



Universidad Internacional de La Rioja

Facultad de Educación

Destrezas de pensamiento y educación en valores a través de los cuentos en Educación Primaria

Trabajo fin de grado presentado por: Marta Irigaray Arrieta

Titulación: Grado de Maestro en Educación Primaria

Propuesta de Intervención

Director: Ignacio Roldán Martínez

Ciudad: San Sebastián

20 de febrero de 2015

Firmado por:

Marta Irigaray Arrieta

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8. Métodos pedagógicos

Resumen

El presente trabajo se centra en la elaboración de una propuesta de intervención para desarrollar en alumnos de 2º Ciclo de Educación Primaria, a través de cuentos populares infantiles, destrezas que faciliten la percepción y elección de valores que ayudan en el crecimiento como personas.

En el marco teórico se abordan temas cuyo estudio se considera relevante. En concreto, el concepto de valor y sus características; el cuento y la relación que el hecho narrativo tiene con la vida; y, por último, la metodología que está en la base de la propuesta: la del pensamiento basado en el aprendizaje o *Teaching Based Learning* (TBL), considerada adecuada para trabajar en el aula la relación de los valores con una percepción adecuada, con el transcurso temporal y con la libertad.

En la segunda parte se desarrolla la propuesta de intervención, en la cual juega un papel importante tanto la técnica de trabajo en equipos como los recursos materiales empleados por la metodología TBL, del *National Center for Teaching Thinking* (NCTT, organización educativa radicada en Massachusetts): son materiales que promueven el uso de las destrezas de pensamiento.

El trabajo termina con las correspondientes conclusiones y prospectiva.

PALABRAS CLAVE: destrezas de pensamiento, cuento, valores, *Teaching Based Learning*, pensamiento basado en el aprendizaje, Educación Primaria.

Contenido

1.- INTRODUCCIÓN	4
1.1.- JUSTIFICACIÓN	4
1.2.-OBJETIVOS	5
2.- MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.- EL CONCEPTO DE VALOR.....	7
2.2.- CUENTO COMO FAVORECEDOR DEL CRECIMIENTO PERSONAL	10
2.2.1.- <i>Concepto de cuento</i>	10
2.2.2.- <i>Estructura narrativa y vida</i>	13
2.3. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO (TBL).....	15
3.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	18
3.1.- OBJETIVOS.....	18
3.2.- CONTEXTO Y DESTINATARIOS.....	18
3.3.- CONTENIDOS	19
3.4.- METODOLOGÍA.....	20
3.5.- ACTIVIDADES.....	21
3.5.1. <i>El patito feo</i>	21
3.5.2. <i>Los tres cerditos: las partes y el todo</i>	22
3.5.3 <i>Pinocho: explicación causal</i>	26
3.5.4. <i>El soldadito de plomo: generar ideas</i>	28
3.5.5. <i>El traje nuevo del emperador: predicción</i>	32
3.5.6. <i>Caperucita Roja: toma de decisiones</i>	34
3.5.7. <i>Hansel y Gretel : resolución de problemas</i>	37
3.5.8. <i>La Bella y la Bestia: compara y contrasta</i>	39
3.5.9. <i>El gato con botas: metáfora</i>	41
3.6.- RECURSOS	45
3.7.- CRONOGRAMA	45
3.8.- EVALUACIÓN	45
4.- CONCLUSIONES.....	48
5.- LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.....	51
6.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
7.- ANEXOS	53
7.1.- VERSIONES DE LOS CUENTOS QUE SERÁN UTILIZADAS EN EL AULA	53
7.2.- EJEMPLOS DE MATERIALES TRABAJADOS EN EL AULA ACTIVIDAD CAPERUCITA ROJA.....	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Organizador gráfico 1 partes y todo	24
Figura 2: Organizador gráfico 2 partes y todo	25
Figura 3: Organizador gráfico 1 explicación causal	27
Figura 4: Organizador gráfico 2 explicación causal	28

Figura 5: Organizador gráfico 1 generar ideas	30
Figura 6: Organizador gráfico 2 generar ideas	31
Figura 7: Matriz generar ideas	31
Figura 8: Organizador gráfico predicción	33
Figura 9: Organizador gráfico 1 toma de decisiones	35
Figura 10: Organizador gráfico 2 toma de decisiones	36
Figura 11: Organizador gráfico solución de problemas	38
Figura 12: Organizador gráfico compara y contrasta	40
Figura 13: Organizador gráfico 1 metáfora	43
Figura 14: Organizador gráfico 2 metáfora	44

1.- Introducción

1.1.- Justificación

Desde hace años, en la sociedad actual se percibe una creciente alarma debida a la degradación de valores que se observa en nuestros jóvenes. Este fenómeno se refleja en una serie de conductas antisociales que manifiestan un vacío existencial y la rebeldía de una parte de la juventud ante un conjunto de circunstancias que dificultan su realización personal. Algunas consecuencias son la indisciplina, cierta amoralidad, el fracaso escolar, adicciones de todo tipo, conductas violentas, por citar solo las más nombradas.

Ya hemos apuntado algunas causas, pero entre ellas destaca una, quizás la más importante: la transformación sufrida por la familia, primera educadora y transmisora de valores.

Hasta hace poco tiempo, estos últimos se consideraban como un patrimonio ético que constituía la piedra angular de nuestra cultura, pero en la actualidad este patrimonio se ha convertido en algo anticuado, ineficaz, hasta el punto de llegar a cuestionarnos valores que siempre habían sido considerados como tales.

Recuperar parte de este legado, conservarlo y transmitirlo es uno de los objetivos que alienta la elaboración de este trabajo.

Desde las más altas instancias educativas se da una importancia cada vez mayor a la educación en valores, llegando a recomendar que sus principios formen parte esencial de los contenidos curriculares. En esta tarea, consideramos imprescindible el trabajo conjunto de docentes y familias.

Una de las herramientas que mejor se adapta a la labor de potenciar el desarrollo personal, social, afectivo y cultural de las nuevas generaciones es, desde nuestro punto de vista, la lectura de libros. Padres, familiares y educadores debemos compartir con los niños la ilusión de leer, y crear ambientes propicios tanto en casa como en el aula para que el libro llegue a ser compatible con el ordenador, la videoconsola o la televisión.

En una sociedad plural como en la que vivimos, leer es un método muy útil para entender la diversidad, para conocer otros puntos de vista. Desde muy pequeños, los niños, primero con ayuda y luego sin ella, serán capaces de asimilar los valores que el escritor quiera transmitir y hacerlos tuyos, a la vez que disfrutan de lo que están leyendo o escuchando. De todas maneras, no hay que olvidar que leer es un interés que tiene mucho que ver con la pasión, por lo que una selección poco acertada puede causar el efecto contrario al esperado. Además, hay que tener en cuenta que no todos los niños de la misma edad cronológica tienen la misma edad mental ni el mismo nivel de

comprensión lectora. Tampoco hay que olvidar que algunos libros no cumplen la función educativa que nos interesa, por lo que para que un libro o cuento sea un instrumento formativo fundamental es imprescindible valorar, analizar, seleccionar.

Desde la más tierna infancia se pueden empezar a trabajar los valores básicos que ayuden al niño a crecer y que le preparen para el futuro. En Educación Infantil, se tratan los valores estéticos, que conducirán al niño, más adelante, al descubrimiento de la belleza, tanto en la naturaleza como en las personas. También se trabajan los valores relacionados con la familia, empezando por los más sencillos, como el cariño y la alegría, para continuar descubriendo otros más complejos como la lealtad y el respeto, y finalizar con valores como la confianza y el gozo, que les facilitan el desarrollo afectivo.

Más adelante, en Educación Primaria, que se caracteriza por una rápida evolución, se inculcan hábitos intelectuales y relacionados con la voluntad, como la educación en el esfuerzo y el afán de superación, la reflexión, la imaginación; y se refuerzan los valores de colaboración, amistad, compañerismo y respeto.

Es muy importante que el niño, desde las primeras etapas educativas, desarrolle el cultivo de valores que le ayuden en cada una de las fases de maduración de la personalidad, en especial aquellos que les ayuden a superar las dificultades que se vayan encontrando a lo largo de sus vidas.

Son todos ellos valores que se encuentran en la lectura de un cuento. Y es que, a un alumno de Primaria, los cuentos le hablan de valores y contravalores a menudo confrontados, a lo largo de toda la trama: el final, feliz o no, es parte de la reflexión.

1.2.-Objetivos

Objetivo general:

Diseñar una propuesta de intervención que fomente, a través de los cuentos y en alumnos de 2º Ciclo de Educación Primaria, valores que favorezcan su proceso de crecimiento personal, mediante el *Thinking Based Learning* (TBL: Aprendizaje Basado en el Pensamiento).

Objetivos específicos:

Los objetivos específicos necesarios para alcanzar el resultado esperado y lograr el objetivo general son:

1.- Fundamentar la propuesta de intervención en un marco teórico centrado en los valores, la capacidad del cuento para incorporar los valores en el interior de la persona y la metodología TBL.

- 2.- Seleccionar una serie de cuentos tradicionales adecuados para alumnos de 2º Ciclo de Educación Primaria.
- 3.- Identificar, en los cuentos tradicionales seleccionados, valores adecuados para ser fomentados en niños de 2º Ciclo de Educación Primaria.
- 4.- Aplicar los criterios de diseño de proyectos a la elaboración de la propuesta.
- 5.- Proponer criterios de evaluación de la propuesta, una vez haya sido aplicada.

2.-Marco teórico

En el presente capítulo se abordan temas cuyo estudio se considera relevante a la hora de encarar el diseño de una propuesta como la que se pretende. Así, el primer apartado se centra en el concepto de valor, así como en aquellas características que parecen pertinentes desde el punto de vista educativo. A continuación se aborda el cuento como favorecedor del crecimiento personal, por lo que su estudio se divide en dos apartados: uno centrado en el concepto de cuento y en sus elementos, otro dedicado a descubrir la relación que el hecho narrativo tiene con la vida. Por último, y dada la relación de los valores con una percepción adecuada, con el transcurso temporal y con la libertad, nos detenemos en la metodología que está en la base de nuestra propuesta: la del pensamiento crítico y creativo o *pensamiento eficaz*.

2.1.- El concepto de valor

Existe una multiplicidad de valores, debido a la complejidad del ser humano, a la pluralidad de individuos dentro de la sociedad y a la diversidad de culturas. Por eso, cada grupo social se rige por un sistema de normas propias, en parte iguales y en parte distintas a las de otros pueblos. Sin embargo, más allá de esta diversidad y pluralidad es posible reconocer una serie de valores compartidos, independientemente de que se respeten o no; así como el intento de conjugar los valores personales con los sociales:

La interrelación entre los valores personales y sociales se propone cada vez más como una exigencia creciente, en la medida en que el individuo está llamado -más en una sociedad cooperativa y solidaria a la que el ideal democrático aspira – a enriquecer a la comunidad con su propia aportación, en concreto, con la que recibe e incorpora a través de la educación formal e informal. (Barrio Maestre, 1998, 123)

Scheler, filósofo alemán, es quien desarrolla la teoría de los valores a principios del siglo XX en el seno de la Axiología, rama de la Filosofía que se dedica a su estudio. Al reflexionar sobre el concepto de valor, trata de determinar su naturaleza y sus características, así como la de los llamados juicios de valor.

No fue Scheler el primer filósofo que estudió sobre los valores, aunque sí de forma explícita. De alguna manera, aparecen en las reflexiones sobre el bien y su percepción realizadas en la Antigüedad (Sócrates, Platón y Aristóteles) y en la Escolástica medieval (Tomás de Aquino): el ser se identifica con el bien y, como tal, es un valor que atrae (aunque en esos autores no se emplee el término valor).

Podemos, en este breve recorrido histórico, saltarnos la preocupación por la ética que se puede reconocer en la Filosofía Moderna (de Descartes a Kant) y detenernos en Nietzsche, para quien el valor fundamenta las concepciones del mundo y de la vida. Nietzsche propone la inversión

o transmutación de todos los valores, y pone en un lugar superior al Arte y en un lugar inferior a la verdad. Es significativo que el Arte se relacione con el poder creador y la voluntad de poder, en oposición a una verdad que aparecía como condicionante del valor (Sologuren, 2010, 167-168).

Cuando, por su parte, Scheler reflexiona sobre el origen de los valores, concluye que son independientes de las cosas y de sus estructuras reales. Los considera cualidades, por lo que los denomina *cualidades valiosas* o cualidades de valor. Estas cualidades valiosas son objetos ideales, como, por ejemplo, la generosidad en sí misma considerada. De forma coherente, Scheler aclara que lo propio de los valores es valer, por lo que enseguida afirma que las cosas *son* y los valores *valen*. Los percibimos por medio de una intuición inmediata y evidente, al igual que por la experiencia.

Filósofos contemporáneos recuerdan el hecho de que los valores vienen definidos dentro de un contexto sociocultural y un momento histórico concreto (Gervilla, 2003). Pero también que se caracterizan, como dice Scheler cuando afirma que los valores *apelan*, por provocar atracción. Así, Gervilla los define como: "una cualidad real o ideal, deseada o deseable por su bondad, cuya fuerza estimativa orienta la vida humana".

La existencia de los valores como objetos ideales, que no son a la manera de las cosas, sino que valen y, por lo tanto, se dirigen a nuestra estimación personal, hace que pensadores como Cortina (2001) hablen de un carácter que no es plenamente objetivo, pero tampoco subjetivo, a la vez que los consideran elementos constitutivos de nuestra realidad personal.

Esta indefinición en cuanto al fundamento de los valores y, en consecuencia, a su percepción, la resuelve Barrio Maestre en la línea de los pensadores de la Antigüedad. En efecto, tras reconocer que el valor es un deber-ser, y por lo tanto en cierta manera utópico, descubre su fundamento real en el bien:

el valor positivo es la bondad de algo bueno. El valor es la bondad de lo bueno, entendiendo por bueno lo que puede darse según alguna de estas tres formas, jerárquicamente distintas: la honestidad (*bonum honestum*), la utilidad (*bonum utile*) y el deleite sensorial (*bonum delectabile*). En otras palabras, la honestidad es el valor de lo *honestum* (lo que es bueno por sí mismo, con razón de fin), la utilidad es el valor de lo útil (lo que es bueno con razón de medio) y el placer es el valor de lo que produce deleite a los sentidos. Podríamos decir que el bien es el depositario del valor. (1997, 201)

Además, recuerda dos características de los valores estudiadas por Scheler, las cuales ayudan a entenderlos mejor. Una es la polaridad, esto es, que todo valor tiene su antívalor: así, por ejemplo, el contravalor de la generosidad es el egoísmo, teniendo aquella un carácter positivo y este un carácter negativo.

La segunda característica es la jerarquía: unos valores tienen una exigencia de ser mayor que otros. La consecuencia es que no se puede elegir un valor inferior si eso supone la supresión de un valor superior. Así, la persona es un bien honesto en la terminología clásica, esto es, un bien en sí misma; por lo tanto, no se puede elegir un valor útil (esto es, que busca la utilidad, como una mayor ganancia de dinero) si esto supone destruir la dignidad de la persona humana. La jerarquía es así: honestidad, utilidad, placer.

Pensamos que, de acuerdo con lo expuesto por Barrio Maestre, la afirmación de que los valores han ido cambiando a lo largo del devenir histórico significa más bien que lo que ha cambiado es la escala de valores. Así, si hoy en día se afirma que se están perdiendo los valores de antaño, es porque son otros los valores que están ascendiendo en la escala de valoración. De ahí la preocupación por que cada persona tenga y respete una jerarquía de valores adecuada, y el hecho de que la que prime en un momento determinado no sea del gusto de todos (Gervilla, 2002). Lo que se acaba de decir a propósito de la variable temporal es válido también para la espacial: en efecto, dependiendo de dónde vivamos la jerarquización será de un tipo u otro, hasta el punto de condicionar las relaciones entre distintas culturas.

Una vez hecha esta exposición general sobre los valores, conviene aclarar que la familia es el primer educador de los niños y por lo tanto en la transmisión de valores. Su función no solo es la de satisfacer las necesidades de supervivencia del niño (que también es un valor) sino la de promover el desarrollo integral en todas sus dimensiones, puesto que es en el seno familiar donde se inician y se llevan a cabo los primeros contactos del niño con la realidad y la cultura. Según Vila (2001, 35) "la cultura y quienes la representan (en este caso aquellos con quienes se desarrollan los bebés), suministran permanentemente pautas y procedimientos para organizar la actividad infantil en su entorno físico y social".

La familia es considerada como uno de los ámbitos más influyentes en el desarrollo del niño; por lo tanto, se encuentra en una posición privilegiada para la transmisión de valores. En este entorno los niños aprenderán los valores que los padres viven y consideren más importantes para ellos y sus hijos, con la ventaja de que los lazos que unen a los padres e hijos son más fuertes e intensos en comparación con los lazos que pueda tener en otros contextos. La influencia de la familia es enorme no solo por las horas que los niños pasan en ella, sino porque las relaciones familiares están basadas en el afecto, factor clave en la apropiación-interiorización de valores.

Influye también el modelo de educación de los padres hacia sus hijos. Según García, Ramírez y Lima (2000), los padres que defienden la conformidad y la obediencia tienden a utilizar el estilo autoritario; los que defienden valores en autonomía y tolerancia tienden a utilizar el estilo

democrático, mientras que los que mantienen valores hedonistas y de autobeneficio usarán el estilo permisivo.

Más allá del ámbito familiar, pero en consonancia con él, la escuela se plantea la educación integral de la persona; esto es, en todas las dimensiones y aspectos que conforman el ser humano. Por eso, compete a la tarea educativa reflexionar sobre los valores y propiciar su descubrimiento, incorporación y realización. Al ser ámbito de socialización, la escuela se plantea los valores como éticos, ya que la ética se refiere a las normas por las cuales debemos regirnos, especialmente en sociedad. Ahora bien, hay que aclarar que no todos los valores son éticos; así, la felicidad no lo es, pero la integridad sí. Los valores éticos tienen que ver con lo correcto y lo incorrecto.

A este respecto, no hay que olvidar que la cuestión de los valores no se reduce a su percepción; ni siquiera a su adecuada elección. Porque el reto que nos lanzan cuando nos apelan es el de traerlos a la realidad. De ahí que uno de los temas más interesantes que se plantean en la educación sea el de cómo desarrollar hábitos de acción que el alumno incorpore en su propio ser, y que le permitan estar preparado para, en la variedad de situaciones que se dan en la vida, tratar de hacer realidad esos valores en la sociedad y en sí mismo.

2.2.- Cuento como favorecedor del crecimiento personal

2.2.1.- Concepto de cuento

De todas las estrategias descritas por los educadores, una de las más creativas y atractivas es el cuento. Muy adecuado para la adquisición del lenguaje, para el desarrollo del lenguaje oral, para el fomento de la imaginación, para la asimilación de la secuencia temporal y para tantas otras habilidades, se ajusta perfectamente a la educación en valores que pretendemos en este trabajo.

Muchas son las definiciones de cuento. Según la Real Academia Española, el cuento es “una relación de palabras o por escrito, de un suceso falso o de pura invención”. Por su parte, Montoya (2003) contempla el cuento como “la narración de algo acontecido o imaginado”; y aclara a continuación que es la “narración expuesta oralmente o por escrito, en verso o en prosa” (94). Señala, además, que tanto el emisor como el receptor saben que “es una ficción que toma como base la realidad” (95).

Esta referencia a la ficción nos permite comprender la referencia a la evasión imaginaria que destaca Delaunay (en Bermejo, 2014), para el cual el cuento

abre a cada uno un universo distinto del suyo; invita a hacer viajes al pasado, o hacia lejanías que no conocen otros límites que los de la imaginación. Lo maravilloso es aquello de lo que cada uno tiene necesidad, es tan necesario cuanto más niño o cuanto más oprimente es la realidad que le rodea. (12)

Como vemos, los cuentos son el producto de la narración de sucesos reales o imaginarios. Son narraciones literarias ficticias, ya que el autor inventa historias que realmente no han sucedido, aunque la inspiración pueda nacer de hechos reales; además, pueden ser también fantásticas, cuando se dan elementos como animales que hablan o personajes u objetos mágicos.

El cuento, como narración, requiere un texto pensado, ordenado y estructurado previamente por el autor, así como una finalidad estética. La pretensión, por lo general, es que permanezca en el tiempo y sea leído por muchos lectores, o escuchado por un público amplio. Además, en la modernidad la narración es cerrada, puesto que tiene un final definitivo, que da la historia por acabada. Frente a otras formas narrativas como la novela, el cuento tiene una extensión breve, de la que se derivan una acción única, un desarrollo rápido y un número reducido de personajes. Esta concentración permite que, a menudo, el cuento impresione al lector y se cree una tensión para que este último no distraiga su atención de la historia.

Quizás sea la poca extensión y la concentración narrativa una de las características que hace del cuento una herramienta indispensable a la hora de favorecer el desarrollo integral del niño. Una de las consecuencias es que puede ser leído/narrado y trabajado en una sola clase. Otra, que puede ser percibido como un todo, dado que narra una historia sencilla cuyos detalles son accesibles en una sola lectura. Además, entretiene, por lo que la motivación suele estar asegurada. Desde este acceso significativo, los niños entienden mejor algunas realidades, aprenden el porqué de las conductas humanas y sus consecuencias. Además, nos muestran modelos de cómo afrontar los conflictos, la forma en que se resuelven las injusticias, cómo reconocer el mal y la opción que tiene nuestra libertad de elegir el bien.

El protagonista es el personaje principal, e interviene en la acción a lo largo de todo el cuento. Sigue destacar por sus valores, o porque a lo largo de la historia los adquiere. Gran parte del éxito en la configuración del protagonista se debe a una adecuada selección de atributos, a la invención de cierta biografía más o menos detallada (según la complejidad del relato y el público al que se dirige), a sus reacciones ante las situaciones que van apareciendo a lo largo de la historia. Es también importante la manifestación de sus pensamientos y emociones a través de las palabras, como lo son, además, los objetos que posee y su vestimenta. Por último, en su caracterización influye lo que otros personajes digan o piensen de él, y su reacción frente a ellos.

En los cuentos más breves e infantiles el personaje protagonista suele tender al estereotipo, dada la falta de espacio para su caracterización; no así en relatos más complejos, en los que los personajes más creíbles suelen alcanzar cierta complejidad. Frente a lo que sucede en la novela, los personajes secundarios suelen tener una función menos importante y son menos numerosos. O colaboran con el protagonista -y en este caso son adyuvantes- o se le oponen -y en este caso son

antagonistas o antihéroes, entre los que destaca uno-. Por lo general, suelen estar caracterizados de forma menos compleja que el protagonista.

Del narrador no hay mucho que decir si nos centramos en los cuentos que hemos seleccionado para nuestra propuesta. En ellos, predomina la tercera persona omnisciente, dado que manifiesta hasta los pensamientos y sentimientos más íntimos de los personajes. Conviene, no obstante, hacer la aclaración de que el tratamiento de cuentos más complejos en cursos superiores (en especial de Secundaria y Bachillerato) exige una profundización mayor en todos los aspectos referentes al narrador, los cuales son estudiados por la narratología: y esto, porque a través de la narración la voz narrativa, inserta o no en la historia, omnisciente o no, compone los hechos para darnos su versión.

El tiempo se construye mediante la presentación y sucesión de las distintas acciones (las cuales suponen, por lo general, un tiempo de la historia mayor que el de la narración), mediante las descripciones (que suelen suponer una demora en el tiempo), mediante los diálogos (en los que el transcurso de la narración suele igualar al de la historia). Además, existe el tiempo cronológico, que es aquel en el que se sitúa la acción: la época actual, el año 1050, el siglo pasado o el futuro, lo que decida el autor. Con el tiempo cronológico tienen que ver los saltos en el tiempo (infrecuentes en los cuentos que hemos seleccionado), los cuales pueden ser significativos: así, un salto atrás puede servir para la explicación causal de un hecho del presente o para justificar la actuación de un personaje en la actualidad.

En cuanto al lugar, su aparición depende de su mención o de las descripciones. En ocasiones, puede llegar a adquirir el papel de personaje, en cuanto que interviene en la acción para favorecerla u oponerse a ella. Además, puede aportar sentimientos determinados; así, un bosque tenebroso, espeso, oscuro, inquieta al lector con la sensación de que el lugar es peligroso, mientras que un bosque abierto, verde, con pájaros y colores transmite una sensación de tranquilidad y amabilidad. Por último, conviene recordar que el lugar puede servir para definir atributos del personaje: rico, pobre, intelectual, desordenado...

Las partes del cuento son, como en la mayoría de las narraciones, tres: introducción o planteamiento, desarrollo o nudo, desenlace o final.

1.- Introducción o planteamiento. Es la parte inicial del cuento. En ella se presentan los personajes, el tiempo y el lugar en donde va a suceder la acción. La situación es de normalidad, hasta que surge el conflicto o problema.

2.- Desarrollo o nudo. En esta parte, el protagonista intenta revertir esa alteración que supone el conflicto. Por eso, en el desarrollo o nudo suceden los hechos más importantes.

3.- Desenlace o final. Es la parte donde se suele dar el clímax, el punto más álgido a partir del cual se resuelve, para bien o para mal, el conflicto.

Hay que advertir que la aparición del conflicto obliga al protagonista a enfrentarse con una situación para la que no le sirven sus recursos habituales: en este sentido, el conflicto aparece como una oportunidad para la superación, para el crecimiento personal. La consecuencia suele ser una transformación interna del héroe: algo tiene que aprender, en algo tiene que cambiar su visión del mundo.

Conviene ahora reflexionar sobre algo que ha sido ya mencionado, a propósito de la definición de cuento: el hecho de que por más separado que esté de la realidad, por más fantástico que sea, todo relato contiene algún tema relacionado con la realidad que vivimos. Dicho de otro modo, cualquier tema puede convertirse en relato. Y es que todo lo que se puede escribir procede, en última instancia, de la propia experiencia. Sin embargo, es importante aclarar que no se debe confundir experiencia con biografía o con historia familiar. La experiencia incluye la biografía, es cierto, pero también todo lo que conocemos a través de las vivencias de otras personas (que hemos visto o nos han contado), de las películas, de los libros, de todo nuestro entorno.

Para que la experiencia que se vuelca en un relato tenga sentido, es necesario articularla en una acción fingida; esto es, en el argumento, que no es sino la serie formada por la situación original, por la aparición del conflicto, por los hechos que se suceden a lo largo del relato, y que son unos consecuencia de otros, y por la resolución del conflicto.

2.2.2.- Estructura narrativa y vida

A lo largo del apartado anterior nos hemos referido en numerosas ocasiones a la relación entre ficción y realidad en el ámbito del cuento. Merece la pena destacar algunos aspectos de esa relación, pues es la que nos permite encontrar un sentido educativo a esta herramienta.

Desde nuestro punto de vista, la estructura del cuento, que tanto tiene que ver con su naturaleza, es uno de los elementos que nos permite profundizar en las posibilidades del relato para una formación integral que incluya los valores. En efecto, la historia se genera cuando a alguien que se encuentra en algún lugar y tiempo determinados, le ocurre algo interesante o conflictivo que desencadena una serie de hechos posteriores. Estamos hablando del protagonista, al cual le sucede lo que podría sucederle a cualquiera de nosotros: *algo* que rompe con su situación de equilibrio, *algo* que le anima a actuar.

El paralelismo de la ficción con la realidad es sorprendente: la acción requiere que el protagonista se fije una meta u objetivo y que sea consciente del obstáculo que va a intentar impedir o dificultar el desarrollo de la acción; pero, también, ¡que se ponga en marcha!, que su

voluntad ejerza la fuerza necesaria para comenzar a actuar, saliendo así del ámbito de las meras intenciones. Y es que vencer al oponente o al obstáculo consiste, en última instancia, en vencerse a sí mismo.

Por supuesto, a lo largo del desarrollo de la acción el protagonista cuenta -contamos en la realidad- con otros personajes que aparecen en el camino y que le ayudan, y cuya relación es también oportunidad de crecimiento: se narra así el encuentro con el otro que acontece en la realidad en forma de colaboración, amistad, compañerismo, amor. Un crecimiento que se ve acrecentado por el descubrimiento de nuevos lugares, a menudo maravillosos, si es que la acción supone desplazamiento espacial: un descubrimiento que, en la realidad, se da al menos mediante la adquisición de nuevos conocimientos o de la lectura misma de un libro.

En cuanto al final, hay que decir que, como en la vida misma, hay que saber evaluarlo. ¿Un final triste supone una derrota? ¿El final feliz se identifica con el éxito? Pensamos que no. La resolución para bien o para mal del conflicto tiene que ver con la meta que se fijó el protagonista. Pero merece la pena contemplar a este al final de la historia, y plantearse si a lo largo de la acción desarrollada con el ejercicio de su libertad le ha llevado a crecer por dentro o, por el contrario, a disminuir en cuanto a humanidad.

En los cuentos se expresa de una forma simple, pero asequible, la relación entre tiempo y libertad. A esta asequibilidad se refiere Polo (1991) cuando afirma que un niño puede captar los elementos estructurales del cuento. Bajo la idea poliana se adivina que el tiempo es la condición necesaria para cumplir una tarea en beneficio de otro, porque la libertad necesita de alguien más. Alguien encarga la tarea, porque el encargo no se lo inventa uno; entonces, aparecen los adversarios, pero también el o los beneficiarios. Polo reconoce estos elementos en cuentos con la estructura de *Caperucita Roja*. Copiamos la cita en toda su extensión, por más que sea larga, con la disculpa de conservar el lenguaje coloquial del filósofo español:

Primero está la madre de Caperucita que le da un encargo: llevar una cesta con pan y miel a la abuela, que es el beneficiario. Pero “ten cuidado, porque te saldrá al paso el lobo”: es el adversario. El sujeto, el héroe del cuento, es Caperucita. Sin todos estos elementos, el mito heroico es incompleto. Con todos ellos el mito heroico es una forma muy profunda de entender la aventura humana.

(...) Si no hay quien encargue, no hay tarea para la libertad nativa. Si alguien no acepta el encargo, no hay sujeto libre. Si no hay adversario, la cosa no tiene gracia, y si no hay beneficiario, no tiene sentido (libertad de destinación)¹.

¹ Polo distingue entre libertad nativa y libertad de destinación. La primera supone la aceptación de la realidad propia y circundante, así como de la tarea (idea de Polo que nos recuerda el verso de Jorge Guillén: “El mundo está bien hecho”). La libertad de destinación es el para qué de la tarea: el beneficio de los demás, el cual supone, a su vez, un crecimiento interior. Polo recuerda con frecuencia que el ser humano es un ser de crecimiento irrestricto.

Es posible que a Caperucita recibir el encargo le sentara como un tiro. Si era una niña más o menos animosa, y tenía ganas de ir al bosque, la caminata como tal le agradaría. Si Caperucita hubiera sido más perezosa, o miedosa, podía haber pensado: en menudo lío me han metido, además me voy a encontrar con el lobo — porque el lobo siempre aparece —. Pero estos elementos no son intrínsecos, sino adventicios, o condiciones favorables o difíciles. (1991, 246)

Los cuentos en general, proporcionan a los niños de Educación Primaria seguridad, porque les dan esperanzas de futuro, dado que mantienen la promesa de un final feliz. De acuerdo con Bettelheim (1975), pensamos que los cuentos son capaces de ofrecer soluciones a los conflictos del niño, puesto que sus contradicciones internas están representadas y expresadas mediante los personajes y las acciones de la historia. Parafraseando al autor de *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, si hay una tarea importante en la educación de un hijo, y a la vez la más difícil, esa es la de ayudarle a conferir un sentido a la vida. Es una de las grandes necesidades del niño: que le demos la oportunidad de comprenderse a sí mismo en este mundo complejo, que le ayudemos a extraer un sentido coherente de sus sentimientos y vivencias. Por nuestro lado, no creemos que el hallazgo del sentido y del optimismo sea ajeno al descubrimiento de la capacidad de la libertad para realizar un encargo, una tarea.

Polo (1991) habla también, en referencia al tiempo y a la acción del hombre, del descubrimiento de las oportunidades o del encuentro con alternativas. Las oportunidades son una invitación a descubrir, gracias a la aparición de un problema; las alternativas, una exigencia de decisión. No contamos ni con el tiempo ni con el espacio para profundizar en ello, pero recordamos que, en nuestra propuesta de intervención, tienen una gran importancia la toma de decisiones, la resolución de problemas o la generación de ideas. Y esto, porque los valores atraen, pero exigen también la acción.

2.3. Aprendizaje basado en el pensamiento (TBL)

El Centro Nacional para Enseñar a Pensar (*National Center for Teaching Thinking* o NCTT), en Massachusetts, funciona bajo la dirección de Robert Swartz, profesor emérito de la Universidad de Massachusetts y doctor en Filosofía por la Universidad de Harvard. En el ámbito de la pedagogía, Swartz ha centrado sus esfuerzos en el estudio del Aprendizaje Basado en el Pensamiento (TBL- *Thinking Based Learning*) y en cómo integrarlo en la enseñanza de los contenidos. Los fines de esta organización se centran en capacitar a los educadores para incluir en el proceso de enseñanza-aprendizaje el pensamiento crítico y creativo. De lo que se trata es de aplicar este pensamiento en la enseñanza de contenidos e incluir la metacognición.

Swartz, Costa, Beyer, Reagan y Kallick (2013) definen el pensamiento este pensamiento crítico y creativo o eficaz como

la aplicación competente y estratégica de destrezas de pensamiento y hábitos de la mente productivos que nos permiten llevar a cabo actos meditados de pensamientos, como tomar decisiones, argumentar y otras acciones analíticas, creativas o críticas. Los individuos que son capaces de pensar con eficiencia pueden emplear, y de hecho emplean, esas destrezas y hábitos por iniciativa propia, y son capaces de monitorizar su uso cuando les hace falta. (15)

Los mismos autores profundizan en la definición cuando declaran que el pensamiento eficaz está formado por:

1. *Destrezas de pensamiento.* Emplear procedimientos reflexivos específicos y apropiados para un ejercicio de pensamiento determinado.
2. *Hábitos de la mente.* Conducir estos procedimientos para dar lugar a conductas de reflexión amplias y productivas relacionadas con el hecho de pensar.
3. *Metacognición.* Realizar estas dos cosas basándonos en la valoración que hacemos de lo que se nos pide y en nuestro plan para llevarlo a cabo. (Swartz et al., 2013, 16)

Además, insisten en que hemos de “hacer uso de prácticas educativas eficaces para *integrar la enseñanza del pensamiento eficaz en la enseñanza de los contenidos* de cualquier nivel educativo y en cualquier área de conocimiento” (Swartz et al., 2013, 16).

Por último, hay que tener en cuenta que el pensamiento eficaz “es un acto iniciado *motu proprio*, controlado y corregido (en caso de ser necesario) por uno mismo y con un objetivo marcado” (Swartz et al., 2013, 17): de ahí la insistencia en la metacognición.

Tener conocimiento es importante; pero más lo es lo que se haga con él. Los autores citados insisten en que hay que introducirlo en las mentes y conseguir que se quede ahí, como un estribillo pegadizo que cuesta olvidar. Así podrá cumplir su función más adelante. Pero conocer supone también *pensar*, esto es, aprender basándose en el pensamiento, de acuerdo al estilo personal de cada uno:

El conocimiento adquirido a través del uso se recuerda y se emplea mejor después. El aprendizaje basado en el pensamiento ofrece una lúcida visión contemporánea, basada en la investigación y en la experiencia, de cómo podría y debería ser el aprendizaje y de cómo es, en gran parte, en las aulas de todo el mundo. (Perkins, en Swartz et al., 2013, 8).

Los autores, en este sentido, siguen una corriente iniciada en la segunda mitad del siglo XX, centrada en enseñar a pensar y a comprender de forma sistemática y accesible. Sin embargo, los educadores hoy siguen quejándose de la ineeficacia que a menudo se observa en las aulas:

Los alumnos sufren la presión de los exámenes, y los profesores la de enseñar para que consigan las puntuaciones más altas. Esto ha llevado a la concentración en el contenido; a ejercicios interminables, memorización y aprendizaje superficial, y a que se dedique menos tiempo y esfuerzo en clase a desarrollar la capacidad

potencial de nuestros alumnos de pensar de forma crítica y creativa. (Swartz et al., 2013, 12)

El reto, por tanto, es enlazar el pensamiento eficaz hacia la enseñanza de contenidos, para que en este encuentro suceda la generación de ideas nuevas y significativas, y su valoración sobre la base de un pensamiento riguroso. Aunque sabiendo que si el contenido es importante, más lo son las competencias y mucho más el pensamiento crítico y creativo.

Pensamos mal cuando realizamos un pensamiento superficial, precipitado, desorganizado a la hora de decidir, solucionar problemas, predecir, argumentar, comparar, y tantas otras acciones del pensar. De ahí la necesidad de contribuir a que los alumnos sean personas flexibles y abiertas al cambio, personas con ganas de aprender y reaprender, a la vez que organizadas, profundas y rigurosas; y, dado que el tema de nuestra propuesta son los valores, acostumbradas a la comunicación, a la colaboración y al trabajo en equipo.

Hemos seleccionado los tipos de pensamiento que destaca la obra de Swartz et al., 2013: generar ideas, clarificar ideas, evaluar la razonabilidad de las ideas, tareas complejas de pensamiento. Este tipo de tareas se hacen operativas gracias a una guía para el alumno llamada “mapa de pensamiento”, que no es sino una lista de preguntas-respuestas de menor a mayor complejidad para los estudiantes. Para guiar el resto de los pasos se utilizan unas herramientas llamadas organizadores gráficos, las cuales permiten formular un juicio a partir del análisis. Por último, pero después de revisar mediante una serie de preguntas los procesos seguidos (metacognición) se elabora una tarea que insiste en la expresión: la ruta de escritura, consistente en un escrito del alumno en el que se recoge el proceso y, por ejemplo, se completa el cuento (hablamos de cuento por ser el instrumento de nuestra propuesta). Los ejemplos de mapa de pensamiento, organizadores gráficos, preguntas para la metacognición y ruta de escritura se pueden ver en el capítulo siguiente, el de la propuesta.

Pensamos que si los valores a menudo exigen ser percibidos en situaciones complejas, en las que es necesario jerarquizarlos, así como ponerlos en relación con los antivalores y predecir sus consecuencias, el método propuesto bajo la denominación de *pensamiento eficaz, TBL o aprendizaje basado en el pensamiento* se adecua a descubrir y apreciar tales valores en los cuentos.

3.- Propuesta de intervención

La que sigue es una propuesta de intervención para alumnos de 2º Ciclo de Educación Primaria. Recoge los lineamientos teóricos del capítulo anterior, dado que pretende fomentar la adquisición de valores a través de los cuentos. La metodología cobra una especial importancia, dado que consideramos imprescindible, en el ámbito de la percepción y la elección de valor, el desarrollo de destrezas como las que propone la metodología TBL. De hecho, los recursos empleados (mapas de pensamiento, organizadores gráficos y otros) provienen del *National Center for Teaching Thinking* (NCTT) y han sido adaptados para el análisis de los valores en los cuentos.

3.1.- Objetivos

Objetivo general

Desarrollar en alumnos de 2º Ciclo de Educación Primaria, a través de cuentos populares infantiles, destrezas que faciliten la percepción y elección de valores que ayudan en el crecimiento como personas.

Objetivos específicos

- 1.- Seleccionar una serie de cuentos tradicionales para alumnos de 2º Ciclo de Educación Primaria.
- 2.- Identificar, en los cuentos tradicionales seleccionados, valores adecuados para ser fomentados en niños de 2º Ciclo de Educación Primaria.
- 3.- Elaborar mapas de pensamiento, organizadores gráficos y rutas de escritura necesarios para cada actividad.
- 4.- Analizar los cuentos según la metodología TBL.
- 5.- Establecer un cronograma para la aplicación de la propuesta.
- 6.- Proponer criterios de evaluación de la propuesta, una vez haya sido aplicada.

3.2.- Contexto y destinatarios

La propuesta que sigue está dirigida a alumnos y alumnas de 2º ciclo de Educación Primaria. Aunque nace en el seno de un centro escolar concreto –Eskibel Ikastetxea, del grupo educativo COAS, promotor de la educación integral–, puede llevarse a cabo en cualquier centro escolar.

Eskibel Ikastetxea está situado en San Sebastián. Es un centro trilingüe donde se estudian las asignaturas en castellano, euskera e inglés. Abarca todas las etapas escolares, es decir, Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. A partir de Educación Primaria, la educación es

diferenciada, por lo que las protagonistas de las actividades que se han realizado de forma paralela a la elaboración de la propuesta han sido únicamente niñas. El hecho de haber llevado a cabo las actividades no anula la naturaleza de propuesta de intervención que tiene nuestro trabajo, pues en ningún momento se ha pretendido hacer un estudio cuantitativo ni cualitativo de los resultados. Sin embargo, el desarrollo del año escolar nos ha permitido ensayar las actividades según las íbamos diseñando, por lo que incluimos –únicamente a modo de ejemplo– algún que otro material que sirve de registro de esta experiencia informal realizada por las alumnas.

El nivel de las alumnas del colegio es, en general, medio y medio-alto, y es normal que los dos cónyuges trabajen: de ahí que no sea extraño encontrar familias con un buen nivel adquisitivo.

3.3.- Contenidos

La propuesta contempla tres tipos de contenidos: narrativos, pues trabajamos con cuentos; operacionales o de destrezas de pensamiento, pues nos apoyamos en la metodología TBL; y referidos a los valores, pues su percepción e incorporación es el objetivo final.

Narrativos

- Estructura narrativa y vida

Habilidades

- Todo y parte
- Explicación causal
- Generación de ideas
- Predicción
- Toma de decisiones
- Resolución de problemas
- Comparación y contraste
- Entender y crear una metáfora

Valores

- Valores que se trabajan en los cuentos propuestos: tolerancia, superación, valor de la obra bien hecha, esfuerzo, ingenio, generosidad para compartir, perdón, sinceridad, obediencia, responsabilidad, amor, fortaleza, humildad, sencillez, discreción en el trato con desconocidos, igualdad, colaboración, valentía, sacrificio, bondad, no superficialidad.

3.4.- Metodología

La propuesta se apoya en un método de enseñanza y aprendizaje dirigido al fomento del pensamiento crítico y creativo (TBL), el cual ha sido explicado a grandes rasgos en el último apartado (2.3.) del marco teórico.

El profesor enseña a sus alumnos a pensar y a aprender con destreza los contenidos de la materia estudiada en clase, aplicando técnicas y hábitos del pensamiento necesarios para desarrollar en el alumno esta capacidad.

Son tres los conceptos básicos que se introducen con esta técnica en la forma de dar clase:

- Enseñar a los alumnos procedimientos del pensamiento eficaz.
- Reforzar y enseñar otros hábitos de la mente que se necesitarán para mejorar nuestras habilidades.
- Integrar la enseñanza de estas habilidades en la enseñanza de contenidos, en este caso la estructura narrativa y los valores.

Los pasos que se siguen de manera sistemática son:

- Introducción de la destreza.
- Ejemplo de la vida cotidiana.
- Responder a las primeras preguntas del mapa de pensamiento.
- Puesta en común con las respuestas.
- Rellenar por equipos el o los organizadores gráficos.
- Llegar a una respuesta probable, segura, la mejor...
- Reflexionar sobre el proceso seguido: metacognición.
- Hacer o no una ruta de escritura, tanto de manera individual como grupal.

Dada esta sistematicidad, hemos decidido explicar únicamente en la primera actividad la parte correspondiente a metacognición, por ser igual en todas las actividades. El mismo criterio aplicamos a la ruta de escritura, de la cual indicaremos solo la novedad, si es que la hay, en cada actividad.

La propuesta es dedicar dos horas mensuales, como parte de la asignatura de Lengua. Cada actividad se centra en una destreza y un cuento. En cuanto al valor, no se trata solo de reconocerlo e interiorizarlo, sino de utilizar las destrezas de pensamiento que la persona utiliza en su percepción y en su elección. Solo de esta manera el valor será llevado a la realidad, por más

compleja que esta sea, en las situaciones cotidianas que a cada alumno o alumna le toque vivir.

Por otro lado, la dinámica de las actividades tiene en cuenta el trabajo colaborativo, que alterna con el individual. Se pretende, así, dar respuesta a la doble naturaleza del valor, que apela y es traído a la realidad personal y socialmente. En la medida de lo posible, los grupos estarán compuestos de tres alumnos, número idóneo para la participación de todos los miembros del grupo.

3.5.- Actividades

La primera actividad, la que toma como punto de partida *El patito feo*, es una actividad de introducción que nos permite introducir a los alumnos en la dinámica de colaboración que pretendemos, así como ensayar valores: de ahí la elección de la técnica de dramatización. El resto de actividades, de la 2 a la 9, son las que propiamente utilizan la metodología TBL.

3.5.1. El patito feo

El patito feo relata la historia de un cisne nacido en una familia de patos. Es uno de los cuentos clásicos cuya enseñanza se mantiene más viva y actual, porque denuncia de forma narrativa los prejuicios y la exclusión de los que son diferentes.

VALORES: tolerancia, superación, sensibilidad.

ANTIVALORES: importancia de la apariencia exterior y cierta crueldad (según la versión que se lea).

Metodología	Duración
• Destreza: dramatización	• 2 sesiones

En la primera sesión se lee en voz alta el cuento, proyectado en la pizarra por medio de un proyector. A continuación, se divide la clase en dos y una mitad prepara la representación del cuento, añadiendo frases para enfatizar el carácter de cada personaje. La otra mitad hace de público: mientras unas preparan el guión del teatro, el público se hace cargo del decorado.

En la segunda sesión se representa el teatro; el público contesta a preguntas de los actores, relacionadas con la actitud y el comportamiento de los personajes del cuento, y con los valores que queremos inculcar o destacar del relato.

Por ejemplo:

1- ¿Qué le pasa al patito feo? ¿Está contento?

2- ¿Cómo se comportan con él sus hermanos?

3- ¿Te parece que actúan bien? ¿Por qué?

4- ¿Cómo estarías si fueras el patito feo?

5- ¿Cómo actuarías si fueras uno de sus hermanos para que fuera feliz?

Para finalizar la actividad, se anotan en la pizarra las cosas que le han hecho sentir mal al patito feo y las cosas que podrían haber hecho los demás personajes para que se sintiera bien.

3.5.2. Los tres cerditos: las partes y el todo

Los tres cerditos relata la historia de tres animalitos y su lucha por sobrevivir frente al lobo. Los dos cerditos pequeños, al vivir orientados hacia el placer, buscan la gratificación inmediata sin pensar en el futuro ni en los peligros de la realidad. Como se ve, es un cuento original y creativo, que fomenta el trabajo planificado y bien hecho, a la vez que el ingenio para resolver los problemas que puedan surgir. En este sentido, es muy actual, pues puede servir para explicar fenómenos actuales como la primacía del placer, la obsesión por el presente, la invasión de productos descartables a corto plazo e, incluso, la acumulación de problemas no resueltos en nuestra sociedad.

VALORES: diligencia, valor de la obra bien hecha, esfuerzo, ingenio, prudencia, generosidad a la hora de compartir, perdón.

ANTIVALORES: supremacía del placer y del presente.

Metodología	Duración
<ul style="list-style-type: none"> Destreza: Las partes y el todo 	<ul style="list-style-type: none"> 2 sesiones
Objetivos curriculares	Objetivos de la destreza
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión del texto Aprender a trabajar en equipo Realizar un trabajo de expresión escrita con la opción elegida 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar el todo y las partes de las cosas, cuentos... Reflexionar sobre la ausencia de algo Determinar qué pasaría si una parte faltase Determinar la función de cada parte Explicar cómo interactúan para hacer del todo lo que es

PRESENTACIÓN DE LA DESTREZA AL ALUMNADO: Los alumnos están agrupados en equipos de 3; cada equipo tiene un vocal. En un panel visible para todos figuran los diferentes pasos a seguir:

- 1) Mapa de pensamiento
- 2) Organizador gráfico 1: El todo y las partes
- 3) Organizador gráfico 2: El todo y las partes
- 4) Metacognición
- 5) Deber individual: Ruta de escritura

Se introduce la destreza y para asegurarse de que la entienden bien se les pone un ejemplo de su vida cotidiana. Ejemplo: una mano, compuesta por dedos, uñas, huesos, palma, músculos, tendones, nudillos, piel... Si falta el dedo pulgar, ¿qué podríamos hacer o no hacer? De aquí se deduce la función del pulgar. (Duración: 15 minutos).

MAPA DE PENSAMIENTO: El siguiente paso es entregar a cada uno el cuento de *Los tres cerditos*. El profesor lo lee en voz alta y a continuación pasa un mapa de pensamiento, el cual consta de cinco preguntas que se irán respondiendo a lo largo de la sesión.

Cada alumno tiene delante el mapa de pensamiento y lo empieza a leer, y responde para sí mismo las dos primeras preguntas. Luego se hace una lluvia de ideas.

EL TODO Y LAS PARTES

1. ¿Qué partes más pequeñas forman el todo?
2. En cuanto a cada parte, ¿qué pasaría si faltara?
3. ¿Cuál es la función de cada parte?
4. ¿Cómo funcionan juntas las partes para hacer del todo lo que es y hacer lo que hace?

ORGANIZADORES GRÁFICOS: Despues de esta puesta en común, se les entrega el organizador gráfico 1, en el que escribirán el todo y las partes. Por ejemplo, así:

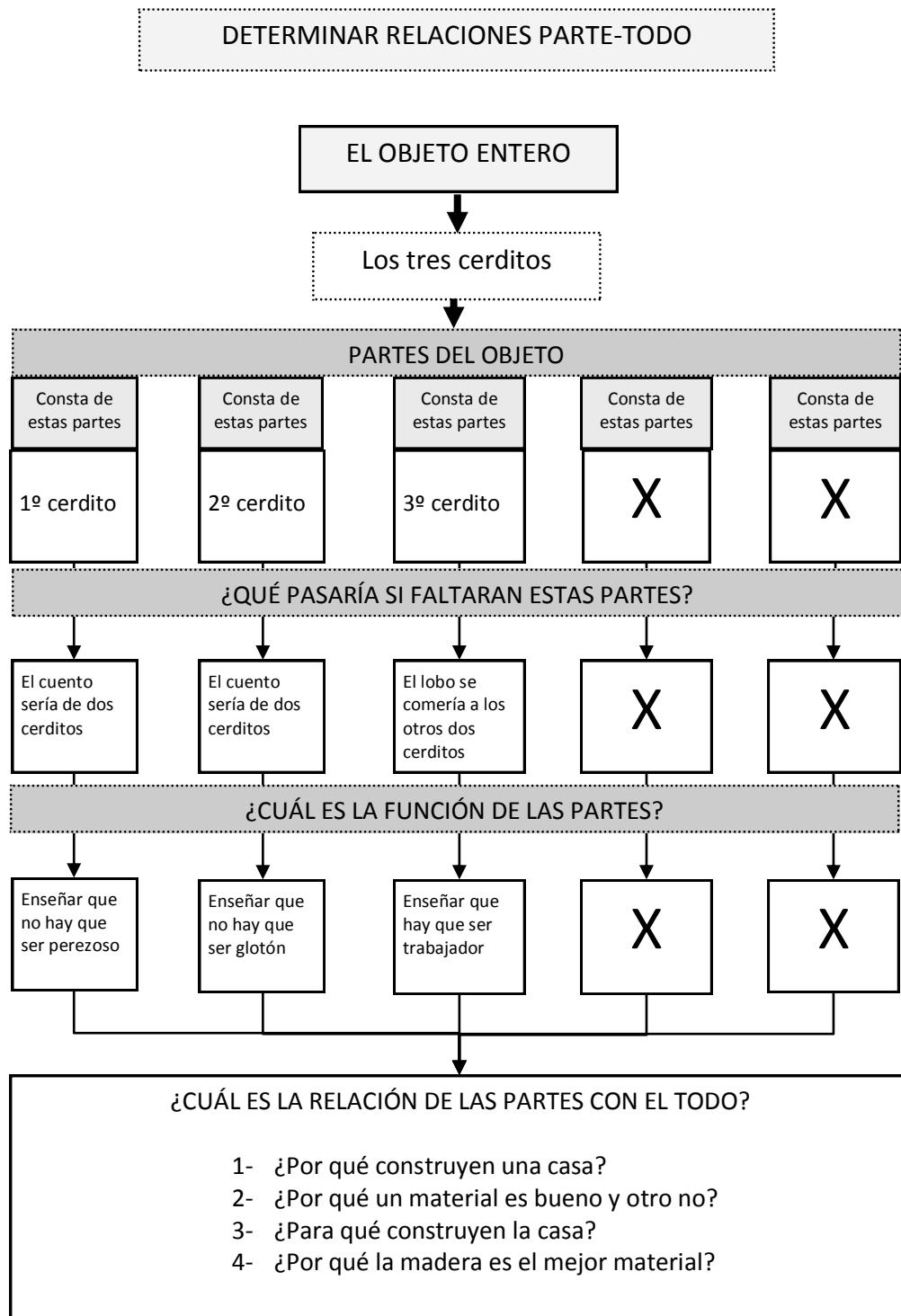


Figura 1: Organizador gráfico 1 partes y todo (adaptado de Swartz et al., 2013, 64)

Cada grupo estudia los diferentes personajes y la importancia que tienen en el cuento. Después se elige cuál quitar: en este caso será el cerdito que hace la casa de madera.

Con todo lo realizado se hará una puesta en común y cada alumno anotará en el organizador gráfico 2 el personaje elegido para ser eliminado y sus funciones en el cuento. Si hubiera alguna función que un grupo no hubiera aportado e interesara ver, se diría para que la apuntaran en su organizador gráfico.

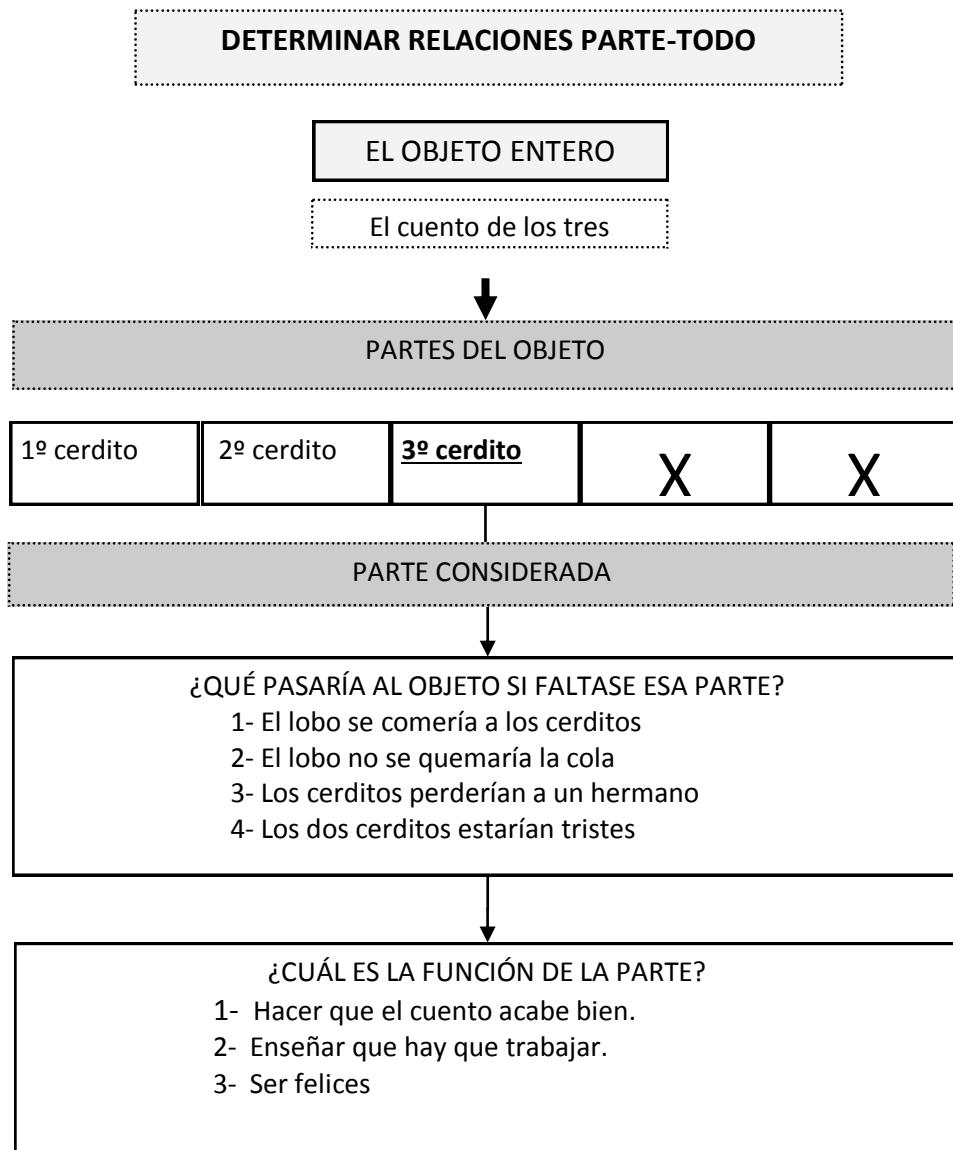


Figura 2: Organizador gráfico 2 partes y todo (adaptado de Swartz et al., 2013, 63)

Toda esta actividad durará 30 minutos.

METACOGNICIÓN: Una vez hecho esto se anima a los alumnos a pensar sobre su propio pensamiento, durante 5 minutos.

Se realizan preguntas sobre:

- Nombre de la destreza trabajada.

- Situación cotidiana planteada.
- Preguntas del mapa de pensamiento.
- Pasos que hemos dado para aplicar el mapa de pensamiento y llenar el organizador gráfico.
- ¿Qué es lo que más os ha costado?
- Utilidad de la destreza.
- ¿Os ha gustado trabajar así?

RUTA DE ESCRITURA: Deberes individuales: finalizar el cuento en 4 párrafos:

- 1.- Explicación de la destreza.
- 2.- Presentación de los personajes con los que vamos a trabajar
- 3.- Explicar por qué lo hemos eliminado.
- 4.- Escribir el cuento sin la presencia de ese personaje.

3.5.3 Pinocho: explicación causal

Pinocho relata las peripecias de un muñeco de madera transformado en un niño de carne y hueso. El muñeco desoye la voz de su conciencia y aprende una amarga lección al comprobar las nefastas consecuencias de su conducta irresponsable. Este cuento refleja los problemas que generan la falta de voluntad y el rechazo al esfuerzo. También podemos observar las dificultades en la relación padres-hijos, y el valor de tener y cultivar una buena conciencia. La pregunta que sugiere el cuento es ¿por qué?, y de ella surgen las consecuencias.

VALORES: sinceridad, obediencia, responsabilidad, perdón, amor y conciencia.

Metodología	Duración
• Destreza: Explicación causal	• 2 sesiones
Objetivos curriculares	Objetivos de la destreza
<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del texto • Aprender a trabajar en equipo • Realizar un trabajo de expresión escrita con la opción elegida 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la causa más probable • Desarrollar hipótesis alternativas • Considerar y valorar la evidencia para luego juzgarla • Juzgar la evidencia como probable, improbable o dudosa

PRESENTACIÓN DE LA DESTREZA AL ALUMNADO: Los alumnos están agrupados en equipos de 3; cada equipo tiene un vocal. En un panel visible para todos figuran los diferentes pasos a seguir:

- 1) Mapa de pensamiento
- 2) Organizador gráfico 1: Posibles causas
- 3) Organizador gráfico 2: Posibles causas
- 4) Metacognición
- 5) Deber individual: Ruta de escritura

Se introduce la destreza y para asegurarse de que la entienden bien se les pone un ejemplo de su vida cotidiana. Ejemplo: El Titánic. ¿Qué pasó? ¿Por qué fue hacia las rocas y se chocó? ¿Por qué se hundió? (Duración: 15 minutos).

MAPA DE PENSAMIENTO: El siguiente paso es entregar a cada uno el cuento de *Pinocho*. El profesor lo lee en voz alta, pero llega hasta que el hada lo convierte en un muñeco. A continuación pasa un mapa de pensamiento, el cual consta de cuatro preguntas que se irán respondiendo a lo largo de la sesión.

Cada alumno tiene delante el mapa de pensamiento y lo empieza a leer, y responde para sí mismo las dos primeras preguntas. Luego se hace una lluvia de ideas con todas las respuestas.

ENCONTRAR CAUSAS
1. ¿Qué podría haberlo causado? 2. ¿Qué pistas puedo buscar? 3. ¿Qué pistas he encontrado? 4. ¿Qué nos dicen las pistas sobre la causa?

ORGANIZADORES GRÁFICOS: Después de esta puesta en común, se les entrega el organizador gráfico 1.

	Posibles causas		

Figura 3: Organizador gráfico 1 explicación causal (adaptado de TBL)

En grupos se buscarán las pruebas (jugar a detectives) y a continuación se buscarán las pruebas reales. Seguidamente haremos una puesta en común y verificaremos si la causa es probable, improbable o dudosa. Si resultase improbable podríamos hacer lo mismo con otra causa.

En gran grupo, se selecciona la posible causa y se escribe en el organizador gráfico 2.

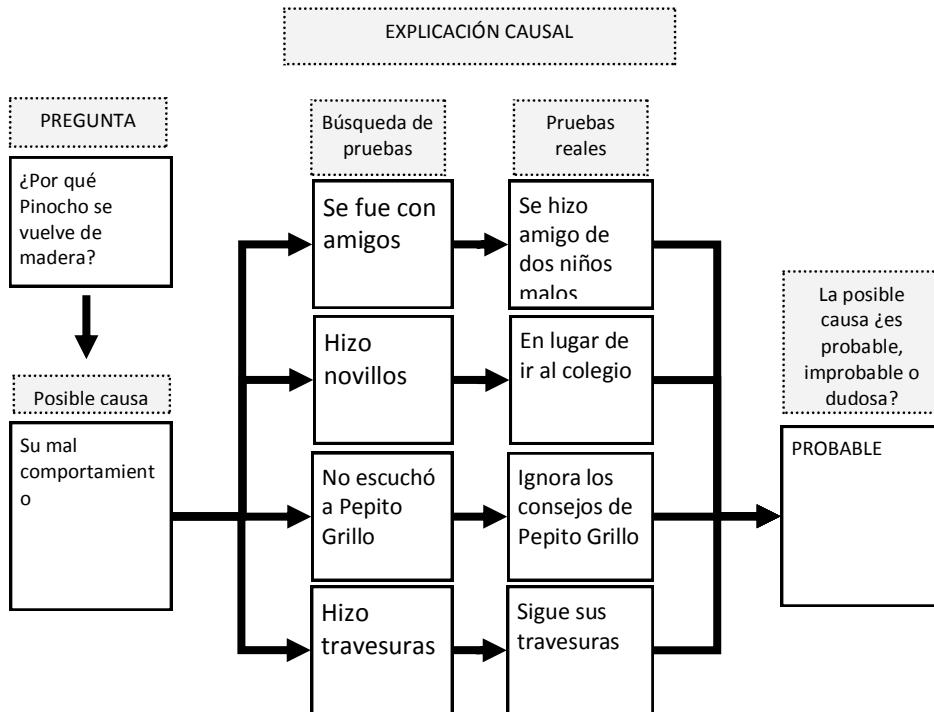


Figura 4: Organizador gráfico 2 explicación causal (adaptado de NCTT)

Toda esta actividad durará 35 minutos.

METACOGNICIÓN: durante 5 minutos.

RUTA DE ESCRITURA: Deberes individuales: contenido del escrito:

- 1.- Explicación de la destreza.
- 2.-Definición del problema.
- 3.-Explicación de la segunda causa.
- 4.-Explicación de la causa elegida.
- 5.-Conclusión.

3.5.4. El soldadito de plomo: generar ideas

El soldadito de plomo relata las aventuras de un soldadito con una sola pierna. Está indicado especialmente para niños con alguna carencia a la que hacer frente. El soldadito nos demuestra que hay que seguir adelante aun faltándole una pierna. Esa lucha y valentía se refleja en todo el cuento,

y ambas están motivadas por el amor hacia la bailarina. Este cuento viene muy bien para las aulas donde nos encontramos con niños a los que les cuesta un poco más aprender.

VALORES: fuerza de voluntad, fortaleza, amor y tesón.

Metodología	Duración
<ul style="list-style-type: none"> Destreza: generar ideas 	<ul style="list-style-type: none"> 2 sesiones
Objetivos curriculares	Objetivos de la destreza
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión del texto Crear e identificar las mejores ideas Clasificar las ideas Aprender a trabajar en equipo Realizar un trabajo de expresión escrita con la opción elegida 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar las ideas creativas y novedosas Agrupar las ideas en categorías Combinar ideas Buscar información para decidir las mejores ideas

PRESENTACIÓN DE LA DESTREZA: Los alumnos están agrupados en equipos de 3; cada equipo tiene un vocal. En un panel visible para todos figuran los diferentes pasos a seguir:

- 1) Mapa de pensamiento
- 2) Organizador gráfico 1: Ideas y categorías
- 3) Organizador gráfico 2: Desarrollar ideas creativas
- 4) Matriz
- 5) Metacognición

Se introduce la destreza y para asegurarse de que la entienden bien se les pone un ejemplo de su vida cotidiana y se les dice que el fin de la destreza es que combinando cosas familiares creemos algo nuevo. Ejemplo: Al hacer obras en el colegio, nos hemos encontrado que tenemos una montaña enorme de tierra. ¿Qué podemos hacer con esa tierra? a. Poner macetas. b. Venderla. c. Hacer un hormiguero gigante... (Duración: 15 minutos).

MAPA DE PENSAMIENTO: El siguiente paso es entregar a cada uno el cuento de *El soldadito de plomo*. El profesor lo lee en voz alta, pero llega hasta que el hada lo convierte en un muñeco. A continuación pasa un mapa de pensamiento, el cual consta de cinco preguntas que se irán respondiendo a lo largo de la sesión. Se les expone el tema del papel de periódico: ¿para qué puede servir un periódico?

GENERAR IDEAS
1. ¿Para qué buscas ideas?
2. ¿Cuáles son las ideas que has encontrado?
3. ¿Cómo las clasificarías? ¿Cómo las dividirías en categorías?
4. ¿Qué posibilidades originales o poco usuales puedes pensar combinando las categorías anteriores?
5. ¿Qué necesitarías saber para decidir qué idea es la mejor para nuestro objetivo?

Cada alumno tiene delante el mapa de pensamiento y lo empieza a leer, y responde para sí mismo las dos primeras preguntas. Luego se hace una lluvia de ideas con todas las respuestas.

ORGANIZADORES GRÁFICOS: Después de esta puesta en común, se les entrega el organizador gráfico 1, en el que, ya en grupos, escribirán las ideas y pensarán en categorías posibles, para acabar poniendo las ideas anteriores en las diferentes categorías.

¿Para qué necesitamos estas ideas?					
IDEAS					
CATEGORÍAS					

Figura 5: Organizador gráfico 1 generar ideas (adaptado de NCTT)

A continuación se les entrega segundo organizador gráfico para que escriban de forma ordenada todo lo hecho. No se rellena todavía la última parte: las posibilidades inusuales. El siguiente es el organizador gráfico 2, en el que ya se han completado las posibilidades inusuales, tras trabajar con la matriz de la figura 7.

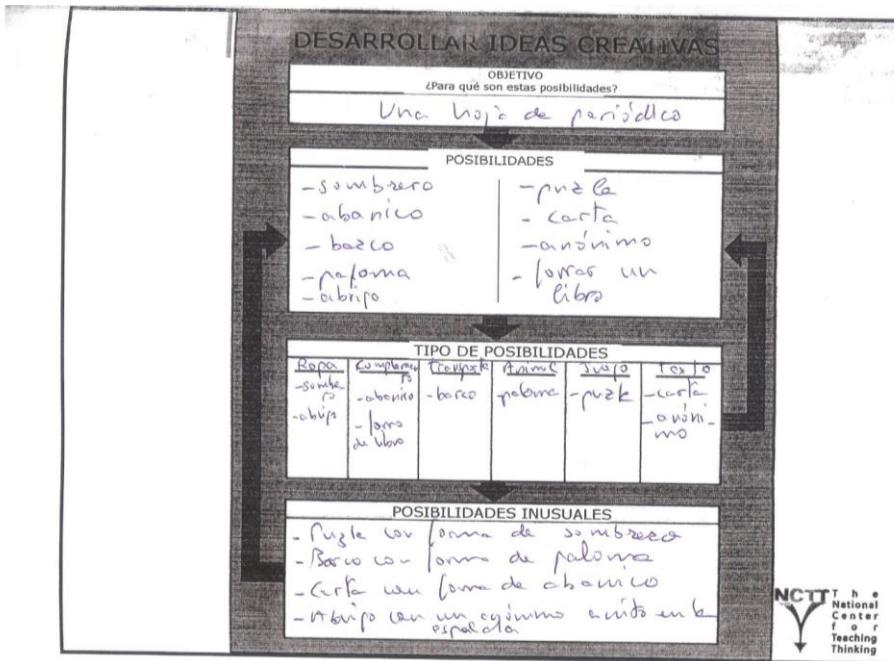


Figura 6: Organizador gráfico 2 generar ideas (de NCTT)

Seguidamente se pasa a la matriz, que será rellenada mezclando las categorías. Se realizará el trabajo en gran grupo, para así llegar a posibilidades inusuales buscadas, que después se escribirán en el 2º organizador gráfico.

Características interesantes de posibilidades ya generadas

Características interesantes de posibilidades ya generadas				
		<input type="text"/>		
			<input type="text"/>	
				<input type="text"/>
				<input type="text"/>

Figura 7: matriz generar ideas (adaptado de NCTT)

Toda esta actividad durará 40 minutos.

METACOGNICIÓN: Durante 5 minutos.

3.5.5. El traje nuevo del emperador: predicción

El traje nuevo del Emperador relata la excesiva importancia que da un emperador a su apariencia física y cómo es burlado. Nos relata de una forma simple la sinrazón a la que puede llevar el deseo de apariencia, el miedo a la gente y la falta de criterio propio. Este cuento sigue siendo válido en la época actual, en la que es tan importante la apariencia física y el culto al cuerpo.

VALORES: humildad, sinceridad, sencillez y criterio.

Metodología	Duración
• Destreza: Predicción	• 2 sesiones
Objetivos curriculares	Objetivos de la destreza
<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del texto • Identificación de los antivalores • Verbalizar y argumentar una predicción • Aprender a trabajar en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar el problema • Predecir lo que puede pasar como resultado de una circunstancia • Reflexionar sobre las posibles predicciones • Confrontar la evidencia real con la predicción segura, insegura o dudosa • Decidir cuál es la mejor predicción en base a las pruebas

PRESENTACIÓN DE LA DESTREZA AL ALUMNADO: Los alumnos están agrupados en equipos de 3; cada equipo tiene un vocal. En un panel visible para todos figuran los diferentes pasos a seguir:

- 1) Mapa de pensamiento.
- 2) Organizador gráfico 1: Predicción.
- 3) Metacognición.
- 4) Ruta de escritura: reescritura del cuento con novedad.

Se introduce la destreza y para asegurarse de que la entienden bien se les pone un ejemplo de su vida cotidiana. Ejemplo: Me levanto una mañana y quiero comer cereales. Me pregunto: ¿qué puede pasar si les pongo azúcar? - No me gusta. - Está demasiado dulce. (Duración: 10 minutos).

MAPA DE PENSAMIENTO: El siguiente paso es entregar a cada uno el cuento de *El traje nuevo del emperador*. El profesor lo lee en voz alta y a continuación se les pasa un mapa de pensamiento que consta de tres preguntas que se irán respondiendo a lo largo de la sesión.

PREDICCIÓN

1. ¿Qué podría ocurrir?
2. ¿Qué evidencias/pruebas has encontrado?
3. Las pruebas encontradas, ¿me hacen sentir seguro o inseguro sobre la predicción?

Cada alumno tiene delante el mapa de pensamiento y lo empieza a leer y se pone a pensar en silencio la primera pregunta. Se realizará una lluvia de ideas y se quedarán con la que se decida que es la mejor de todas.

ORGANIZADORES GRÁFICOS: A continuación se les entrega el organizador gráfico y, ya en grupos, escriben la pregunta, la predicción elegida y las pruebas o evidencias que están escritas en el texto.

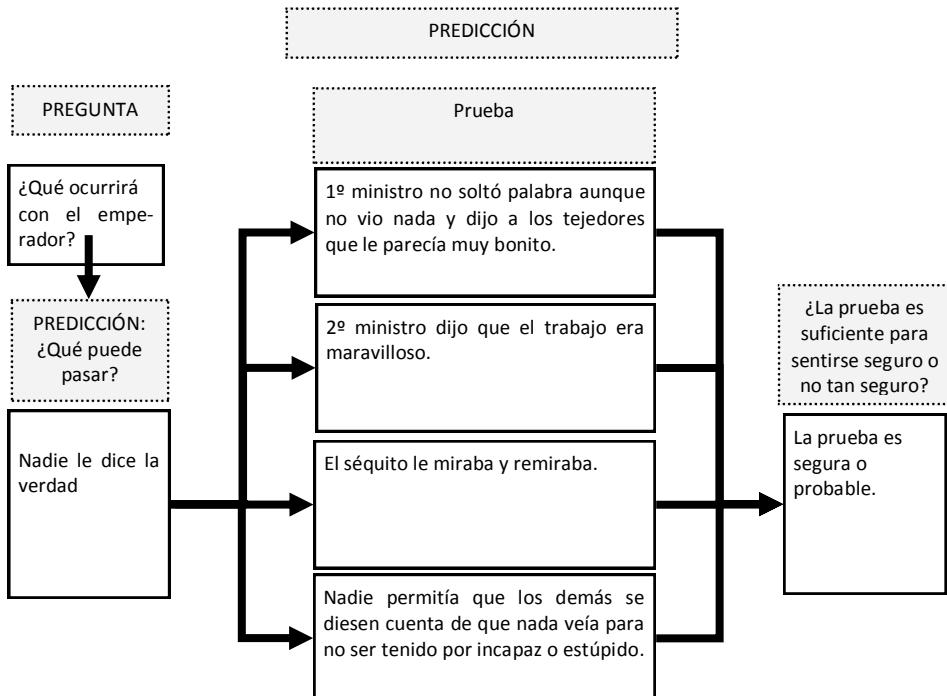


Figura 8: organizador gráfico predicción (adaptado de NCTT)

A continuación, se hace una puesta en común y el profesor anota las aportaciones de todos los equipos. Si hubiera alguna prueba que ningún grupo hubiera aportado y le interesara analizar al profesor, puede conducir a los alumnos a ella por medio de preguntas abiertas, para apuntarla en su organizador gráfico.

Después se valoran todas las pruebas para decidir si la predicción elegida es segura, insegura o dudosa.

Todo esto duraría 25 minutos.

METACOGNICIÓN: durante 5 minutos.

RTA DE ESCRITURA: reescribir el cuento con la introducción de un personaje que dice que el emperador va desnudo.

3.5.6. Caperucita Roja: toma de decisiones

Caperucita Roja relata la aventura de una niña que tiene que llevar a su abuelita enferma una cesta con comida. Este cuento nos va a ayudar a entender la responsabilidad, a través de los hechos y sus consecuencias, por lo que resulta totalmente actual, dado que en la sociedad en la que vivimos no se reflexiona sobre las consecuencias de nuestros actos, ni sobre las decisiones que debemos adoptar.

VALORES: obediencia, discreción en el trato con desconocidos y revelación de detalles.

Metodología	Duración
<ul style="list-style-type: none"> Destreza: Toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> 2 sesiones
Objetivos curriculares	Objetivos de la destreza
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión del texto Verbalizar y argumentar una opinión teniendo en cuenta las evidencias Aprender a trabajar en equipo Realizar un trabajo de expresión escrita con la opción elegida 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos necesarios para tomar una decisión Reflexionar sobre las distintas opciones y sus consecuencias Decidir cuál es la mejor opción

PRESENTACIÓN DE LA DESTREZA AL ALUMNADO: Los alumnos están agrupados en equipos de 3; cada equipo tiene un vocal. En un panel visible para todos figuran los diferentes pasos a seguir:

- 1) Mapa de pensamiento.
- 2) Organizador gráfico 1: Toma de decisiones. (ejemplos en anexo 7.2.)
- 3) Organizador gráfico 2: Elegir la mejor opción. (ejemplos en anexo 7.2.)
- 3) Metacognición.
- 4) Ruta de escritura: Toma de decisiones y escribir el final del cuento.

Se introduce la destreza y para asegurarse de que la entienden bien se les pone un ejemplo de su vida cotidiana. Ejemplo: Un día van con sus padres a un restaurante y les dejan elegir entre

hamburguesa y pescado. ¿Qué elegirían? ¿Qué sería lo mejor para su organismo? Reflexionan sobre las consecuencias de cada opción y se decantan por una de las dos. (Duración: 15 minutos).

MAPA DE PENSAMIENTO: El siguiente paso es entregar a cada uno un extracto del cuento de *Caperucita*. El profesor lo lee en voz alta y a continuación se les pasa un mapa de pensamiento que consta de cinco preguntas que se irán respondiendo a lo largo de la sesión.

TOMA DE DECISIONES
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué hace necesaria la decisión? 2. ¿Cuáles son mis opciones? 3. ¿Cuáles son las consecuencias probables de cada opción? 4. ¿Qué importancia tienen las consecuencias? 5. ¿Qué opción es la mejor, una vez analizadas todas las consecuencias?

Cada alumno tiene delante el mapa de pensamiento y lo empieza a leer y a responder para sí mismo las dos primeras preguntas. Se realiza una lluvia de ideas y se quedan con las que se crean que son las mejores opciones: en este caso son ir o por el camino más largo o por el más corto.

ORGANIZADORES GRÁFICOS: Despues de la puesta en común, se entrega un organizador gráfico a cada uno; en él tienen que escribir las dos opciones. Para hacer más rica la destreza se hace que 4 grupos tomen la opción del camino más largo, y 5 la otra, el camino más corto.

TOMA DE DECISIONES		
Necesita decidir:		
OPCIONES		
OPCIÓN CONSIDERADA		
↓		
CONSECUENCIAS ¿Qué ocurrirá si tomo esta decisión?	EVIDENCIA ¿En qué me baso para pensarla?	VALOR ¿Cómo de importante es esta consecuencia? ¿Por qué?

Figura 9: organizador gráfico 1 toma de decisiones (adaptado de NCTT)

Cada grupo trabaja su opción, teniendo en cuenta las evidencias plasmadas en el texto, las cuales darán lugar a las consecuencias de haber elegido esa opción (tercera pregunta del mapa de pensamiento).

Con todas las consecuencias, se hace una puesta en común, y el profesor anota las aportaciones de todos los equipos. Si hubiera consecuencias que un grupo no hubiera aportado, las escribiría en su organizador gráfico. Esta actividad dura 15 minutos. Acto seguido, se entrega el 2º organizador gráfico, en el que se valorarán las dos opciones.

ELEGIR LA MEJOR OPCIÓN		
Necesita decidir:		
OPCIÓN - CONSECUENCIAS	OPCIÓN - CONSECUENCIAS	OPCIÓN – CONSECUENCIAS
CUÁL ES LA MEJOR OPCIÓN:		
POR QUÉ:		

Figura 10: organizador gráfico 2 toma de decisiones (adaptado de NCTT)

De esta manera, se responde a la pregunta 4 del mapa de pensamiento; se escriben las dos opciones con sus consecuencias y sus valoraciones, y se decide cuál de las dos opciones es la mejor (pregunta 5 del mapa de pensamiento). Esta tarea dura 7 minutos, al final de la cual justifican la elección de la mejor opción.

METACOGNICIÓN: (Duración: 5 minutos)

RUTA DE ESCRITURA: Deberes individuales: finalizar el cuento en 4 párrafos:

- 1.- Presentación de la destreza. Explicar lo que hemos hecho.
- 2.- Explicar las posibles opciones y sus consecuencias.
- 3.- Elegir la mejor opción y señalar sus consecuencias.
- 4.- Finalización del cuento.

3.5.7. Hansel y Gretel : resolución de problemas

Hansel y Gretel relata las aventuras de dos hermanos que han sido abandonados en el bosque y cómo se las ingenian para salir de las situaciones negativas. En este cuento brilla el ingenio y la colaboración, y sobre todo la capacidad para resolver los problemas uno mismo, por pequeño que sea. Es un cuento clásico pero muy actual a la vez, en este momento en que los niños están sobreprotegidos y son individualistas.

VALORES: igualdad, ingenio, colaboración, superación, unidad y valentía.

ANTIVALORES: el abandono por parte de los padres.

Metodología	Duración
<ul style="list-style-type: none"> Destreza: Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> 2 sesiones
Objetivos curriculares	Objetivos de la destreza
<ul style="list-style-type: none"> Comprensión del texto Verbalizar y argumentar una solución Aprender a trabajar en equipo Realizar un trabajo de expresión escrita con la opción elegida 	<ul style="list-style-type: none"> Definir el problema Reflexionar sobre las posibles soluciones Decidir cuál es la mejor solución sobre la base de las consecuencias y el valor

Los alumnos están agrupados en equipos de 3; cada equipo tiene un vocal. En un panel visible para todos figuran los diferentes pasos a seguir:

- 1) Mapa de pensamiento.
- 2) Organizador gráfico: Resolución de problemas.
- 3) Metacognición.
- 4) Deber Individual: Ruta de escritura.

Se introduce la destreza y para asegurarse de que la entienden bien se les pone un ejemplo de su vida cotidiana. Ejemplo: Tenemos en la huerta un manzano lleno de manzanas y queremos coger todas. ¿Cómo conseguiremos coger todas las manzanas? (Duración: 15 minutos).

MAPA DE PENSAMIENTO: El siguiente paso es entregar a cada uno el cuento de *Hansel y Gretel*. El profesor lo lee en voz alta y a continuación se les pasa un mapa de pensamiento que consta de cuatro preguntas que se irán respondiendo a lo largo de la sesión.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

1. ¿Cuál es el problema?
2. ¿Cuáles son las posibles soluciones?
3. ¿Qué pasaría si solucionaras el problema de cada una de estas formas?
4. ¿Cuál es la mejor solución para el problema?

Cada alumno tiene delante el mapa de pensamiento y lo empieza a leer y a responder para sí mismo las dos primeras preguntas. Se realiza una lluvia de ideas y se quedan con las que se crean que son las mejores ideas.

ORGANIZADORES GRÁFICOS: Despues de la puesta en común, se entrega un organizador gráfico a cada uno; en él tienen que escribir las posibles soluciones y sus consecuencias.

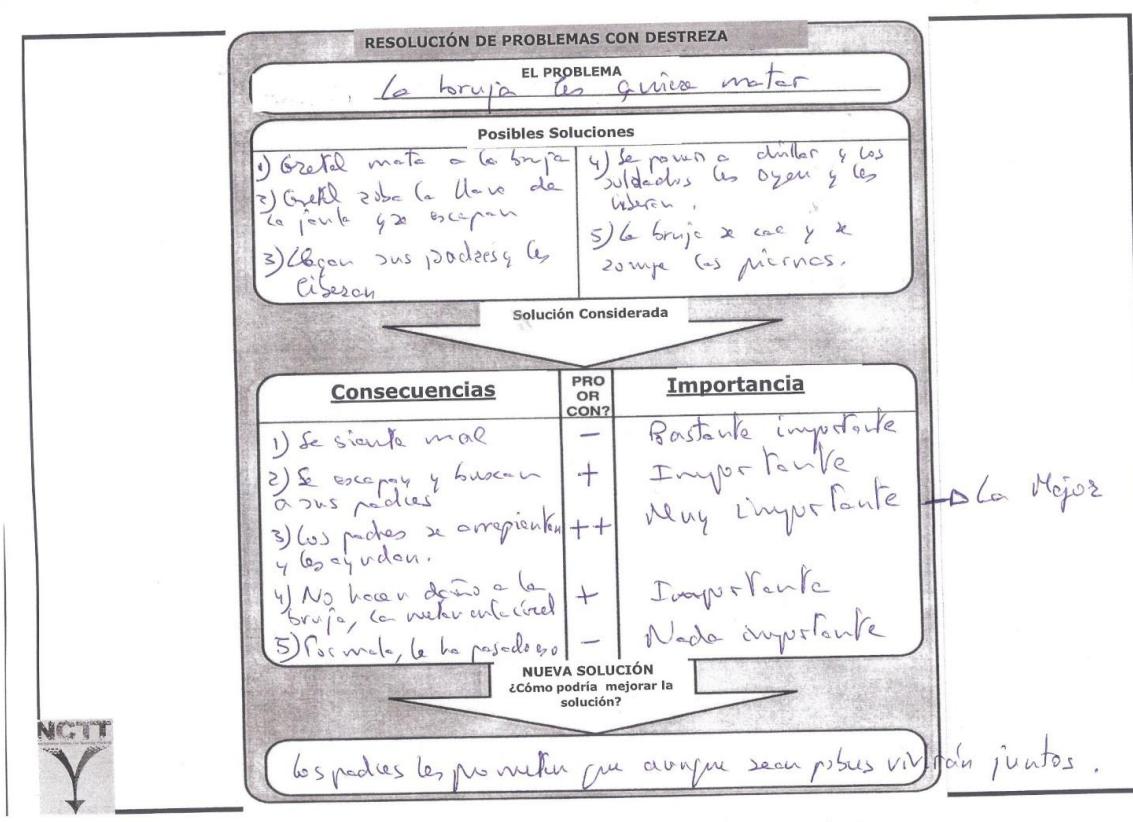


Figura 11: organizador gráfico 1 solución de problemas (adaptado de NCTT)

Con todo esto se hará una puesta en común y el profesor anotará las aportaciones de todos los equipos. Si hubiera alguna solución que ningún grupo hubiera aportado y le interesara ver, se la da para que la apunten en su organizador gráfico.

Después se valoran todas las consecuencias de las diferentes soluciones para elegir la mejor y se reflexiona para ver si se puede mejorar.

Toda esta fase dura 25 minutos.

METACOGNICIÓN: Duración, 5 minutos.

RUTA DE ESCRITURA: Deberes individuales: Consistirá en ir respondiendo a la ficha entregada para este fin. Se hará de manera individual.

3.5.8. La Bella y la Bestia: compara y contrasta

La Bella y la Bestia relata la historia de amor entre un ser horrible y una mujer muy bella. Esta historia nunca pasa de moda, pues enseña que lo que nos define son nuestras obras y no nuestro aspecto. Es adecuado para enseñar a no juzgar a los demás y para ahondar en las relaciones interpersonales.

VALORES: sacrificio, bondad, no superficialidad, profundidad en las relaciones personales.

Metodología	Duración
• Destreza: compara y contrasta	• 2 sesiones
Objetivos curriculares	Objetivos de la destreza
<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del texto • Verbalizar y argumentar una similitud o una diferencia • Aprender a trabajar en equipo • Realizar un trabajo de expresión escrita con la opción elegida 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar lo similar y lo diferente de dos objetos • Reflexionar sobre las posibles similitudes y diferencias entre dos objetos, personajes o situaciones • Decidir cuáles son las mejores

Los alumnos están agrupados en equipos de 3; cada equipo tiene un vocal. En un panel visible para todos figuran los diferentes pasos a seguir:

- 1) Mapa de pensamiento.
- 2) Organizador gráfico: Compara y contrasta.
- 3) Metacognición.
- 4) Deber Individual: Ruta de escritura.

Se introduce la destreza y para asegurarse de que la entienden bien se les pone un ejemplo de su vida cotidiana. Ejemplo: Comparamos una manzana y una naranja. Realizamos una lluvia de ideas, primero con las semejanzas y luego con las diferencias. (Duración: 15 minutos).

MAPA DE PENSAMIENTO: El siguiente paso es entregar a cada uno el cuento *La Bella y la Bestia*. El profesor lo lee en voz alta y a continuación se les pasa un mapa de pensamiento que consta de cinco preguntas que se irán respondiendo a lo largo de la sesión.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿En qué son similares? 2. ¿En qué son diferentes? 3. ¿Qué semejanzas y diferencias son importantes? 4. ¿Qué grandes ideas vienen a nuestra mente por las semejanzas y diferencias significativas? 5. ¿Qué conclusión se sugiere por las semejanzas y diferencias?

Cada alumno tiene delante el mapa de pensamiento y lo empieza a leer y a responder para sí mismo las dos primeras preguntas. Se revisan las ideas surgidas de la anterior lluvia de ideas y se quedan con las que se crean que son las mejores.

ORGANIZADOR GRÁFICO: Despues de la puesta en común, se entrega un organizador gráfico a cada uno, en el cual tendrán que escribir las tres similitudes y diferencias más importantes.

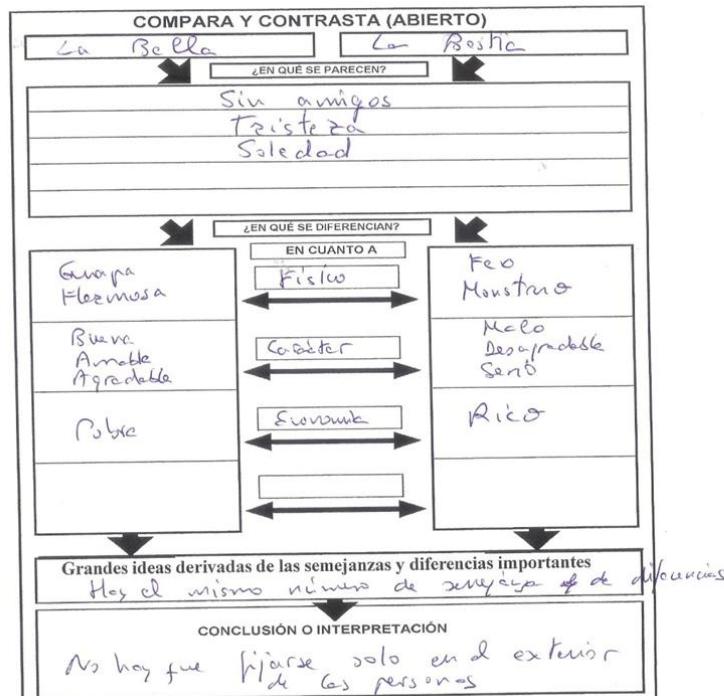


Figura 12: organizador gráfico compara y contrasta (adaptado de NCTT)

Con todo lo trabajado, se hace una puesta en común y el profesor anota las aportaciones de todos los equipos. Si hubiera alguna similitud o diferencia que un grupo no hubiera aportado y e interesara ver, se la da para que la apunten en su organizador gráfico. Toda esta actividad durará 20 minutos.

METACOGNICIÓN: Durante 5 minutos.

RUTA DE ESCRITURA: Deberes individuales:

Consistirá en finalizar el cuento en 4 párrafos:

- 1.- Explicación de la destreza. Presentación de los dos personajes con los que vamos a trabajar
- 2.- Explicar las semejanzas de los dos personajes.
- 3.- Explicar las diferencias de los dos personajes
- 4.- Respuesta a la pregunta: entonces, ¿qué? Esta última frase es la que permanecerá en el lector.

3.5.9. El gato con botas: metáfora

El gato con botas relata la historia de amor entre un ser horrible y una mujer muy bella. Esta historia nunca pasa de moda, pues enseña que lo que nos define son nuestras obras y no nuestro aspecto. Es adecuado para enseñar a no juzgar a los demás y para ahondar en las relaciones interpersonales.

VALORES: sacrificio, bondad, no superficialidad, profundidad en las relaciones personales.

Metodología	Duración
• Destreza: compara y contrasta	• 2 sesiones
Objetivos curriculares	Objetivos de la destreza
<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de una metáfora • Creación de una metáfora • Aprender a trabajar en equipo • Realizar un trabajo de expresión escrita con la opción elegida 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una metáfora • Determinar lo que quiere decir la metáfora • Identificar características de los dos personajes • Seleccionar la metáfora que mejor identifique a los dos personajes

Los alumnos están agrupados en equipos de 3; cada equipo tiene un vocal. En un panel visible para todos figuran los diferentes pasos a seguir:

- 1) Mapa de pensamiento.
- 2) Organizador gráfico 1.
- 3) Preparación de la metáfora: DIAMANTE
- 4) Organizador gráfico 2.
- 5) Preparación de la metáfora.
- 6) Deber Individual: Crea tu propio DIAMANTE.
- 7) Metacognición.

Se introduce la destreza y para asegurarse de que la entienden bien se les pone un ejemplo de su vida cotidiana. Ejemplo: Se dicen varias oraciones y se les pregunta qué se identifica con qué: La VIDA → es un tesoro. Un LIBRO es → un amigo → una fuente de conocimiento → una ventana abierta al mundo. Sus CABELLOS → son hilos de oro. (Duración: 15 minutos).

MAPA DE PENSAMIENTO: El siguiente paso es entregar a cada uno el cuento *El gato con botas*. El profesor lo lee en voz alta y a continuación se les pasa un mapa de pensamiento que consta de ocho preguntas que se irán respondiendo a lo largo de la sesión.

METÁFORA
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es el objeto que quiero describir usando una metáfora (persona, objeto o acontecimiento)? 2. ¿Qué es lo que quiero decir sobre dicho objeto? 3. ¿Qué detalles específicos del objeto te gustaría destacar diciendo esto? 4. ¿Qué otras cosas se parecen lo suficiente para ser consideradas posibles metáforas? 5. ¿Cuál de ellas te gustaría analizar para ver si es una buena metáfora? 6. ¿Qué detalles de la metáfora analizada se corresponden con las del objeto que describo? 7. ¿Hay diferencias importantes entre las características de la metáfora y el objeto? 8. ¿Es esta una “buena metáfora”? ¿Por qué?

Cada alumno tiene delante el mapa de pensamiento y lo empieza a leer y a responder para sí mismo las dos primeras preguntas. Se revisan las ideas surgidas de la anterior lluvia de ideas y se quedan con las que se crean que son las mejores.

ORGANIZADOR GRÁFICO: Después de esta puesta en común, el profesor anota las aportaciones de todos los equipos; acto seguido, les da el organizador gráfico 1, que irán llenando, ya en grupos, con sus ideas, objetos o personajes y sus características.

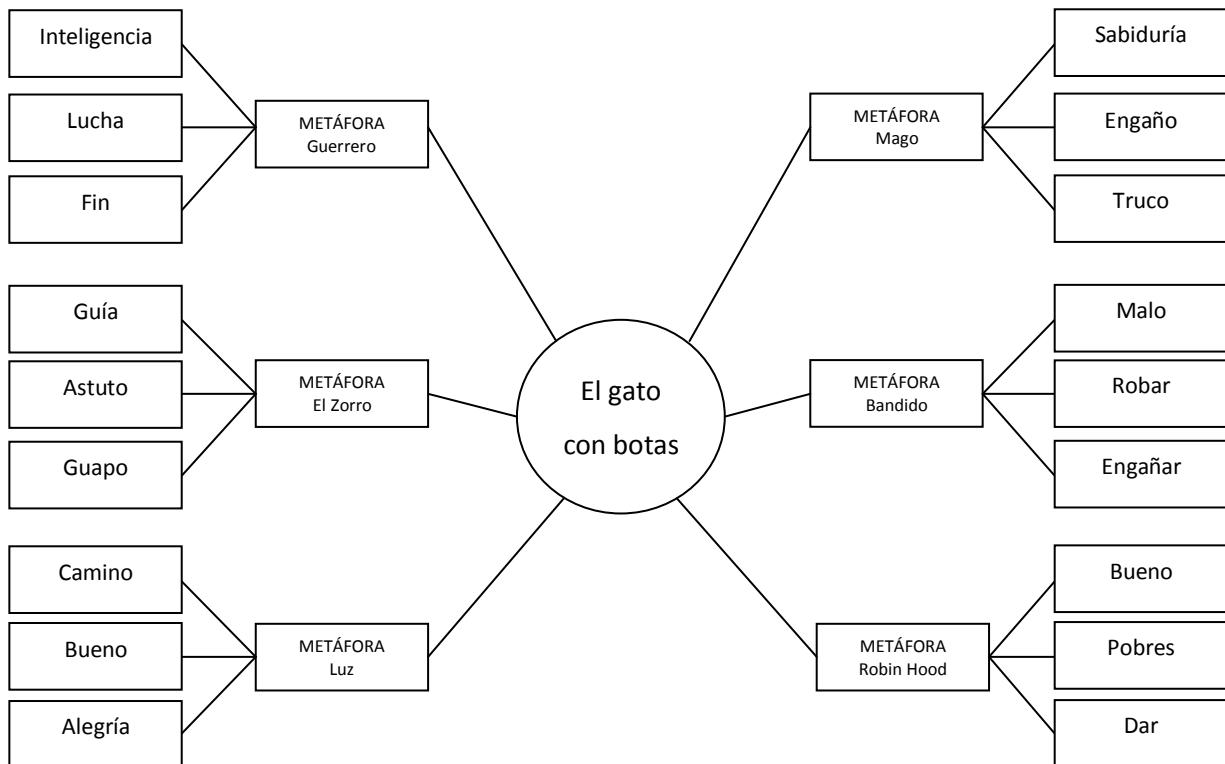


Figura 13: organizador gráfico 1 metáfora (adaptado de NCTT)

A continuación se les entrega una hoja para preparar la metáfora del final, en la cual tendrán que escribir a quién o a qué se parece el gato; se le añaden sustantivos que identifiquen a los dos personajes; se les ponen adjetivos calificativos y, al final, verbos en infinitivo o gerundio que les vayan bien.

PREPARACIÓN DE LA METÁFORA DIAMANTE	
Término real	Término imaginario
El gato con botas	El zorro
Sustantivos	Sustantivos
Amistad Esperanza Inteligencia Bondad Camino	Soldado Espadachín Inteligencia Bondad Pobreza
Adjetivos	Adjetivos
Bueno Astuto Leal Ingenioso Elegante Guía Fiel	Bueno Amistoso Rico Inteligente Elegante Guapo Fiel
Verbos en infinitivo o gerundio	Verbos en infinitivo o gerundio
Ayudar	Ayudar

Ganar	Luchar
Confiar	Confiar
Mentir	Engañar
Liberar	Liberar
Cazar	Vencer
Guiar	Enamorar

Cuando se haya acabado este, se continúa con el 2º organizador gráfico, en el que se elige la metáfora propuesta. Al final, se expresa la metáfora con una oración.

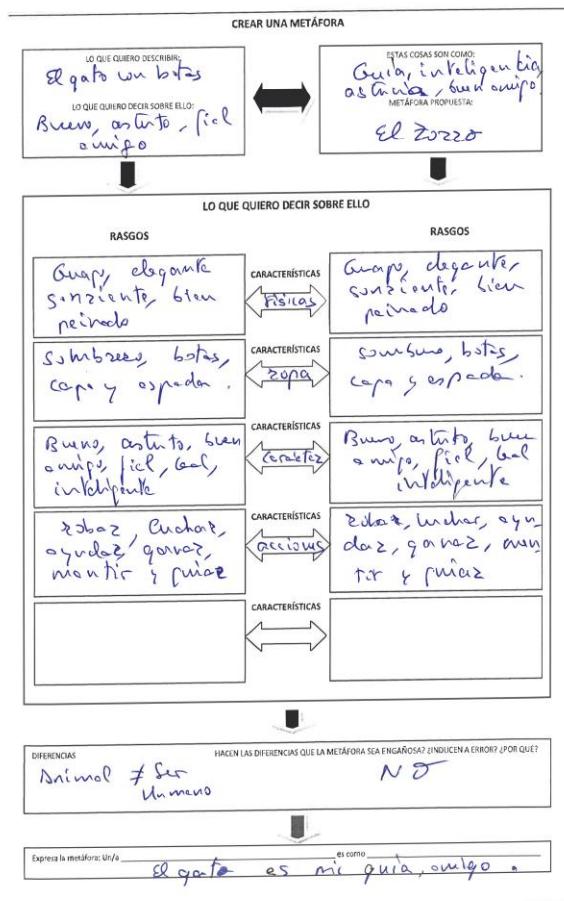


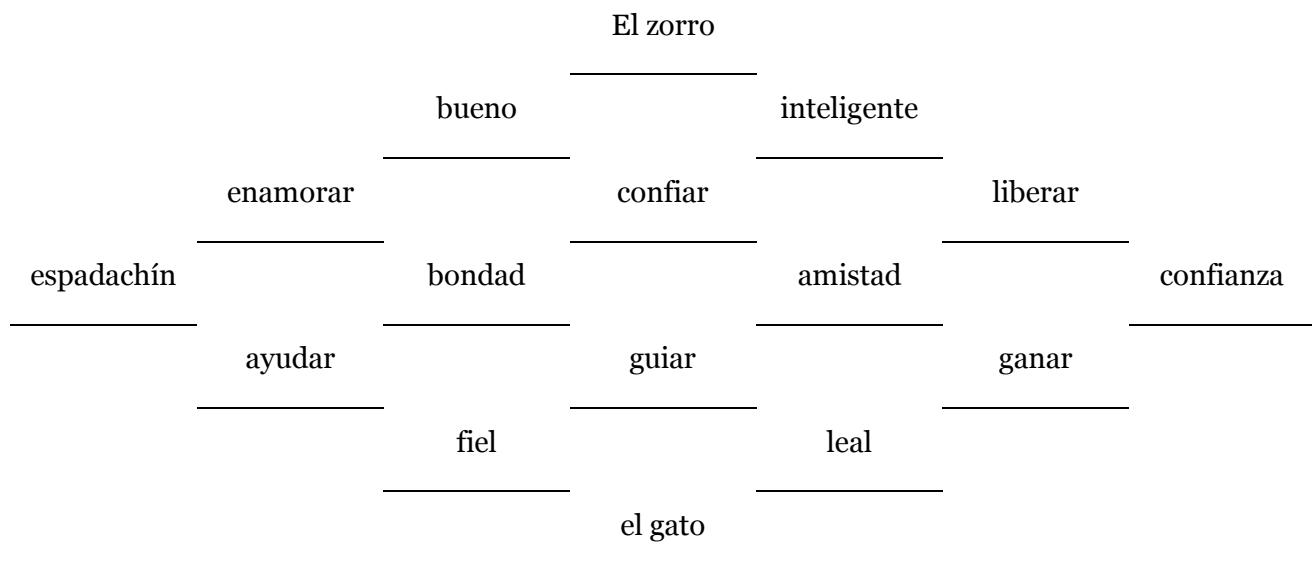
Figura 14: organizador gráfico 2 metáfora (adaptado de NCTT)

Seguidamente se vuelve a la hoja de preparación de la metáfora, y acto seguido se hace la metáfora Diamante.

Todo esto nos durará 45 minutos

METACOGNICIÓN: Durante 5 minutos.

RTA DE ESCRITURA: Deber grupal: Crea tu propio Diamante. Por ejemplo:



3.6.- Recursos

Mapas de pensamiento, organizadores gráficos, rutas de escrituras, cuentos, materiales de escritura, proyector.

3.7.- Cronograma

Esta actividad tiene una duración de 9 meses, un cuento por mes. En principio, el año escolar tiene 10 meses, así que corresponderá al profesor distribuir esos 9 meses, de acuerdo con el calendario de actividades del centro.

Patito feo: septiembre, dado que es una actividad introductoria.

Lengua y Literatura Castellana: duración de cada cuento, 2 sesiones. Aconsejamos que estas actividades 2 a 9 transcurran entre octubre y junio, eliminando el mes de diciembre, dado que en este mes suele haber actividades o fiestas relacionadas con la Navidad; otro mes a tener en cuenta es el que incluye Semana Santa, en el cual ciertas comunidades gozan de dos semanas de vacaciones.

3.8.- Evaluación

Las actividades de esta propuesta han sido desarrolladas de manera informal en el Colegio Eskibel Ikastetxea, a lo largo de este curso escolar 2014/2015. Sin embargo, como se comenta en

varias ocasiones, aún no es momento de realizar una evaluación. En primer lugar, porque las actividades no han formado parte de una propuesta planificada como la que ahora se entrega; en segundo lugar, por la dificultad que entraña evaluar si un valor ha sido o no incorporado. Esta dificultad que se menciona no puede ser del todo superada, dado que si la incorporación de un valor se manifiesta en la acción, hay que esperar que se dé la situación en la que surge para poder afirmar o negar que el valor había sido incorporado. Por su parte, la primera razón obliga a aplicar la propuesta y a evaluarla de acuerdo a unos criterios que a continuación sugerimos.

En primer lugar, el instrumento de evaluación por excelencia es la observación, atenta a la manifestación de la acción que expresa que el valor ha sido incorporado. Esta observación, como es de suponer y dada la variedad de ámbitos en los que se desenvuelve la vida de los alumnos, debe ser realizada no solo por el profesor, sino por el resto de profesores y por los mismos padres. Y como la finalidad es siempre la mejora personal, la evaluación será de carácter formativo.

En cuanto a la evaluación de los alumnos, es importante centrarse en la actividad del grupo, también mediante la observación, apoyada por un instrumento de registro de observaciones. ¿Qué se evalúa?:

- la participación de todas las alumnas,
- la valoración de todas las opiniones,
- el no repartirse el trabajo sino hacerlo de manera conjunta,
- la capacidad de escucha y para evitar la discusión.

Por su parte, las destrezas serán evaluadas no solo mediante la observación sino gracias a los deberes, consistentes casi siempre en ruta de escritura.

Por último, hay que insistir en la fase de metacognición, gracias a la cual los alumnos piensan reflexivamente sobre los procesos seguidos en cada actividad.

EN CUANTO A LA PROPUESTA:

La propuesta puede ser evaluada de acuerdo a dos aspectos diferentes: el contenido de la propuesta: qué son los valores; la metodología del aprendizaje.

1. Qué son los valores y para qué sirven.

Es una pregunta que se dirige a los padres y a los profesores (a los dos se les puede preguntar también quién tiene que enseñar valores), y a los alumnos. La pregunta ha de ser respondida de manera conceptual, pero también mediante ejemplos de la vida cotidiana.

Una segunda pregunta dirigida a los alumnos es: ¿Sabes identificar un valor en esta situación? ¿Eres consciente de lo que es conveniente hacer en esta situación para eliminar o adelantarte a un problema? (y así otras preguntas similares referidas a las destrezas).

Se pueden añadir otras preguntas sobre la propuesta en sí: si los valores seleccionados son importantes para su edad, si un valor por mes es adecuado, si lo han probado en sus acciones...

La modalidad, a la hora de preguntar a las alumnas, puede ser de coevaluación, en consonancia con la dinámica de la propuesta. En cuanto a los tiempos, conviene que se hagan, por lo menos, dos evaluaciones: una de proceso y otra final

2. En cuanto a la metodología de aprendizaje.

Las preguntas pertinentes son: ¿Te parece adecuada la selección de cuentos? ¿Te parecen adecuados los valores seleccionados? ¿Te parece conveniente enseñar un solo valor por cuento, o sería mejor enseñar más? ¿Piensas que hay que mejorar la presentación de los cuentos? ¿Cómo? ¿Te parece adecuado el número de miembros por grupo? ¿Se necesitan más sesiones para trabajar cada valor y cuento? ¿Has podido solucionar tus dudas cuando las has tenido? ¿Has trabajado las destrezas en otras asignaturas? ¿Qué mejorarías de la propuesta? ¿Cómo?

4.- Conclusiones

La presente propuesta surge ante la necesidad de ayudar al alumno a enfrentarse a todo tipo de situaciones y conflictos en los que se va a ver envuelto a lo largo de su vida: desde el encuentro con el otro hasta tener que tomar una decisión importante, pasando por saber resolver problemas.

En un principio, la elaboración de este trabajo siguió unas pautas comunes o esperables: la redacción de un marco teórico que tratase la realidad de los valores, del cuento y de la relación entre ellos, y el diseño de una propuesta consistente en hacer surgir actividades de la lectura de cada cuento. Sin embargo, en un momento determinado se impuso la metodología del pensamiento crítico y creativo o pensamiento eficaz (también llamado *Thinking Based Learning* o TBL), al modo de Swatrz et al.; dicho de otro modo, el trabajo empezó a cobrar protagonismo.

El momento en que comprobamos que esta metodología se adecuaba al trabajo que habíamos encarado fue aquel en el que en una sesión de aula probamos a aplicar una destreza, la de las partes y el todo, al cuento de *Los tres cerditos*. Desde entonces, la propuesta se ha nutrido de experiencias similares, con otras destrezas y otros cuentos, en la misma clase. Sin embargo, es bueno aclarar que estas sesiones no han sido contempladas como aplicación de la propuesta, pues hemos sido conscientes en todo momento de que no contábamos con el tiempo suficiente para hacer una intervención evaluable en estos meses.

Sí que hemos podido observar que los cuentos son herramientas excelentes de transmisión de conocimientos y valores, que cuentan con la ventaja de imitar la acción del ser humano, por lo que contribuyen a que el alumno asimile destrezas de pensamiento y valores no solo de forma teórica sino práctica.

Una vez hechas estas aclaraciones, revisamos los objetivos que aparecen al principio de este trabajo.

-RESPECTO AL DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN QUE FOMENTE, A TRAVÉS DE LOS CUENTOS Y EN ALUMNOS DE 2º CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, VALORES QUE FAVOREZCAN SU PROCESO DE CRECIMIENTO PERSONAL, MEDIANTE EL *THINKING BASED LEARNING*.

La propuesta elaborada, en efecto, se asienta sobre los dos pilares previstos: el cuento y el *Thinking Based Learning*. A lo largo de todas y cada una de las actividades se puede observar cómo el cuento es abordado desde esta metodología, con la finalidad de trabajar destrezas que colaboran a descubrir el valor o los valores correspondientes. El hecho de practicar destrezas contribuye a que los alumnos crezcan como personas y se preparen para afrontar situaciones más o menos conflictivas en la vida, en las que a menudo está en juego un valor. Además, la metodología TBL permite trabajar de una manera interactiva y lúdica, y fomenta la motivación y la actividad del

alumno: todos se sienten protagonistas y valorados, y saben que su opinión cuenta. Cada uno se siente en la necesidad de pensar, y así, al convertirse en protagonista de su aprendizaje, interioriza los valores, los hace suyos.

-RESPECTO A LA SELECCIÓN DE UNA SERIE DE CUENTOS TRADICIONALES ADECUADOS PARA ALUMNOS DE 2º CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA:

Los primeros momentos de este trabajo se centraron en la búsqueda de cuentos infantiles. El número de los que se pueden encontrar es enorme, por lo que al final se seleccionaron cuentos ya conocidos. La elección de este criterio convivía con la certeza de que tales cuentos encerraban en su relato valores.

Son cuentos que ofrecen otras ventajas: la primera, que ya son conocidos por los alumnos, lo que facilita el inicio de las actividades, dado que no es necesario explicar el texto. Además, la simplicidad del relato permite que los alumnos se sientan identificados con los personajes, a pesar de que el público destinatario de los cuentos sea, quizás, de menor edad; y es que el argumento se puede reconocer fácilmente, salvadas las distancias, en situaciones de la vida real. Por último, esta simplicidad también permite adoptar un grado de complejidad adecuado al nivel de los estudiantes (2º Ciclo de Educación Primaria); no hay que olvidarse de que lo que se presenta a los alumnos son versiones de los cuentos.

-RESPECTO A LA IDENTIFICACIÓN DE LOS VALORES MÁS ADECUADOS PARA SER FOMENTADOS EN ESTOS ALUMNOS:

Una vez escogidos los cuentos, se procedió a un estudio de los mismos. Cada cuento presentaba diversos valores, por lo que se procedió a seleccionar aquellos que, desde nuestra experiencia con alumnos de esta edad, pensamos que eran adecuados a su nivel de madurez y a situaciones que hubieran vivido o que podrían ser vividas en el aula o en su entorno. La selección final de valores es reducida, pero puede ser ampliada fácilmente según los objetivos que se planteen al aplicar la propuesta, según la edad de los alumnos y según el contexto.

-RESPECTO A LA APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE DISEÑO DE PROYECTOS A LA ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA:

Cuando llegó el momento de aplicar criterios, nos dimos cuenta de que era necesario hacerse preguntas sobre dos aspectos importantes de este trabajo: los valores y la metodología.

Los dos aspectos han sido trabajados simultáneamente y de forma continuada dando una visión innovadora con respecto a la forma de trabajar pero sin olvidar en ningún momento el tema del trabajo, una cuestión estudiada desde siempre, podríamos decir que se trata de un tema

tradicional, que no pasa de moda sino que resurge como una necesidad en la sociedad contemporánea.

-RESPECTO A LA PROPOSICIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA:

La metodología del *Thinking Based Learning* contempla dos fases de autoevaluación: una es la de la metacognición, en la cual el alumno revisa el proceso que se ha seguido a lo largo de la actividad; la otra es, con frecuencia, la ruta de escritura, en la cual el alumno expresa lo aprendido, de acuerdo con unas pautas: es este el principal material escrito evaluable por parte del profesor.

En cuanto a la evaluación de los valores, dado que su deber-ser apela a la interioridad del alumno, es de difícil evaluación. Tan solo nos queda la observación de las acciones del alumno, las cuales se manifiestan no solo en el aula y en un momento determinado, sino en cualquier espacio y a lo largo de toda la vida. De ahí que la evaluación exija de la colaboración de otros educadores, como son el padre y la madre, así como los demás profesionales del centro educativo. Estos últimos pueden observar el comportamiento de los alumnos en el aula, o en los pasillos, o en el comedor, o en el lugar de recreo; lo mismo que los padres pueden observarlo en el hogar.

Esto plantea la pregunta del para qué de la evaluación. Pensamos que la evaluación de los valores de un alumno solo puede darse con una finalidad de mejora personal, de crecimiento integral; y que, en este sentido, las figuras más importantes para guiarle son el padre y la madre, en colaboración con el tutor del grupo de alumnos.

Lo que sí se puede evaluar es el empleo de las destrezas, pues estas se refieren al pensamiento; destrezas que, no lo olvidemos, ayudan a analizar de forma adecuada las situaciones en que aparecen valores que nos interpelan. También, el trabajo colaborativo en el aula.

Como es de suponer, la propuesta como tal será evaluada una vez que haya sido aplicada en su conjunto. En el apartado de evaluación se han propuesto criterios que pueden ayudar a cumplir con esta finalidad.

5.- Limitaciones y prospectiva

La limitación más importante, de la que hemos sido conscientes desde el principio, es que esta propuesta no ha podido ser aplicada en su totalidad; únicamente hemos trabajado con ciertos cuentos y valores, animados por el deseo de comprobar, aunque solo fuera mediante la observación, la idoneidad de la metodología escogida para el fomento de los valores a través de los cuentos. De ahí la necesidad de aplicar la propuesta de manera consciente y planificada, quizás en el curso 2015-2016.

Otra limitación es el tipo de alumnado con el que se han tenido las primeras experiencias. En efecto, y dado que la autora trabaja en un centro de educación diferenciada en el que solamente estudian niñas, convendría aplicarlo en centros públicos y concertados mixtos; es probable que de la evaluación surgieran datos a tener en cuenta para hacer modificaciones según el alumnado y el contexto.

El campo de valores es muy amplio, al igual que el de los cuentos. Es conveniente aprovechar esta ventaja, pues su amplitud sugiere la elaboración de otras propuestas similares destinadas a otros cursos, tanto superiores como inferiores: se trata, simplemente, de adecuar la selección de valores a las vivencias del alumnado, y la complejidad de los cuentos a su capacidad. Es fácil imaginar que una propuesta como esta, en cursos de Bachillerato, contaría con la presencia de los relatos de Borges, de Cortázar o de Bioy Casares, con lo que el trabajo interdisciplinar ser vería reforzado.

6.- Referencias bibliográficas

- Barrio Maestre, J.M. (1997, mayo-agosto). Educación en valores: una utopía realista. *Revista española de Pedagogía*, año LV, 207, pp. 197-233.
- Barrio Maestre, J.M. (1998). La problemática de la antropología filosófica de la educación. *Revista de Educación*, 316; pp. 111-132. Recuperado el 26 de diciembre de 2014 de <http://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre316/re3160700464.pdf?documentId=0901e72b81270c42>
- Bermejo, B. (2014). *Los cuentos infantiles: un enfoque intercultural*. Recuperado el 9 de febrero de 2015 de <http://cerro.cpd.uva.es/bitstream/10324/4497/1/TFG-G%20567.pdf>
- Bettelheim, B. (1975). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Biblioteca de Bolsillo.
- Cortina, A. (2000). *La educación y los valores*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- García, M.D., Ramírez, G. y Lima, A. (2001). La construcción de valores en la familia. En M. J. Rodrigo y J. Palacios (coords.). *Familia y desarrollo humano*. Madrid: Alianza.
- Gervilla E. (2002). Educadores del futuro, valores de hoy. *Revista de educación de la Universidad de Granada*, 15, 7-25.
- Montoya, V. (2003). *Literatura infantil: lenguaje y fantasía*. Bolivia: La Hoguera.
- Sologuren, J. (2010). La lección de Nietzsche: "Cómo se filosofa con el martillo". *Revista de filosofía*, 66, 163-174. Recuperado el 04 de febrero de 2015 de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-43602010000100010&lng=es&tlng=es.10.4067/S0718-43602010000100010
- Polo, L. (1991). *Quién es el hombre*. Madrid: Rialp.
- Swartz, R.J., Costa, A.L., Beyer, B.K., Reagan, R. & Kallick, B. (2013). *El aprendizaje basado en el pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI*. Madrid: Editorial SM.
- Vila I. (1998). *Familia, Escuela y Comunidad. Cuaderno de Educación*. Barcelona: Horsori.

7.- Anexos

7.1.- Versiones de los cuentos que serán utilizadas en el aula

Patito feo

En una hermosa mañana de verano, los huevos que habían empollado la mamá Pata empezaban a romperse, uno a uno. Los patitos fueron saliendo poquito a poco, llenando de felicidad a los papás y a sus amigos. Estaban tan contentos que casi no se dieron cuenta de que un huevo, el más grande de todos, aún permanecía intacto.

Todos, incluso los patitos recién nacidos, concentraron su atención en el huevo, a ver cuando se rompería. Al cabo de algunos minutos, el huevo empezó a moverse, y luego se pudo ver el pico, luego el cuerpo, y las patas del sonriente pato. Era el más grande, y para sorpresa de todos, muy distinto de los demás. Y como era diferente, todos empezaron a llamarle el Patito Feo.

La mamá Pata, avergonzada por haber tenido un patito tan feo, le apartó con el ala mientras daba atención a los otros patitos. El patito feo empezó a darse cuenta de que allí no le querían. Y a medida que crecía, se quedaba aún más feo, y tenía que soportar las burlas de todos. Entonces, en la mañana siguiente, muy temprano, el patito decidió irse de la granja.

Triste y solo, el patito siguió un camino por el bosque hasta llegar a otra granja. Allí, una vieja granjera le recogió, le dio de comer y beber, y el patito creyó que había encontrado a alguien que le quería. Pero, al cabo de algunos días, él se dio cuenta de que la vieja era mala y sólo quería engordarle para transformarlo en un segundo plato. El patito salió corriendo como pudo de allí.

El invierno había llegado, y con él, el frío, el hambre y la persecución de los cazadores para el patito feo. Lo pasó muy mal. Pero sobrevivió hasta la llegada de la primavera. Los días pasaron a ser más calurosos y llenos de colores. Y el patito empezó a animarse otra vez. Un día, al pasar por un estanque, vio las aves más hermosas que jamás había visto. Eran elegantes, delicadas, y se movían como verdaderas bailarinas, por el agua. El patito, aún acomplejado por la figura y la torpeza que tenía, se acercó a una de ellas y le preguntó si podía bañarse también en el estanque.

Y uno de los cisnes le contestó:

- Pues, ¡claro que sí! Eres uno de los nuestros.

Y le dijo el patito:

- ¿Cómo que soy uno de los vuestros?

Yo soy feo y torpe, todo lo contrario de vosotros.

Y ellos le dijeron:

- Entonces, mira tu reflejo en el agua del estanque y verás cómo no te engañamos.

El patito se miró y lo que vio le dejó sin habla. ¡Había crecido y se transformado en un precioso cisne! Y en este momento, él supo que jamás había sido feo. Él no era un pato sino un cisne. Y así, el nuevo cisne se unió a los demás y vivió feliz para siempre.

FIN

Los Tres Cerditos

Junto a sus papás, tres cerditos habían crecido alegremente en una cabaña del bosque. Y como ya eran mayores, sus papás decidieron que era hora de que hicieran, cada uno, su propia casa.

Los tres cerditos se despidieron de sus papás, y fueron a ver cómo era el mundo. El primer cerdito, el perezoso de la familia, decidió hacer una casa de paja. En un minuto la choza estaba hecha. Y entonces se echó a dormir.

El segundo cerdito, un glotón, prefirió hacer una cabaña de madera. No tardó mucho en construirla. Y luego se echó a comer manzanas.

El tercer cerdito, muy trabajador, optó por construirse una casa de ladrillos y cemento. Tardaría más en construirla pero se sentiría más protegido.

Después de un día de mucho trabajo, la casa quedó preciosa. Pero ya se empezaba a oír los aullidos del lobo en el bosque. No tardó mucho para que el lobo se acercara a las casas de los tres cerditos.

Hambriento, el lobo se dirigió a la primera casa y dijo:

- ¡Ábreme la puerta! ¡Ábreme la puerta o soplaré y tu casa tiraré!

Cómo el cerdito no la abrió, el lobo sopló con fuerza, y derrumbó la casa de paja. El cerdito, temblando de miedo, salió corriendo y entró en la casa de madera de su hermano. El lobo le siguió. Y delante de la segunda casa, llamó a la puerta, y dijo:

- ¡Ábreme la puerta! ¡Ábreme la puerta o soplaré y tu casa tiraré!

Pero el segundo cerdito no la abrió y el lobo sopló y sopló, y la cabaña se fue por los aires. Asustados, los dos cerditos corrieron y entraron en la casa de ladrillos de su hermano. Pero, como el lobo estaba decidido a comérselos, llamó a la puerta y gritó:

- ¡Ábreme la puerta! ¡Ábreme la puerta o soplaré y tu casa tiraré!

Y el cerdito trabajador le dijo:

- ¡Sopla lo que quieras, pero no la abriré! Entonces el lobo sopló y sopló. Sopló con todas sus fuerzas, pero la casa no se movió.

La casa era muy fuerte y resistente. El lobo se quedó casi sin aire. Pero aunque el lobo estaba muy cansado, no desistía. Trajo una escalera, subió al tejado de la casa y se deslizó por el pasaje de la chimenea.

Estaba empeñado en entrar en la casa y comer a los tres cerditos como fuera. Pero lo que él no sabía es que los cerditos pusieron al final de la chimenea, un caldero con agua hirviendo.

Y el lobo, al caerse por la chimenea acabó quemándose con el agua caliente. Dio un enorme grito y salió corriendo para nunca más volver.

Y así, los cerditos pudieron vivir tranquilamente. Y tanto el perezoso como el glotón aprendieron que solo con el trabajo se consigue las cosas.

FIN

Hansel y Gretel

En un lugar muy lejano vivió un leñador con su esposa y sus dos hijos que se llamaban Hansel y Gretel. Se trataba de una familia muy pobre que apenas ganaba dinero para comer. Llegó un día en el que no tenían nada, ni tan siquiera para comprar algo de comida ni harina para hacer pan. El matrimonio se empezó a preocupar porque pensaba que sus hijos iban a morir de hambre.

La madre pensó que sólo existía un remedio que era dejarlos en el bosque cerca del palacio del rey para que alguna persona los recogiera y cuidara. Hansel y Gretel no podían dormir escuchando toda la conversación. La niña empezó a llorar, pero su hermano le dijo que encontraría una forma de volver a casa, ya que preferían vivir pasando hambre con sus padres que vivir con desconocidos.

Al día siguiente la madre los despertó para ir a buscar fruta y huevos, y Hansel se echó al zurrón un trozo de pan duro. Por el camino fue soltando migas de pan. Al llegar cerca del palacio los padres dijeron a los pequeños que descansaran y que ellos iban a buscar algo para comer.

Los niños se quedaron durmiendo, pero al despertar fueron a buscar el camino de migas de pan para regresar a su casa. Por más que buscaban no lo encontraban, ya que los pájaros se lo habían comido. Estuvieron andando mucho tiempo hasta que encontraron una casa hecha de

galletas y caramelos. Era tal el hambre que tenían que se acercaron a ella, pero de repente apareció una anciana que los invitó a pasar y les ofreció comida. Seguidamente les preparó la cama para que durmiesen.

En realidad la viejecita era una bruja que lo que quería era hacerlos trabajar. La niña tenía que cocinar y hacer la limpieza, pero a Hansel lo querían para comérselo, por lo que lo metió en una jaula y comenzó a darle de comer.

El chico fue comiendo y engordando, pero como la bruja estaba casi ciega, cuando le pedía que sacarse un dedo para ver si había engordado, Hansel sacaba un hueso de pollo. Tanto tiempo había pasado que la bruja al final se aburrió y decidió comérselo. Pidió a Gretel que encendiese el horno para cocinar al niño, pero la pequeña le dijo que ella no sabía hacer un fuego.

Fue entonces cuando la bruja se acercó al horno y la niña aprovechó para empujarle a su interior, con lo que ambos niños pudieron quedar libres.

Antes de volver a su casa encontraron un montón de oro y piedras preciosas que recogieron para poder dar a sus padres. En su regreso de repente encontraron a su padre cortando leña y le mostraron todo lo que habían conseguido, por lo que volvieron a casa y vivieron felices todos juntos.

FIN

Caperucita Roja

En un bosque muy lejos de aquí, vivía una alegre y bonita niña a la que todos querían mucho. Para su cumpleaños, su mamá le preparó una gran fiesta. Con sus amigos, la niña jugó, bailó, sopló las velitas, comió tarta y caramelos. Y como era buena, recibió un montón de regalos. Pero su abuela tenía una sorpresa: le regaló una capa roja de la que la niña jamás se separó.

Todos los días salía vestida con la caperuza. Y desde entonces, todos la llamaban de Caperucita Roja. Un día su mamá le llamó y le dijo: - Caperucita, mañana quiero que vayas a visitar a la abuela porque está enferma. Llévale esta cesta con frutas, pasteles, y una botella de vino dulce.

A la mañana siguiente, Caperucita se levantó muy temprano, se puso su capa y se despidió de su mamá que le dijo: - Hija, ten mucho cuidado. No cruces el bosque ni hables con desconocidos. Pero Caperucita no hizo caso a su mamá. Y como creía que no había peligros, decidió cruzar el bosque para llegar más temprano.

Siguió feliz por el camino. Cantando y saludando a todos los animalitos que cruzaban su camino. Pero lo que ella no sabía es que escondido detrás de los árboles, se encontraba el lobo que la seguía y observaba. De repente, el lobo la alcanzó y le dijo:

- ¡Hola Caperucita!
- ¡Hola señor lobo!
- ¿A dónde vas así tan guapa y con tanta prisa?
- Voy a visitar a mi abuela, que está enferma, y a la que llevo frutas, pasteles, y una botella de vino dulce.
- ¿Y dónde vive su abuelita?
- Vive del otro lado del bosque. Y ahora tengo que irme sino no llegaré hoy. Adiós señor lobo.

El lobo salió disparado. Corrió todo lo que pudo hasta llegar a la casa de la abuela. Llamó a la puerta.

- ¿Quién es?

Preguntó la abuelita. Y el lobo, imitando la voz de la niña le dijo:

- Soy yo, Caperucita.

La abuela abrió la puerta y no tuvo tiempo de reaccionar. El lobo entró y se la tragó de un solo bocado. Se puso el gorrito de dormir de la abuela y se metió en la su cama para esperar a Caperucita. Caperucita, después de recoger algunas flores del campo para la abuela, finalmente llegó a la casa. Llamó a la puerta y una voz le dijo que entrara. Cuando Caperucita entró y se acercó a la cama notó que la abuela estaba muy cambiada. Y preguntó:

- Abuelita, abuelita, ¡qué ojos tan grandes tienes!

Y el lobo, imitando la voz de la abuela, contestó:

- Son para verte mejor.
- Abuelita, ¡qué orejas más grandes tienes!
- Son para oírte mejor.
- Abuelita, ¡qué nariz más grande tienes!
- Son para olerte mejor.

Y ya asustada, siguió preguntando:

- Pero abuelita, ¡qué dientes tan grandes tienes!

- ¡Son para comerte mejor!

Y el lobo saltando sobre caperucita, se la comió también de un bocado. El lobo, con la tripa totalmente llena acabó durmiéndose en la cama de abuela. Caperucita y su abuelita empezaron a dar gritos de auxilio desde dentro de la barriga del lobo. Los gritos fueron oídos por un leñador que pasaba por allí y se acercó para ver lo que pasaba.

Cuando entró en la casa y percibió todo lo que había sucedido, abrió la barriga del lobo, salvando la vida de Caperucita y de la abuela. Después, llenó piedras a la barriga del lobo y la cosió. Cuando el lobo se despertó sentía mucha sed. Y se fue a un pozo a beber agua. Pero al agacharse la tripa le pesó y el lobo acabó cayendo dentro del pozo del que jamás consiguió salir. Y así, todos pudieron vivir libres de preocupaciones en el bosque. Y Caperucita prometió a su mamá que jamás volvería a desobedecerla.

FIN

Pinocho

En una vieja carpintería, Geppetto, un señor amable y simpático, terminaba un día más de trabajo dando los últimos retoques de pintura a un muñeco de madera que había construido.

Al mirarlo, pensó: ¡qué bonito me ha quedado! Y como el muñeco había sido hecho de madera de pino, Geppetto decidió llamarlo Pinocho. Aquella noche, Geppeto se fue a dormir deseando que su muñeco fuese un niño de verdad.

Siempre había deseado tener un hijo. Y al encontrarse profundamente dormido, llegó un hada buena y viendo a Pinocho tan bonito, quiso premiar al buen carpintero, dando, con su varita mágica, vida al muñeco.

Al día siguiente, cuando se despertó, Geppetto no daba crédito a sus ojos. Pinocho se movía, caminaba, se reía y hablaba como un niño de verdad, para alegría del viejo carpintero.

Feliz y muy satisfecho, Geppetto mandó a Pinocho a la escuela. Quería que fuese un niño muy listo y que aprendiera muchas cosas. Le acompañó su amigo Pepito Grillo, el consejero que le había dado el hada buena.

Pero, en el camino del colegio, Pinocho se hizo amigo de dos niños muy malos, siguiendo sus travesuras, e ignorando los consejos del grillito. En lugar de ir a la escuela, Pinocho decidió seguir a sus nuevos amigos, buscando aventuras no muy buenas.

Al ver esta situación, el hada buena le puso un hechizo. Por no ir a la escuela, le puso dos orejas de burro, y por portarse mal, cada vez que decía una mentira, le crecía la nariz poniéndosele colorada.

Pinocho acabó reconociendo que no estaba siendo bueno, y arrepentido decidió buscar a Geppetto. Supo entonces que Geppetto, al salir en su busca por el mar, había sido tragado por una enorme ballena. Pinocho, con la ayuda del grillito, se fue a la mar para rescatar al pobre viejecito.

Cuando Pinocho estuvo frente a la ballena le pidió que le devolviese a su papá, pero la ballena abrió muy grande su boca y se lo tragó también a él. Dentro de la tripa de la ballena, Geppetto y Pinocho se reencontraron. Y se pusieran a pensar cómo salir de allí.

Y gracias a Pepito Grillo encontraron una salida. Hicieron una fogata. El fuego hizo estornudar a la enorme ballena, y la balsa salió volando con sus tres tripulantes.

Todos se encontraban salvados. Pinocho volvió a casa y al colegio, y a partir de ese día siempre se ha comportado bien. Y en recompensa de su bondad el hada buena lo convirtió en un niño de carne y hueso , y fueron muy felices por muchos y muchos años.

FIN

El soldadito de plomo

Jorgito obtuvo buenas calificaciones escolares y recibió como premio una caja de juguetes con trenes, un arlequín, una bailarina y soldaditos de plomo.

Con tristeza, Jorgito se dio cuenta que a uno de sus soldados le faltaba una pierna, pero lo quiso más porque ello indicaba que la había perdido heroicamente en una batalla. Un día por la noche y cuando todos dormían, sonó el clarín de los juguetes y uno por uno empezaron a cobrar vida. El soldadito de plomo quiso estar más cerca de la muñeca bailarina que no paraba de sonreírle, pero el malvado arlequín negro se interpuso entre ellos tratando de evitar su cercanía. Y fue tanto su rencor que al abrir la ventana logró que un fuerte viento lanzara por los aires al soldadito que apenas podía mantenerse de pie con una sola pierna.

La bailarina sollozó y el arlequín se burló al ver que el soldadito caía en una charca y que un vagabundo lo alejaba en un endeble barco de papel. Pero, lejos de sentirse vencido, el valiente soldadito de plomo al percibir el llanto de su amada se armó de valor y blandiendo su espada, decidió enfrentar al malvado arlequín y a los que no querían verlos juntos.

El barquito de papel tomó el curso de una alcantarilla y en medio de la oscuridad, el soldadito pudo presentir la presencia del enemigo. Esta vez era una inmensa y voraz rata que trató de

atacarlo, pero gracias a la hábil maniobra de nuestro héroe pudo alejarse de la orilla, al tiempo que el hambriento roedor le gritaba:

“¡Maldito soldado de plomo!, pero si yo no he podido acabar contigo, más allá te llevarás una amarga sorpresa. ¡De esta no sales vivo, soldadito mutilado, ja, ja, ja, ja...!”

No le hizo caso y siguió navegando en busca de su amada muñeca bailarina.

Pero la amenaza del roedor se hizo realidad: el barquito se dejó llevar por la corriente que anunciable la presencia de un río. El barco naufragó, el soldadito se hundió muy profundo y allí un salmón se lo trago apuradamente. Ya dentro, una especie de sismo lo lanzó contra el espinazo del pez y quedó desmayado.

Al despertar no podía creerlo: estaba en casa de Jorgito, donde llegó el salmón que había sido pescado por el padre para cenar. El soldadito corrió en busca de su amada. Se abrazaron felices e iban a casarse, pero el malvado arlequín atropelló al soldadito, enviándolo a las brasas de la chimenea. Sin pensarlo dos veces, la bella bailarina fue tras él y algo maravilloso ocurrió. El cielo los llamó y juntos se elevaron para ser felices durante toda su vida.

FIN

La Bella y la Bestia

Hace muchísimo tiempo había una joven buena y hermosa, a quien las gentes del lugar la llamaban Bella. Llamarla así no era sino una expresión de admiración por la perfección física y espiritual de la muchacha.

El padre de la joven, un acaudalado comerciante, cayó, de la noche a la mañana, en la miseria más triste. Así que padre e hija, habituados a la comodidad que acarrean las riquezas, vieron con desengaño, cómo sus amigos de los buenos tiempos ahora se iban alejando.

Pero padre e hija, como buenos cristianos, aceptaron con ejemplar resignación los designios de su Dios. Oraban: “Dios nos dio riquezas y él nos las ha quitado. Él sabrá por qué nos las ha arrebatado”.

Un día en que el padre hacía un viaje, se perdió en el bosque que debía atravesar. Y, comprendiendo que su situación era peligrosa, se encomendó a su Dios y, éste, escuchando sus anhelos, le hizo divisar muy pronto un palacio cercado por una reja. Así que se acercó a él para refugiarse, al no haber otra opción.

Llamó a la puerta y, como nadie contestó, entró en el palacio, recorrió todos los ambientes lujosos, hasta llegar a una espléndida mesa que estaba servida y comió cuanto pudo. Cuando sació su hambre, eligió un amplio y mullido lecho y se echó a dormir.

Al día siguiente, al continuar el recorrido por el regio palacio, halló en el caballerizo un caballo perfectamente preparado. Montó en él y, abandonando la señorial mansión, se alejó tranquilamente.

Apenas hubo avanzado un trecho, se encontró con un hermosísimo jardín, poblado de exóticas y aromáticas flores. No pudiendo resistir la tentación de recoger, se apeó del caballo y arrancó una linda flor para llevársela a la Bella, su hija. Apenas arrancó la flor, el suelo comenzó a temblar y apareció una bestia horripilante, diciendo:

- ¡Insensato! ¡Yo te proporciono el deleite de ver y palpar estas flores, y tú me las robas! Morirás al punto, desdichado. ¡Encomienda tu alma a Dios!

El hombre repuso:

- Dueño de estos dominios: jamás creí hacer daño al coger una hermosa flor para llevarla a mi desolada hija.

El interlocutor contestó encolerizado:

- ¡Yo soy la Bestia! Pero ya que tienes una hija, si ella quiere morir en tu lugar, alégrate; pues a fe de Bestia, estarás sano y salvo.

Bella, la hermosa hija del atribulado comerciante, advertida por un hada buena, acudió al palacio y, a pesar de las súplicas de su padre, insistió quedarse en él.

Pero, la Bestia, lejos de hacer pedazos a la joven dama, lo miró con bondad. De modo que todo el palacio lo dispuso para ella. Solo la eventual presencia del monstruo turbaba su sosiego. Así, la primera vez que la Bestia entró a sus habitaciones, creyó morir de terror. Más, con el tiempo, fue acostumbrándose a su desagradable compañía.

La Bestia, por su parte, no desperdiciaba oportunidad alguna para solicitarla como esposa; pero ella, aterrorizada y llena de náuseas, le volvía la espaldas y no contestaba nada. Sin embargo, como fueron tan insistentes los requerimientos del monstruo que, mujer y débil al fin, considerando sus bondades, terminó aceptando la propuesta.

De inmediato sucedió un milagro. Apenas dio la Bella su aceptación, la Bestia se transformó en un apuesto príncipe. Y éste exclamó completamente arrobado:

- ¡Bella, mi hermosa Bella! Yo era un príncipe condenado a vivir bajo la apariencia de un monstruo, hasta que una joven hermosa consintiese en ser mi esposa, no importarle mi fealdad. Ahora que esto ha sucedido, pongo a tus pies, a la par de mi profundo amor, mis riquezas y blasones.

En ese momento, la Bella le dio su mano y lo hizo ponerse de pie. Y mirándose cariñosamente, ambos se estrecharon en un largo y fuerte abrazo. Y, como es de suponer, se casaron y fueron muy felices.

FIN

El traje nuevo del Emperador

Hace muchos años vivía un Emperador que gastaba todas sus rentas en lucir siempre trajes nuevos. Tenía un traje para cada ocasión y hora de día. La ciudad en que vivía el Emperador era muy movida y alegre. Todos los días llegaban tejedores de todas las partes del mundo para tejer los trajes más maravillosos para el Emperador.

Un día se presentaron dos bandidos que se hacían pasar por tejedores, asegurando tejer las telas más hermosas, con colores y dibujos originales. El Emperador quedó fascinado e inmediatamente entregó a los dos bandidos un buen adelanto en metálico para que se pusieran manos a la obra cuanto antes.

Los ladrones montaron un telar y模拟aron que trabajaban. Y mientras tanto, se suministraban de las sedas más finas y del oro de mejor calidad. Pero el Emperador, ansioso por ver las telas, envió al viejo y digno ministro a la sala ocupada por los dos supuestos tejedores. Al entrar en el cuarto, el ministro se llevó un buen susto "¡Dios nos ampare! ¡Pero si no veo nada!".

Pero no soltó palabra. Los dos bandidos le rogaron que se acercase y le preguntaron si no encontraba magníficos los colores y los dibujos. Le señalaban el telar vacío y el pobre hombre seguía con los ojos desencajados, sin ver nada. Pero los bandidos insistían: "¿No dices nada del tejido?".

El hombre, asustado, acabó por decir que le parecía todo muy bonito, maravilloso y que diría al Emperador que le había gustado todo. Y así lo hizo. Los estafadores pidieron más dinero, más oro y se lo concedieron. Poco después, el Emperador envió a otro ministro para inspeccionar el trabajo de los dos bandidos. Y le ocurrió lo mismo que al primero.

Pero salió igual de convencido de que había algo, de que el trabajo era formidable. El Emperador quiso ver la maravilla con sus propios ojos. Seguido por su comitiva, se encaminó a la

casa de los estafadores. Al entrar no vio nada. Los bandidos le preguntaron sobre el admirable trabajo y el Emperador pensó:

"¡Cómo! Yo no veo nada. Eso es terrible. ¿Seré tonto o acaso no sirvo para emperador? Sería espantoso". Con miedo de perder su cargo, el emperador dijo: - Oh, sí, es muy bonita. Me gusta mucho. La apruebo. Todos los de su séquito le miraban y remiraban. Y no entendían al Emperador que no se cansaba de lanzar elogios a los trajes y a las telas.

Y se propuso a estrenar los vestidos en la próxima procesión. El Emperador condecoró a cada uno de los bribones y los nombró tejedores imperiales. Sin ver nada, el Emperador probó los trajes, delante del espejo. Los probó y los reprobó, sin ver nada de nada. Y todos exclamaban: - ¡Qué bien le sienta! ¡Es un traje precioso!.

Fuera, la procesión lo esperaba. Y el Emperador salió y desfiló por las calles del pueblo sin llevar ningún traje. Nadie permitía que los demás se diesen cuenta de que nada veía, para no ser tenido por incapaz o por estúpido, hasta que exclamó de pronto un niño:

- ¡Pero si no lleva nada!

- ¡Dios bendito, escuchen la voz de la inocencia!, dijo su padre; y todo el mundo se fue repitiendo al oído lo que acababa de decir el pequeño.

- ¡No lleva nada; es un chiquillo el que dice que no lleva nada!

- ¡Pero si no lleva nada!, gritó, al fin, el pueblo entero.

Aquello inquietó al Emperador, pues sospechaba que el pueblo tenía razón; mas pensó: "Hay que aguantar hasta el fin". Y siguió más altivo que antes; y los ayudas de cámara continuaron sosteniendo la inexistente cola.

FIN

El gato con botas

Esta antigua historia comienza con la muerte del molinero, un viejo hombre que vivía con sus tres hijos, entre los cuales repartió su humilde herencia. Para el mayor de los hermanos decidió dejar el molino, al mediano el burro y para el pequeño el gato que tanta compañía había hecho a la familia.

No es que fuese una gran herencia, pero los hermanos parecían estar de acuerdo, salvo el más joven, que se sentía tan decepcionado, pues cómo iba él a ganarse la vida con un gato que ni siquiera podía comerse. Pero ojo, los gatos son animales astutos e inteligentes, y este hasta

hablaba, y al ver a su dueño sumido en tal desgracia se puso manos a la obra. Lo primero que hizo fue pedir a su amo que confiara en él, y este se dejó guiar por el animal, sin mucha esperanza, pues no le quedaba otra; qué podría esperar de un pobre felino como este, se preguntaba.

Después, el minino le pidió dinero, y le dio lo poco que le quedaba; y al rato apareció el gato muy bien vestido, con unas buenas botas e incluso con un gorro a medida, y qué bien se le veía, todo un caballero parecía, pero su dueño estaba enfadado, ya que todo su dinero se había gastado. El gato con gran convicción le respondió que no temiera, que sería una buena inversión; el dueño se calló y asintió con resignación, mientras veía al gato marchar, de caza o a pescar. Y es que buena fama de cazadores tienen los felinos, o al menos los de antaño, y este gatito no sería menos. Se presentó a las puertas del palacio, y cada pieza que cazó al rey se la ofreció, dos conejos, tres liebres para su majestad, en el nombre de su dueño “el Marqués de Carabás”.

Otro día, el gato muy avisado, a la calle salió con su amo, sabiendo que el rey con su hija iría a pasear, y aprovechando la ocasión para fingir que su amo se está ahogando y que unos ladrones le habían robado el traje y también el carruaje. Rápidamente su majestad manda que le atiendan y le vistan con ricos ropajes, y además se empeña en llevarlos hasta sus aposentos. El joven ya no sabía qué hacer, pero el gato recordó que no muy lejos se encontraban las tierras y posesiones de un ogro muy temido en el lugar. Entonces el gato se dirigió hacia el castillo y consiguió, con astucia e ingenio vencer al fuerte ogro y liberar a la población de su opresión.

Y así fue como se apoderaron del castillo y el hijo del molinero consiguió hacerse con el corazón de la princesa, con la que se casó. El más pequeño de los hermanos aprendió a no menospreciar las capacidades, y es que el gato le había enseñado una lección, que era más importante el ingenio y la creatividad que el dinero y el valor material.

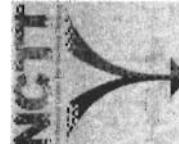
FIN

7.2.- Ejemplos de materiales trabajados en el aula actividad Caperucita Roja

Se incluyen a partir de la siguiente página.

TOMA DE DECISIONES CON DESTREZA

Necesito decidir:	que camino tiene que tomar experiencia.
OPCIONES	El camino corto
CONSECUENCIAS ¿Qué ocurrirá si tomo esta decisión?	EVIDENCIA ¿En qué me baso para pensarlo?
① Camino largo	OPCIÓN CONSIDERADA Corto
② El camino corto	VALOR ¿Cómo de importante es esta consecuencia? Por qué? ① Es muy importante porque se puede hacer daño. ② Se puede cojer el lobo y le puede comer.
③ Camino corto	EVIDENCIA ¿En qué me baso para pensarlo? ① Que la madre le dijo que tenía que tener cuidado con el lobo. ② Su madre no quería que nadie le hiciera daño. ③ Que se puede caer porque es todo lodo y oscuro.
④ Camino largo	EVIDENCIA ¿En qué me baso para pensarlo? ① Que su madre ya sabía que el bosque estaba oscuro y se podía caer. ② Que el bosque estaba oscuro y se podía hacer daño.



ELEGIR LA MEJOR OPCIÓN

Necesito decidir:

Carrizo corto.

OPCIÓN CONSECUENCIAS	OPCIÓN: CONSECUENCIAS	OPCIÓN: CONSECUENCIAS	OPCIÓN: CONSECUENCIAS
- Que se la come el lobo - Que pierde perdiz - Que le desabre dece a su madre.	- Llega antes - La abuela no se muere de hambre. - Muy en el principio	- Llega a casa de su abuela - Le obedece a su madre. - Hace deporte.	- Llegara a casa mas tarde - -Llegara a casa mas tarde - No hay cosas peligrosas - No se encuentra con el lobo.
	- Que llega sana y salva. - No se encuentra con el lobo.		

¿Cuál es la mejor opción?

El camino largo.

¿Por qué?

Porque no le pasa nada. Y llega a casa de su abuela.

Este gráfico se utiliza para recoger el trabajo de cada grupo (una opción por grupo) con el objetivo de cominarar todas

TOMA DE DECISIONES CON DESTREZA

Necesito decidir:

Que caminos va a seguir conmigo

OPCIONES

Canine
Disease

Canine
conte

CONSECUENCIAS ¿Qué ocurrirá si tomo esta decisión?

EVIDENCIA ¿En qué me baso para pensarlo?

VALOR

¿Cómo de importante es esta consecuencia? Por qué?

Que were
from and
nominees,
comes

Per que el consum
és més caro,
menys que més
moderne se ho
compra.

Per que el consum
és més caro,
menys que més
moderne se ho
compra.

No n'haig
mai fet cap
cosa similar

Per què el
consum
és més caro,
menys que més
moderne se ho
compra.

Per què el
consum
és més caro,
menys que més
moderne se ho
compra.

Per què el
consum
és més caro,
menys que més
moderne se ho
compra.

La siguiente
mar o maras us
de otra importan-
te.



ELEGIR LA MEJOR OPCIÓN

Necesito decidir: Que comiendo llover

OPCIÓN CONSECUENCIAS	OPCIÓN: Caso CONSECUENCIAS	OPCIÓN: Caso CONSECUENCIAS
- Se da come el zumo negativo. - Va a tener dignidad negativa.	- Le quedarse a su madre positivo. - No se encuentra con el zumo positivo.	- Se mordera negativo. - Luego:
- Luego comes positivo. - Deberá comer a su madre negativo. - No tiene dignidad negativa.	- Hace ejercicio positivo - Luego come su zumo positivo. - La almeja que come positivo. - Luego come mordiendo.	Caso: Negativas: 5 Positivas: 1 Luego: Negativas: 2 Positivas: 5

¿Cuál es la mejor opción?

Es comer más sano.

¿Por qué?

Por que se come más sano.

Este gráfico se utiliza para recoger el trabajo de cada grupo (una opción por grupo) con el objetivo de comparar todas

TOMA DE DECISIONES CON DESTREZA

Necesito decidir:	que camino va a seguir para evitar robar.		
OPCIONES	Camino corto		
CAMINO LARGO			
CONSECUENCIAS ¿Qué ocurrirá si tomo esta decisión?	EVIDENCIA ¿En qué me baso para pensarla?	OPCIÓN CONSIDERADA Largo	VALOR ¿Cómo de importante es esta consecuencia? ¿Por qué?
<ul style="list-style-type: none"> - Si toma esta decisión el lobo podría atravesar los árboles y el lobo no atacarle. - Hace más ejercicio - Llegará a casa de su abuela más tarde. 	<ul style="list-style-type: none"> - En que hay menos posibilidades de que el lobo lo ataque. 	<ul style="list-style-type: none"> - Super importante. 	<p>Porque si no el lobo podría comerle</p>

ELIGIR LA MEJOR OPCIÓN

Necesito decidir:

OPCIÓN: Corto CONSECUENCIAS	OPCIÓN: Largo CONSECUENCIAS	OPCIÓN: de largo CONSECUENCIAS	OPCIÓN: de largo CONSECUENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> - Que se la come el lobo <input checked="" type="radio"/> N.I. - Que se la come el lobo <input checked="" type="radio"/> P.I. - Desobedece a su madre <input checked="" type="radio"/> P.I. - Se pierde N.I. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alegre antes <input checked="" type="radio"/> P.I. - Tendrá obscurulos <input checked="" type="radio"/> P.I. - No hace ejercicio <input checked="" type="radio"/> P.I. 	<ul style="list-style-type: none"> - Que obedece a su madre <input checked="" type="radio"/> P.I. - Llegará mas tarde a casa de su abuela <input checked="" type="radio"/> P.I. - Llegue sano y salve <input checked="" type="radio"/> N.I. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede en tre tener mas <input checked="" type="radio"/> - - Hará mas ejercicio <input checked="" type="radio"/> Poco importante - La abuela puede comar + M.I. - No se encuentra bien <input checked="" type="radio"/> P.I. - La abuela <input checked="" type="radio"/> M.I.

¿Cuál es la mejor opción?

¿Por qué?

El camino largo.

Porque llegar a casa de su abuela probablemente mejor

Este gráfico se utiliza para recoger el trabajo de cada grupo (una opción por grupo) con el objetivo de comiar todos