre procurando que los organismos que se relacionan queden cercanos entre sí, conectados mediante líneas de gis.
- Como última actividad, reflexiona con el grupo acerca de la importancia que cada uno de los organismos tiene para los otros, el impacto que tiene en el equilibrio ecológico de su región y la forma de mantener dicho equilibrio.



Subsecretaría de Educación Básica

Información general

¿Qué necesito saber?

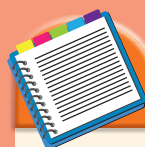
La ecología es el estudio de la relación entre los organismos y su medio físico y biológico. El medio biológico está formado por los organismos vivos, principalmente plantas y animales. Es necesario analizar las relaciones de los diversos componentes naturales de la Tierra y la distribución de los recursos naturales, para valorar su importancia, promover el interés por su conservación, reconocer las condiciones naturales del medio local y participar en el uso sustentable de los recursos naturales. Si deseas conocer más al respecto, consulta en Internet:

<<http://www.izt.uam.mx/cosmosecm/ECOLOGIA.html>>

Actividades complementarias o variantes de la actividad

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Puedes dar inicio a la actividad con el juego "Cazadores vs. Microbios". Forma cuatro equipos (lobos, conejos, zanahorias y microbios, u otra cadena alimentaria de la región). Se trata de que todos los depredadores atrapen tantas presas como sea posible, cuidando de no ser atrapados (los lobos a los conejos; éstos a las zanahorias; éstas a los microbios, y éstos a los lobos). Sentados en un mismo círculo y mezclados, todos correrán tras sus presas cuando tú grites: "¡Cazadores!". Al ser atrapados se quedarán inmóviles hasta que un cazador de su misma especie atrape una presa (por cada presa atrapada salvarán a un cazador de su misma especie), así hasta que alguien gane. Al final, puedes preguntarles: "¿Qué pasa cuando una de las especies desaparece?" Como cierre, pueden hacer un periódico mural con ilustraciones de organismos que consigan o dibujen y trazando una línea para unir los que se relacionan entre sí.



Descripción general

¿Qué haremos?

Escenificaremos la elaboración y consumo de tres platillos tradicionales de la región, e identificaremos sus ingredientes y la forma de prepararlos.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

A reconocer la alimentación como parte del patrimonio cultural, al “preparar” algunos de los platillos tradicionales.



Materiales

¿Qué necesitamos?

Pizarrón o rotafolios, papel periódico o de reciclaje, fragmentos vegetales (como raíces, ramas, hojas y semillas), tres recipientes grandes (cajas, cubetas o botes de basura limpios), tres palos de unos 50 cm o cucharones de cocina y cámara fotográfica (opcional).



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. Antes de la sesión, investiga cómo y cuándo se construyó el mercado más cercano a la escuela, así como alguna anécdota o historia relacionada con él. Ponte de acuerdo con algún vendedor de frutas o verduras para que pueda recibirte junto con tu grupo por un rato, pero sin desatender su negocio (es recomendable que sea una persona que venda productos o ingredientes básicos para la comida mexicana). Además de preparar la salida, aprovecha para conocer el vecindario o el barrio, y para trabajar las señales de tránsito y normas de seguridad vial que utilizarás en el recorrido de la escuela al mercado.
2. Invita a los participantes a hacer un recorrido por el mercado más cercano a la escuela. Toma las previsiones necesarias para garantizar que el recorrido sea seguro y sin contratiempos.
3. Menciona a los participantes que el propósito de la visita es observar lo que acontece en el mercado: la cercanía de los comerciantes con la gente, los productos que se ofrecen y sus precios, la posibilidad de acceder a verduras y frutas frescas y de temporada, los contrastes de colores y olores, etc. Pídeles que se fijen en aquellos productos o ingredientes que son típicos de la comida mexicana y que traten de identificar en qué platillos los encuentran.
4. Durante el recorrido, ve platicándoles sobre lo que investigaste acerca del mercado. Dedicar un tiempo para que los participantes entrevisten al comerciante que te cedió su tiempo.
5. De vuelta a la escuela, solicítalos a los participantes que, en una lluvia de ideas, mencionen los platillos que acostumbran comer en la región, en la localidad o en los hogares. Anótalos en el pizarrón o en un rotafolios.
6. Entre todos, elijan tres platillos (o más, de acuerdo con el número de equipos de 5 o 6 personas que puedan formarse en el grupo) que la mayoría de los participantes reconozcan como tradicionales. Invítalos a recordar y mencionar, de estos platillos, los ingredientes principales que vieron en el mercado. Regístralos en el pizarrón; subraya los que provengan de la región. Además, anota si se acompañan con tortillas, tostadas o pan.
7. Organiza a los participantes en equipos de 5 o 6 personas. Pídeles que elijan el platillo que van a preparar y que *simbolicen* los ingredientes formándolos con el papel periódico-





¡Qué sabrosa identidad!

FICHA 3

dico o los fragmentos de vegetales. Recuérdales que deben colocar los alimentos en “cazuelas”, “platos” y otros recipientes, que pueden estar hechos con hojas de papel periódico u hojas grandes de plantas. La idea es contar con todo lo necesario para preparar los “suculentos” platillos regionales.

8. Invítalos a escenificar la preparación de los platillos, la forma en que la gente participa al hacer el molito, a limpiar las carnes y a preparar las especias, todo de la forma más detallada posible. Por supuesto, sin descuidar la elaboración de las tortillas o el pan. Se “cocinará” en los recipientes grandes, y las porciones se servirán en los “platos”. Es muy importante que hombres y mujeres participen por igual, y que vayan describiendo las sensaciones, olores y sabores que recuerdan.
9. Al concluir cada platillo, se compartirá con los equipos y se explicará brevemente qué es y de qué está hecho. Es un buen momento para que los demás participantes comenten qué otros ingredientes y formas de preparar ese platillo persisten en sus familias.
10. Y claro, al final todos “comen”. Invítalos a simular su consumo: se pasan las tortillas, saborean los tamales, etc. Estimula el juego haciendo comentarios en voz alta, como: “Está riquísimo, aunque pica mucho.” “Así lo guisaba mi abuelita.” ¡Uy! En mi pueblo no hay boda sin este platillo.” Luego, pregúntales: “¿Estos son platillos que se han comido en su región por muchos años? ¿Los consideran parte de la forma de ser de ustedes y su región?”
11. Describe brevemente por qué estos alimentos forman parte de su patrimonio cultural.



Actividades complementarias

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

En las escuelas donde exista una mayor participación familiar y comunitaria, pueden realizar la actividad con platillos reales, aportados por las familias. Aun cuando esto sea posible, se recomienda realizar todos los puntos anteriores con los participantes del grupo, ya que con ello se estimula la valoración del proceso de elaboración.

Información general

¿Qué necesito saber?

Entre los méritos de la cocina tradicional mexicana destacan su antigüedad, su continuidad histórica, así como la originalidad de sus productos, técnicas y procedimientos. Y es que, en efecto, en su raíz más ancestral, los platillos que hoy se siguen comiendo en México no difieren en lo esencial de los que se comían en el pasado remoto, debido a que su base, constituida por el maíz, el frijol y el chile, sigue teniendo total vigencia, conformando entre sí un sistema alimentario. La cocina tradicional mexicana es posible gracias a la participación colectiva de la comunidad, desde la siembra y la cosecha hasta la preparación y el consumo. La base del sistema se integra por sus ingredientes, sus métodos de cultivo, los procesos de preparación de los alimentos, así como el empleo de diversos utensilios que le son únicos y distintivos.

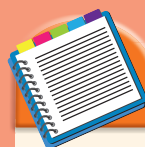
Otro factor que le confiere carácter único a la cocina mexicana es que ésta nunca se ha dissociado del contexto cultural en que florece, y continúa tenazmente ligada tanto al modo de ver el mundo como a las costumbres, ceremonias y ritos que acompañan al individuo y a la comunidad desde el nacimiento hasta la muerte. Su inscripción en la Lista Representativa de la UNESCO renueva y amplía el prestigio y el reconocimiento mundiales a nuestra cocina como una de las principales gastronomías del mundo.

Para conocer más al respecto puedes consultar en Internet:

<http://www.sic.gob.mx/ficha.php?table=otra_declaratoria&table_id=20>

<<http://www.inah.gob.mx/index.php/boletines/9-declaratorias/4704-tradiciones-y-cocina-mexicanas-son-declaradas-por-la-unesco>>

FICHA 4 Las entrevistas de la semana



Descripción general

¿Qué haremos?

Analizaremos a diferentes personajes comunitarios, escucharemos sus puntos de vista y reconoceremos su relevancia en la comunidad.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

A respetar y apreciar la diversidad de opiniones, así como a manejar y resolver conflictos.



Materiales

¿Qué necesitamos?

Un tubo de papel o cualquier otro objeto largo que simule un micrófono (uno por equipo), papel periódico, anteojos, gorras y chamarras o cualquier prenda que pueda servir para caracterizar a los personajes.



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. Divide al grupo en equipos de máximo seis personas, y nombra un moderador en cada equipo.
2. Pídele a cada equipo que seleccione a un personaje de la comunidad, real o ficticio (tendero, músico, borracho, bombero, policía, barrendero, ladrón, de cualquier oficio o rol reconocido por las personas, sin cuestionar su "bondad" o "maldad"). Con ayuda de los moderadores, propicia que al menos un equipo elija a un personaje "malo" en el grupo.
3. Posteriormente, pídele a cada equipo que nombren a un "actor" y a un "periodista"; los demás serán los "telefonistas" de un estudio de televisión. Todos deberán prepararse para un programa de entrevistas, confeccionar sus prendas y caracterizarse de acuerdo con el personaje que le toca a cada uno.
4. Explícales que simularán una entrevista de televisión a los personajes de la comunidad seleccionados, y que en ella tratarán de defender y exaltar su valía para la comunidad. (Con ese fin tendrán que conversar acerca de las características del personaje que eligieron y ponerse de acuerdo en los equipos.)
5. Reúne de nuevo al grupo para que organicen una lista con las preguntas apropiadas; por ejemplo: ¿qué hace?, ¿cómo lo hace?, ¿qué trabajos o apoyos brinda a sus vecinos?, ¿cómo le ayudan a usted?, ¿qué otras cosas hace en favor de la comunidad?, ¿de qué forma participa en las fiestas de la comunidad?, ¿qué actos heroicos le reconoce la comunidad?, ¿qué va hacer para ser mejor?, y las que a ustedes se les ocurran; también háganle sugerencias al actor para que represente lo mejor posible al personaje que van a enaltecer.
6. Dispón el salón como si fuese un estudio de televisión, organizado con bancas, mesas o sillas (del salón de clases) simulando sus paneles, cámaras, monitores; con niños sentados alrededor del "estudio" (invitados), del entrevistador y del entrevistado. Asigna turnos de 5 a 10 minutos a cada equipo para realizar su entrevista, e indícales que, en cada turno, el actor del equipo será interrogado por su periodista usando "micrófonos". Comenta que los "telefonistas" también pueden hacer preguntas; para



Las entrevistas de la semana FICHA 4

ello levantarán la mano y, cuando el periodista les dé la palabra, empezarán su pregunta con la frase: "Nos acaba de llegar una llamada de... (lugar). Preguntan si... (aquí va la pregunta)."

7. Al terminar los turnos, plantéale al grupo las siguientes preguntas: "¿Cómo sería la comunidad sin estos personajes? ¿Existen otras formas de satisfacer las necesidades sin ellos? ¿Cómo se relacionan los personajes con los otros miembros de la comunidad?"
8. Procura que los "invitados" rescaten la valía de cada personaje y una conclusión acerca de su relevancia en la comunidad, cualquiera que sea su papel en ella. Es importante concluir y reconocer junto con los participantes que todas las personas tienen cabida en la comunidad, aunque ésta debe regular las acciones que afecten al bien común.



Actividades complementarias

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Inviten a algún personaje real de la comunidad y realicen una entrevista al alimón con los personajes que interpreten los participantes, con el propósito de que identifiquen los argumentos reales y los ficticios. Para abordar la diversidad entre culturas, pueden elegir personajes de culturas diferentes, conocidos por los participantes, aunque sea como estereotipos; por ejemplo: el turista europeo, el chino del restaurante, el español de la panadería, el citadino y el campesino.



Información general

¿Qué necesito saber?

Los grupos humanos están formados por personas con diferentes actividades, puntos de vista y motivaciones. Dentro de una misma comunidad existe esta diversidad.

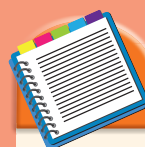
La diversidad cultural no es causa de conflictos; todo lo contrario: es un factor para enriquecer y fortalecer las identidades culturales de las regiones, sin menosprecio de las otras, y un motor para el crecimiento y desarrollo en todos los ámbitos de la sociedad. Son los intentos por suprimir la diversidad lo que genera los problemas, cuando se exalta "lo propio" como lo único bueno, lo verdadero, y se mira a los otros como la causa de nuestros problemas, y se busca "la solución" en su aplastamiento. Los enfrentamientos no surgen porque existan particularismos, no son debidos a la diversidad, sino a su rechazo.⁴

Para conocer más al respecto, consulta en Internet:

<<http://www.oei.es/decada/accion.php?accion=12>>

<http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=34321&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>

⁴ Adaptado de Vilches, A. et al. (2011). «Diversidad cultural» [artículo en línea]. OEI. ISBN 978-84-7666-213-7. [Fecha de consulta: 15/06/11]. <<http://www.oei.es/decada/accion.php?accion=12>>.



Descripción general

¿Qué haremos?

Con una cuerda, iremos enredando a los personajes de la comunidad. Ya enredados, moveremos a los personajes de uno en uno, para constatar cómo ese movimiento nos afecta a todos. Terminaremos con el cuento “Alquimius Sofis”, donde se ejemplifica cómo algunas personas inciden en mayor grado en el tejido social.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

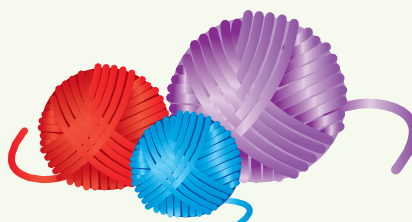
Que el tejido social se forma con las relaciones entre las personas, y que las acciones de uno afectan a los otros.



Materiales

¿Qué necesitamos?

Un espacio abierto, como el patio de la escuela, y una madeja grande de estambre grueso, piola o cuerda (al menos 50 m).



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. Pídele a cada participante que represente un personaje de la comunidad con algún oficio o profesión (tendero, músico, bombero, policía, maestro, barrendero, estudiante, contador, doctor, enfermera, etc.). Todos se colocarán al azar en el patio, a no menos de 60 cm de separación uno de otro. Cada quien deberá tener presente al personaje que representa.
2. Pon la madeja de estambre en las manos de uno de los personajes. Indícale que sujete la punta del estambre y que grite: “¡Yo soy el... (*nombre de su personaje*), y me relaciono con... (*y dirá el nombre de otro de los personajes y la manera en que se relaciona con él*)!” Por ejemplo: “¡Yo soy el panadero, y me relaciono con el molinero porque le compro harina!” Al decir esto, le enviará la madeja al otro, sin soltar la punta.

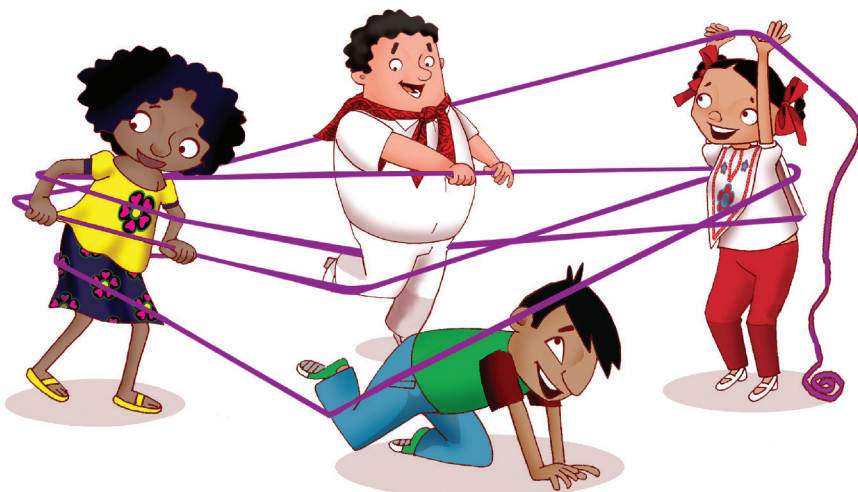




Todos enredados

FICHA 5

3. Pídele ahora a quien recibió la madeja, que grite su parlamento, que sujete el estambre en un tramo y que, sin soltarlo, mande la madeja al personaje con el que se relaciona, sin moverse de su lugar. Así se irá tejiendo una red, hasta que se termine la madeja, o todos los participantes tengan un segmento de estambre.
4. Cuando ya estén "en-Red-ados", señala al azar a algún participante, y pídele que se desplace a su gusto por el área. Nadie debe soltar su fragmento de estambre, para lo cual deberán desplazarse junto con el que originó el movimiento.
5. Repite el señalamiento y el desplazamiento con otros participantes, hasta que todos noten que, cuando se mueve uno, mueve a todos los demás. Pueden intentar también desplazarse todos juntos hacia otra área, como una telaraña gigante.
6. Pregúntales a los participantes: "¿Qué sucede cuando alguno se mueve? ¿Qué pasaría si alguien cruza sin cuidado entre los demás participantes? ¿Qué se hace en estos casos?" Coméntales que así funcionan las relaciones en la comunidad, donde las acciones de un miembro afectan a otros.
7. Lee en voz alta el cuento "Alquimus Sofis" (véase el anexo 1). Al terminar, comenten entre todos cuál es el papel de los personajes que Alquimus Sofis designó para ser parte del Consejo y cuál es la utilidad de éste.



Información general

¿Qué necesito saber?

Cada uno de los integrantes de una comunidad establece una relación con los otros, y reconoce que la participación de todos es importante para la acción y para la toma de decisiones. En las relaciones de esta red no debe haber ni dependencia ni autosuficiencia excluyente, sino una franca interdependencia entre todos sus actores, aunque algunos tomen parte más activa en los planteamientos y decisiones. Para conocer más al respecto, consulta en Internet:

<<http://www.scn.org/mpfc/whats.htm>>

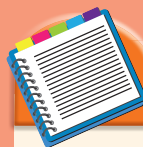


Actividades complementarias o variantes de la actividad

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Podrían actuar el cuento "Alquimus Sofis", con la preparación pertinente.





Descripción general

¿Qué haremos?

A través de un juego, destacaremos los gustos de cada uno de los participantes, y reflexionaremos en torno a las diferencias que implican para la convivencia.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

A mejorar la convivencia a través de la comprensión y la tolerancia hacia las diferentes opiniones.



Materiales

¿Qué necesitamos?

Pizarrón, rotafolios o pliego de papel manila, cuadernos u hojas de papel tamaño carta y lápices o plumas.



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. Pídeles a los participantes que se sienten en círculo, excepto uno de ellos, que quedará al centro del grupo.
2. Explícales que el compañero que quedó de pie le preguntará a cualquiera de los participantes del círculo: “¿Te agradan los compañeros que tienes junto a ti?” Si contesta afirmativamente, preguntará: “¿Por qué?” El interrogado responderá: “Porque me gusta . . . (y dirá algo relacionado con la vestimenta de sus compañeros o compañeras: *su falda tableada, sus tenis blancos, sus zapatos con tacón, su playera rayada, su peinado chino, sus ojos color café, etc.*)”; quienes cumplan la condición mencionada se levantarán rápidamente y cambiarán de lugar. El que está de pie aprovechará la ocasión para ocupar alguno de esos lugares.
3. Quien haya quedado de pie reiniciará el juego con la pregunta original. En caso de que alguno de los interrogados conteste que no, todos cambiarán de lugar. La actividad se puede realizar por espacio de 5 a 10 minutos, dependiendo del número de participantes.
4. Al concluir, pregúntales a los participantes: “¿Cuál de los atuendos o aspectos fue el que más gustó en el grupo?” Pídeles que te expliquen por qué. Aquí es oportuno mencionarles que los gustos son algo muy propio de cada persona, y que el aspecto o la forma de pensar no deben ser causa de discriminación o exclusión.
5. Ahora solicítale a cada uno de los participantes que, en un cuarto de hoja de papel, anoten una cosa que les guste sobre cada uno de los siguientes temas: “Los lugares de mi localidad”, “Las comidas de mi región”, “Mis amigos” y “Mi escuela”.
6. Pídeles que, cuando concluyan, pongan una marca especial y visible en el reverso del papel (un asterisco de color, una flor, un





Diferencias que construyen FICHA 6

personaje, etc.). Solicítales que lo pasen a la derecha y que lean el contenido de la hoja que ahora tienen. Deberán pasar el papel que han leído y leerán el que reciben. Seguirán así hasta que les indiques que se detengan. Cuida que los escritos no lleguen a las manos de sus propietarios.

7. Invítalos a jugar nuevamente el juego con que empezó la sesión (preguntar: “¿Te agradan los compañeros que tienes junto a ti?”), pero explica que ahora mencionarán los gustos registrados en el papel que tienen en sus manos. Quien quede sin lugar los leerá, y explicará, como si fuesen suyos, por qué le gusta cada una de las cosas que están anotadas.
8. Al dar por terminado el juego, invita a algunos voluntarios a que comenten lo siguiente: ¿Cómo se sabe cuál es el mejor de los gustos mencionados? ¿Es obligatorio que todos compartan los mismos gustos? La diferencia de opiniones, ¿es motivo de conflicto? ¿Por qué?



Actividades complementarias

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Los temas sobre los que expresarán los gustos pueden variar de acuerdo con la edad de los participantes. Por ejemplo, a los niños pequeños se les puede preguntar acerca de juguetes, programas de televisión o frutas, y pedirles que los dibujen en tarjetas. Para los más grandes, otros temas pueden ser deportes, aficiones, libros, etcétera.

Información general

¿Qué necesito saber?

La *educación para la tolerancia* ha de considerarse un imperativo urgente para fomentar estrategias de aprendizaje que aborden el conocimiento de las diferencias y el respeto a las mismas. La tolerancia no implica la renuncia a las convicciones propias o la aceptación de la injusticia; consiste en reconocer que todos somos libres de tener nuestras propias ideas, creencias o prácticas, y que tenemos derecho a vivir en paz y a ser como somos, sin ser violentados por ello ni a violentar este derecho en otros.

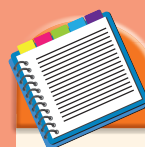
De acuerdo con la UNESCO, la tolerancia es el respeto, la aceptación y el aprecio a la diversidad de las culturas, de nuestras formas de expresión y medios de ser humanos. La tolerancia es una actitud activa de reconocimiento de los derechos humanos universales y las libertades fundamentales de los demás. Consiste en la armonía en la diferencia; es la virtud que hace posible la paz.⁵ Para conocer más al respecto, consulta en Internet:

<<http://www.menudospeques.net/recursos-infantiles/actividades-y-manualidades/dia-de-la-paz/declaracion-de-principios-sobre-la-tolerancia>>
<<http://www.menudospeques.net/recursos-infantiles/actividades-y-manualidades/dia-de-la-paz/actividades-para-el-dia-de-la-paz>>

⁵ Adaptado de Ibarra, Esteban, “Convivencia democrática y tolerancia”, en *Movimiento contra la intolerancia*, Cuadernos de análisis núm. 21, <http://www.conectajoven.net/valores/Interculturalidad/interculturalidad_materiales/Educar%20para%20la%20tolerancia%20.%20CUADERNO%202021.pdf>.



FICHA 7 Todo para todos, y uno por uno



Descripción general

¿Qué haremos?

Participaremos en un juego de colaboración y coordinación en el que los miembros de los equipos dependen unos de otros para llegar a un resultado colectivo.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

Que en las colectividades es necesario el apoyo mutuo.



Materiales

¿Qué necesitamos?

Un espacio suficiente para que los participantes se sienten en el suelo en dos filas, un “premio” (cualquier objeto no muy pequeño, que se pueda sujetar fácilmente y que no se maltrate, como una botella de agua, una mochila vacía, una gorra o sombrero) y una moneda grande (puede ser de 10 pesos).



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. Organiza al grupo en dos equipos; en ambos debe haber hombres y mujeres, de todas las edades.
2. Pídeles a los participantes que, por equipos, se sienten en el suelo, hombro con hombro, formando una fila. Los equipos deben quedar dándose la espalda, a 2 m de distancia.
3. Indícales que los miembros de cada equipo deben tomarse de las manos, permanecer en silencio y cerrar los ojos.
4. Pídele a los participantes de ambos equipos, que están al principio de cada fila, que mantengan los ojos abiertos.





Todo para todos, y uno por uno FICHA 7

5. Dales las siguientes instrucciones: "Colocaré el premio al final de las filas (y señalas ese extremo). Lanzaré un volado, y sólo los participantes del principio de la fila podrán ver lo que caiga. Si cae águila, no ocurrirá nada. Si cae sol, los participantes que se encuentran al principio de las filas apretarán la mano del compañero que tienen a su lado; éste, a su vez, apretará la del que sigue y así, hasta llegar al último, que al sentir el apretón se pondrá de pie, recogerá el premio y se moverá con él al principio de su fila, para que ésta se vaya recorriendo. Si en un equipo alguno de los participantes abre los ojos o dice alguna palabra, el compañero que está al principio se moverá al final, lo que recorrerá la fila en sentido inverso. También lo harán si el primero de la fila da un apretón de mano en falso al caer águila en algún volado.
6. Vuelve a colocar el premio al final de las filas, a la misma distancia de ambas.
7. Como en la primera ocasión, lanza el volado; vigila que sólo los participantes del principio de las filas tengan los ojos abiertos y que sus compañeros estén callados y con los ojos cerrados.
8. Repite los pasos 6 y 7 hasta que uno de los equipos, recorriéndose, regrese primero a la posición inicial. Este equipo será el ganador.
9. Para concluir, reflexiona con los participantes acerca de las ventajas del trabajo en equipo y del papel de cada integrante para alcanzar el premio.



Información general

¿Qué necesito saber?

Los buenos equipos de trabajo se caracterizan por el respeto, la solidaridad, el sentido de pertenencia, la colaboración, la responsabilidad compartida y por una excelente comunicación entre todos sus miembros. El trabajo solidario y en equipo se fomenta desde la niñez: en la familia, en el aula con el maestro y en los patios escolares. Para conocer más al respecto te invitamos a que consultes en Internet:

<<http://www.monografias.com/trabajos14/trabajo-equipo/trabajo-equipo.shtml>>

<<http://es.scribd.com/doc/25513254/Aprendizaje-Cooperativo-Para-ELE-Daniel-Cassany>>

<http://www.upm.es/innovacion/cd/02_formacion/talleres/nuevas_met_eva/rajadell_articulo.pdf>



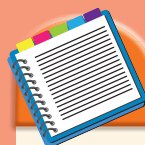
Actividades complementarias o variantes de la actividad

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Si estás trabajando con poco más de 20 participantes, puedes organizar tres o cuatro equipos. El apretón de manos puede ser sustituido por gestos, siempre que sean discretos y el otro equipo no pueda darse cuenta del avance de la señal. En vez de un volado, puedes lanzar un dado, y determinar qué número es el que disparará la acción.

FICHA 8

¡Si no ayudas, no estorbes!



Descripción general

¿Qué haremos?

Con el apoyo de dos antagonistas que tomarán posiciones contradictorias, provocaremos una confusión entre los participantes para llevarlos a tomar distintas posturas y, finalmente, alcanzar un consenso. La intención es explorar diversas formas de organización para atender asuntos de interés colectivo: imposición, petición y consenso.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

Cuándo usar la imposición, la petición o el consenso como recursos para la toma de acciones o resolución de problemas.



Materiales

¿Qué necesitamos?

Varias áreas de trabajo (por ejemplo, patio, salones, canchas, jardín, etc.) y pelotas pequeñas de hule (una por cada participante).



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. Antes de iniciar la actividad, detecta a dos participantes del grupo que ejerzan un liderazgo natural, para que funcionen como tus auxiliares. Asigna a uno el papel de "tirano", y al otro el de "amable".
2. También selecciona tres áreas diferentes de la escuela para realizar las actividades (de preferencia, distantes entre sí). Para diferenciar cada una de las áreas las llamaremos **A**, **B** y **C**. Los participantes deben encontrarse contigo en el área **A**. Las pelotas deben estar en el área **B**.
3. Coméntales que jugarán "Prisioneros de la pelota" y que cuando vuelvas les explicarás en qué consiste. Sal del área **A** con tus dos auxiliares y, sin que el grupo escuche, instruye al "amable" para que con gentileza les diga a los participantes que le pediste que te ayudaran a mover las pelotas al área **C**, mientras tú estás ausente. Dile al "tirano" que, ya casi terminado el traslado de las pelotas, ordene de mal modo a los participantes que muevan las pelotas al área **A**, porque ésa era la instrucción que dejaste. El "tirano" y el "amable" deben mantenerse firmes en las instrucciones que dio cada uno: el primero hablando de forma agresiva, y el segundo con gentileza.
4. El "tirano" debe lograr que algunos participantes empiecen a trasladar las pelotas hacia el área **A**. Para fortalecer la discusión y la confusión, el "amable" deberá repetir la instrucción al resto del grupo.
5. Acércate a donde estén discutiendo tus auxiliares; pídeles a los participantes que se reúnan para dialogar. Tú, como mediador, da oportunidad a los participantes para que expresen sus opiniones y dirígelas a comprender la causa del "malentendido".
6. Explica brevemente que el juego "Prisioneros de la pelota" consiste en colocar a dos equipos en una cancha, cada uno en una





¡Si no ayudas, no estorbes!

FICHA 8

mitad del terreno. El propósito es lanzar al mismo tiempo y por turnos una o varias pelotas a la cancha contraria para tocar a uno o más contrincantes; éstos se moverán para evitar ser tocados. Si un jugador es alcanzado por una pelota saldrá de la cancha. Gana el equipo que, después de varias rondas de lanzamientos, se quede con más integrantes sin ser tocados. Ahora, conduce el diálogo entre los participantes para determinar en qué área (A, B o C) deberán estar las pelotas para realizar el juego.

7. Pídeles que den su opinión y las razones acerca del área donde debe realizarse el juego, hasta que lleguen a un consenso.
8. Invítalos a trasladar las pelotas al área acordada. Forma dos equipos (en uno de ellos estará el “tirano” y en el otro el “amable”) y da inicio al juego. Al principio pueden aventarse una pelota; agrega otra si esto ayuda a agilizar el juego. El juego concluye cuando alguno de los equipos se queda con un solo participante sin ser tocado.
9. Al concluir el primer juego, sienta a todos los participantes en círculo y conduce una reflexión sobre lo ocurrido antes del juego. Coméntales que, cuando existe confusión, las acciones toman más tiempo, o simplemente no se concluyen. Destaca, por una parte, el papel del “amable” y el ánimo con que respondieron los participantes cuando fue una petición; por la otra, el trabajo del “tirano”, que actuó por medio de la imposición. Pregúntales cómo se sintieron al respecto. Hazles notar que, cuando hay consenso, los individuos trabajan mejor, porque están convencidos de realizar la acción. Aclara que todo fue una estrategia para reconocer la imposición, la petición y el consenso.
10. Pídeles que sugieran dos reglas que ayuden a mejorar el juego “Prisioneros de la pelota” y vuelvan a jugarlo con las nuevas reglas.



Información general

¿Qué necesito saber?

La **imposición** es la exigencia desmedida con que se trata de obligar a alguien; una **petición** es la acción de solicitar a alguien que haga algo, y el **consenso** es el acuerdo producido por consentimiento entre todos los miembros de un grupo, o entre varios grupos, en torno a un tema de interés general. Para conocer más al respecto puedes consultar en Internet:

<<http://definicion.de/consenso/>>
<<http://definicion.de/decision/>>
<<http://definicion.de/peticion/>>

Actividades complementarias o variantes de la actividad

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Puedes aprovechar este ejercicio para preparar un festejo escolar. También pueden colocarse a dos antagonistas que exalten los ánimos en sentidos opuestos al tratar de llegar a acuerdos. En este caso tú deberás intervenir con oportunidad para aclarar la estrategia utilizada y hacer valer los acuerdos a los que el grupo llegue por consenso. De igual manera, se expresarán las estrategias que el grupo debe poner en juego para resolver conflictos reales.



Descripción general

¿Qué haremos?

Diseñaremos un recorrido turístico virtual por nuestra localidad, apoyado con fotos, postales u objetos representativos de la comunidad.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

A reconocer los elementos patrimoniales con los que cuenta la localidad, y a valorar la riqueza que representa para nuestra comunidad y nosotros mismos.



Materiales

¿Qué necesitamos?

Tarjetas pequeñas, hojas para rotafolios, materiales de reciclado (palos, botes, botellitas, tapas de botella...), papel periódico, pintura vinílica, pinceles, marcadores de agua, pegamento y cinta adhesiva.



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. Un día antes, solicita a los participantes que recorran su localidad con algún familiar para identificar los lugares o sitios históricos más importantes, y buscar información acerca de ellos (por ejemplo, si es un lago o río, de dónde provienen sus aguas, a dónde llegan; si es un parque o monumento, cuándo se construyó y qué sucesos han ocurrido en él). Si es posible, que consigan folletos, fotos, postales u objetos representativos de esos lugares, o que recuperen alguna leyenda o anécdota que se cuente acerca de ellos.
2. Pídeles a los participantes que describan los resultados de su recorrido y que compartan la información que obtuvieron de los lugares que llamaron su atención.
3. Luego, explícales que organizarán un recorrido turístico virtual por la localidad con base en la información que obtuvieron. Esto lo harán en equipos, y aquel que organice el recorrido más atractivo y aporte datos más relevantes y precisos, será el ganador.





De viaje por nuestra casa FICHA 9

- Organiza al grupo en equipos de 6 a 9 integrantes. Reparte tarjetas para que registren en ellas los nombres de los lugares que formarán parte de su recorrido, y que incluirán en un mapa.
 - Pídeles que, en las hojas para rotafolios, elaboren un mapa o croquis de gran formato, y, con el material disponible, una maqueta o alguna otra representación gráfica para identificar cada uno de los lugares elegidos. Allí colocarán las fotos, tarjetas u objetos representativos de los lugares que formarán parte del paseo.
 - Exhórtalos a organizar con claridad la información que irán proporcionando a lo largo del recorrido. Durante el trayecto virtual, cada equipo puede narrar alguna leyenda o anécdota y mencionar los datos recopilados. Todos los integrantes del equipo deberán tener alguna participación en el recorrido.
- Coloca a los equipos ante el foro virtual (el espacio que ellos elijan para realizar o presentar su "recorrido"). Uno a uno, los equipos irán pasando para mostrar su paseo virtual apoyado en los materiales que elaboraron.
- Cuando hayan pasado todos los equipos, solicítale a los participantes que se sienten en círculo. Comenten la experiencia y las cosas nuevas que aprendieron de su propia localidad. Es momento para que también externen su opinión acerca de los recorridos que observaron y, por consenso, elegir el más atractivo.



Actividades complementarias

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Simulen que algunos participantes son ciegos o sordos. A los primeros se les ayudará a recorrer el camino que los lleve a los distintos lugares de interés que señalaron en su mapa. Los que simulen sordera recibirán explicaciones mediante señas y mímica acerca de las cosas relevantes de la localidad y sus lugares turísticos.

Información general

¿Qué necesito saber?

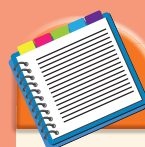
Nuestro país es poseedor de una gran diversidad étnica, cultural y natural, impulsada por los distintos procesos históricos, sociales, económicos y políticos que nos dan identidad. Asimismo, es el lugar donde la fusión de sus pueblos ha provocado un mestizaje y ha detonado procesos que, al mismo tiempo que le dan una base común, le permiten diversificarse y resaltar las peculiaridades regionales y culturales que hacen de cada lugar, cada pueblo o comunidad, un espacio único. La complejidad que han adquirido las distintas formas de organización social y comunal, le da personalidad a los pueblos y a su gente, y los integra en torno a los valores representativos de su región, a las costumbres que les dan identidad, a las expectativas por persistir —a pesar del cambio continuo— y trascender a través de sus generaciones venideras. Sin embargo, es necesario conservar y fortalecer nuestra memoria a través de nuestros actos cotidianos y el intercambio social, y nada mejor que un ambiente formativo que le enseñe a las nuevas generaciones a ver a través de nosotros mismos y de quienes nos rodean, para hacer conciencia de lo que somos, lo que tenemos y lo que podemos ser, sin perder de vista el cambio como un factor de evolución y desarrollo.

Para reflexionar más acerca del tema puedes consultar en Internet:

<<http://www.mexicodesconocido.com.mx/el-patrimonio-cultural-de-mexico-en-el-siglo-xx.html>>

<<http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2009/marzo/incert154.htm>>

FICHA 10 Los derechos y los chuecos, pasaporte a una vida feliz



Descripción general

¿Qué haremos?

Con el juego de tarjetas de los derechos de los niños y las niñas, realizaremos esculturas en equipo.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

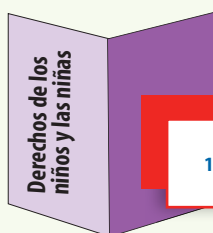
A conocer nuestros derechos y a identificar algunas situaciones que los ponen en riesgo.



Materiales

¿Qué necesitamos?

Dos juegos de tarjetas de los derechos numeradas (véase el anexo 2), impresas y recortadas.



1. A recibir trato igual.



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

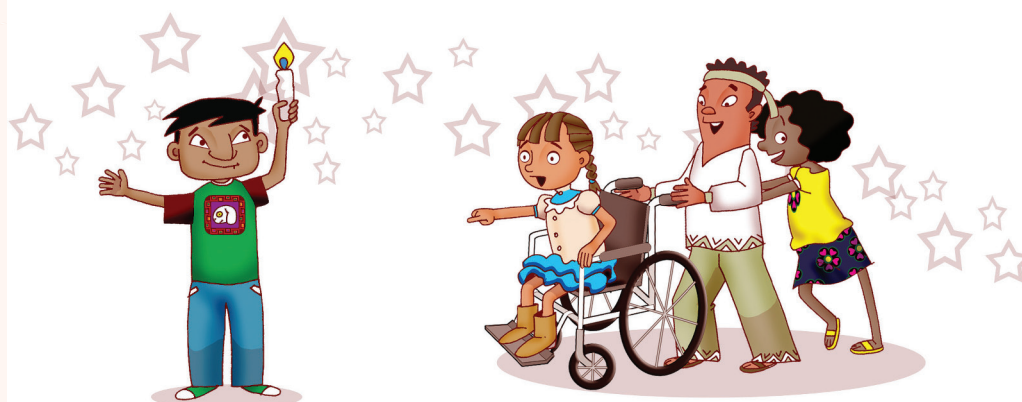
1. Invita a los participantes a jugar "Estatuas". Coméntales que el juego consiste en formar con su cuerpo y con la expresión de su cara, la palabra que menciones, como *amor*, *salud* o *comer* (recuérdales que las estatuas no hablan y se mantienen estáticas).
2. Para iniciar, pídeles que caminen libremente por el salón. Luego de unos momentos, menciona una palabra o idea para que formen una estatua. De inmediato, todos deben formar estatuas que describan lo que mencionaste. Repite el ejercicio con otras palabras o ideas, de preferencia relacionadas con los derechos de los niños y de las niñas (por ejemplo, *Comer sanamente*, *Respeto a los demás*, *Tener nombre*).





Los derechos y los chuecos, pasaporte a una vida feliz FICHA 10

3. Separa en dos pequeños mazos un juego de tarjetas de los derechos (del 1 al 5 y del 6 al 10).
4. Organiza al grupo en dos equipos y entrégale un mazo a cada equipo, para que comenten entre ellos las ideas expresadas en las tarjetas.
5. Explícales que ahora, entre todos los integrantes de cada equipo, tendrán que ponerse de acuerdo para formar una sola estatua que represente cada una de las ideas escritas en las tarjetas.
6. Diles que disponen de 10 minutos para ensayar antes de la "Gran exposición". Si es necesario, comenta con el grupo a qué se refieren los derechos registrados en cada tarjeta y aporta algunos ejemplos que les permitan comprenderlos mejor.
7. Explícales que tú tendrás un juego extra de tarjetas y que sacarás una al azar para que el equipo que la tenga presente su escultura. Conforme vayas sacando las tarjetas, los equipos pasarán a mostrar las esculturas respectivas. Cuando terminen, comenten sobre las esculturas que mejor expresaron los derechos escritos en cada tarjeta.
8. Al final de la gran presentación, pídeles que se sienten en círculo. Entre todos reflexionen: ¿qué situaciones pueden violentar o afectar los derechos de los niños y las niñas? ¿A cada uno de los derechos que representamos le corresponde algún deber? (de ser así, pídeles que digan cuáles). Dentro de nuestra comunidad, ¿a quiénes podemos acudir para hacer valer estos derechos?
9. Coméntales brevemente que esos derechos están establecidos en la "Declaración de los Derechos de los Niños", de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), desde 1959. Tienen el propósito de que las naciones, las autoridades, las organizaciones, hombres y mujeres, reconozcan estos derechos y luchen por su aplicación.



Información general

¿Qué necesito saber?

El 20 de noviembre de 1959, la Asamblea General de las Naciones Unidas, por medio de la Convención sobre los Derechos del Niño, otorgó una nueva autoridad a la acción de la UNESCO en favor de los derechos humanos y la educación para todos. Esta Convención dicta que los niños y las niñas necesitan protección y cuidado especiales, a fin de que puedan tener una infancia feliz y gocen de derechos y libertades. Es necesario que los niños conozcan —y los adultos reconozcan— esos derechos y que entre todos luchen para protegerlos. Te invitamos a conocer más al respecto en Internet:

<<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/article-113336.html>>

<http://www.psicopedagogia-psp.com.ar/psicopedagogia_derechos_del_nino.htm>

<<http://www.menudospeques.net/recursos-infantiles/actividades-y-manualidades/dia-nino-actividades/derechos-y-deberes-de-los-ninos>>

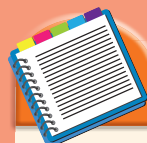
Y como auxiliar en casos específicos, puedes usar una canción de María Eva Avilés:

Corre: <<http://www.youtube.com/watch?v=-cazUMz13Fo>>

Actividades complementarias o variantes de la actividad

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

En lugar de esculturas, pueden crear pinturas colectivas para representar cada uno de los derechos de las niñas y los niños, que explicarán en la "Gran exposición" y presentarán a modo de periódico mural. También podrían realizar toda la actividad con mímica.



Descripción general

¿Qué haremos?

Elaboraremos dibujos que plasmen un mismo problema desde dos puntos de vista: el optimista y el pesimista.



Propósitos

¿Qué aprenderemos?

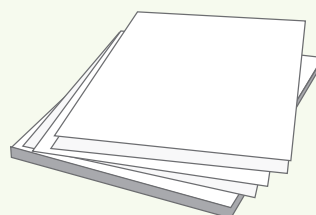
A reconocer que existen varios puntos de vista ante una misma situación, y que el estado de ánimo que se tiene al momento de enfrentar una situación, es determinante para verla de manera positiva o negativa.



Materiales

¿Qué necesitamos?

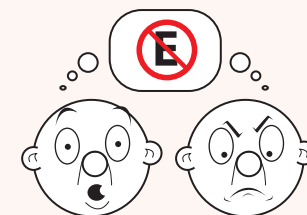
Material de reciclaje (papel, cartón, limpiapipas, palitos, corcholatas, listón, estambre, etc.), colores, plumones, hojas de papel, lápices, pegamento blanco y tijeras.



Desarrollo de la actividad

¿Cómo lo haremos?

1. Pídeles a los participantes que comenten: ¿qué es un problema?, ¿creen que dos personas diferentes se sienten igual ante un mismo problema?, ¿por qué? Quizá hablen de que en cualquier situación podemos ver las cosas con una actitud más positiva o con una más negativa.
2. Ahora pídeles que escriban o dibujen en una hoja un problema que les haya ocurrido en el día o en la semana.
3. Luego, colocarán los dibujos o textos en un círculo en el piso del salón. Haz que los integrantes pasen alrededor del círculo a leer las hojas y que elijan un problema que crean que puede ser diferente si se ve desde un punto de vista positivo (puede ser la propia hoja o la de alguien más). Por ejemplo, el problema: "Mi mamá me regañó antes de salir de la casa y todo el día he estado pensando en lo injusta que fue", visto desde un punto de vista positivo sería así: "Hoy mi mamá amaneció de malas y me regañó antes de salir de la casa. ¡Qué suerte tuve de ir a la escuela!, así tal vez se le baja el enojo para cuando regrese."
4. Cada quien volverá a contar, desde un punto de vista optimista o positivo, el suceso que eligió. Realiza con los participantes las siguientes reflexiones: ¿Hay alguna diferencia al ver una misma situación desde un punto de vista negativo o positivo? ¿Cuál nos ayuda a sentirnos mejor?
5. Invítalos a jugar el "Juego de los lentes". Con el material solicitado, cada participante creará sus lentes optimistas y sus lentes pesimistas. Presenta a los participantes los dos pares de lentes diferentes. Explícales que el primer par son los lentes optimistas y que la persona que se los pone puede ver las situaciones con una actitud positiva u optimista. (En caso de haber niños pequeños, será necesario explicarlo de una manera más sencilla: que se trata de lentes que te ayudan a ver la vida más agradable o alegre.) El segundo par son los lentes pesimistas; quien los usa ve la vida de





¿Con qué lentes miras tú?

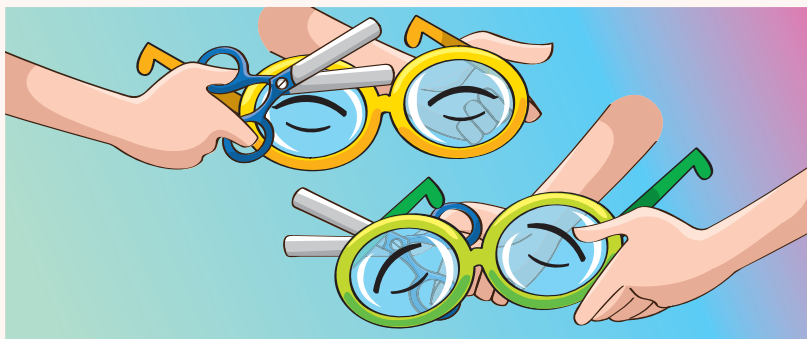
FICHA II

manera negativa o pesimista. (A los niños pequeños habrá que explicarles que estos lentes hacen que la vida se vea más triste o con más enojo.) Divide al grupo en cinco equipos y a cada equipo asígnale uno de los siguientes casos (o los que los equipos deseen):

- **Caso 1.** Una señora está en el mercado y, cuando busca su monedero para pagar, se da cuenta de que lo ha olvidado en casa.
- **Caso 2.** La fiesta de cumpleaños de José es en el patio de su casa. Justo cuando van a partir el pastel y romper la piñata, empieza a llover. Todos los invitados, el pastel y la piñata se mojan.
- **Caso 3.** Un carpintero lleva toda la noche trabajando en un mueble que le encargaron y que debe entregar a la mañana siguiente. Lo deja fuera de su casa para que se seque el barniz. Al despertar, lo encuentra cubierto de huellas de gato.
- **Caso 4.** Una mamá tiene muchos problemas por la rebeldía de su hijo y no sabe cómo tratarlo. La mandan llamar de la escuela porque va reprobando el año.
- **Caso 5.** Un taxista llega al estadio de fútbol y no encuentra lugar para estacionarse. Deja su coche mal estacionado para no llegar tarde al juego. Cuando sale, su coche ya no está.

Los equipos tomarán turnos para actuar frente al resto del grupo, de dos maneras distintas, el caso que les haya tocado. Primero, el personaje central del caso deberá usar los lentes pesimistas y verá el problema de la manera más negativa que le sea posible. Después, usará los lentes optimistas y verá el mismo problema desde el enfoque más positivo que pueda.

6. Al final, coordina una reflexión grupal sobre la posibilidad de ver una misma situación desde un enfoque positivo y desde uno negativo. Haz énfasis en que la elección de cómo hacerlo es de cada persona y se encuentra totalmente bajo su control. Invita a los participantes a que reflexionen sobre el problema que compartió al inicio de la sesión, pero esta vez lo hará viéndolo con los lentes optimistas; es decir, lo hará con una actitud positiva y alegre.



Subsecretaría de Educación Básica

Información general

¿Qué necesito saber?

Un problema suele ser un asunto que se quisiera resolver de una manera rápida y efectiva; sin embargo, esta solución está influida por la actitud que tenga la persona al momento de resolverlo. La actitud es la reacción que cada persona manifiesta ante los estímulos; es personal y, por lo tanto, se encuentra influida por la historia de cada individuo. Así, existen personas que se muestran ante la vida con una actitud más positiva que otros. La actitud mental positiva no hace que una persona sea más inteligente, más hábil, más fuerte o más veloz; tampoco se trata de una herramienta mágica, capaz de desaparecer todos los problemas; se trata de una habilidad importante de la cual cada quien tiene dominio y que permite aprovechar al máximo el potencial de una persona y obtener así mejores resultados.

En la siguiente página puedes obtener mayor información:

<<http://psicologiapositivauruguay.wordpress.com/2009/05/15/optimismo-y-pesimismo/>>

Actividades complementarias o variantes de la actividad

¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Cada integrante escribirá o dibujará un problema de su vida que considere muy importante y que le preocupe mucho. La actividad consiste en tratar de verlo con una actitud positiva. ¿Qué pasa con el problema? ¿Cómo se siente? ¿Hubo algún cambio?

Anexo 1



Alquimus Sofis

Ana Zarina Palafox Méndez

Era un pueblito como cualquier otro. Tenía su plaza, donde la gente se juntaba los domingos. Algunos, para ir a la iglesia; otros, para comprar artículos que llegaban a vender los comerciantes de fuera; los más, para compartir, cultivar y comentar los chismes: que si Fulano y Menganita se van a casar, que si el abuelo de doña Perengana murió de viejo, que ahora hubo pocos ejotes en la cosecha, que este año llegaron las lluvias dos semanas antes del Viernes Santo, y eso es raro, en fin, lo que pasa en todas las aldeas del planeta.

La plaza no carecía de personajes sobresalientes. Pero el más extraño de los personajes era Alquimus Sofis, un hombre —al parecer viejo— cuyo cuerpo era encorvado y cuyo rostro parecía hecho de corteza de nogal. Su ropa estaba ajada y no le preocupaba rasurarse ni cortarse el pelo.

A pesar de ello, jamás iba sucio ni olía mal. Y tenía un hermoso brillo en los ojos, que hacía olvidar cualquier otro detalle. Alquimus se contentaba con observar a los niños. Nunca se supo cuál era su criterio pero, de pronto, se acercaba a algún niño y le regalaba una semilla extraña, siempre con el mismo discurso:

—No la tienes que sembrar ni la debes de regar; con amor la has de guardar; cuando la sepas usar, solita va a germinar.

Cuando un niño era curioso acerca del destino de aquella semilla, solamente respondía:

—No preguntes nada que no puedas saber.

Y, por supuesto, las mamás estuvieron al principio preocupadas. Pero cuando vieron que, al menos, no eran venenosas, se tranquilizaron, y dejaron en paz a Alquimus.



Éste, así como había llegado, un buen día desapareció. Unos pocos niños guardaron con cuidado su semilla, confiando en la sabiduría de Alquimus.

Pasaron los años; hubo, por ese entonces, un año en que, pasado el Viernes Santo, todavía no llovía. Alrededor del día de san Juan, tampoco. En agosto, el calor era insoportable y no habían crecido los sembrados. Ya para octubre, cuando se debía cosechar, no había fruto alguno, y no tenían tampoco con qué comprar alimentos a los fuereños en la plaza.

Los poseedores de las semillas de Alquimus supieron que era el tiempo de sembrar y, con la poca agua que quedaba en el río, regaron con cuidado sus misteriosas semillas.

En cosa de días surgieron unos enormes árboles. El pueblo entero quiso comérselos. Pero los guardianes de los árboles los cuidaron, seguros de que debía de existir otra solución.

El primero de ellos propuso pensar con cuidado lo que debían hacer. Les dijo, con una sabiduría que, para él, era desconocida:

—Si nos comemos los frutos de estos árboles, se van a acabar pronto. Tal vez debamos echar mano de las pocas reservas que tenemos guardadas, y repartirlas entre todos, por poco que le toque a cada uno.

En cuanto hubo dicho esto, su árbol habló:

—Llegó tu tiempo, premio a tu paciencia; tú eres el Maestro de la Prudencia.

Como era raro que un árbol hablara, y la gente común le teme a la magia, respetaron su decisión. Pero solamente un campesino tenía todavía alimentos guardados. Además, él era poseedor de otro de los árboles de Alquimus. Pensó que, teniendo un árbol mágico, nada podía faltarle, y dijo:

—Vamos a repartir entre todos lo que tengo, porque todos lo necesitamos por igual. Sólo daremos preferencia a los que más débiles se encuentren, para que se puedan reponer de su hambre.





Dicho esto, el árbol de su propiedad tomó la palabra:

—Llegó tu tiempo, y con él la Verdad; tú eres el Maestro de la Caridad.

Pero el caritativo poco sabía de matemáticas y, de haber repartido él las reservas de alimento, no hubieran servido de nada. Además, el hambre era tal que muchos de los pobladores se hubieran llevado alimentos de más para guardarlos, por miedo a que siguiera esta sequía. Entonces otro, bastante joven, dijo:

—Me ofrezco a hacer la distribución. En aquella pared blanca vamos a contar a los pobladores, con los hijos que tienen, y haremos la división a la vista de todos, para que sea justo y público.

Por supuesto, éste también tenía un árbol parlante, que contestó a su vez:

—Llegó tu tiempo, no importa tu edad; tú eres el Maestro de la Honestidad.

Sólo que otro de los “arboleros” hizo notar que la comida iba a alcanzar para algún tiempo, y que ayudaba un poco, pero ésa no era la solución del problema. Citó a los hombres y mujeres más fuertes, les hizo encargar a sus hijos con otros aldeanos de confianza y organizó un plan para desviar, con canales, la corriente de otro río más lejano, pero más caudaloso. Explicó que podían así tener agua suficiente hasta que llegaran de nuevo las lluvias, así esperaran para eso algunos años. Entusiastas, los campesinos partieron a desviar el agua hacia los campos de cultivo.

Pasaron unos días en los que otros les hacían llegar los alimentos preparados para el pueblo. El honesto les mandaba raciones más grandes, porque estaban trabajando más, y necesitaban fuerzas. El prudente les mandaba decir que trabajaran con calma, para que la obra quedara lo mejor posible.

Cuando llegó el canal hasta sus tierras, se alegraron de momento, pero algunos hicieron notar que el riego no servía de nada, porque no había nada sembrado, que había que esperar meses antes de que pudieran preparar los surcos, las semillas y todas esas



cosas que hace la gente del campo. Pero entonces habló el último de los poseedores de árboles:

—Aunque estaba desanimado por la falta de lluvia, yo sembré mi campo, y está listo para recibir el agua. Ayúdenme a cuidarlo y, cuando cosechemos, el fruto será para todos.

Por supuesto, su árbol también tenía algo que decir:

—Llegó tu tiempo, y con él la ganancia; tú eres el Maestro de la Perseverancia.

Y, al decir esto, de entre sus ramas salió, en persona, nada menos que Alquimus Sofis, con el rostro sin arrugas, sus ropas nuevas, de colores brillantes, inundando con alegre sonrisa a la gente de todo el pueblo. Lo último que le escucharon, antes de que desapareciera sumergiéndose en el canal, fue:

—Yo les di semillas a muchos de ustedes. La mayoría las desperdiciaron por ansiosos, otros simplemente no las merecieron. Pero los pocos que me creyeron, que supieron escucharme, son los que ahora han salvado al pueblo entero de una catástrofe. Como a ellos deben sus vidas, los nombraré ahora el Consejo, y cuando exista algún problema, deben, por sus virtudes, dejar que decidan, dialogando, el rumbo a seguir. Confíen en ellos, como ellos confiaron en mí, y verán que sus vidas tomarán buen rumbo. Yo siempre estaré cerca, porque estoy en todos lados, pero sólo gente como ellos me sabrá escuchar. A través de ellos hablaré para siempre.

No faltó quien preguntara:

—Alquimus Sofis, ¿tú quién eres?

Y contestó, disolviéndose poco a poco:

—Yo soy el Conocimiento.



Anexo 2



Derechos de los niños y las niñas

1. A recibir trato igual.

2. A gozar de seguridad para el desarrollo físico, material y social.

3. A tener un nombre y una nacionalidad.

4. A disfrutar de alimentación, vivienda, recreo y servicios médicos adecuados.

5. A recibir atención y cuidados especiales al sufrir algún impedimento físico, mental o social.

6. A recibir comprensión y amor.

7. A recibir educación gratuita.

8. En situaciones de emergencia, a ser los primeros en recibir atención.

9. A recibir buen trato.

10. A ser protegidos contra todo tipo de discriminación y educados en la tolerancia.

