



**2 PRIMARIA** Tutoría / Cívica / Ética / Valores sociales

*Vive con responsabilidad*



**MANUAL DEL DOCENTE**

¡Hola! ¡Somos Niños con Personalidad!

A lo largo de los libros viviremos muchas aventuras y desafíos.

Y acompañaremos a los alumnos en sus propias aventuras.

Habrà muchas cosas para aprender de nosotros mismos y de los demás.

¿Te unes a este reto? ¡Mis amigos y yo te explicaremos el programa!

¡Nos lo pasaremos en grande!



Max



Sue



Luca



Mia



Iro



Ivy

## 1. EJES DEL PROGRAMA



Lo primero es, ¿cuál es la esencia del programa? ¡Presta mucha atención!

Cada unidad está estructurada en **cuatro hilos conductores** coherentes y que se refuerzan entre sí: la historia de la película, los elementos didácticos de la unidad, la vida de cada alumno y nosotros, los seis personajes, que conducimos las unidades. Estos cuatro aspectos están **integrados** de esta manera:

- La evolución y el aprendizaje que experimentan los protagonistas de las películas son los mismos que vivimos nosotros, los personajes. En otras palabras, ¡hay una identificación entre **la historia de la película** y las historias que nos suceden en las unidades!
- Todas las historias que vivimos **los personajes** reflejan situaciones reales de la vida de los alumnos. ¡Nuestras historias les inspiran en su vida a crecer!

- Pero aún hay más. En **cada elemento didáctico de la unidad** se toma la historia de la película y se va profundizando en ella: en los dilemas de los protagonistas, en sus problemas, en el aprendizaje que experimentan al final... De esta manera, ¡la película se mantiene viva en toda la unidad!, porque cada elemento la plasma y la trabaja de diferente manera.

Y ahora viene lo mejor: tanto la historia de la película como los elementos de la unidad y los personajes sirven de inspiración para **la vida del alumno**, quien, a su vez, inspirará a otros con su propia historia.



## 2. ELEMENTOS DE LA UNIDAD



¡Te va a encantar la unidad! En todas la unidades uno de nosotros aprenderá a vivir un valor. ¡En esta me toca a mí! Y siempre con la ayuda de otro personaje. ¡A mí me ayuda Mia! Aparecemos ahí abajo.

### Foto y frase de portada

Presentamos a los personajes de la película, la situación y el valor de la unidad. ¡Es muy motivante empezar así el tema!

### Título

Indicamos el valor de la unidad y el título de la película, ¡en varios idiomas según el país!

### Objetivos

Son las metas que se pueden conseguir en esta unidad, concretadas en las tres dimensiones del método (Cabeza, Corazón y Mano).

### Sinopsis dialogada

Entre nosotros resumimos la película, enfocándola al valor de la unidad. ¡Y aprovechamos para presentarnos, tanto el personaje que aprende en la unidad como el que le ayuda!

**SESION 1**

**SOY GENEROSO Y OLVIDO MIS CAPRICHOS**

The Emperor's New Groove  
En España El emperador y sus locuras  
En Latinoamérica Las cocinas del Emperador

Yo quiero ser Kuzco: amador, rico, vivir en un enorme palacio... Tiene robots de limpieza que cumplen todas sus caprichos... ¿A qué le sirve todo?

¡Qué! Lo reconoces, lo reconoces en esta forma fea y usable te quiero ayudar. ¡Pero muy solo, un pequeño. ¡Hará algunos días generoso con lo que me ha servido!

- Kuzco: ¿No es genial? Un regalo de mí para mí. Me hago tan feliz.

**Objetivos**  
**Cabeza** que el alumno reconozca que está más feliz cuando vive con generosidad y perdona en los demás, ante el error futuro al final de la historia que los amigos son la mejor ayuda.  
**Corazón** que el alumno reconozca que sus caprichos le llevan a la felicidad, como a Kuzco-Emperador, muestra que la generosidad ayuda a ser generoso de vuelta, como Yotzi.  
**Mano** que el alumno realice acciones generosas con sus compañeros y en su vida cotidiana.

**Estrategias**  
 Durante el tiempo pensado está en nosotros y en nuestros valores, descubrimos a los personajes de nuestra película, como amigos, padres, compañeros, etc. Poco a poco nos vamos quedando atrás, pero de manera de salir de esta etapa se sigue quedando y ser generoso es clave a través de la calidad que busca hacer. ¡Pero a los demás, no la generosidad es la clave para cultivar buenos y grandes resultados!

**Competencias**  
**Aprender a comunicarse** el alumno identifica valores y comparte los propios sentimientos para crear más en ellos, y muestra sus intenciones para ayudarlos y ayudar.  
**Aprender a convivir** el alumno se ocupa de respetar a los demás como seres diferentes a los demás y ser los demás, muestra como algo empoderado.

**Dinámica inicial**  
 Puede incluir una muestra o imágenes de la foto de la portada, el título de la unidad y el diálogo de los personajes. Suprimir los datos de la foto de portada, ¿qué detalles reconocen que más le gustaron? ¿qué cosas que querían hacer en esta unidad?, etc. No se trata de que actúen los personajes, sino de que cada alumno reconozca con creatividad y libremente, después de su imaginación con el registro de dibujar su escena.  
 Después de este diálogo, presentar a la identificación del fragmento.

### Dinámica inicial

Introducimos la unidad con unas preguntas sobre lo que esperamos aprender de la película y de la unidad.

### Enfoque

Es el punto de vista desde el que se orienta la película y trabajamos la unidad. Desarrolla temáticamente los objetivos.

### Competencias

Seleccionamos las dos competencias que más pondremos en práctica en la unidad.

### Fragmento

Es el momento de ver la selección de escenas de la película. Son 15 o 20 min que muestran el dilema y el valor de la unidad. ¡La historia nos inspira a mejorar!









### Actividades del cómic

Son cuatro preguntas para reflexionar sobre la historia del cómic y sobre el valor que se plasma en ella.

**ACTIVIDADES EN CÓMIC**

1. ¿Por qué creen que Máx no se dio cuenta de lo que ocurría?

2. ¿Por qué creen que Máx no pasó en el momento en el que se le dio el dinero y se iba muy rápido?

3. ¿Qué aprende Máx en el final?

4. ¿Por qué creen que Máx se comportó como él se comportó?

**VOCABULARIO**

1. **capacidad**: la cualidad que tiene una persona o cosa de poder hacer o soportar algo.

2. **generosidad**: la cualidad que tiene una persona o cosa de dar o compartir algo.

**Responde libre**

1. ¿Por qué creen que Máx no se dio cuenta de lo que ocurría?

2. ¿Por qué creen que Máx no pasó en el momento en el que se le dio el dinero y se iba muy rápido?

3. ¿Qué aprende Máx en el final?

4. ¿Por qué creen que Máx se comportó como él se comportó?

5. ¿Por qué creen que Máx se comportó como él se comportó?

### Vocabulario

Proponemos la definición de los dos conceptos más relevantes de la unidad. Siempre aprendemos cosas nuevas.



Yo dirijo esta sección, porque soy muy organizada y me gusta hacer todo tipo de actividades.

### Actividades

Son ejercicios para demostrar que hemos comprendido el valor y sus consecuencias en la vida real. ¡El valor nos inspira a mejorar!

**ACTIVIDADES**

1. **Preparación:** que los alumnos hagan dibujos sobre el valor de justicia de la película y lo relacionen con el capítulo y el episodio.

**Desarrollo:** los alumnos realizarán actividades en parejas. Si tienen dificultades, puede recurrir a algunos episodios del programa o volver a leer alguna parte del Cuaderno de actividades alguna película, puede apoyarse en la película para explicar.

2. **Preparación:** que los alumnos hagan dibujos sobre el valor de fealdad de la película y que no olviden escribir sobre la generosidad.

**Desarrollo:** los alumnos realizarán actividades en parejas. Si tienen dificultades, puede recurrir a algunos episodios del programa o volver a leer alguna parte del Cuaderno de actividades alguna película, puede apoyarse en la película para explicar.

3. **Preparación:** que los alumnos relacionen las actividades con el valor de fealdad de la película y que no olviden escribir sobre cómo mejorar.

**Desarrollo:** los alumnos realizarán actividades en parejas. Si tienen dificultades, puede recurrir a algunos episodios del programa o volver a leer alguna parte del Cuaderno de actividades alguna película, puede apoyarse en la película para explicar.

**ACTIVIDADES**

¡No se olvide de colorear y pintar! Si necesitan tener cuidado en actividades.

**JUEGA CON RUIZO**

**¿Cómo es el valor de la película de la película? Pinta los personajes que lo definen. Encuentra o tra papeles de colores que no sean blancos.**

Color:  Verde  Rojo  Azul  Naranja  Púrpura  Rosa  Gris  Negro  Blanco

Color:  Verde  Rojo  Azul  Naranja  Púrpura  Rosa  Gris  Negro  Blanco

**¿Cómo es el valor de la película de la película? Pinta los personajes que lo definen.**

Color:  Verde  Rojo  Azul  Naranja  Púrpura  Rosa  Gris  Negro  Blanco

Color:  Verde  Rojo  Azul  Naranja  Púrpura  Rosa  Gris  Negro  Blanco

**¡Pinta y escribe!** ¿En qué momentos del video te sorprendió como un verdadero caballero?

**¿Días más o los dibujos? Lee las frases y colorea los dibujos.**

1. Solo pienso en mi caballo.  
Los dibujos  azul  rojo  verde  amarillo  naranja  púrpura  rosa  gris  negro  blanco

1. Pienso si he sido un vegetal.  
Colorea los dibujos  azul  rojo  verde  amarillo  naranja  púrpura  rosa  gris  negro  blanco

**¿Algun día estas frases: Mucos o Pochos? Una como frase con tu asociación.**

| Frases de la película   | Personajes | Principio de la vida real   |
|---|------------|---|
| ¿Qué te importa con el mundo? ¿Qué te importa con el mundo? ¿Qué te importa con el mundo? |            | ¿Cómo te sientes hoy? ¿Cómo te sientes hoy? ¿Cómo te sientes hoy? |
| ¿Qué te importa con el mundo? ¿Qué te importa con el mundo? ¿Qué te importa con el mundo? |            | ¿Cómo te sientes hoy? ¿Cómo te sientes hoy? ¿Cómo te sientes hoy? |

4. **Preparación:** que los alumnos relacionen las actividades con el valor de fealdad de la película y que no olviden escribir sobre cómo mejorar.

**Desarrollo:** los alumnos realizarán actividades en parejas. Si tienen dificultades, puede recurrir a algunos episodios del programa o volver a leer alguna parte del Cuaderno de actividades alguna película, puede apoyarse en la película para explicar.

## 2. ELEMENTOS DE LA UNIDAD



Yo soy el encargado de la Herramienta, porque tengo miles de ideas sobre manualidades.



Yo invento los juegos, porque me encanta jugar y divertirme con mis amigos.

### Herramienta

Actividad que nos ayuda a conocernos a nosotros mismos. ¡Tenemos muchas cosas por descubrir de nosotros!

### Juego

Ponemos en práctica el valor a través de un juego en clase. ¡El juego nos enseña muchas cosas!

### Diálogo de la herramienta

Los dos personajes protagonistas de la unidad hablan sobre lo que han aprendido en la Herramienta. Siempre están muy felices.

### Escribe lo que has aprendido

Animamos al alumno a escribir una reflexión sobre su aprendizaje en el juego.

### Diálogo del juego

Los dos personajes de la unidad comparten lo que han aprendido en el Juego. ¡En este momento el personaje protagonista ya ha aprendido el valor!



¡La música es lo mío!  
Tengo un don para  
el ritmo y el baile,  
por eso dirijo esta  
sección.



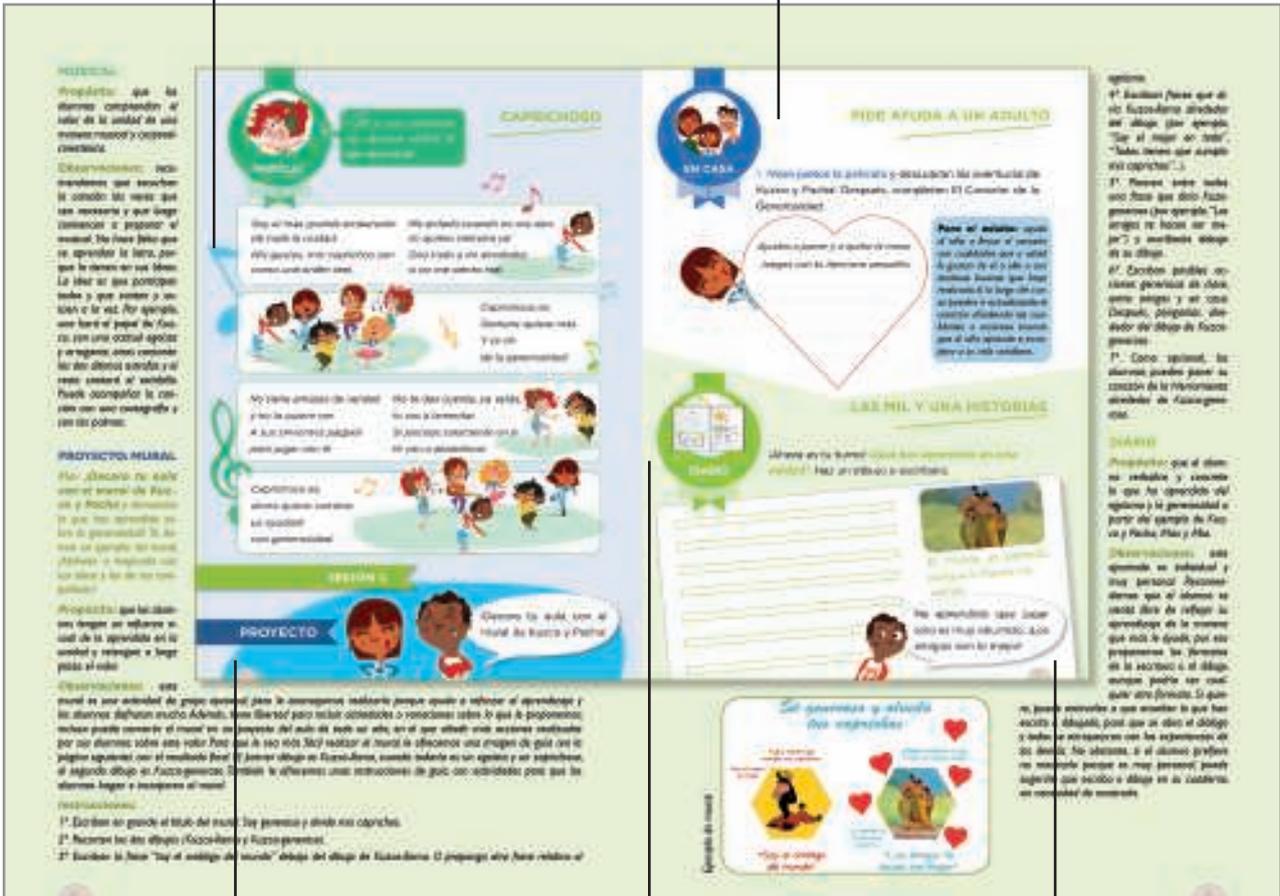
¡Y también aprendemos  
a ser mejores en casa,  
con los adultos! Ellos nos  
pueden enseñar muchas  
cosas.

**Musical**

La música nos inspira a comprender y vivir mejor lo que estamos aprendiendo. ¡Son canciones originales, todas sobre el valor de la unidad!

**En casa**

Es una actividad para realizar con los adultos en casa, para que el aprendizaje sea más profundo porque ellos nos conocen muy bien. Así, mejoraremos no solo en el colegio, sino también en el hogar.



**Proyecto - Mural**

Es un mural sobre la película que hacemos entre todos. ¡Lo pegamos en la pared del aula y así recordamos lo que hemos aprendido!

**Diario**

La unidad acaba con una reflexión personal sobre lo que hemos aprendido. A mí me ayuda a conocerme mejor. ¡Y puede ser muy creativa! ¡Incluso el personaje protagonista también escribe su reflexión!

**Foto y frase final**

Mostramos el momento y la frase más inspiradores del fragmento, que inspirará al alumno en su vida.

### 3. BLOQUES



¡Las unidades del libro también siguen una estructura! Son los tres bloques en que se divide el índice. Lo entenderás mejor con el dibujo de abajo.

En NcP pensamos que el proceso de aprendizaje vital y la **formación de la persona** empiezan por el conocimiento de uno mismo. Después, sigue por un proceso y proyecto de mejora a partir de ese conocimiento y, al final, se transforma en una apertura que enriquece tanto a nuestro entorno más próximo como a la sociedad en general.

Por eso, el **orden** que hemos seguido para estructurar las unidades es **de adentro hacia afuera**; del conocimiento interior a su expresión en nuestro entorno. O como me gusta decir a mí: del ser al obrar.

A continuación, voy a describir con un dibujo los **tres bloques** que estructuran las unidades. ¿Qué te parecen?



#### Autoconocimiento

Es el conocimiento propio no solo de nuestras cualidades y limitaciones, sino de algo más profundo... ¡nuestra identidad personal!

#### Proyecto

Es la libertad manifestada en acciones que expresan nuestra identidad y forjan nuestra historia personal.

#### Apertura a los demás

Nuestro autoconocimiento y libertad se abre y se relaciona con nuestro entorno y personas más próximos. ¡Y todo ello se enriquece mutuamente!



¡Ahora es mi turno de explicar la metodología de NcP! Cuando termines de leerla, serás todo un experto, ¡como nosotros!

### Novedades del programa NcP

Gran parte de la **originalidad de este programa de educación de la persona** es, en primer lugar, que se realiza **a través de historias, concretamente, ¡del cine!** La película es el recurso motivacional y el hilo principal que configura todos los elementos de la unidad. ¿Por qué el cine? Porque posee la capacidad de educar la sensibilidad, la dimensión artística y la mejora de la comprensión respecto a conceptos complejos. Es la belleza de las historias personales la que nos impulsa a sacar lo mejor de nosotros mismos y mejorar. ¡Y, además, el cine es muy divertido!

Por otro lado, en los colegios e institutos es habitual desarrollar más la dimensión lógico-conceptual de la persona. ¡Pero entonces quedan relegadas a un segundo plano otras dimensiones! Por eso, en nuestro método **la segunda novedad que proponemos es incorporar todas las dimensiones de la persona: Cabeza, Corazón y Mano**. Esto no lo inventamos nosotros, sino que viene de los clásicos de la psicología educativa, que siempre han hablado de las **tres grandes “h”**: *head, heart and hand*; a la hora de educar todas las dimensiones del carácter.

- **Cabeza**: relacionado con la comprensión intelectual.
- **Corazón**: relacionado con el mundo afectivo y con la voluntad.
- **Mano**: relacionado con la acción concreta.

¿Y qué relación tiene esto con los libros? Pues muy sencillo, **las tres dimensiones se trabajan en todos y cada uno de los elementos de nuestras unidades**.

**La tercera novedad** de este programa es **su enfoque antropológico, centrado en la persona**. Se orienta a la búsqueda de la identidad personal, la expresión de esa identidad en las acciones y la apertura a los demás a través de la inspiración. Es lo que mis amigos y yo llamamos “dejar nuestro sello personal” en todo lo que hagamos. Así, cada persona, única e irrepetible, crecerá en virtudes, valores y competencias con su propio estilo personal.

**La cuarta novedad** es el intento de **integrar distintas vías metodológicas** en la educación de la persona. Esto no ha sido fácil, pero una vez que lo conseguimos, han resultado unos libros muy completos:

- **Metodología del caso**: este método comenzó a utilizarse en las escuelas de negocios, que enseñaban a sus alumnos por medio de la simulación de situaciones reales a través de casos prácticos. En este programa, los casos son los fragmentos y las historias de cada unidad.
- **Storytelling**: este método se ha utilizado en la literatura, la política, la publicidad y ¡ahora en la educación! Consiste en enseñar a través de las historias, mediante la identificación con las situaciones, los personajes y sus vivencias. ¡La historia sirve de inspiración!
- **Elementos del Método Montessori**: se basa en la metodología creada por María Montessori a finales del XIX y principios del XX. La autora simulaba “juegos” para desarrollar en los niños distintas destrezas de la vida cotidiana (lenguaje, cálculo, etc.). En nuestro programa también queremos que el alumno sea el protagonista de su aprendizaje.

je, por eso hemos creado distintos “juegos” y elementos didácticos vitales, para abarcar la ética y el aprendizaje personal.

- **Inteligencias múltiples:** Howard Gardner distingue ocho tipos de inteligencias: lingüístico-verbal, lógico-matemática, visoespacial, musical, corpóreo-cinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista. Así, cada persona tendría desarrolladas unas más que otras, de donde viene la mayor facilidad para realizar un tipo de actividades en lugar de otras. Nuestro programa intenta abarcar todas las dimensiones de la persona con distintas herramientas que puedan potenciar los talentos de cada alumno. Yo, por ejemplo, tengo facilidad para hablar en público ¡y cada vez se me da mejor!
- **Educación personalizada:** buscamos que tanto los docentes como los padres puedan educar a los niños de manera personalizada, porque cada persona es única e irrepetible. Además, nuestro fundamento es el protagonismo del alumno, en quien recae la decisión libre de mejorar en su vida y vivir ese valor o virtud.

### Los libros de NcP

¿Cómo es un libro de NcP por dentro? El libro contiene **seis unidades** y cada una trabaja **una película y un valor**. Las unidades se imparten en **cinco sesiones**. Además, en cada unidad hay **dos personajes protagonistas**, es decir, con un mayor peso: uno aprenderá el valor de la unidad, y otro le ayudará a hacerlo y le acompañará en el proceso. De esta manera, cada uno de nosotros es el protagonista de una unidad del libro, porque somos seis personajes y hay seis unidades.

Las cinco sesiones están ordenadas de modo que **cada unidad tiene un mismo inicio y final: la inspiración**. Te lo explico mejor: la vida de los demás, como la de los personajes de la película, puede inspirarnos a ser mejores y generar, a lo largo de la unidad, un proceso de reflexión y cambio personal en nosotros; ¡y este

cambio puede inspirar también la mejora de los demás!

### Primera sesión

En la sesión 1 buscamos **conectar con la vida del alumno** a través de, por un lado, la identificación con la historia de la película, y por otro, la representación de escenas similares a ella por medio del teatro. El objetivo final es **el impacto vital en el alumno**.

Así, en esta primera sesión hay un breve diálogo sobre lo que se espera aprender en la unidad, los dos personajes de la unidad se presentan, **se visiona el fragmento** y, después, comienza el **Teatro**. Los alumnos representan tanto las escenas más importantes del fragmento como otras escenas similares de la vida real. Es un momento en el que **buscamos el aprendizaje colectivo, vital** y a través de la acción y la intuición. El docente deberá dejar el protagonismo a los alumnos, sabiendo orientar la dinámica para sacarle el máximo provecho. Para terminar esta sesión, tanto el personaje protagonista como el alumno hacen una **breve reflexión de lo aprendido**.

### Segunda sesión

En la sesión 2 intentamos profundizar en ese impacto vital, a través de dos herramientas lingüístico-gráfico-verbales: el cuento y el cómic. Potenciamos la reflexión y las **analogías entre la película y la vida de un modo narrativo-conceptual**.

Para ello, leemos el **Cuento**, cuyo objetivo es volver a relatar la historia, remarcando con fotos y frases los dilemas, problemas o aprendizajes de los personajes de la película. Las **preguntas finales de reflexión**, además de guiar el aprendizaje del alumno, indican al docente si los alumnos han comprendido el relato y los conceptos.

A continuación sigue el **Cómic**, que refleja una historia real de los personajes (¡nuestras aventuras!), relacionada con el valor de la unidad,

donde el personaje protagonista de la unidad aprende. Buscamos llevar el aprendizaje de la película al terreno de la vida real, siguiendo con la narrativa escrita. Al final del cómic ofrecemos unas **Actividades** para mejorar la comprensión del relato y de sus ideas. Por último, hay una breve sección de **Vocabulario**, donde definimos conceptualmente dos conceptos claves de la unidad.

### Tercera sesión

En la sesión 3 **concretamos esa profundización y reflexión en ejemplos cotidianos de la vida del alumno** por medio de las actividades y una herramienta para el autoconocimiento. Se trata de que el alumno pueda concretar en su vida todo lo aprendido en la unidad.

Así, en las **Actividades** (individuales o grupales) se aplican a situaciones de la vida real los conceptos anteriormente explicados, y los alumnos comprueban los beneficios de vivir el valor. Son actividades muy divertidas, a mí me encantan. Por otra parte, la **Herramienta** pretende ser un ejercicio práctico de autoconocimiento al que el alumno pueda acudir en cualquier momento y aprender más cosas sobre sí mismo. Así como el alumno profundiza en el conocimiento de sí mismo, también lo hace el personaje protagonista, que poco a poco va aprendiendo sobre el valor de la unidad.

### Cuarta sesión

En la sesión 4 pretendemos **que el aprendizaje sea a través de la acción**, mediante un *role play* (juego) y la música.

El **Juego** continúa las ideas y lo trabajado en la unidad. Los alumnos, además de divertirse, ven de manera muy gráfica las consecuencias de vivir o no ese valor; por otro lado, el docente comprueba si el alumno ha captado y asimilado los contenidos. En este momento, el personaje protagonista termina su aprendizaje y asimilación del valor.

La siguiente sección, el **Musical**, consiste en la escucha, el baile y la representación de una canción compuesta para esa unidad. Esta canción reúne la evolución, el aprendizaje y los dilemas mostrados en el fragmento.

### Quinta sesión

Esta sesión busca **sintetizar y visualizar lo aprendido en las otras sesiones**, para que el aprendizaje sea global. Así, se trata de una sesión de conclusión y afianzamiento. En ella, los alumnos elaboran de manera colectiva un **Mural** para colocar en la pared del aula y poder ver de manera directa el conflicto, la evolución y el aprendizaje de los personajes de la película. ¡El aula se ve mucho más bonita con el mural en la pared!

También hay un ejercicio para hacer en **Casa** con los adultos, pues queremos continuar en casa lo aprendido en el aula, de modo que el alumno conozca más cosas sobre sí mismo, pero en otro ambiente diferente de la clase. Así, el alumno es el protagonista de un aprendizaje que trasciende la clase y el libro.

Por último, la unidad acaba con el **Diario**, cuyo objetivo es promover la autoevaluación e involucrar al alumno en su propio proceso de aprendizaje (metacognición), siempre partiendo de la libertad y la creatividad del alumno. A modo de cierre, el personaje protagonista cuenta en una frase qué ha aprendido en la unidad y se observan la foto y la frase más significativa del fragmento. ¡Es el momento de ver cuánto hemos aprendido con la película, la unidad y nuestros compañeros!



¡Desarrollar nuestras destrezas es importantísimo!  
¡Lo sé yo, que practico muchos deportes! Por eso,  
en NcP también hay competencias.

¿Qué es una **competencia**? Mis amigos y yo estuvimos pensando en su definición, y al final encontramos esta, la que más nos gustó: “Un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para desempeñar una tarea y la capacidad de movilizar y aplicar estos recursos en un entorno determinado, para producir un resultado definido”<sup>1</sup>.

Nos planteamos trabajar con competencias porque estas **destrezas nos ayudan** a trasladar lo teórico a lo práctico, **a integrar el saber con el hacer**. Es más, si bien las virtudes realizan la misma función desde un punto de vista ético, las competencias tienen un enfoque primordialmente técnico.

Te presentamos las siete **competencias** del programa. Para seleccionarlas, hemos seguido la orientación de la materia que estamos tratando: ¡la educación en valores!

**1. Aprender a conocerse:** el alumno identifica, valora y acepta las propias cualidades para crecer más en ellas, y reconoce sus limitaciones para superarlas y mejorar.

**2. Autonomía e iniciativa:** el alumno es el protagonista de su aprendizaje, de sus decisiones y de su vida.

**3. Manejo de situaciones:** el alumno es capaz de controlar sus reacciones frente a estímulos externos o impulsos internos.

**4. Responsabilidad:** el alumno es capaz de adquirir compromisos, previendo y asumiendo las consecuencias de estos.

**5. Comunicación:** el alumno es capaz de ordenar sus ideas y compartir sus sentimientos de manera eficaz.

**6. Aprender a convivir:** el alumno es capaz de respetar a los demás como son, defender a los débiles y ver las diferencias como algo enriquecedor.

**7. Cooperación:** el alumno es capaz de sacar lo mejor de sí mismo y de los demás, generando sinergias en la búsqueda del bien común.

Estas competencias, además, ¡están relacionadas con los bloques del libro!: **autoconocimiento** (aprender a conocerse, autonomía e iniciativa), **proyecto** (autonomía e iniciativa, manejo de situaciones y responsabilidad) y **apertura a los demás** (comunicación, aprender a convivir y cooperación).

<sup>1</sup>Yániz, Concepción y Villardón, Lourdes, “Planificar desde competencias para promover el aprendizaje”, *Cuadernos monográficos del ICE*, n. 12, Universidad de Deusto, Bilbao, 2006, p. 23.

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN



La evaluación... el miedo de todo alumno. ¡Pero en NcP esto va a cambiar!

Antes de nada, quiero señalar una cosa: dependiendo del país y de la escuela, esta materia **puede ser evaluada o no**. Para los colegios que sí la evalúan, mis amigos y yo hemos pensado algunos criterios que ayudan a su evaluación.

Con los criterios de evaluación **valoramos si se han adquirido los objetivos** señalados al principio de cada unidad. Pero será el docente quien decida qué elementos de la unidad quiere evaluar y su ponderación.

¡Y muy importante! **La evaluación se refiere exclusivamente a lo trabajado en el aula**. Los alumnos son los que deciden libremente si vivir o no los valores del libro, por eso, la evaluación de esta asignatura no debe ir más

allá de lo que se observa en clase. Y, claro, tampoco debe entrar en consideraciones sobre si el alumno o alumna posee personalmente estos valores o virtudes.

Quizá te preguntes: “¿Y por qué no?”. Luca lo ha explicado antes: la materia del programa de NcP trasciende el aula y conecta con la vida del alumno y con otros ambientes, como el familiar. De hecho, **los padres son los principales protagonistas y responsables de la educación de sus hijos**, y por lo tanto, de sus valores.

A continuación, **enumero** los posibles criterios de evaluación. ¡Espero que sean de gran ayuda!

Participa o no

Respeto el turno de palabra y a los demás

Sus respuestas demuestran la comprensión de la actividad o la pregunta

Es capaz de explicar y transmitir sus ideas

Es capaz de expresarse con claridad y convicción

Es capaz de escuchar a sus compañeros e incorporar sus ideas

Es capaz de comprender los conceptos de la unidad

Es capaz de relacionar los conceptos de la unidad con la experiencia, proponiendo ejemplos de su vida

Demuestra creatividad en sus respuestas y ejercicios

Es capaz de pensar en las consecuencias de sus acciones a largo plazo

Es capaz de realizar los ejercicios en clase en el tiempo previsto

Hace y entrega la tarea para casa en el plazo fijado

Es capaz de reflexionar sobre su aprendizaje



¿Quieres saber con detalle por qué usamos el teatro en las unidades? ¡Es increíble todo lo que aprendemos haciendo teatro!

### Introducción sobre el drama

El drama, en primer lugar, **es una herramienta muy valiosa** para cualquier contenido, ¡pero más aún **para la mejora personal!** El drama implica los pensamientos, sentimientos, el movimiento corporal y las acciones, integrando la cabeza, el corazón y la mano del alumno. Como ves, lo integra todo de la persona. Por eso, el drama hace que el alumno tome conciencia de sí mismo y aprenda de manera atractiva y reflexiva sobre situaciones cercanas a la vida real. Esto hace del drama una metodología muy **experimental**, como dice nuestra profesora, porque facilita la comprensión y la creatividad a través de las experiencias vitales.

Además, no solo aprenden los que actúan, sino que aprendemos todos... ¡también los que observan la representación! Puede parecer imposible a simple vista, pero tiene mucha lógica: **tanto los que actúan como los que observan pueden contemplar las acciones** representadas (similares a las de su vida) y tomar distancia de ellas, por lo que están más capacitados para **cuestionar, reformular y mejorar esos comportamientos que ven**. Es como si fuésemos espectadores de nuestra vida y pudiéramos detener el tiempo para pensar con más tranquilidad sobre esa acción.

¡Y el **respeto** es clave en esta dinámica! Siempre hay que mantener el respeto hacia los que representan porque, sin él, nadie puede expresarse con tranquilidad. Nosotros lo hemos podido comprobar, y **se genera un ambiente relajado**. El primer paso de respeto es la libertad de representación: actuarán los que quie-

ran, sin obligar a nadie. Pero lo sorprendente es que cuando los más tímidos ven a otros actuar y divertirse, ¡ellos también quieren participar! Al final, es mostrar el teatro como un reto.

Nuestra profesora suele proponernos al comienzo de la clase algunos **ejercicios de calentamiento** durante unos pocos minutos, para que perdamos la vergüenza y después actuemos mejor. ¡Y funcionan! Algunas de esas técnicas son el Rey, Flamenco, el Globo, Pies con ritmo, el Espejo o Cámara lenta. Las explicamos a continuación:

**El Rey:** los niños se sitúan en fila o en círculo. El primero de la fila es el rey y realiza un movimiento que el resto imitará.

**Flamenco:** los alumnos simulan bailar flamenco.

**El globo:** cada alumno imagina que es un globo. Un alumno simula inflarlos y después pincharlos o desinflarlos mientras los alumnos lo representan.

**Pies con ritmo:** un alumno da palmas. A cada palma el resto de los alumnos responde con los pies.

**El espejo:** se forman parejas. Uno hará de espejo y representará exactamente los mismos movimientos del otro alumno.

**Cámara lenta:** los alumnos se moverán a cámara lenta. Pueden hacer cualquier movimiento o acción, intentando ser creativos.

### Técnicas de dramatización

Ahora vamos a explicar las técnicas que más nos

gustan. **Hemos dividido las técnicas según su momento de aplicación.** Algunas se aplicarán **durante la representación** (técnicas 1, 2 y 3), otras **después** (4), otras repitiendo la representación pero con **otra perspectiva** (5, 6, 7 y 8) y, finalmente, la técnica 9 es a modo de **conclusión final**.

## 1. IMAGEN CONGELADA

**Descripción:** los alumnos se detienen en la representación cuando el profesor dice “Imagen congelada” o “Alto”, como si estuvieran “congelados”. Lo hará en el momento más interesante de la representación, para detenerse en aquellos momentos que reflejan mejor el valor de la unidad y los dilemas y relaciones más importantes entre los personajes.

**Finalidad:** consigue “congelar un momento” importante, de esta manera es más fácil reflexionar sobre él, algo que en la vida real es muy difícil.

**Observaciones:** en ese momento puede plantear al público la pregunta “¿Qué está pasando?”, y hacer las siguientes preguntas al personaje de la representación que le parezca oportuno: 1. ¿Quién eres? 2. ¿Qué haces? 3. ¿Por qué actúas así? 4. ¿Para qué? 5. ¿Qué es lo más importante ahora para ti? Además, en cada unidad le sugerimos otras preguntas ajustadas a cada representación. Una vez que aplica la técnica “Imagen congelada”, después puede aplicar otras técnicas como, por ejemplo, el “Monólogo interior”.

## 2. ESCULTURA

**Descripción:** el alumno se queda quieto como

una escultura. Su posición expresará el momento clave del mensaje o del valor principal de la historia. Es una variante de “Imagen congelada”, pero centrada solo en un personaje.

**Finalidad:** busca una reflexión desde fuera sobre lo que le sucede internamente a un personaje.

**Observaciones:** puede utilizar las mismas preguntas que en “Imagen congelada”, pero también puede invitar a los alumnos a que planteen las preguntas que les sugiera la situación, para que las respondan entre todos.

## 3. MONÓLOGO INTERIOR

**Descripción:** el alumno expresa los sentimientos y pensamientos internos del personaje. Es como la intimidad de un personaje mostrada con palabras.

**Finalidad:** consigue que el espectador se ponga en el lugar del personaje (empatía). Se aprende a mirar lo que ocurre dentro de las personas para poder conocer mejor lo que les sucede también a cada alumno en las mismas situaciones.

**Observaciones:** si tienen dificultades para comprender qué es un monólogo interior, haga usted un ejemplo. Por otra parte, el público puede completar el monólogo con lo que ellos creen que está pensando y sintiendo ese personaje.

## 4. ENTREVISTA AL PERSONAJE

**Descripción:** el alumno que representa a un personaje responde a las preguntas del resto de los alumnos, que hacen el papel de periodistas.

**Finalidad:** se toma conciencia de las acciones del personaje, sus criterios de decisión y las consecuencias de esas acciones.

**Observaciones:** se simula un plató de televisión. El personaje se sienta y se coloca frente al público. Puede elegir que solo sea un alumno el que apunte las preguntas de sus compañeros y haga el papel de entrevistador. Pueden simular también que es una rueda de prensa, y el personaje va señalando a la persona que desea que le haga la pregunta. Deje unos minutos de preparación para las preguntas y para que el alumno ensaye las respuestas, para que sea fiel a su personaje. A modo de guía para sus alumnos, le proponemos estas preguntas para realizar sobre una actuación concreta del personaje: qué, quién, cómo, cuándo, dónde, por qué y para qué. Las respuestas deben reflejar la personalidad del personaje.

### 5. DIRECTOR DE CINE

**Descripción:** tras la representación, un alumno hace el papel de director de cine e indica nuevas instrucciones para mejorar la representación o para introducir modificaciones en la historia que provoquen nuevos dilemas.

**Finalidad:** da más protagonismo al punto de vista del espectador para que mejore o modifique la historia.

**Observaciones:** puede asignar el papel de director de cine a un alumno o también puede asignarlo a todo el público, para que todos aporten sugerencias y seleccionen los cambios de la escena más acertados.

### 6. VOZ DE LA CONCIENCIA

**Descripción:** un alumno hace el papel de conciencia de un personaje. Cuando el profesor dice “Voz de la conciencia”, ese alumno dará consejos al que actúa, para ayudarlo en el dilema en el que se encuentra.

**Finalidad:** resalta el dilema moral interno que se presenta en un momento determinado y los

pensamientos y las dudas que surgen en esas situaciones.

**Observaciones:** puede proponer que haya un diálogo entre el personaje y la conciencia, de una manera parecida a como sucedería en la realidad. Esta técnica es una variación de otras técnicas, como “El eco” y “Guía del ciego”.

### 7. ESPEJO

**Descripción:** el alumno imitará la actitud del personaje que se haya escogido para hacer el espejo. No se trata tanto de imitar exactamente los gestos, sino la actitud.

**Finalidad:** consigue visualizar las consecuencias de nuestras acciones en las personas que nos rodean y en nosotros mismos, ya que se observa cómo repercuten sobre el personaje sus buenas y malas acciones.

**Observaciones:** explique al alumno que haga el papel de espejo que tiene que intentar actuar como el personaje al que está reflejando, no tanto replicando sus gestos, sino su actitud. Si lo considera oportuno, puede empezar haciendo un ejemplo para luego dar paso a sus alumnos.

### 8. CINE MUDO

**Descripción:** los alumnos representan una escena sin uso de palabras.

**Finalidad:** se desarrolla la expresividad corporal y el lenguaje visual y simbólico para transmitir ideas, conceptos o sentimientos.

**Observaciones:** seleccione las escenas de la historia con más intensidad representativa y que reflejen el valor que estamos trabajando. También pueden representar escenas de la vida real.

### 9. EL POETA

**Descripción:** todos los alumnos o solo algunos salen a escena y explican cómo se siente al final el personaje principal y lo que ellos han aprendido para su vida.

**Finalidad:** se expresa y se comunica el aprendizaje de una manera significativa y personal.

**Observaciones:** la intervención de cada alumno debe ser realista y emotiva. Procure que modulen la entonación según lo que están expresando. Además, intente que el tono sea lo más personal posible. También pueden contar una historia de su propia vida en la que se sienten identificados con el personaje. Esta técnica está basada en la técnica “Cyrano”.

## **PREMIO ÓSCAR AL MEJOR ACTOR O ACTRIZ**

La sección del teatro puede acabar con un reto: premiar al mejor actor o actriz por haber hecho una gran representación. Será una votación entre todos. Si quiere darle más emoción, puede hacer antes las nominaciones.

---

### **Bibliografía**

1. Bedore, B. (2009). *101 juegos de improvisación para niños y adultos*. Móstoles, Madrid: Neo Person Ediciones.
2. Cañas Torregrosa, J. (2014). *Taller de juegos teatrales*. Barcelona: Ediciones Octaedro S.L.
3. Lavilla, P. (2006). *Taller de teatro*. Barcelona: Alba Editorial.
4. Navarro Solano, R., y Mantovani, A. (2012). *El juego dramático de 5 a 9 años*. Las Gabias, Granada: Ediciones Mágina S.L.
5. Navarro Solano, R., y Mantovani, A. (2013). *La dramática creativa de 9 a 13 años*. Las Gabias, Granada: Ediciones Mágina S.L.
6. Rooyackers, P. (2012). *101 juegos de dramatización para niños*. Móstoles (Madrid): Neo Person Ediciones.
7. Wilson, K. (2010). *Drama and improvisation*. Oxford: Oxford Univ. Pr.



**The Emperor's New Groove**  
**Soy generoso y olvido mis caprichos**

El mundo es perfecto porque lo hacen los demás.



**Beauty and the Beast**  
**Aprendo a mirar con amor**

No hay mayor verdad, la belleza está en el interior.



**The Lion King**  
**Es mi responsabilidad**

- Simba: Si regreso tendré que enfrentarme a mi pasado, y llevo tanto tiempo huyendo de él...

- Rafiki: El pasado puede doler. Puedes o huir de él o aprender.

**The Wizard of Oz**  
**Vivo con cabeza, corazón y valor**

Vamos a pedirle al mago de Oz un corazón, un cerebro y valor.



**Balto**  
**Ayudo a los demás**

Quiero que Rosy se cure. Puedo traer esa medicina. Steele, déjame ayudarte.



**Happy Feet**  
**Descubro mis talentos**

Cada uno tiene que encontrar su propia canción. Es la voz que oímos dentro. Y es lo que somos de verdad.



9 788416 787210