



TÍTULO
TODOS IGUALES, TODOS DIFERENTES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/yx7e5i>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Atención a la diversidad

EDAD RECOMENDADA
De 8 a 10 años

SINOPSIS
El anuncio enumera una amplia gama de personas que pueden disfrutar consumiendo el refresco que se anuncia.



REFERENTE TEÓRICO: El niño de entre ocho y diez años está evolutivamente bien equipado desde el punto de vista social para trascender las diferencias individuales a la hora de relacionarse con sus semejantes. El educador puede trabajar con los alumnos la irrelevancia de las características físicas y sociales que distinguen a las personas en la interacción cotidiana. Las habilidades de interacción entroncan con valores como el respeto y la ayuda, así como con la capacidad de empatía para comprender al otro y *sintonizar* con él.

RAZÓN DE SER: La proyección de un anuncio sirve al educador para introducir un inicial coloquio sobre las diferencias inter-individuales y su irrelevancia para compartir espacios o desarrollar relaciones de amistad.

Una dinámica desplegada con el formato de frases incompletas facilita la reflexión de los alumnos sobre la naturalidad en las relaciones sociales con personas muy diferentes a ellos por razones como la nacionalidad, el idioma, la edad o las discapacidades. Un juego final facilita que los niños busquen opuestos y diferencias respecto a palabras propuestas por el educador.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador introduce el audiovisual comentando que van a tener la oportunidad de ver y escuchar las muy distintas características y formas de ser personales de la gente.

Se proyecta el anuncio.

Preguntas para promover un coloquio inicial:

- *El anuncio habla de muy distintas personas que pueden disfrutar con una bebida refrescante ¿cuántas recordáis?*
- *Ser distinto a otras personas es lo más normal del mundo. De hecho, todos somos distintos en algo, aunque fuéramos gemelos. Cerrad los ojos; el alumno a quien yo toque dirá una cosa que le diferencia de los compañeros que están a su derecha y a su izquierda.*
- *¿Esas diferencias importan para jugar juntos?*
- *¿Y para ser amigos? (el educador comentará que las diferencias individuales dentro de un grupo son interesantes ya que permiten la creación de un puzzle de diferentes ocasiones para aprender y divertirse juntos)*

Ser distinto no significa ser "mejor" o "peor". Cada uno, según seamos, podemos hacer cosas distintas más fácilmente que la mayoría. Por ejemplo:

- *¿Qué cosas puede hacer una persona delgada que no puede hacer una persona alta y fuerte? [pasar por un ventanuco o espacio estrecho]*
- *¿Qué cosas puede hacer muy bien una persona alta frente a una con estatura normal? [deportes como el baloncesto, alcanzar cosas que están colocadas muy arriba].*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** a partir del siguiente comentario del educador:

Si os habéis fijado, en el anuncio se habla de opuestos: <sólo – en pareja>. Vamos a jugar al juego de los opuestos y las diferencias. En equipos de tres [seleccionados por el educador] procurad completar con uno o más opuestos las siguientes propuestas:

“Yo puedo ser amigo de alguien con la piel de color blanco aunque el color de mi piel sea...” “Puedo entenderme bien con alguien que sólo hable en chino si yo...” [hablo solo español]

“Las personas ciegas pueden practicar deportes como... el fútbol si...” [se usa un balón con campanillas] “también pueden participar en carreras de velocidad si...” [van de la mano de un vidente]

“Un optimista puede llevarse bien con un pesimista porque...” [con alumnos de 8 años se explicarán los conceptos de “optimista” y “pesimista”]. Pista: “entre los dos ven la vida...[como es]”

“Un anciano y un niño tienen mucho que aprender el uno del otro, por ejemplo...” [juegos antiguos y modernos; canciones propias de cada época; experiencias de la vida, etc.]

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**. El educador divide el grupo-clase en cuatro equipos, en cada uno de los cuales se nombrará un portavoz (aleatoriamente). Cada equipo buscará un opuesto a cada palabra que el educador escriba en la pizarra. Reglas del juego:

- El maestro escribirá una palabra en la pizarra, haciendo sonar música durante 6 ó 7 segundos, lapso de tiempo en el cual los equipos buscarán el opuesto cuchicheando (para no ser oídos por los demás).
- Cuando se pare la música, cada portavoz correrá a la pizarra para escribir el opuesto.
- Es irrelevante el orden de llegada a la pizarra, pero no se permitirá copiar lo escrito por los demás portavoces. Para evitarlo, cada niño escribirá en

un lado de la pizarra. Una alternativa válida es que los equipos escriban en un papel la respuesta; sin embargo este procedimiento, más ordenado, pierde la emoción del movimiento y la velocidad.

- El educador será el juez que acepte o rechace las aportaciones. Puede hacerse ayudar por uno, varios o todos los alumnos.
- Si se quiere introducir un elemento más competitivo, se adjudicarán o retarán puntos según se acierte o falle.

Ejemplos de opuestos:

- diestro..... zurdo
- norte..... sur
- cuarto creciente..... cuarto menguante
- inquieto..... tranquilo
- ancho..... estrecho
- solo..... acompañado
- concentrado..... despistado
- alto.....bajo