



Materials de formació

Educació primària

Cicle mitjà

Programa de competència social

Decideix I

Material publicat i cedit al Departament d'Ensenyament
per la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament



Materials de formació

Educació primària

Cicle mitjà

Programa de competència social

Decideix I

Manuel Segura Morales
Margarita Arcas Cuenca

Il·lustracions:
José Carlos Pérez Díaz

1997



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament

Índex

Justificació teòrica del programa <i>Decideix</i>	5
Lliçó 1. Jocs d'atenció	11
Lliçó 2. Preguntes màgiques	15
Lliçó 3. Sempre hi ha una altra manera	23
Lliçó 4. Els detalls són importants	27
Lliçó 5. Atenció visual i auditiva	37
Lliçó 6. Alfabetisme emocional	49
Lliçó 7. Causalitat emocional. Autoinstruccions	67
Lliçó 8. Pensament causal, alternatiu, de perspectiva	77
Lliçó 9. Explicacions i autocontrol	87
Lliçó 10. Els problemes interpersonals tenen solució	91
Lliçó 11. Les coses i les idees es relacionen. Descripcions	93
Lliçó 12. Què passaria si ...?	105
Lliçó 13: Pensa en les conseqüències	119
Lliçó 14. Solucions. Control auditiu	121
Lliçó 15. Més control auditiu. Més previsió de conseqüències	125
Lliçó 16. Segur - Perillós	129
Lliçó 17. Serveix - No serveix	137
Lliçó 18. Just - Injust	145
Lliçó 19. Decideix i decideix bé	153
Apèndix al programa <i>Decideix</i>	163
Bibliografia	175

Justificació

JUSTIFICACIÓ TEÒRICA DEL PROGRAMA *DECIDEIX*

Decideix és un programa per als cursos de primària, adreçat a la solució de problemes mitjançant el desenvolupament de les habilitats socials i cognitives. El programa ha demostrat una gran eficàcia, no només per a nens i nenes que presenten agressivitat, sinó també per a qualsevol nen o nena que tendeixi a respondre o actuar sense pensar-s'ho prou, o que no sàpiga resoldre els seus problemes adequadament.

Un concepte fonamental per entendre el suport teòric d'aquest programa és el de mediació verbal. S'anomena mediació verbal l'ús del llenguatge com a un regulador intern del pensament racional i lògic. L'ús de la mediació verbal es desenvolupa, normalment, entre els cinc i els set anys d'edat i és el que diferencia els processos *humans* de pensament dels processos propis d'animals inferiors o de nens petits; és a dir, es passa de processar la informació *associativament*, a fer-ho *cognitivament* (White, 1970).

D'acord amb els treballs de Luria (1961) i Vygotsky (1962), es poden resumir així les etapes del desenvolupament de la funció inhibidora del llenguatge:

- el primer any, el llenguatge té una funció social i instrumental, però no té funció inhibidora;
- el segon any assenyalava el començament de la resposta infantil a les ordres inhibidores d'altres persones (però no a les seves pròpies);
- entre els tres i els cinc anys, es comença a regular la pròpia conducta tot donant-se ordres en veu alta, però no es fa cas de les donades en silenci (ni tampoc en forma de murmuri);
- entre els cinc i els set anys, la majoria de nens i nenes aprenen a inhibir i regular la seva conducta mitjançant una activitat verbal interior, silenciosa, que cada cop es farà més automàtica en l'edat adulta.

A partir dels anys 70, els treballs de Jensen (1971) i els d'Achenbach (1975) han demostrat que el retard escolar de l'alumnat de classe cultural baixa ve donat, precisament, per no saber usar espontàniament la mediació verbal i pel fet, per tant, de no utilitzar el raonament, sinó l'associació lliure, per respondre. Copeland (1979) va assenyalar diferències semblants entre nens hiperactius i no hiperactius; aquests darrers utilitzen igualment tota mena de llenguatge interior, mentre que els primers utilitzen més l'exterior i a més utilitzen més exclamacions i més descripcions d'ambient, però fan servir menys el llenguatge per fer plans i per autoregular-se. És a dir, que hi ha diferències clares en l'ús del llenguatge, interior i exterior, entre nens i nenes amb hiperactivitat i sense.

Els estudis esmentats, així com els realitzats per B. W. Camp (1977), suggereixen amb força les dues conclusions següents:

1. Un desenvolupament adequat de la mediació verbal facilita la internalització de la funció inhibidora del llenguatge, que serveix per bloquejar les reaccions impulsivoassociatives, tant en el camp cognitiu com en el social.
2. La mediació verbal serveix, igualment, per facilitar l'aprenentatge, la solució de problemes i la previsió de conseqüències.

Un cop assolides aquestes conclusions, era lògic esperar que començarien a idear-se programes per desenvolupar correctament la mediació verbal. Així ho va fer Meichenbaum (1977), que ja estava treballant en aquest camp, des que havia publicat en col·laboració amb Goodman, un estudi ja clàssic sobre la mediació verbal i la impulsivitat (1971). El programa de Meichenbaum, amb la finalitat que els nens i nenes es parlessin a si mateixos mentre intentaven resoldre problemes impersonals, va aconseguir un notable augment en el seu rendiment escolar. Però, com era d'esperar, no va millorar sensiblement la conducta de l'alumnat en les seves relacions socials. En canvi, el programa de Spivack i Shure (1974) estava adreçat a aconseguir que verbalitzessin estratègies, solucions i conseqüències referents a problemes socials, és a dir, interpersonalment. Expliquem això amb més detall.

És sabut que unes persones són molt bones per a les matemàtiques i un desastre per a tot allò artístic; d'altres són magnífiques per als idiomes i molt dolentes en ciències naturals. I d'altres triomfen en la investigació científica, però són insuportables a casa seva i per a les amistats. Gardner (1988 i 1995) explica aquesta diversitat amb la seva teoria de les set intel·ligències i Goleman (1996), amb el seu atractiu concepte d'*intel·ligència emocional*. Ambdós autors coincideixen en la importància absolutament primordial de la intel·ligència interpersonal i la necessitat de desenvolupar-la.

Spivack i Shure han tingut el mèrit d'identificar els pensaments o habilitats cognitives necessàries per poder solucionar problemes interpersonalment. Aquells que no tinguin aquests pensaments es relacionaran malament amb les altres persones, tindran comportaments egocèntrics i agressius, per la qual cosa crearan molts problemes. Investigacions posteriors, realitzades pel professor Ross, del Canadà, i d'altres, han demostrat que aquests pensaments manquen als delinqüents i a molts drogoaddictes.

Igualment manquen, o estan molt atrofiats, en persones que causen problemes constants de convivència. Això és una llum nova: resultaria que el problema no és en la voluntat ("ser dolent"), sinó en l'enteniment ("no veure una altra cosa"). És una notícia plena d'esperança, perquè aquests pensaments es poden ensenyar.

Però ¿quins són aquests pensaments necessaris per a la relació interpersonal? Són cinc: el pensament causal, l'alternatiu, el conseqüencial, el de perspectiva i el de mitjans-fi.

El pensament causal és la capacitat de determinar on és el problema. És la capacitat de formular el problema. És l'habilitat de diagnosticar correctament els problemes interpersonals. Aquells que no tenen aquest pensament solen atribuir els seus problemes als altres ("és que el mestre o la mestra em té mania", "és que la meua dona em fa la vida impossible") o a la mala sort.

El pensament alternatiu és la capacitat de generar el major nombre possible de solucions, un cop s'ha formulat el problema: "podríem demanar un préstec, o tenir menys despeses, o vendre alguna cosa, o fer algun treball extra, jo robar!", etc. Qui no té aquest pensament, no sap per on anar i sol buscar una sortida violenta. Antonio Machado deia que de cada deu caps espanyols, un pensa i nou envesteixen. Els qui envesteixen són aquells que no tenen pensament alternatiu. Aquest pensament alternatiu és també necessari per exercitar bé el pensament causal.

El pensament conseqüencial és la capacitat de preveure les conseqüències de les actuacions pròpies i alienes. Deia Hegel que la maduresa humana consisteix a preveure les conseqüències i assumir-les.

El pensament de perspectiva és la capacitat de posar-se en el lloc de l'altre, de sortir de l'egocentrisme. Les persones agressives tenen molta dificultat per posar-se en el lloc d'un altre (recordeu, per exemple, els violadors). Però a tots ens costa; és el que costa més.

El pensament de mitjans-fi és la capacitat de tenir objectius i saber seleccionar els millors mitjans per aconseguir-los. Qui no té objectius actua a batzegades; qui no sap escollir els mitjans per aconseguir aquests objectius s'amarga.

L'èxit espectacular del programa de Spivack i Shure, tant amb els infants amb conductes assertives, com amb els que tenen comportaments agressius i, també, amb els predelinquents, va suggerir als professionals la conveniència d'ajuntar l'enfocament impersonal de Meichenbaum amb l'interpersonal de Spivack i Shure. Aquest fou l'origen, per exemple, del programa *Pensa en veu alta*, de Camp i Bash (1981 i 1993) i d'altres, dissenyats per De Bono (1991), per R. Ross (1995), per V. Garrido Genovés (1990, 1993 i 1995), etc.

Tot el nostre programa es mourà en el camp de la solució de problemes impersonals i interpersonals, aquesta serà la seva primera característica. La segona, igualment important, serà l'entrenament en habilitats cognitives, principalment per mitjà d'un modelatge continu per part del professorat. Els estudis de Glueck (1972) i de Lefkowitz (1977) han

distingit tres possibilitats: que els pares i les mares siguin afectuosos i verbalitzadors de les seves intencions; que siguin afectuosos i no verbalitzadors; que no siguin afectuosos. Si són afectuosos i verbalitzadors, la verbalització que fan de les seves intencions i expectatives ofereix als seus fills i filles un model cognitiu excel·lent per desenvolupar el control verbal intern. Si són afectuosos però no verbalitzen les seves normes de disciplina, els seus fills i filles, encara que tinguin una actitud receptiva cap a aquests valors, no estaran ben socialitzats. Finalment, si no són afectuosos, tant si verbalitzen els seus valors com si no ho fan, els fills i les filles que tenen se senten rebutjats i tindran seriosos problemes en el desenvolupament del control intern.

Quant a models cognitius presentats per altres persones adultes, les conclusions no són encara tan clares com quan es tracta dels progenitors. Ja Bandura i Walters (1959) havien suggerit que els models adults substituïts dels pares eren menys eficaços per desenvolupar el control intern, en ser més febles els llaços afectius amb ells. Però el mateix Bandura (1971) va defensar el valor del modelatge en la teràpia de conducta, i Friedrich i Stein (1973) van demostrar que alumnes de parvulari sotmesos a un programa de nou setmanes, que incloïa modelatge de conducta i verbalització, van aconseguir millores importants en conducta prosocial, en concret en perseverança en el treball, obediència a les regles i capacitat de raonament.

El programa *Decideix* pretén, doncs, entrenar l'alumnat per saber buscar solucions adequades als seus problemes, sobretot als problemes interpersonals, és a dir, amb altres nens i nenes, amb els seus pares i mares, amb adults. Existeixen dues versions del programa: *Decideix I* per a 3r o 4t d'educació primària i *Decideix II* per a 5è o 6è. Les dues versions són completes en si mateixes: es pot començar per la que correspongui, encara que no s'hagi treballat l'anterior. A més, no són idèntiques, de tal manera que qui les faci totes dues no tindrà la sensació d'estar practicant els mateixos exercicis, tot i que, en el fons, estigui desenvolupant sempre les seves habilitats cognitives i socials.

L'experiència d'aplicació del programa durant diversos anys confirma els seus excel·lents resultats en la prevenció de problemes socials (delinqüència, droga, agressivitat) i com a potenciador de les relacions humanes de l'alumnat.

De l'habilitat de cada educador o educadora i, sobretot, del seu entusiasme, dependrà que es tregui profit i s'obtinguin bons resultats d'aquest programa que posem, amb gran il·lusió, a les mans de tot el professorat preocupat per educar.

Nota sobre la valoració del Programa

L'avaluació del programa nord-americà *Think Aloud* de Camp i Basch (que s'ha tingut en compte a l'elaborar el programa *Decideix*) es troba en els capítols 6, 7 i 8 del *Think Aloud* i a Wahlen i Henker *Nens hiperactius: l'ecologia social d'identificació i tractament*, New York, Acadèmic Press. En aquesta avaluació es mesura el progrés en atenció auditiva, necessitat de reeiximent, control de la hiperactivitat, concentració en el treball i amabilitat contra hostilitat, i s'hi exposen els resultats de mesures estàndards de lectura, matemàtiques, fonètica, llenguatge rellevant, llenguatge intern i solució de problemes. Pràcticament en totes les variables, els resultats obtinguts amb el programa van ser molt superiors en relació amb el pretest i van ser millors i més duradors que amb altres programes.

Una valoració d'aquest mateix programa, adaptat a nens petits i adreçat a la prevenció de la conducta antisocial, es pot veure a la tesi doctoral presentada per M. Dolores Martínez Francés, el 1993, a la Facultat de Ciències de l'Educació de la Universitat de València, amb el títol *La intervenció educativa per a la prevenció de la conducta antisocial a l'escola*. L'autora va dur a terme el nostre programa de Competència Social (habilitats cognitives mitjançant el programa *Decideix* per a nens petits; habilitats socials i discussió de dilemes morals). Per avaluar els resultats va utilitzar el MEPS (solució de problemes, de Platt i Spivack), COPE (competència autopercebuda, de Harter), BAS 1 (socialització, de Silva i Martorell), WISC (escala d'intel·ligència de Weschler, adaptada a nens) i va utilitzar un jurat independent per avaluar les habilitats socials. Als nou mesos, un cop acabat el programa, el posttest va demostrar que el grup experimental havia millorat en tots els subtests del WISC, en el lideratge adaptatiu, en l'empatia, en la conducta escolar global, en l'habilitat mitjans-fi i en el rendiment escolar general.

Exactament el nostre mateix programa, però realitzat amb infants sords, ha estat descrit i avaluat a la tesi doctoral de la professora Maria J. Suárez Rodríguez, presentada a la Universitat de la Laguna, el 1997, amb el títol *Las habilidades sociales en niños sordos profundos*. Després d'una detallada anàlisi (pàg. 406-430) de la millora aconseguida després del programa en les diferents habilitats socials, Suárez conclou (pàg. 431-436) que els alumnes sords van millorar significativament en ajustament emocional i autoimatge, en solució de problemes interpersonals, a preveure conseqüències, a resistir pressions de grup i en el fet de no esfondrar-se davant del fracàs.

Les valoracions escrites pel professorat que va realitzar el programa amb els seus alumnes coincideixen a assenyalar els resultats molt positius aconseguits. Per quantificar i valorar aquests resultats, s'està elaborant actualment una tesi doctoral en el Departament de Psicologia Educativa de la Universitat de La Laguna.

Lliçó 1

Jocs d'atenció

INTRODUCCIÓ

El programa *Decideix* comença ensenyant el joc del gat copiadador, per tal de centrar l'atenció en els dos aspectes del modelatge cognitiu: llenguatge i accions. El gat copiadador és un joc molt útil per a tot el curs, però s'ha d'anar reduint de mica en mica, a mesura que l'alumnat demostrï que és capaç de mantenir la seva atenció en el modelatge del professor o la professora. Tot i així, el joc pot ser introduït novament quan es tracta d'una tasca especialment difícil, o simplement per tornar a captar l'atenció d'un nen o nena distret.

Les primeres vegades que facis servir aquesta tècnica del gat copiadador és possible que els i les alumnes repeteixin només el final de les teves frases o que només facin soroll amb la boca, però sense dir les paraules que tu has dit. Això vol dir que les teves frases són massa llargues.

El senyal de *ja s'ha acabat de copiar* utilitzat en el joc del gat copiadador és el mateix que solen utilitzar alguns àrbitres esportius: els braços creuats en X, paral·lels al terra, es descreuen amb força i rapidesa.

En aquesta lliçó s'inclouen dues altres tasques: *seguir instruccions*, per reforçar l'atenció i l'obediència dels i de les alumnes, i *acolorir*, que és una tasca fàcil i relaxant, que desperta la creativitat, ja que poden acolorir segons el seu gust personal.

OBJECTIUS

- Imitar correctament almenys el 75 % de les frases del professor o de la professora en el joc del gat copiadador, i executar almenys dues de cada tres ordres o instruccions que rebin.

MATERIALS

- Dibuixos senzills per acolorir.
- Una targeta vermella i una de verda per a cada nen o nena.
- Un calendari de l'any en curs.
- Una llista amb almenys 10 sèries de 3 instruccions cada sèrie.

Introducció al gat copiadador

D'ara en endavant, trobaràs exemples de com formular el contingut de cada lliçó. No has d'utilitzar aquests exemples al peu de la lletra, ni molt menys. Quan es tracta del joc del gat copiadador, les teves possibles frases aniran separades per barres (/), per recordar-te que has de fer una parada sovint i facilitar així que els nens i les nenes t'imitin.

POTS DIR PER EXEMPLE:

Qui sap el joc del gat copiadador? Doncs qui ja el sàpiga que l'expliqui als altres... Per jugar a aquest joc heu de dir el que jo digui i fer (aixeca el dit) el que jo faci. Per acabar el joc, jo faré aquest senyal (creues i descreues els braços ràpidament).

Aquest matí ha sonat el despertador, / m'he llevat amb un salt i he estirat els braços, / m'he rentat la cara de pressa i m'he raspallat les dents, / m'he vestit i he esmorzar, / he agafat els llibres de l'escola / i he sortit corrents, corrents, / perquè no se m'escapés l'autobús. / Però de sobte...

Aquí pots acabar, amb aquest suspens. Fas la X d'acabar.

Tot seguit, demana als alumnes que escriguin una historieta curta i que separin les frases del text amb una ratlla (/). Després, demana a dos o tres alumnes que expliquin aquesta història a tota la classe fent el joc del gat copiadador, com si ells fossin el professor que juga a aquest joc amb els seus alumnes.

Seguir instruccions

Ara jugarem a un altre joc, que es diu *Seguir instruccions*. Jo dic a un de vosaltres que faci alguna cosa i ell o ella m'escolta amb atenció i ho fa. Donaré a cadascú tres instruccions i els altres faran d'àrbitres, és a dir, jutjaran si les realitza bé o no. Per a això us repartiré una targeta verda i una de vermella, i alçareu la 1a si ho ha fet bé i la 2a si ho ha fet malament.

Les instruccions que tens a continuació les has de donar de tres en tres i sense gesticular. Pots afegir totes les que vulguis, de manera que n'hi hagi tres per a cada nen o nena, per exemple: digues-me com et dius, quants anys tens i on vius. No hi fa res que repeteixis algun cop les mateixes instruccions a diferents criatures.

No cal que ho facis amb tota la classe, n'hi ha prou que vuit o deu alumnes actuïn i la resta els avalui amb les targetes.

Llista d'instruccions possibles

- Acosta't a la pissarra, agafa un guix vermell i escriu el teu nom.
- Digues el nom del nen o nena que hi ha a la teva dreta, toca-li el cap i digues el color dels seus cabells.
- Mira el calendari, gira-t'hi d'esquena i digues-me quin dia de l'any, del mes i de la setmana és avui.
- Aixeca't sense fer soroll, acosta't a la finestra i digues-me quin dia fa avui.
- Toca't el nas, posa't dret i fes un saltiró.
- Vés a la taula d'en Carles, agafa un llapis i dóna-me'l.
- Estira't l'orella, rasca't el nas, toca't la panxa.
- Vés fins a la porta, toca-la i torna al teu lloc.
- Posa't dret, mira el company o companya que tens a l'esquerra i digues-me el nom d'alguna cosa que tinguis al darrere.
- Digues adéu amb la mà, fes la V de la victòria i somriu.
- Vés fins a la pissarra, dibuixa-hi un vaixell i quan hakis acabat dóna'm el guix.
- Aixeca't de la cadira, tanca els ulls i digues-me el nom d'un nen o d'una nena de la classe.

Acolorir

Aquesta activitat consisteix a acolorir un dibuix senzill (pots fer fotocòpies de cinc o sis models, de manera que n'hi hagi per a tota la classe).

Els dones un temps breu per acolorir i així acaba aquesta lliçó amb una activitat tranquil·la i creativa.

El joc del gat copiadador és molt útil en qualsevol moment en què necessitis centrar l'atenció dels alumnes.

Lliçó 2

Preguntes màgiques

INTRODUCCIÓ

Per ensenyar a l'alumnat un llenguatge interior amb el qual es donin instruccions a si mateixos, hem seguit Meichenbaum i Goodman i hem formulat quatre preguntes. Aquestes preguntes són:

Què he de fer?

De quantes maneres puc fer-ho?

Quina és la millor?

Com ho he fet?

És essencial que aprenguin a formular-se aquestes quatre preguntes i a respondre-les adequadament. Si ets tu qui fas les preguntes, els infants no les interioritzaran, en canvi si es fan a si mateixos la primera pregunta, s'adonaran que es tracta de centrar-se en el seu treball.

La segona pregunta és fonamental, ja que fomenta els plans alternatius.

La tercera pregunta és important, ja que introdueix la idea d'escollir entre diverses solucions possibles, segons les conseqüències de cada una d'aquestes solucions.

Les respostes que donen a la quarta pregunta consisteixen, molt sovint, en una sola paraula: bé, molt bé, malament. Per aconseguir una avaluació que sigui veritablement crítica, la tècnica més eficaç és un bon modelatge per la teva banda. Per exemple, després que els has modelat una tasca, dir: ho he fet de pressa i sense fer soroll; he seguit l'estratègia fins al final; he pensat molt bé les diferents alternatives; m'he mogut bastant del meu lloc, però he fet bé la feina; m'he esforçat tant com he pogut; etc.

Una altra tècnica per aconseguir una avaluació crítica és concretar bé els criteris d'avaluació. Per exemple, l'esforç, l'eficàcia, el fet d'atenir-se a un pla, la constància, la netedat, etc.

En aquesta lliçó 2, els i les alumnes t'hauran de copiar, com *gats copiadors*, mentre tu els fas de model en acolorir una figura geomètrica sense sortir-te de les vores. S'ha escollit el treball d'acolorir perquè és fàcil i l'acostumen a fer bé; així poden dedicar tota la seva atenció a la nova habilitat, la de pensar en veu alta. Quan els modelis aquesta activitat utilitza frases curtes, perquè puguin repetir-les amb facilitat. En un moment determinat has de modelar-los frustració després de cometre un *error*. En el teu modelatge, també has d'insistir a generar alternatives.

OBJECTIU

- Marcar-se una estratègia adequada per acolorir un dibuix, en resposta a la segona pregunta, *de quantes maneres ho puc fer?*

MATERIALS

- Dibuixos per acolorir.
- Llapis de colors.
- Els 4 dibuixos del nen i de la nena que han de fer un mural.

Jugant al gat copiadors

Jugarem un altre cop al gat copiadors. Recordeu que heu de dir allò que jo digui i fer el que jo faci. Jo acoloriré una figura i vosaltres imitareu els meus gestos, però a l'aire, sense acolorir encara.

Has de mantenir el llapis de color aixecat fins que vegis que tots els nens i nenes estan atents i preparats per copiar-te.

Pensaré en veu alta. / Què he de fer? / He d'acolorir aquesta figura / sense sortir de la vora. / De quantes maneres puc fer-ho? / Puc fer amb molt de compte la part més propera a la vora i després anar més de pressa pel centre, / o a l'inrevés, començar pel centre i després anar amb més compte en acostar-me a la vora, / o puc dividir-la en tires i pintar-les de diferents colors, / o a quadrets... / Em surten quatre maneres possibles. / Quina és la millor? / Crec que la primera: aniré a poc a poc, / faré primer la part més propera a la vora / i després podré anar més de pressa pel centre. / Aquest és el meu pla. / Començaré. (Al cap d'una estona traspasses la línia de la vora i dius amb frustració:) Vaja!, m'he equivocat / per anar massa de pressa. / He sortit de la ratlla. / Bé, no hi fa res / aniré amb més compte. / Com ho he fet? / Ho he fet el millor que he pogut. / Quan he anat amb compte / no he sortit de la ratlla. / He treballat bé.

En aquest moment fes el senyal de deixar de copiar.

Fes-los veure que t'has equivocat quan has anat de pressa i sense pensar; per això convé fer les feines a poc a poc i pensant en el que es fa.

Presentació dels dibuixos del nen i la nena

Ara es tracta de presentar als teus alumnes el cas d'en Carles i l'Elena (o pots preguntar-los quin nom els volen posar). Els has de recordar quines són les quatre preguntes de *Decideix* i, a continuació, els vas presentant els quatre dibuixos d'en Carles i l'Elena, disposats a recordar-los aquestes quatre preguntes quan sigui necessari.

Explica'ls que en Carles i l'Elena es varen plantejar aquestes preguntes quan havien de fer un mural sobre la conservació del medi ambient, que els havia encarregat el professor o la professora.

Recorda'ls que les tres primeres preguntes es fan abans de començar a treballar i la quarta es fa quan s'ha acabat la feina.

Per últim, abans que resolguin el problema que els presentaràs, discuteix amb el grup diferents estratègies, perquè d'aquesta manera exercitin el pensament alternatiu, indispensable per solucionar problemes. Pots dir-los alguna cosa així:

Faré servir el pla de començar a acolorir la figura per la part més propera a la vora i després anar cap al centre. També ho podria fer al revés. Quins altres plans possibles se us acudeixen per acolorir una figura qualsevol?

Si als nens i nenes no se'ls acudeixen plans alternatius, suggereix-ne tu alguns: pressionar molt o poc el llapis, usar diferents colors, dividir la figura en quadres i acolorir-los de diferents colors, etc.

Activitat per a pensar en veu alta

Per exercitar les quatre preguntes que acaben d'aprendre pots proposar-los les activitats següents:

1. Reparteixes a cada alumne un dibuix senzill en blanc i negre i els dius que l'acoleixin, però fent-se les preguntes màgiques i contestant-les per escrit (poden fer-ho sota el dibuix, si hi ha lloc, o al darrera): què he de fer?, de quantes maneres puc fer-ho? (n'han de proposar dues o tres com a mínim), quina és la millor?. Quan acabin d'acolorir s'han de fer la quarta pregunta: com ho he fet?

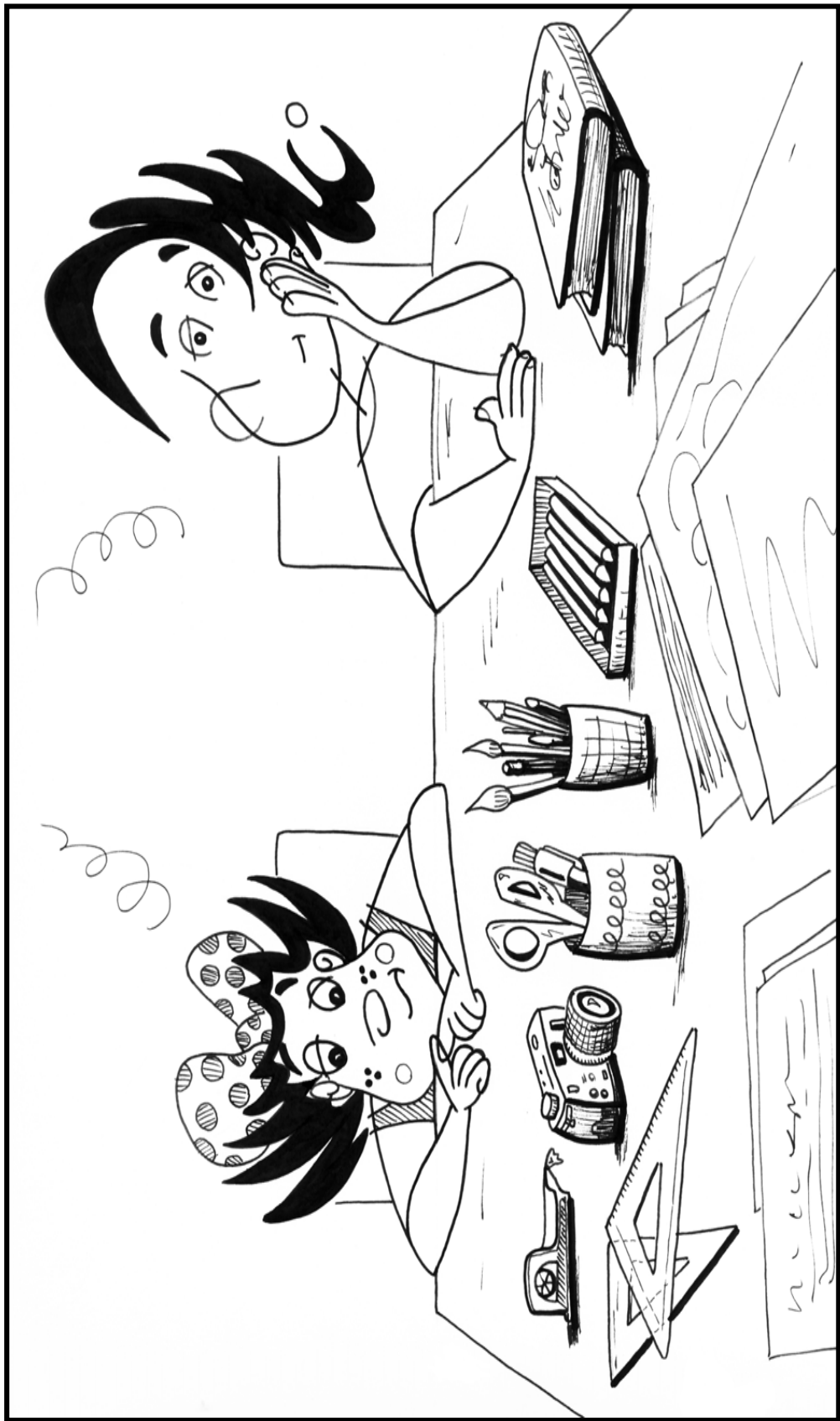
2. Presentes a la classe un mateix problema (per exemple, vull anar a futbol i no tinc diners, o avui tinc classe d'educació física i quan sóc a punt d'arribar a l'escola m'adono que no he portat el xandall, o s'ha perdut alguna cosa a la classe i diuen que jo ho he robat, etc.). Els dones uns cinc minuts perquè ho discuteixin en grups de cinc, usant les quatre preguntes. A continuació, fas una posada en comú, que pot ser

Decideix I. Primària

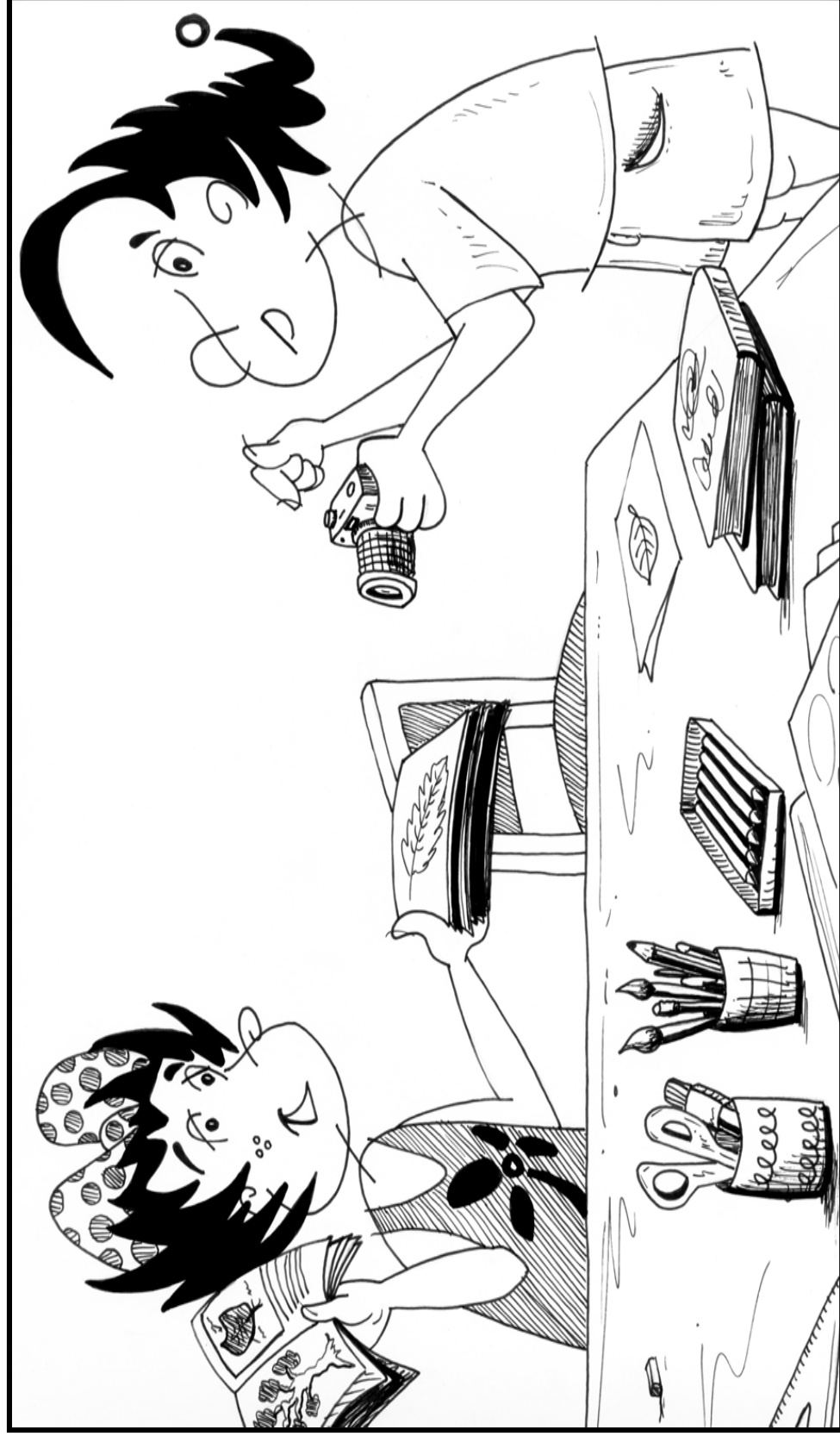
exclusivament sobre la segona pregunta, és a dir, sobre les alternatives que han trobat per solucionar el problema.

En acabar, recordes que les quatre preguntes apreses són molt útils per a resoldre problemes i insisteixes, en concret, en la importància de pensar en totes les alternatives possibles, abans de decidir.

Què he de fer?



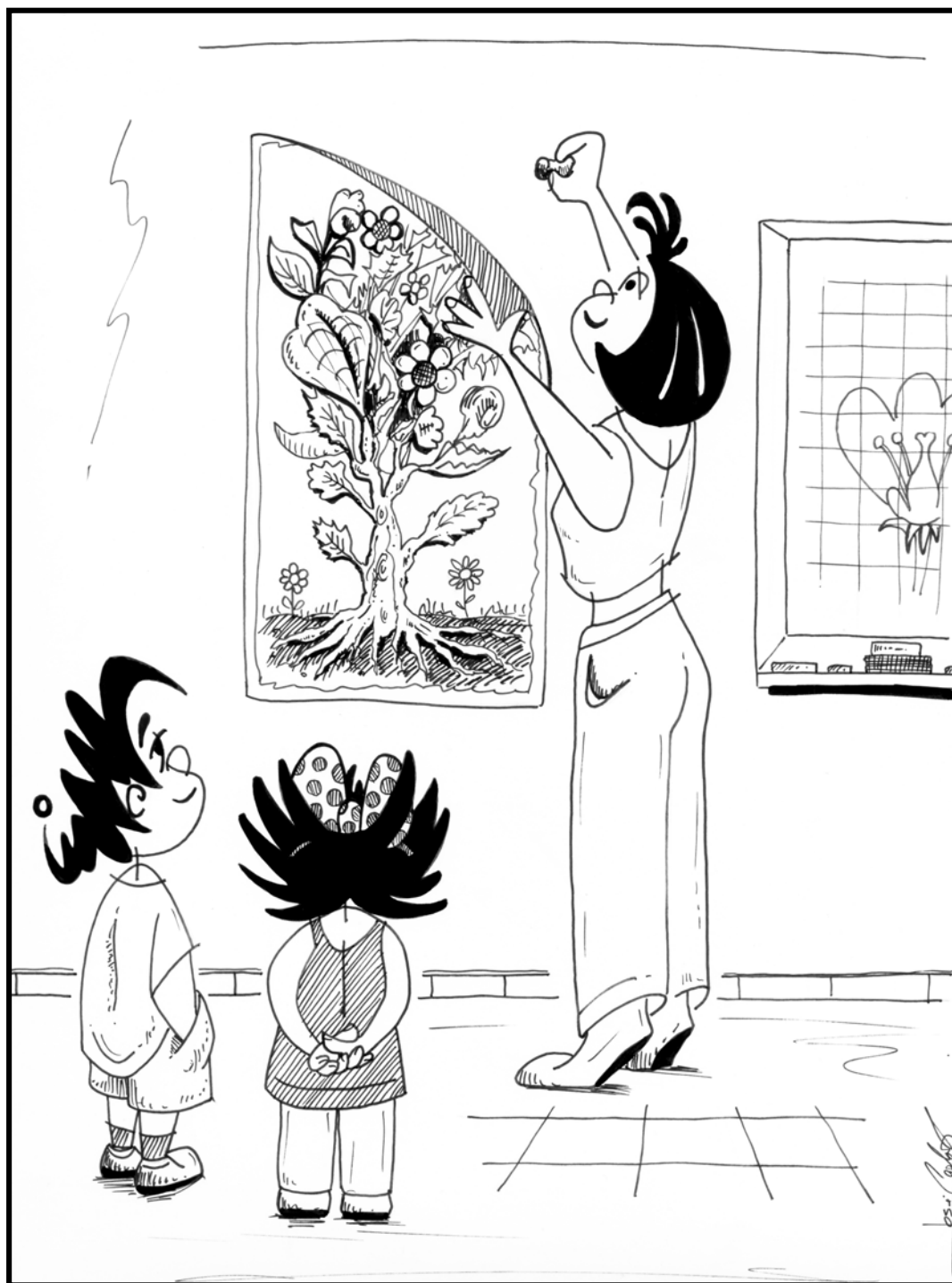
De quantes maneres puc fer-ho?



Quina és la millor?



Com ho he fet?



Lliçó 3

Sempre hi ha una altra manera

INTRODUCCIÓ

El pensament alternatiu és, tal vegada, l'aspecte més decisiu en la solució de problemes. En aquesta lliçó insistirem que l'alumnat generi el major nombre possible d'alternatives diferents. Naturalment, això suposa que entén bé què significa la paraula *diferent*.

És freqüent que quan un nen o una nena està aprenent a pensar en veu alta s'aferra a la primera estratègia que se li acudeix per aconseguir una figura o resoldre qualsevol problema, com si aquesta estratègia fos l'única resposta possible a la pregunta: de quantes maneres puc fer-ho?

Per ensenyar-los que hi pot haver moltes alternatives diferents i que s'ha de canviar d'estratègia quan la que s'ha triat no serveix, se'ls ha de fer un modelatge en el qual es canviï d'estratègia enmig de la tasca.

OBJECTIU

- Respondre les dues primeres preguntes del programa *Decideix* mentre treballen pel seu compte.
- Proposar al menys dues estratègies diferents per fer un puzzle.

MATERIALS

- Cinc o sis puzzles diferents de qualsevol dibuix o fotografia bonica (enganxada en una cartolina, plastificada i tallada en vuit o més peces).
- Els 4 dibuixos d'en Carles i l'Elena.

Modelatge amb el gat copiador

Per començar aquesta lliçó, inventa amb els nens i les nenes una discussió sobre cada una de les preguntes i les diverses respostes que es van donar en Carles i l'Elena quan havien de fer el mural. Pren-te la llibertat de suggerir-los idees: en Carles i l'Elena varen pensar a fer tots els dibuixos del mural però no sabien dibuixar bé, o a fer fotos al mar o a la muntanya però era molt car, o a demanar a algú que dibuixés els temes, però era molestar, o a retallar fotos de revistes: era la millor.

A continuació els expliques que avui el problema és nou: es tracta de fer un puzle. Primer fas un modelatge i tota la classe t'imita com gats copiadors, però a l'aire, sense tenir encara els puzles (que només els donaràs al final, quan s'indiqui).

Per fer el modelatge, pots procedir, més o menys, així:

Què he de fer avui? / He d'unir aquestes dues peces / perquè surti un dibuix. / De quantes maneres puc fer-ho? (Assenyala el segon dibuix d'en Carles i l'Elena) / Podria mirar totes les peces a poc a poc. / O podria unir-les pel color. / O podria buscar alguna cosa que reconegués. / Quina és la millor solució? / Aquesta última, perquè si són sabates aniran a baix, si són rostres aniran a dalt. / Aquesta és l'estratègia que seguiré: / buscaré coses que reconegui. / Som-hi. / Això sembla una sabata. / Les sabates són a baix, / així, doncs, la posaré aquí sota.

(Segueixes així amb dues o tres peces més. De cop i volta, dius de manera impulsiva:)

Caram! No sé què és això... / Podria agafar aquesta peça, / però no sabria on posar-la. / No veig cap altra peça que reconegui. / He de seguir una estratègia diferent. / Intentaré aparellar-les pel color.

(Un cop l'última peça estigui col·locada:)

Com ho he fet? / He treballat bé / i ara estic content. / M'he fixat en peces que podia reconèixer / i després en els colors / i ha resultat una figura. / I com ho heu fet vosaltres? / Heu estat gats copiadors excel·lents (o regulars).

Aquí has de donar el senyal per deixar de copiar.

Fent un puzle

Ara comença la segona part d'aquesta lliçó.

Divideixes la classe en grups de quatre. Lliures un puzle amb 12 peces desordenades a cada grup, els ensenyes el model que ha de resultar i els demanes que facin el puzle en grup, elaborant primer una estratègia per realitzar-lo a partir de les quatre preguntes, i posant cadascú una peça, per torns. En total, tres cada nen o nena. Quan el tinguin fet hi fas una ullada i els preguntes quines estratègies han seguit i com han respost les quatre preguntes.

D'ara endavant, has d'animar l'alumnat a pensar usant les quatre preguntes per a les tasques de l'escola. Demana'ls que després

t'expliquin els canvis d'estratègia que han fet per realitzar millor una tasca difícil.

Lliçó 4

Els detalls són importants

INTRODUCCIÓ

Concretar significa posar noms (o termes descriptius) als objectes. Aquesta és una de les formes més senzilles i fàcils de mediació verbal. L'ús de termes concrets ens ajuda a concentrar l'atenció sobre aspectes importants d'un dibuix, d'un puzle o d'una situació real; és a dir, ens ajuda a analitzar un problema i a trobar solucions.

En aquesta lliçó s'explica com concretar, per tal que els alumnes i les alumnes aprenguin a concentrar la seva atenció en detalls que són importants per distingir entre coses semblants, però no iguals.

Per començar, els faràs un modelatge de com vèncer la impulsivitat i després la classe tornarà a treballar amb un puzle.

A continuació els presentaràs una nova tasca, *trobar els iguals*, i els modelaràs aquest treball, verbalitzant els passos que vas donant mentre busques les figures iguals en un full; mentre ho vas fent comet un *error* i corregeix-te. Després et felicites a tu mateix/a en veu alta per haver-te esforçat molt, tot i haver comès un error, ja que el fet d'esforçar-se ha de ser una experiència gratificant, sigui quin sigui el resultat.

OBJECTIU

- Planificar en quins detalls concrets es fixaran per solucionar un full de *trobar els iguals* i encerclar només dos dels dibuixos.

MATERIALS

- Cinc o sis puzles diferents.

- Un full per modelar l'exercici de *trobar els iguals* i cinc o sis models de *trobar els iguals*, que després pots fotocopiar per tenir-ne un per a cada alumne.

Un puzle

Pots començar aquesta lliçó dient-los més o menys, això:

Cada cop penseu millor responent les quatre preguntes. Quin problema vam resoldre durant la sessió anterior pensant així? Recordeu les estratègies que vam seguir per fer puzles? Els puzles els feu molt bé. Avui en farem un altre, també en grup. Aquí teniu un puzle per a cada grup. L'heu de fer pensant amb les quatre preguntes, és a dir, responent les quatre preguntes, però sense cridar, per no molestar als del grup del costat. Som-hi, comencem.

Quan estiguin treballant, t'acostes a un grup i dius en veu alta, perquè et sentin tots els grups:

Jo també col·locaré una peça: a veure, a veure on va... Però què faig? No tinc dret a agafar les vostres peces. Primer he de preguntar-vos si em deixeu que us ajudi. Em deixeu posar una peça en el vostre puzle? (Suposant que et diguin que sí.) Gràcies. Provaré amb el color, col·locant el costat d'una peça contra el d'una altra, a veure si correspon.

Deixa que els nens i les nenes acabin el puzle i pregunta'ls com han contestat les quatre preguntes.

Quan hagin acabat, recull els puzles i passa a la següent activitat.

Trobar els iguals

Comença aquesta activitat amb tot el grup, explicant-los que el joc consisteix a trobar en un full els dibuixos que siguin completament iguals i encerclar-los. Explica la diferència entre *completament iguals* i *semblants*. Digues-los que facin els cercles amb retolador o bolígraf, perquè es vegi si s'han equivocat i han hagut de guixar. Pots modelar aquesta activitat així:

El que he de fer avui és descobrir i encerclar els dibuixos que siguin iguals i fer-ho amb retolador o bolígraf, perquè es vegi si m'he equivocat. Quants dibuixos he d'encerclar?

Aquest modelatge pots fer-lo amb un dibuix ampliat que pots col·locar a la pissarra, o a terra, i tot el grup et pot envoltar. Compte! Només és el teu modelatge, sense gats copiadors. Pots dir més o menys això:

Què he de fer? He de descobrir i encerclar els dos dibuixos iguals. De quantes maneres puc fer-ho? He de mirar amb atenció totes les figures. (Comença a mirar.) També puc mirar part per part, no tota la figura sencera. O puc anar guixant els dibuixos que siguin diferents. Quina és la millor? Miraré les parts, no la figura sencera. (Pots provar altres

estratègies que ells et suggereixin.) Em fixaré en les orelles, la cara, les potes i la cua. Començo. (Verbalitza els detalls que vas estudiant en cada dibuix, però encercla els dibuixos 3 i 5 abans d'acabar d'estudiar tots els dibuixos.) Aquests dos són els iguals: no tenen lletres a la samarreta, tenen dos bigotis i la cua és igual. Caram! M'he equivocat: l'ombra no és igual, perquè al 3 se li veu i al 5 no. (Continua buscant i verbalitzant, fins que arribis a la conclusió que els iguals són el 2 i el 4). Com ho he fet? M'he esforçat molt però m'he equivocat, perquè he encerclat abans d'estudiar bé totes les figures.

Tot seguit, explica que donaràs un full a cada nen o nena perquè encerclin amb retolador les dues figures iguals. Llavors reparteixes cinc o sis models (fotocopiats tantes vegades com sigui necessari perquè hi hagi un full per a cadascú), tenint en compte que no hi hagi dos models iguals entre els que s'asseguin a prop.

Els dones uns minuts perquè trobin els models iguals i encerclin les figures corresponents.

A continuació, demanes als infants que tenen el mateix dibuix que es posin en grup i discuteixin quina és la resposta correcta, i tu passes grup per grup per donar el vistiplau.

Així acaba aquesta lliçó.

Encercla els dos dibuixos iguals

1



2



3



4

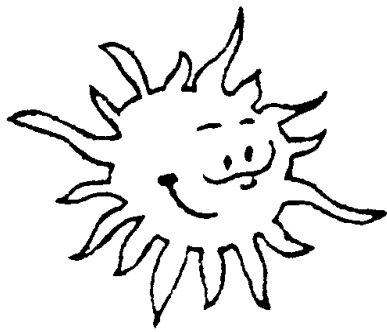


5

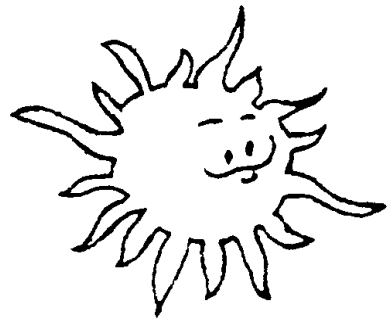


Encercla els dos dibuixos iguals

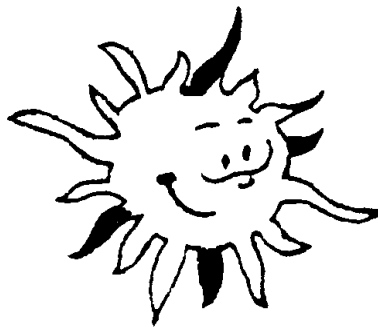
1



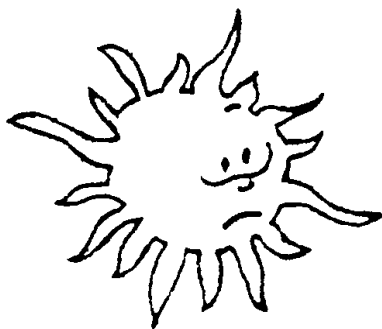
2



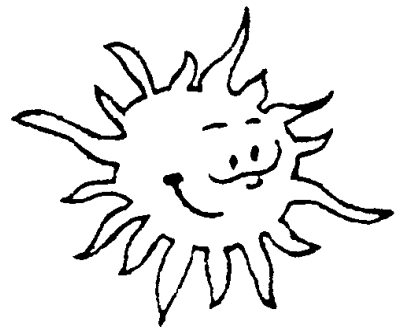
3



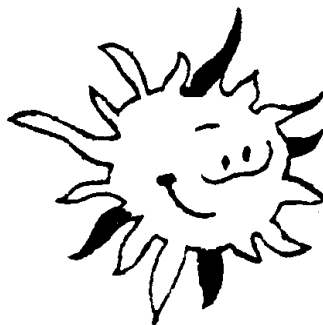
4



5

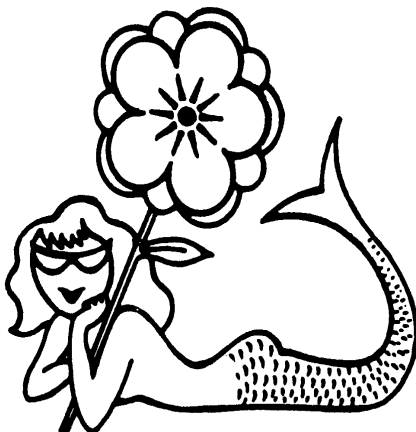


6

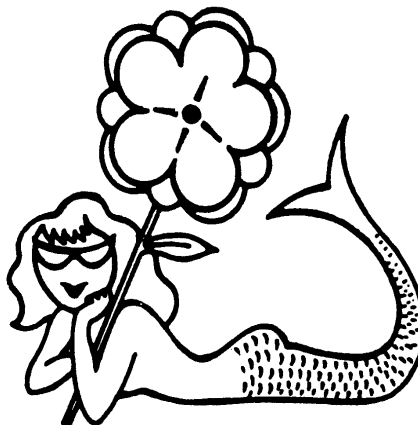


Encercla els dos dibuixos iguals

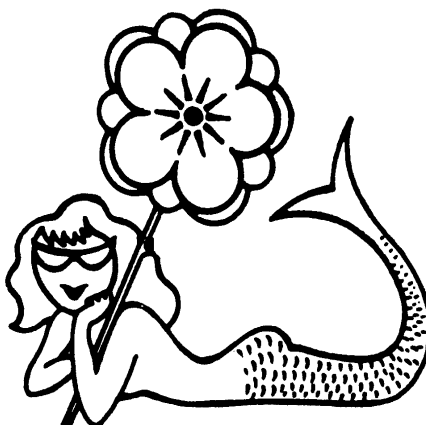
1



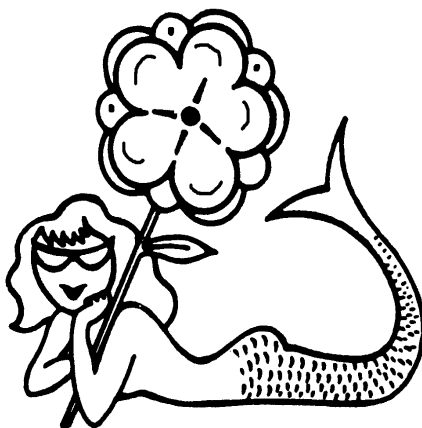
2



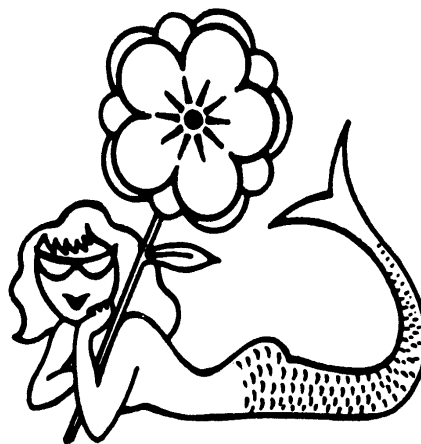
3



4

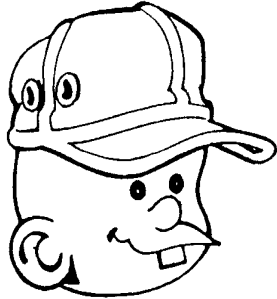


5

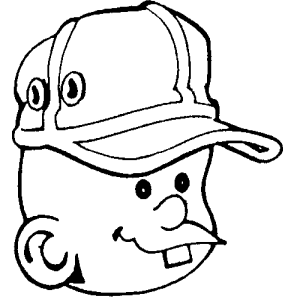


Encercla els dos dibuixos iguals

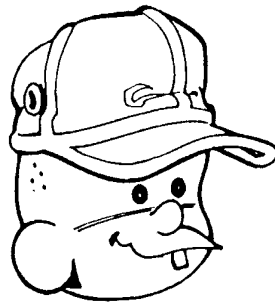
1



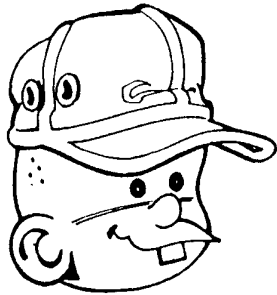
2



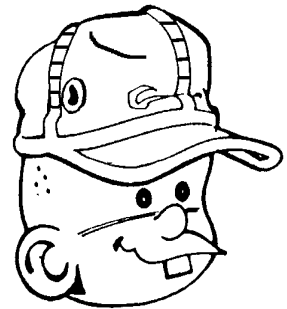
3



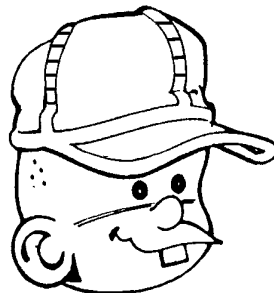
4



5



6



Encercla els dos dibuixos iguals

1



2



3

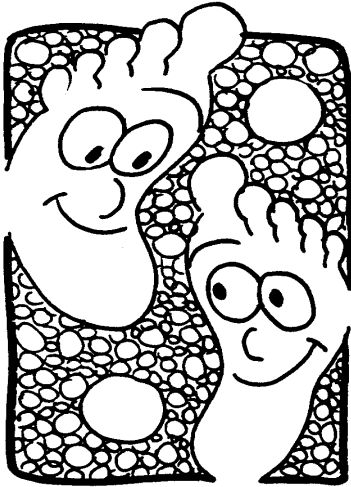


5

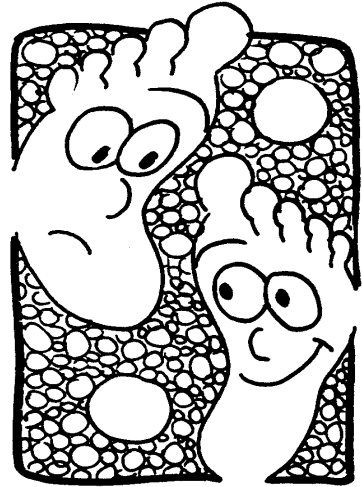


Encercla els dos dibuixos iguals

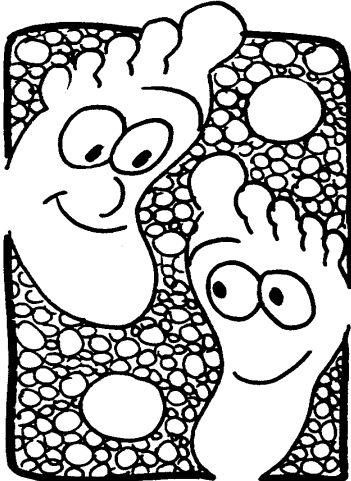
1



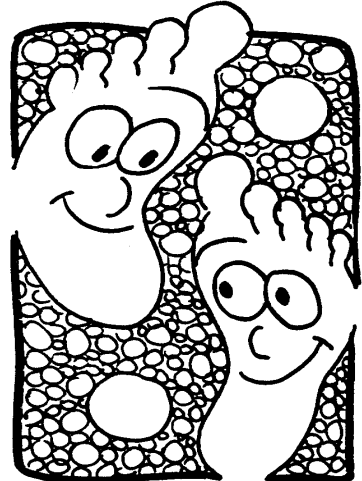
2



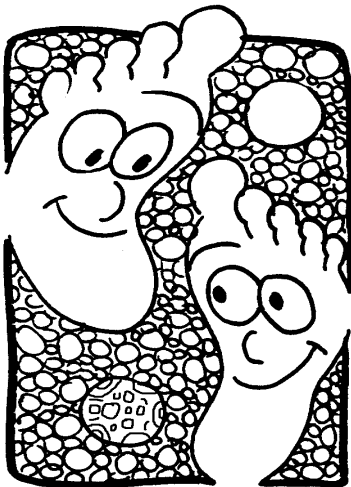
3



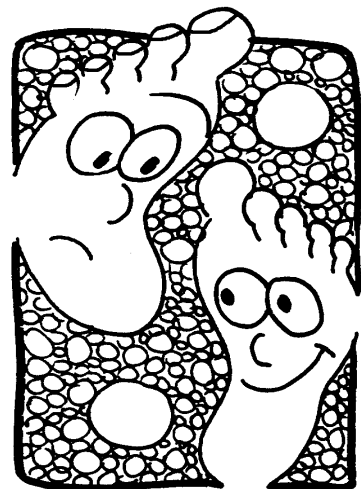
4



5



6



Lliçó 5

Atenció visual i auditiva

INTRODUCCIÓ

En aquesta lliçó comencem una sèrie de tasques auditives que requereixen mediació verbal (llenguatge intern) per a la seva bona realització. Aquests exercicis exigeixen saber distingir semblances i diferències conceptuals en paraules aïllades, sense context. A més cal recordar instruccions i practicar una activitat motora, segons aquestes instruccions.

Els exercicis auditius que utilitzarem es basen en estudis sobre el condicionament semàntic; però són també exercicis d'atenció, d'estar alerta, exercicis que amb freqüència són especialment difícils per a persones hiperactives i impulsives.

L'exercici més fàcil de tots requereix només distingir entre paraules amb un so semblant i entre paraules amb un significat semblant.

En lliçons posteriors apareixeran versions més difícils d'aquests exercicis auditius.

Com acabem d'indicar, per fer tots aquests exercicis auditius es poden presentar les llistes de paraules de dues formes diferents: poden enregistrar-se abans i ser reproduïdes en el moment de la classe, o pot llegir-les algú (alumne/a o professor/a) en directe. Et recomanem insistentment que utilitzis la casset, si és possible, ja que et deixa una més gran llibertat i facilita l'atenció auditiva de l'alumnat, que d'aquesta manera es concentra només en el so.

Has de començar aquesta lliçó fent un modelatge d'una nova estratègia, més difícil, per trobar els iguals. Modela també el fet de demanar ajut, que és una bona estratègia per resoldre un problema difícil.

A continuació, es passa a l'exercici auditiu. A les llistes, algunes paraules són fonèticament semblants a la paraula clau, per exemple ull (vull, cull, full) i altres semànticament semblants (cap, nas, orella). Demana als nens

i a les nenes que piquin de mans un cop, només un, quan sentin la paraula clau.

L'alumnat escolta les paraules d'una en una, amb intervals de dos segons.

Els treballs d'investigació realitzats fins ara indiquen que els infants més petits tendeixen a confondre paraules fonèticament semblants, mentre que els més grans tendeixen a equivocar-se amb paraules de significat semblant. Si aconseguixes que es donin autoinstruccions en veu baixa, els errors aniran disminuint. A més, és un joc divertit.

OBJECTIUS

- Realitzar la tasca de trobar els iguals i autoavaluar-se.
- Picar de mans en sentir la paraula clau de la llista i autoavaluar-se.

MATERIALS

- Un full de *trobar els iguals* (a ser possible amb les imatges ampliades perquè es vegin bé), per al teu modelatge.
- Cinc o sis models diferents de *trobar els iguals*, que pots fotocopiar per donar-ne un a cada alumne.
- Les llistes d'associació auditiva.
- Una casset.

Troba els iguals

Pots dir més o menys això:

Quin problema vàreu resoldre amb les quatre preguntes durant l'última sessió? I quina estratègia us va ajudar a trobar els iguals? Doncs ara intentaré resoldre el primer problema. Què he de fer? Trobar els dos dibuixos que són iguals i encerclar-los. De quantes maneres puc fer-ho? Miraré amb molt de compte tots els detalls. Però hi ha molts dibuixos. Quina és la millor manera? El que faré serà marcar amb una X els que vegi que NO són iguals.

(Anomena cada detall i guixa els dibuixos que no són iguals.)

Que difícil! N'hi ha tres que em semblen iguals. Voleu ajudar-me? (Accepta l'ajuda dels nens i nenes i segueix treballant fins que trobis la solució. Quan la trobis, fes una pausa. Llavors recorda que el treball no s'ha acabat, fins que facis l'avaluació.) Què tal ho he fet? He fet molt bé allò de pensar amb les quatre preguntes. També m'he fixat a poc a poc en cada detall. He canviat d'estratègia i us he demanat ajut, perquè era

diffícil. Quina nova estratègia m'ha ajudat a trobar la solució? Ara us toca a vosaltres.

Tot seguit, els expliques que donaràs un full a cadascú perquè encerclin amb retolador les figures que siguin iguals. Llavors els reparteixes cinc o sis models (fotocopiats tantes vegades com calgui perquè hi hagi un full per a cadascú), tenint molta cura que no hi hagi dos models iguals entre els que s'asseguin a prop.

Els deixes uns minuts perquè trobin els models iguals i encerclin les figures corresponents.

A continuació, fes la posada en comú, on discutireu quina és la resposta encertada per a cadascun dels models que els has donat.

Associació auditiva

Pots dir-los més o menys això:

En les tasques realitzades fins ara hem hagut d'usar la vista. Però moltes vegades, tant a l'escola com a casa, necessitem usar l'oïda. Per això, ara farem un exercici auditiu. Jo el faré primer, perquè entengueu com es fa. Escoltaré una llista de paraules enregistrades en una casset i he de picar de mans una vegada (*fes-ho*) cada cop que senti la paraula *JAQUETA*. Pensaré amb les quatre preguntes per fer-ho bé: Què he de fer? Picar de mans cada vegada que senti la paraula *JAQUETA*, i no fer-ho en sentir les altres. (Aquí et pots interrompre i que ells repeteixin la resposta a la pregunta: què he de fer?) De quantes maneres puc fer-ho? De dues maneres: puc pensar amb una *JAQUETA* bonica, o puc dir-me per a mi mateix *JAQUETA, JAQUETA...* Quina és la millor? Aniré repetint en veu baixa *JAQUETA, JAQUETA...* i estaré en silenci i amb atenció i picaré de mans ràpidament, per poder sentir la paraula següent. Començo.

Posa la cinta amb la llista *JAQUETA* d'associació auditiva. Cada vegada que sentis una paraula, digues en veu baixa *JAQUETA* i mou el cap dient que no, si la paraula que sents és una altra.

Equivoca't amb la paraula *RAQUETA*, com si haguessis reaccionat sense reflexionar. Mostra disgust per haver-te equivocat i pica també de mans amb la següent paraula que no sigui *JAQUETA*. Després, com fent un esforç, calma't. Un cop hagis escoltat tota la llista, pregunta als nens i nenes què queda per fer, abans de donar el treball per acabat.

Quan t'hagis preguntat *com ho he fet?* i t'hagis autoavaluat dient que només t'has equivocat quan t'has precipitat, passa a explicar-los el que ells han de fer. Més o menys així:

Ara, vosaltres heu de fer el mateix: picar de mans un cop en sentir una paraula. Primer la paraula serà *JAQUETA* i després seran *ULL* o *GAT*. Preguntaré a un de vosaltres, perquè pensi en veu alta: què has de fer? (Quan et contesti que s'ha de picar de mans un cop en sentir *JAQUETA*, digues-li:) i quina és la següent pregunta que t'has de fer?

Per evitar, en la mesura del possible, que alguns nens o nenes es quedin mirant a la resta per saber quan han de picar de mans, el millor que pots

fer és posar-los d'esquena en cercle. Demana'ls que la picada de mans sigui seca, no arrossegada. Si aconseguixes que tots piquin a la vegada, els serà més difícil copiar-se i hauran de pensar per ells mateixos. També pots dir-los que tanquin els ulls per concentrar-se.

A continuació, posa la cinta enregistrada amb les llistes JAQUETA, ULL, GAT d'associació auditiva, o llegeix-les en veu alta.

Mentre escolten cada llista i piquen de mans, fixa't en els que esperes que s'equivocaran més, és a dir, els més distrets i impulsius. Al final, demana'ls que s'avaluïn, i que et diguin quants errors han comès (picar de mans quan no ho havien de fer, o no picar quan tocava). No fa falta que anotis el nombre d'errors. Acabat el primer exercici, treu un grup d'alumnes al mig de la classe i, posats d'esquena en cercle, els fas escoltar una altra llista i picar de mans. Els demanes que s'autoavaluïn i després demanes a la resta de la classe que els avaluïn. Al final pots dir-los:

Avui heu escoltat amb molta atenció per a fer l'exercici auditiu. Escoltant amb molta atenció es poden resoldre els problemes auditius que tenim a l'escola. Per exemple, quan un professor o professora crida un nen pel seu nom i li diu que s'acosti, oi que, per a fer-ho bé, el nen ha d'escoltar?, i quan el professor o professora d'educació física explica com s'ha de saltar, oi que si no escoltem ho farem al revés? És a dir, s'ha d'escoltar bé per no equivocar-se, com ens va passar amb les llistes JAQUETA, ULL i GAT.

Es poden fer altres activitats auditives: aprendre una cançó d'un disc, escoltar un conte enregistrat en una cinta, fer un plànol de com anar a casa d'un amic o amiga, segons les instruccions que vagi donant aquest amic o amiga...

Llista d'associació auditiva JAQUETA

maleta	maleta	maleta
sabates	sabates	jaqueta
pantalons	jaqueta	raqueta
jaqueta	vestit	sabates
camisa	pantalons	camisa
vestit	raqueta	jaqueta
raqueta	vestit	maleta
camisa	sabates	pantalons
raqueta	raqueta	maleta
pantalons	jaqueta	camisa
sabates	pantalons	sabates
vestit	camisa	jaqueta

Llista d'associació auditiva ULL

cabell	cabell	cabell
orella	orella	nas
cap	ull	ull
ull	nas	full
cull	cap	orella
nas	full	vermell
full	nas	ull
vermell	orella	cabell
full	full	cap
cap	ull	cabell
orella	cap	vermell
nas	vermell	ull

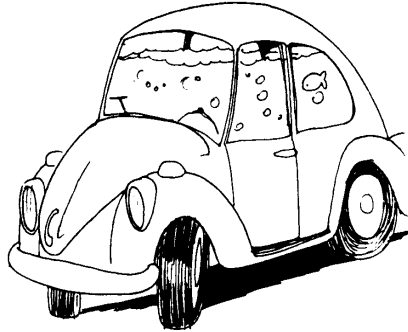
Llista d'associació auditiva GAT

gata	rata	vaca
plat	gos	rata
bot	gat	gat
gat	vaca	plat
rata	plat	gos
gos	gata	bot
vaca	bot	rata
gat	gos	gata
bot	gata	bot
gata	vaca	gat
rata	gos	plat
vaca	plat	gat

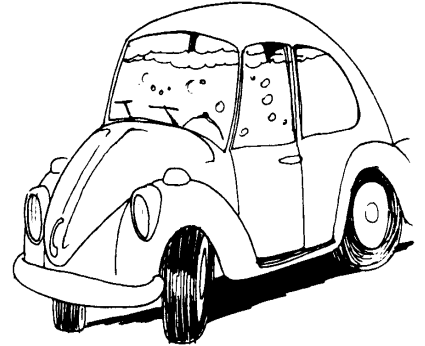
(Tant si és en cinta com en directe, aquestes llistes s'han de llegir amb veu monòtona, una paraula cada dos segons. La llista completa consisteix en les tres columnes, l'una després de l'altra.)

Encercla els dos dibuixos iguals

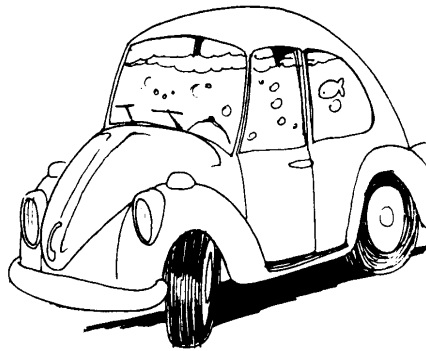
1



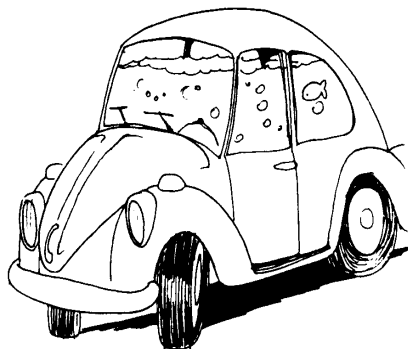
2



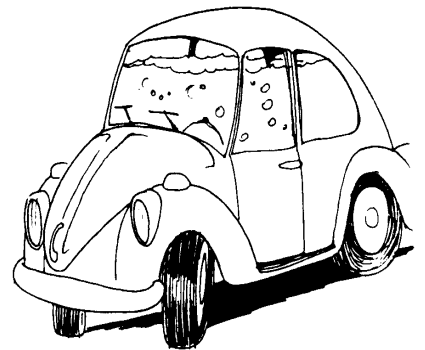
3



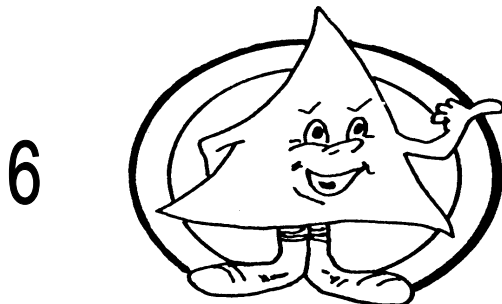
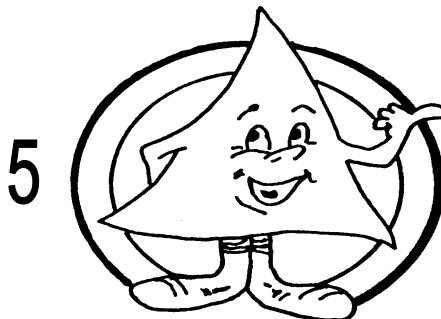
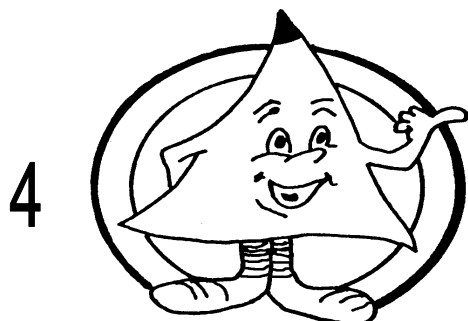
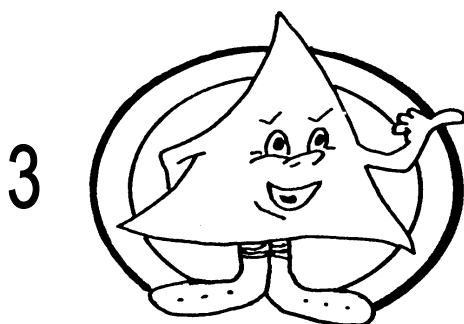
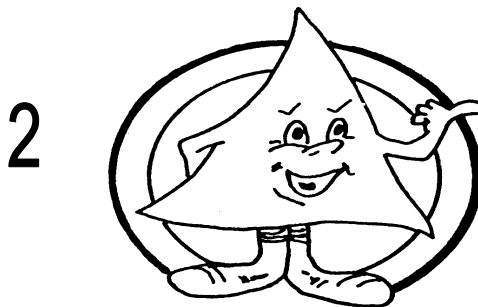
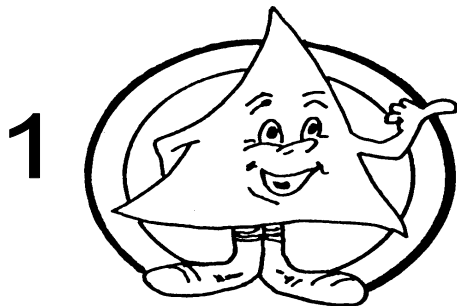
4



5



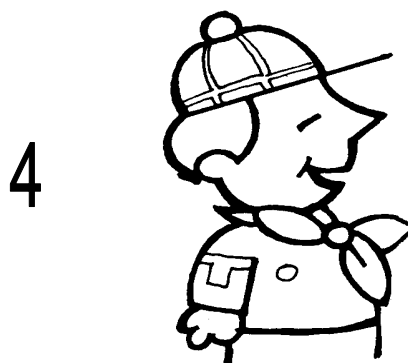
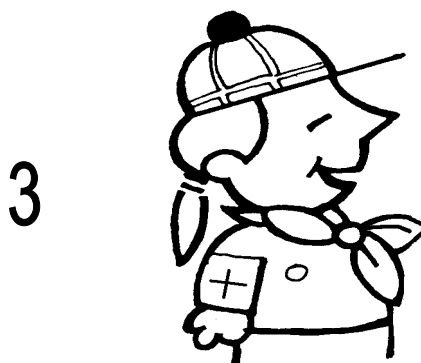
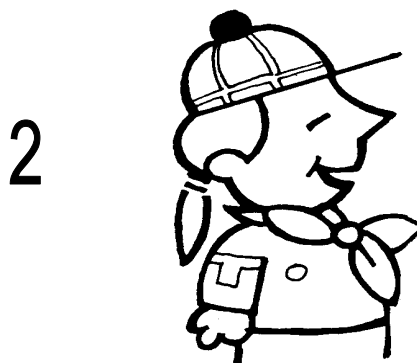
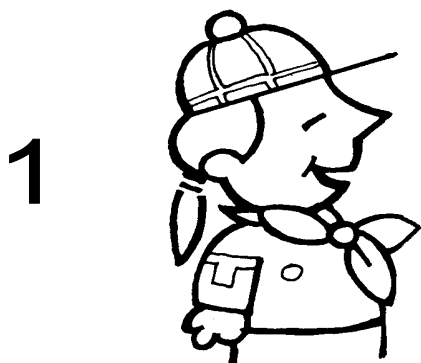
Encercla els dos dibuixos iguals



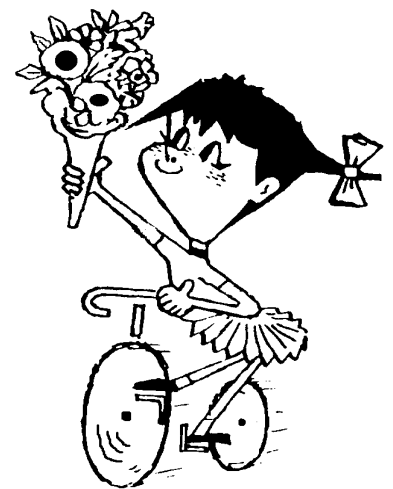
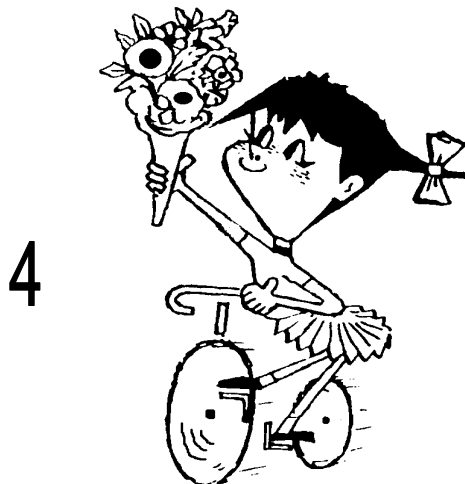
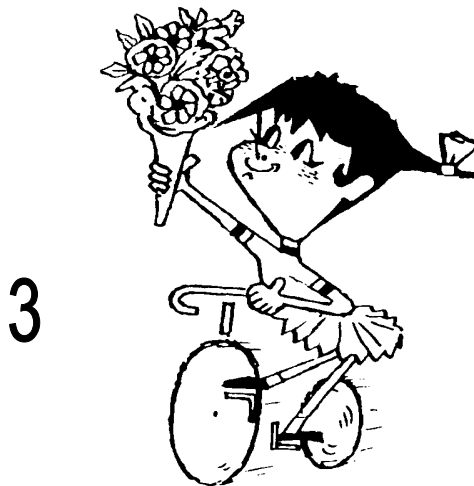
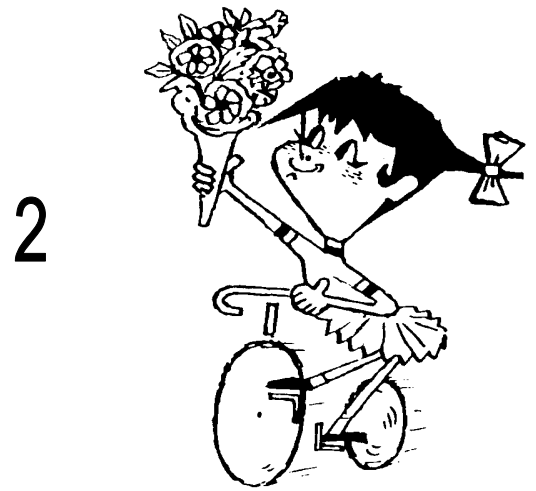
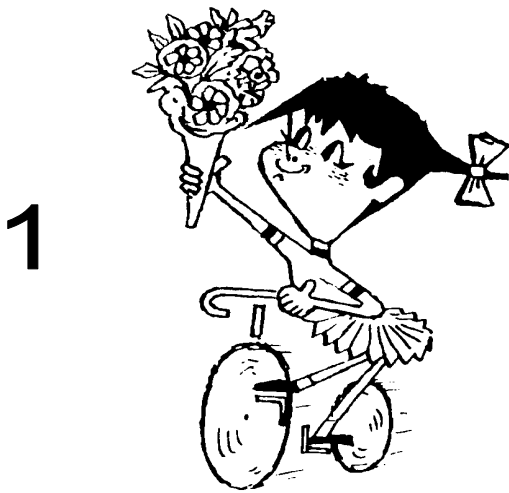
Encercla els dos dibuixos iguals



Encercla els dos dibuixos iguals



Encercla els dos dibuixos iguals



Encercla els dos dibuixos iguals

1



2



3



4



5



Lliçó 6

Alfabetisme emocional

INTRODUCCIÓ

Aquesta lliçó presenta la primera habilitat necessària per resoldre problemes interpersonals: saber distingir les emocions. Podem aprendre a conèixer els sentiments dels altres, observant-los o escoltant-los. S'ha de conèixer el llenguatge de la cara o del cos per expressar una determinada emoció.

Per a la primera tasca, la de *detectius*, no has de modelar: que els nens i nenes generalitzin el que han après en la tasca de *trobar els iguals*, i ara encerclin el dibuix que sigui diferent.

En la tasca següent, la d'habilitats interpersonals, l'exercici consisteix a identificar sis emocions fàcils d'entendre: alegria, tristesa, enuig, sorpresa, por i vergonya. Els ensenyaràs fotografies o dibuixos de persones en diferents estats emocionals i els indicaràs algunes pistes fàcils de veure. Després els explicaràs que aquestes pistes unes vegades es veuen i altres se senten.

Recorda que has d'esperar almenys cinc segons després de fer-los qualsevol pregunta, per tal que tinguin temps de formular el que estan pensant. Si ho tornes a preguntar amb unes altres paraules o respons tu a la pregunta, trauran la conclusió que no necessiten pensar pel seu compte.

OBJECTIUS

- Usar l'estratègia ja utilitzada per *trobar els iguals*, adreçada ara a *trobar la figura diferent*.
- Identificar correctament emocions en una fotografia o un dibuix.

MATERIALS

- Cinc o sis models diferents de *trobar la figura diferent*, que després pots fotocopiar per tenir-ne un per persona.
- Diverses fotografies i dibuixos grans que reflecteixin les sis emocions: alegria, tristesa, enuig, sorpresa, por i vergonya.
- 6 dibuixos de sis cares: alegria, tristesa, enuig, sorpresa, por i vergonya.
- 30 targetes plastificades amb el nom d'una de les emocions que estem estudiant, per repartir-les als alumnes. Per fer-ho fotocopia tres vegades el full adjunt.
- Una fotocòpia per a cada alumne del full amb les sis cares de les emocions i les caselles per escriure-hi el número.
- Dòmino d'emocions.

Detectius

Aquesta activitat consisteix que l'alumnat, sense modelatge teu, realitzi l'exercici de *trobar la figura diferent*. Pots dir-los més o menys, això:

Quin problema vam resoldre a l'última sessió pensant amb les quatre preguntes? Vam trobar dos dibuixos iguals. Avui heu de trobar un dibuix que és diferent de tots els altres. Per la qual cosa pensarem que som detectius. Què fan els detectius? Això mateix, intenten trobar pistes per resoldre un cas o un problema. Un detectiu ha de fixar-se en pistes molt petites amb molta atenció. Ara us repartiré un full on hi ha diverses figures iguals i una sola que és diferent. El que heu de fer és trobar aquesta figura diferent i encerclar-la, amb bolígraf o retolador.

Tot seguit, els reparteixes cinc o sis models (fotocopiats tantes vegades com calgui perquè hi hagi un full per a cadascú), tenint molta cura que no hi hagi dos models iguals entre els que seuen a prop.

Els dones uns minuts per tal que trobin el dibuix diferent i encerclin la figura corresponent.

A continuació, fas la posada en comú per discutir quina és la resposta encertada.

Identificar emocions

La finalitat d'aquesta segona part de la lliçó 6 és identificar amb seguretat les sis emocions bàsiques: alegria, tristesa, enuig, sorpresa, por i vergonya. Per mostrar aquestes emocions a tots els nens i nenes, pots usar seqüències seleccionades en vídeo, o alguns cartells grans que es vegin bé. Els has de fer tot tipus de preguntes, fins que comprovis que ho entenen clarament. Per exemple:

Aquest nen està rient? I aquesta nena, està alegre o trista? Assenyalau una persona que estigui sentint el mateix que aquest nen. Ara, una persona que estigui sentint alguna cosa diferent, etc.

A continuació els expliques que també podem percebre per l'oïda les emocions dels altres: si riuen, si diuen alguna cosa, si fan algun soroll en plorar o en enfadar-se. Si en el vídeo que tens enregistrat hi ha algun d'aquests sons, pots utilitzar-lo. Si no, has de fer-ho en directe. Pots dir alguna cosa així (posant-te les mans al cap):

On tinc les mans? I com ho sabeu? Perquè ho podeu veure amb els ... Ara tanqueu els ulls i deixeu-los tancats. (Posa't les mans a la cintura.) On tinc ara les mans? Clar, no ho podeu saber perquè amb els ulls tancats no hi veiem. Ara obriu els ulls i digueu-me on tinc les mans: com ho sabeu? Perquè ho podeu veure amb els ... I amb les orelles? ... Molt bé. Ara us pregunto: si estic content i ric, com sabeu que estic rient? (Riu sorollosament.) Això mateix, em podeu VEURE riure i em podeu SENTIR riure.

Bé, ara jugarem a fer veure que jo no us sento. (Tapa't les orelles.) Us veig però no us sento: què podeu fer perquè jo sàpiga que esteu alegres? Molt bé, si somrieu, sé que esteu alegres perquè us veig somriure. I què podeu fer per que jo sàpiga que esteu tristos? Recordeu que només puc veure-us. Molt bé, sé que esteu tristos perquè us veig plorar. I què podeu fer perquè jo sàpiga que esteu enfadats? Molt bé, us veig la cara enfadada i la boca torta. I com puc veure que esteu sorpresos? I espantats? I avergonyits? Molt bé, us veig molt bé.

Ara jugarem a fer veure que no us veig (tapa't els ulls): puc sentir-vos però no veure-us. Què podeu fer perquè jo sàpiga que esteu contents? (Quan donin una resposta audible, digues-los): molt bé, sé que ja esteu contents perquè us sento riure. Però com podria saber que esteu tristos si tinc els ulls tancats? (Has d'acceptar amb afecte qualsevol esforç que facin per gemegar o plorar, sempre que sigui audible). Heu d'estar molt tristos perquè us sento plorar. I com podria saber que ara esteu enfadats? (Accepta els seus esforços sense ser massa exigent. Si no saben expressar acústicament l'enuig, fes-ho tu i digues-los que et copiïn). Fes el mateix joc perquè expressin que estant sorpresos, espantats i avergonyits.

A continuació, els has de repartir les targes plastificades, amb els noms de les emocions (una per persona). Fes servir una fotocòpia ampliada o una cara en primer pla d'algun anunci publicitari i l'ensenyes a tot el grup al mateix temps que els demanes que els que tinguin una tarja amb el

nom de la mateixa emoció, la mostrin. Després fas una altra ronda, però demanant que els que tinguin una emoció diferent siguin els qui mostrin les targetes. Pots usar tantes cares reals o dibuixos com vulguis.

Et suggerim una altra possible activitat, si tens temps: per tal d'ensenyar al grup d'alumnes a identificar emocions per *sons*, és a dir, per les paraules que es diuen i el to amb què es diuen, pots utilitzar aquestes frases i que ells responguin quina emoció representen.

M'ha tocat la rifa! / Se m'ha mort el meu gat. / Mestra: aquest nen m'ha dit fill de ...! / Vaig veure a la televisió un elefant que jugava a futbol. / Vaig passar per davant d'una casa i de sobte va sortir un gos terrible i em va bordar! / Per no demanar permís em vaig fer pipí als pantalons.

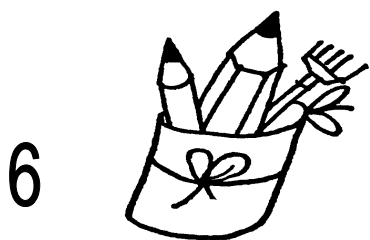
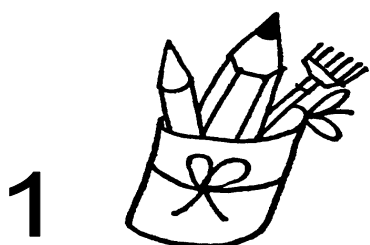
Una activitat divertida, que a la vegada pot servir com a repàs de tot el que s'ha treballat en aquesta lliçó, és la de la fitxa amb les sis cares petites que expressen les sis emocions. Reparteix una fotocòpia d'aquest full a cada alumne, perquè escrigui el número de l'emoció corresponent a la casella que hi ha al costat de cada frase: ha de ser una feina individual.

Finalment, per tal que els alumnes compreguin que les diverses emocions es corresponen amb situacions diverses, proposa'ls el joc del "dòmino d'emocions". Fotocopia el full que hi ha al final d'aquesta lliçó, de manera que hi hagi un dòmino per cada quatre alumnes. És convenient que cada fotocòpia sigui d'un color diferent, perquè no es barrejin les fitxes a l'hora d'endreçar-les. Explica'ls que es juga en grups de quatre i que les fitxes no es reparteixen sinó que es posen sobre la taula de cara enlaire. Per començar el joc un alumne agafa qualsevol fitxa i la posa sobre la taula, tot seguit el de la seva dreta agafa la fitxa que necessita per continuar el joc, i així successivament. Les fitxes es poden connectar per l'esquerra (posant al costat de l'emoció una situació que hi correspongui), o per la dreta (posant al costat de la situació, l'emoció corresponent). Al final, la sèrie de fitxes ha de tancar per ambdues bandes i no pot sobrar cap fitxa. Guanya el grup que tanqui primer.

Targes d'emocions

alegria	tristesa
enuig	sorpresa
enuig	sorpresa
por	por
vergonya	vergonya

Troba el dibuix que és diferent dels altres i explica per què és diferent



Troba el dibuix que és diferent dels altres i explica per què és diferent



Troba el dibuix que és diferent dels altres i explica per què és diferent

1



2



3



4



5

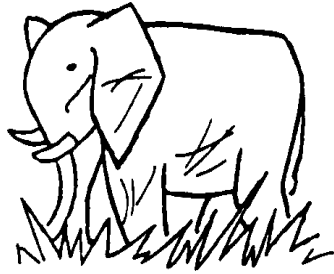


6

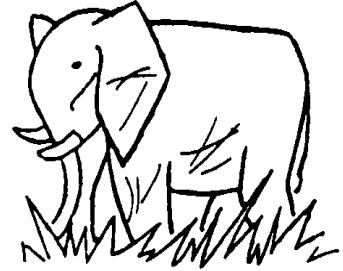


Troba el dibuix que és diferent dels altres i explica per què és diferent

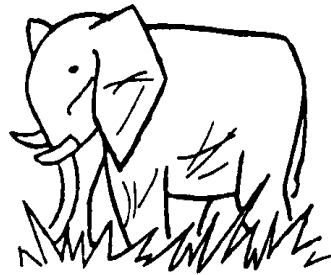
1



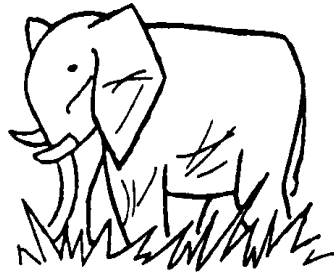
2



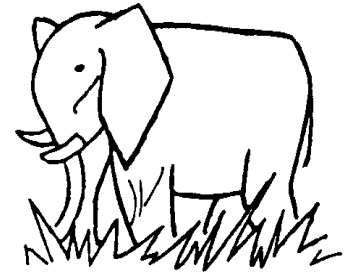
3



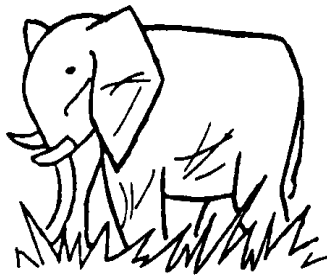
4



5



6



Troba el dibuix que és diferent dels altres i explica per què és diferent

1



2



3



4



5



6















Escriu a les caselles el número de l'emoció que correspongui:



1. Alegria



2. Tristesa



3. Enuig

- Em diuen que un cotxe ha atropellat el meu gos.
- El meu germà petit m'ha tacat els pantalons.
- He perdut el rellotge que em van regalar pel meu aniversari.
- Veig un pingüí caminant pel carrer.
- Uns nens grans em volen pegar.
- Un nen em dóna una empenta al pati i després diu que he estat jo.
- La mare em diu que ha descobert que ahir li vaig dir una mentida.
- S'està fent fosc i joestic perdut, sense saber com tornar a casa.
- Veig un home molt fort que aixeca un cotxe i el posa a la vorera.
- La mare diu que està molt contenta amb mi, que sóc estupenda.



4. Sorpresa



5. Por



6. Vergonya

DÒMINO D'EMOCIONS

AVERGONYIT	Estic mirant una pel·lícula de terror a la TV	ENFADAT	Uns amics em conviden a una festa molt interessant
TRIST	M'ajupo i se m'estripa el cul dels pantalons	ALEGRE	Trobo una persona que em pensava que era a Londres
ESPANTAT	Mentre passejo pel carrer veig un elefant	SORPRÈS	El meu millor amic se'n va a viure a una altra ciutat
AVERGONYIT	Vaig en un ascensor i tremola molt	ENUTJAT	Parlo en públic per primera vegada i m'equivoco
ALEGRE	Se'm mor un gos que jo estimava molt	SORPRÈS	Un nen es riu de la roba que porto
TRIST	Un company m'insulta a mi o la meva mare	ESPANTAT	Em regalen una pilota pel meu sant

S'ha de fotocopiar en sis o set cartolines de diferents colors, plastificar-lo i retallar-lo per les línies horitzontals i per les verticals contínues.

Lliçó 7

Causalitat emocional. Autoinstruccions

INTRODUCCIÓ

A aquestes alçades del programa el mestre o la mestra ha de decidir si el grup classe ja sap proposar-se adequadament les quatre preguntes màgiques de *Decideix*. En cas afirmatiu, és el moment d'aconsellar-los que comencin a realitzar activitats fent servir un murmurí per a les quatre preguntes.

En la primera activitat d'aquesta lliçó s'utilitzen unes targetes per tal de seguir exercitant el pensament causal, referit a les emocions humanes. S'ha de fer veure als alumnes i a les alumnes que moltes vegades és difícil saber què els passa a les altres persones, ja que fan la "mateixa" cara quan estan tristes que quan estan enutjades, quan estan alegres que quan estan interessades i quan desconfien que quan estan cansades o avorrides, etc. A vegades s'ha d'esperar que siguin les persones interessades les que ens diguin com es troben, per saber-ho. És més, algunes vegades ni elles mateixes saben el que estan sentint. I encara és molt més difícil saber perquè estan sentint d'aquella manera. Els nens i les nenes han d'arribar a comprendre tot això d'alguna manera, per tal de no precipitar-se a determinar com s'estan sentint les altres persones. La precipitació pot ésser un gran destorb per solucionar problemes interpersonals.

En la segona activitat, se'ls proposa que facin laberints i altres activitats murmurant, és a dir, donant-se ja les pròpies autoinstruccions sense parlar.

OBJECTIUS

- Saber identificar emocions partint de l'expressió d'una cara i proposar possibles causes que han produït aquesta emoció.

- Fer un laberint i altres activitats que s'indiquen tot donant-se instruccions en veu baixa.

MATERIALS

- Fitxes de *laberints, sopa de lletres i trobar diferències*.
- Una fotocòpia per a cada alumne del full amb les sis cares de les emocions.

Causalitat emocional

En aquesta lliçó iniciem una activitat molt important, ja que per resoldre problemes interpersonals és fonamental saber com se senten les altres persones i perquè se senten d'aquesta manera.

Comença per ensenyar als teus alumnes un dels sis dibuixos de la fitxa (alegria, tristesa, enuig, sorpresa, por i vergonya) i demana'ls que, en silenci, escriguin un adjectiu que indiqui aquesta emoció (accepta'ls tots els sinònims que siguin adequats). Demana'ls que escriguin, també a la fitxa, almenys dues causes per les quals algú pot sentir aquesta emoció. Pregunta'ls què ha escrit cadascú i resumeix-ho a la pissarra, si vols, acaba amb una breu discussió sobre aquesta emoció i les seves possibles causes. Fes el mateix amb els altres cinc dibuixos.

A continuació, oralment, fes l'exercici invers, és a dir, del fet a l'emoció, pregunta'ls per exemple: com se sentiria un nen o una nena a qui regalen una pilota nova, o si se li mor el seu gat, o si descobreixen que ha dit una mentida, o si li surt un gos molt gran pel carrer, o si l'insulten, o si veu nevar al seu poble, etc.

Tot seguit, organitza una discussió sobre com identificar emocions. Les preguntes clau d'aquesta discussió han de ser: us ha passat alguna vegada d'estar tristos o enfadats i no saber per què?, us ha passat de veure altres persones tristes o enfadades i no entendre per què?

Una última activitat emocional molt divertida és la que podem anomenar "representar i endevinar". Has de donar un paperet secret, amb un número de l'1 al 6, a sis criatures. Els els dones desordenadament, després de remenar-los, i sense que ningú vegi el paper dels altres. Juntament amb el paper secret els dones una fotocòpia de la llista de situacions que presentem a continuació. Els sis alumnes pensen en la situació que els ha tocat i, quan tu ho diguis, han de representar amb gestos i sense paraules l'emoció corresponent a aquesta situació. No han de representar l'escena, sinó l'emoció corresponent a l'escena. Llavors, la resta d'alumnes han d'endevinar de quina emoció es tracta i l'alumne que l'ha representada diu el número que li ha tocat i a quina situació de la llista corresponia aquest número. La representació no ha de seguir l'ordre de l'1 al 6, sinó que s'ha de fer desordenadament. (Cada alumne, en

representar l'emoció, ha de pensar que ell és el "jo", o primera persona de la història.)

Llista de situacions:

1. Hi ha un gelat molt bo per postres i el meu germà s'ha menjat el seu i el meu.
2. Un nen més gran que jo, al qual no vaig voler donar un xiclet, em diu que quan sortim de l'escola em pegarà.
3. Sóc el porter del meu equip i un jugador que ha xutat molt fluixet em fa un gol.
4. Un nen molt simpàtic em convida a la seva festa d'aniversari.
5. El meu gos, que jo estimava molt, es va escapar de casa i no ha tornat.
6. Veig un noi fent unes piruetes increïbles amb un monopatí.

Pensar tot parlant en veu baixa

Aquesta segona part consistirà que tu facis el modelatge de la manera de resoldre un laberint, una sopa de lletres, o de trobar errors i, després, demanar que facin un parell de tasques sense parlar, només amb un murmurí. Per al teu modelatge, pots utilitzar una fotocòpia ampliada d'un laberint, d'una sopa de lletres o de dos dibuixos amb algunes diferències entre ells. En el teu modelatge insisteix que hi ha moltes estratègies possibles en resposta a la segona pregunta: de quantes maneres ho puc fer? (puc marcar el camí amb llapis i després passar a bolígraf el definitiu, o fer servir els dits, o començar pel final, etc.); i a més, en diversos moments has de parlar molt baix, per tal que vagin entenent bé el que és un murmurí.

A continuació, lliura un laberint, una sopa de lletres o dos dibuixos amb nou diferències entre ells a cada nen o nena (n'hi haurà prou amb cinc o sis models diferents fotocopiats), per tal que realitzin aquesta activitat fent-se les preguntes màgiques en veu molt baixeta.

Un cop acabada aquesta activitat i autoavaluada, els pots donar una altra feina per tal que la pensin tot parlant en veu baixa, en un murmurí. Aquesta feina consisteix que pensin i anotin en un paper, murmurant, una de les següents possibilitats (la que tu triïs):

- cinc coses que t'emportaries en una excursió,
- les cinc coses més importants d'un cotxe,
- les cinc coses més importants d'una cuina,
- de quines cinc coses podries fer un entrepà,
- dues maneres diferents de resoldre el problema d'haver trencat, d'un cop de pilota, el vidre d'un veí.

Els deixes uns minuts per tal que ho pensin tot murmurant i ho escriguin. Després, preguntes a un grup què ha escrit, i demanes a la resta de la classe que romanguin en silenci mentre el grup parla.

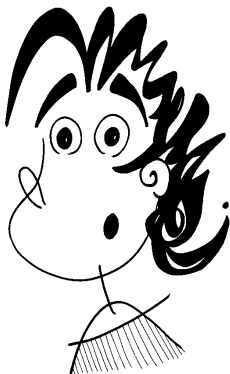
Decideix I. Primària

Escriu a cada requadre el nom de l'emoció que representa la cara dibuixada (amb un substantiu: tristesa, enuig..., o amb un adjectiu: trist, enfadat...) i després escriu, a les línies que hi ha a sota de cada dibuix, diverses raons per les quals alguna persona podria sentir-se així.





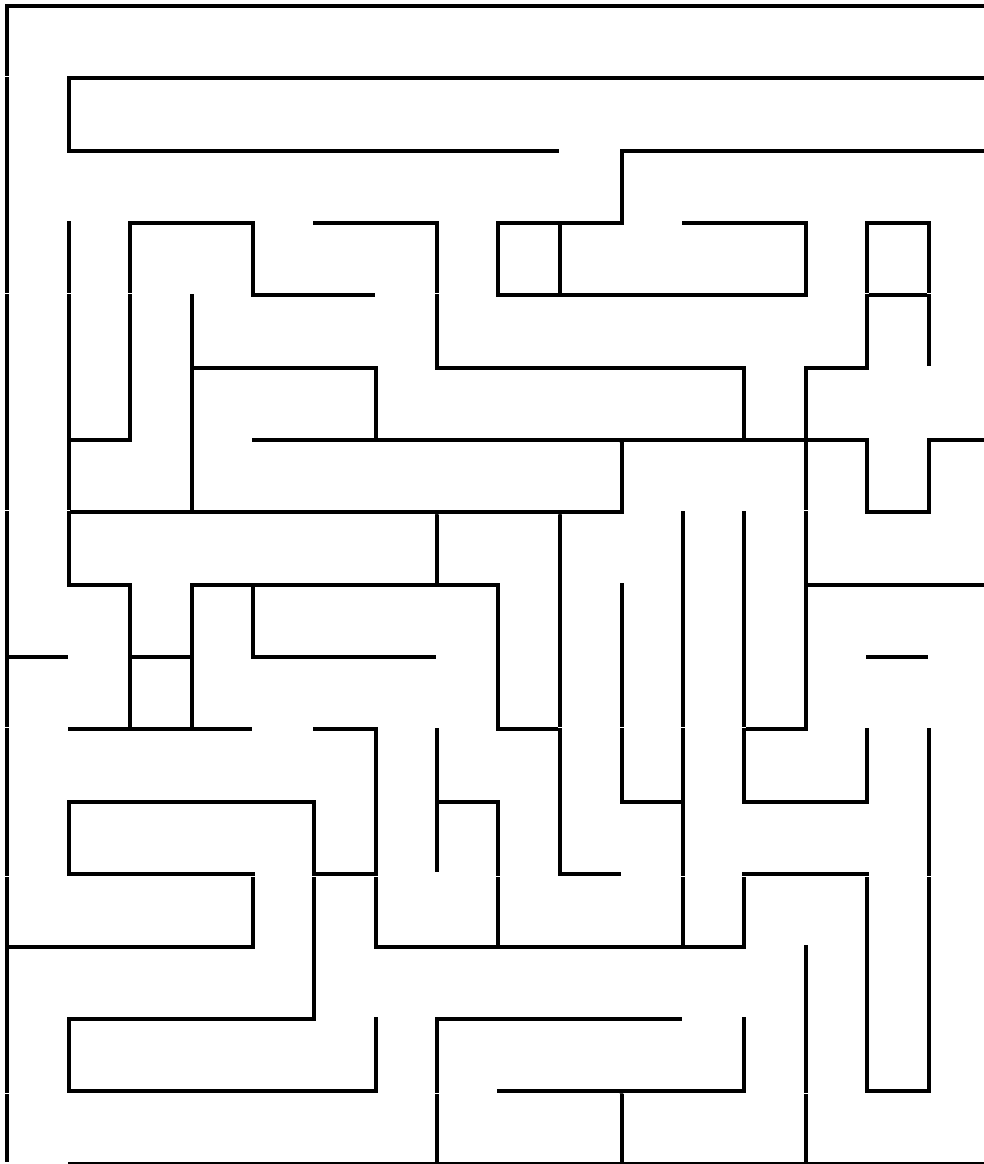




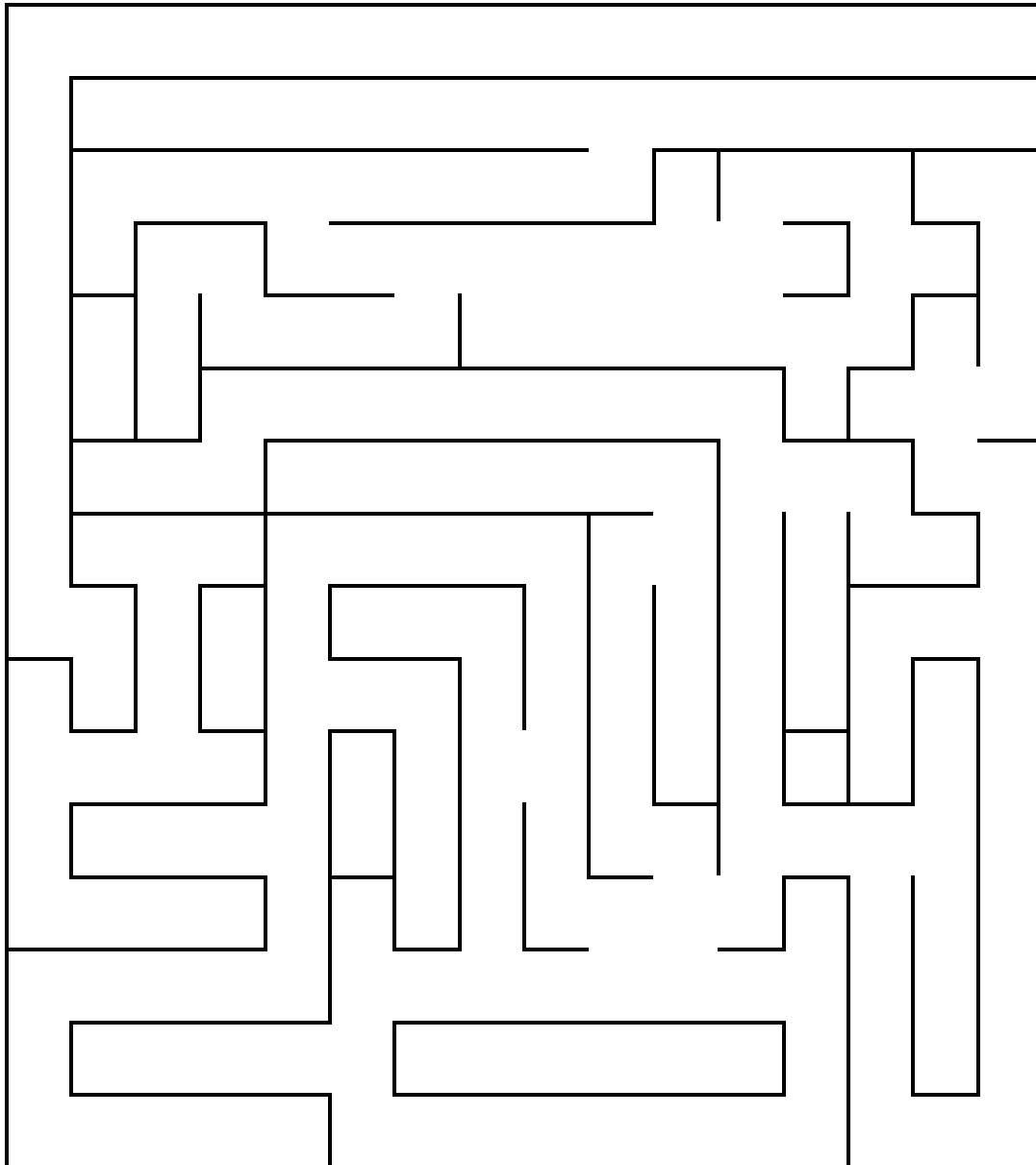




Laberint



Laberint



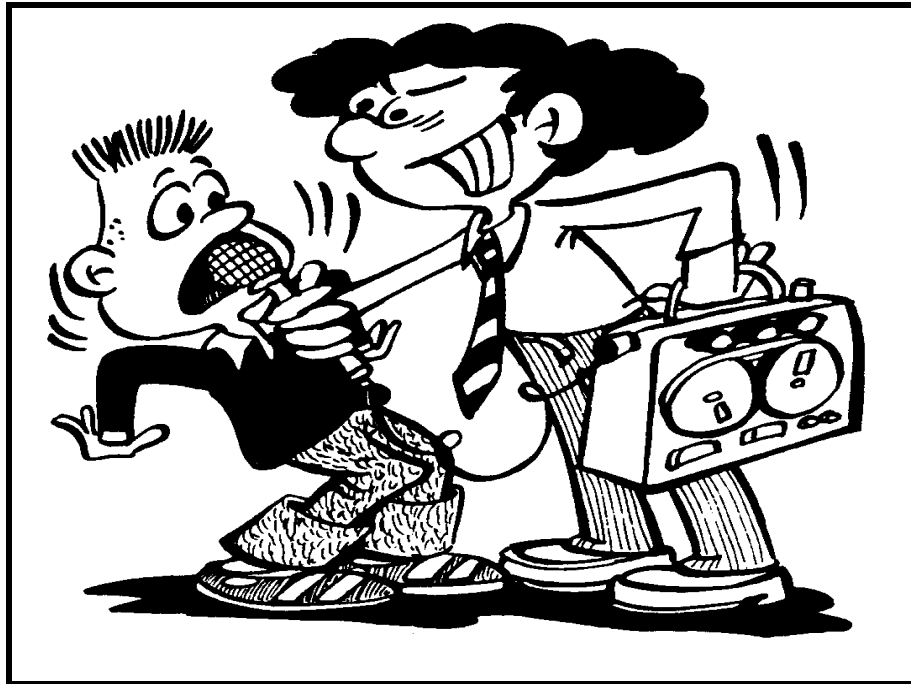
Busca els noms de 12 colors a la següent
SOPA DE LLETRES



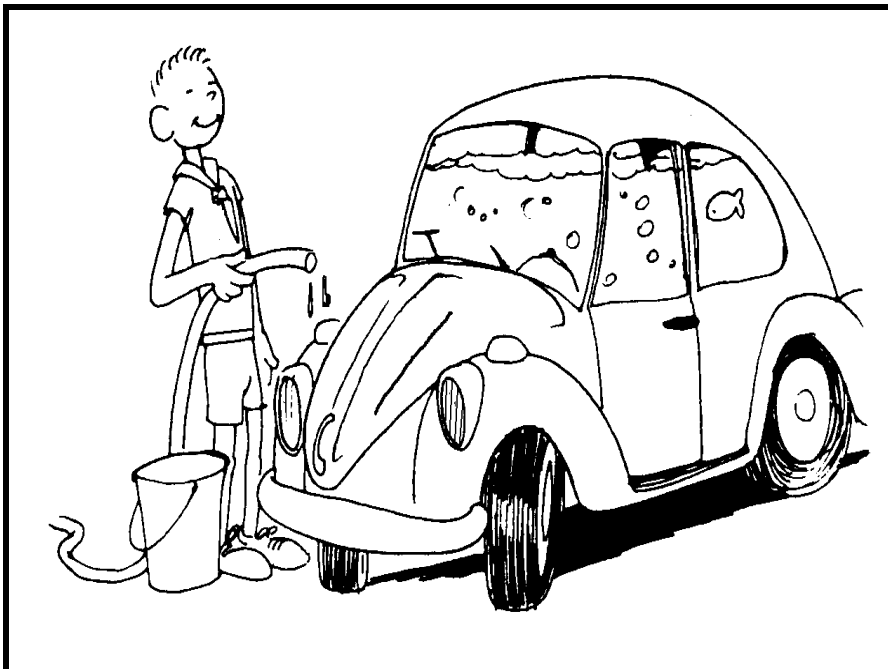
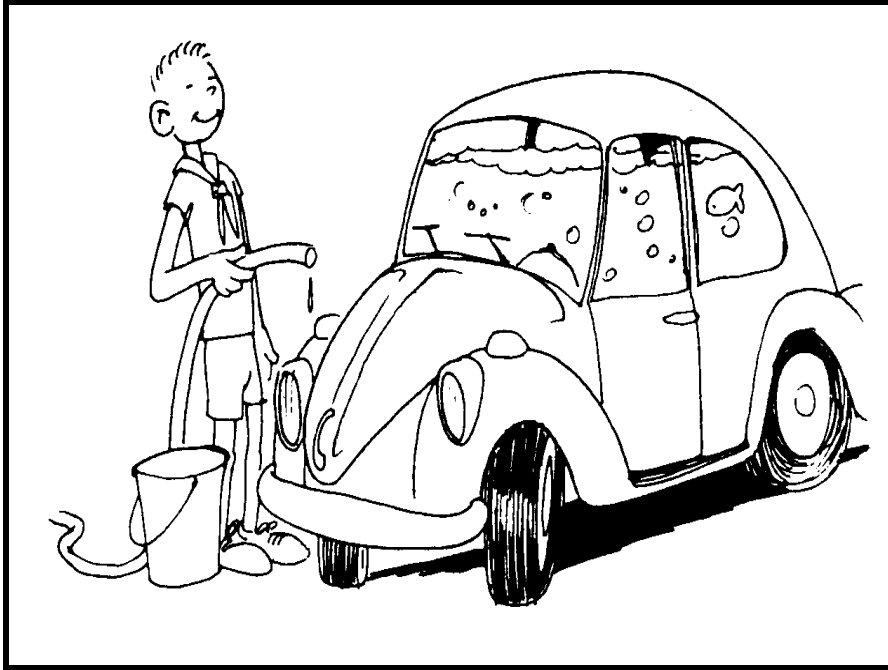
**Busca els noms de 12 animals a la següent
SOPA DE LLETRES**

S	A	R	G	A	N	T	A	N	A	F	A
Q	X	A	B	M	B	N	N	P	T	O	V
S	E	R	P	L	H	J	C	N	R	C	S
R	T	A	K	M	N	B	V	C	X	A	C
Z	D	X	F	G	L	A	Q	X	S	I	O
E	G	A	L	L	P	N	O	J	L	K	N
B	X	I	L	A	R	E	T	V	M	N	I
R	Q	E	O	C	O	C	O	D	R	I	L
A	L	P	X	B	U	K	T	D	A	H	L
R	L	N	G	I	R	A	F	A	T	R	B
M	O	L	I	Q	T	B	N	U	M	J	I
S	P	G	E	Z	M	U	S	S	O	L	L

Busca nou diferències entre els dos dibuixos



Busca nou diferències entre els dos dibuixos



Lliçó 8

Pensament causal, alternatiu, de perspectiva

INTRODUCCIÓ

A les lliçons anteriors hem tractat de la primera habilitat necessària per solucionar problemes interpersonals: saber identificar les emocions, i també de la segona: saber assenyalar la causa d'alguna cosa, l'arrel d'un problema o d'un fet. Ambdues habilitats formen part del que s'anomena *pensament causal*, que comprèn, tant l'habilitat de buscar la causa d'un fet (per què va caure aquest nen de la bicicleta?), com la causa d'una emoció (per què està contenta aquesta nena?). Ja que les causes poden ser diverses, els alumnes i les alumnes han de dir totes les alternatives possibles que se'ls acudeixin. Així exerciten el pensament alternatiu. També exercitaran aquest pensament alternatiu, conjuntament amb l'empatia o pensament de perspectiva, quan se'ls demani que diguin totes les formes que se'ls occorren de consolar una persona que està trista per alguna cosa.

En donar alternatives, l'alumnat tendeix a ser repetitiu, per la llei del mínim esforç: si algú diu que una nena està contenta perquè porta sabates noves, un altre dirà perquè té un vestit nou, o una joguina nova, etc. Si algú diu que per consolar un nen que està trist li podria donar un gelat, l'altre dirà que un xiclet, o un caramel, etc. Per animar-los a donar respostes que siguin totalment noves, no repetitives, pots donar-los un punt per una resposta repetitiva (si és exactament la mateixa, zero punts) i cinc punts si és nova.

El millor és fer servir dibuixos o fotografies, tant per al teu modelatge, com perquè el grup busqui la causa d'alguna cosa. Però també pots proposar un cas verbalment, sense imatges.

La feina d'atenció auditiva que es presenta en aquesta lliçó és més difícil que la de la lliçó 5, ja que, a més d'atenció i control, exigeix rapidesa mental per classificar les paraules que sentin i saber, per exemple, si és el nom d'un animal, d'una peça de roba o de calçat.

OBJECTIUS

- Donar raons, amb frases completes, del perquè una nena sembla contenta.
- Indicar les causes per les quals un nen pot haver caigut de la bicicleta.
- Indicar, també, les causes per les quals dos nens s'estan barallant.
- Cometre els mínims errors possibles en els exercicis d'associació auditiva.

MATERIALS

- Tres dibuixos grans (fotocòpies ampliades): un d'una nena sota la pluja, l'altre d'un nen que ha caigut de la bicicleta i l'altre de dos nens barallant-se.
- Les llistes d'associació auditiva.
- Una casset, si fas servir les llistes enregistrades.

Pensament causal, alternatiu, de perspectiva

A la darrera lliçó vàrem veure de quina manera podem saber, per les cares, la gestualitat i les paraules, quan les persones estan tristes, sorpreses, espantades, etc. Avui intentarem aprendre una cosa diferent i encara més interessant: esbrinar per què les persones estan tristes, alegres, enfadades, etc.

Pots mostrar als teus alumnes el dibuix d'una nena sota la pluja, o bé descriure aquesta situació amb paraules, i preguntar-los com creuen que se sent aquesta nena fins que et diguin que està contenta. Més tard pots dir-los més o menys això:

El que hem de fer és esbrinar perquè aquesta nena està contenta. Què he de fer? Hauré de buscar les raons per explicar per què està contenta. De quantes maneres ho puc fer? Podria preguntar a altres nens i nenes per què solen estar contents. O bé recordar-me de les vegades que jo he estat content/a. Quina és la millor? Em fixaré molt bé en el dibuix i pensaré com em sentiria jo, si estigués en el lloc de la nena.

Començo. Veig que la nena està contenta. Pot ser que estigui contenta perquè li agrada la pluja (anota la teva idea: li agrada la pluja). Necessito ajut: per quines altres causes pot estar contenta aquesta nena?.

Anota les idees que et donin i suggereix-ne d'altres. En acabar avalua el teu treball i l'ajut que t'han donat amb les seves opinions. Després els pots dir:

Ara veurem un altre dibuix (mostra el del nen que ha caigut de la bicicleta). Com se sent aquest nen? (Teniu raó:) deu estar trist perquè ha caigut de la bicicleta. Però ara demanaré a uns quants de vosaltres que penseu en veu alta per dir-me totes les causes possibles per les quals aquest nen ha pogut caure de la bicicleta.

Demana a quatre o cinc criatures, d'una en una, que pensin en veu alta: què he de fer? Dir per què aquest nen ha caigut de la bicicleta. De quantes maneres puc fer-ho? Puc pensar-ho jo mateix o puc preguntar a altres persones, per quantes causes pot caure algú de la bicicleta. Quina és la més probable? Primer ho pensaré jo i després demanaré als companys i companyes que diguin el que pensen. Demana que diguin causes, i si no se'ls n'acudeixen, els en pots suggerir: no sap muntar bé, se li ha creuat un gos, etc. i que ells t'ofereixin possibles alternatives.

Quan hakis preguntat a quatre o cinc nens o nenes i s'hagin avaluat, assenyala l'altre nen que apareix en el mateix dibuix i pregunta a uns altres quatre o cinc infants, un a un, què podria fer o dir aquest nen per consolar el que ha caigut. Cadascú s'haurà de preguntar: què he de fer? I pensar quines coses podria fer o dir aquest nen per consolar el que ha caigut. De quantes maneres puc fer-ho? (Deixa que ells ho diguin i si no se'ls acudeix res, els pots fer alguns suggeriments: què t'agradaria que et diguessin si fossis tu el que hagués caigut, què has dit quan alguna vegada has hagut de consolar algú, etc.) Anota totes les respostes. A continuació, pregunta'ls: quina és la millor?, per veure si poden posar-se d'acord en la millor frase o acció per consolar aquest nen. Després espera que s'autoavaluin.

Ara veurem un altre dibuix (ensenyà'ls el dels dos nens que es barallen) i us demanaré que penseu i digueu en veu alta totes les causes possibles per les quals aquests nens s'estan barallant.

Pregunta a quatre o cinc alumnes, individualment, que pensin i diguin en veu alta: què he de fer? Dir perquè aquests nens es barallen. De quantes maneres puc fer-ho? (Deixa que ells ho diguin i si no ho saben, els pots suggerir: per una pilota, etc.) i que ells i elles t'ofereixin alternatives. Quina és la millor? (Decideix-ho amb el grup).

Quan hakis preguntat a quatre o cinc nens o nenes i s'hagin avaluat, pregunta un a un a uns altres quatre o cinc, què podries fer o dir, per tal d'evitar que aquests nens es barallin. Cadascun haurà de preguntar-se: què he de fer? Pensar formes d'evitar que aquests nens es barallin. De quantes maneres puc fer-ho? (Deixa que ells ho diguin i, si no se'ls ocorre res, els pots suggerir: si tu fossis un dels que s'estan barallant què et podria convèncer per deixar la baralla o què has dit si algun cop has vist que algú es barallava, etc.) Anota totes les respostes i pregunta: quina és la millor? Que ells ho decideixin i que al final s'autoavaluin.

Atenció auditiva

Aquesta activitat es pot fer en dos moments diferents, que poden ser en dies diferents. En un primer moment es fa l'exercici amb tot el grup. A continuació, o un altre dia, pots demanar a un petit grup (no menys de

tres i no més de set) que realitzin aquesta activitat, tot formant un cercle, donant-se l'esquena, mentre la resta de la classe mira i valora. També es pot fer de manera individual.

Per a cada llista, l'exercici és doble: la primera vegada s'ha de picar de mans coincidint només amb una paraula determinada, exactament igual que vàrem fer a la lliçó cinc. Però la segona vegada que es llegeix la llista s'ha de picar de mans amb totes les paraules que tinguin un significat determinat, menys amb la paraula clau.

Per exemple:

- En escoltar la llista GAT

1a vegada: picar de mans quan sentin gat

2a vegada: picar de mans quan sentin el nom d'un animal, però no quan sentin la paraula gat

- En escoltar la llista JAQUETA)

1a vegada: picar de mans quan sentin jaqueta

2a vegada: picar de mans quan sentin el nom d'una peça de roba o de calçat, però no quan sentin la paraula jaqueta

- En escoltar la llista ULL

1a vegada: picar de mans quan sentin ull

2a vegada: picar de mans quan sentin el nom d'una part del cos, però no quan sentin la paraula ull

Llista d'associació auditiva GAT

gata	rata	vaca
plat	gos	rata
bota	gat	gat
gat	vaca	plat
rata	plat	gos
gos	gata	bota
vaca	bota	rata
gat	gos	gata
bota	gata	bota
gata	vaca	gat
rata	gos	plat
vaca	plat	gat

Llista d'associació auditiva JAQUETA

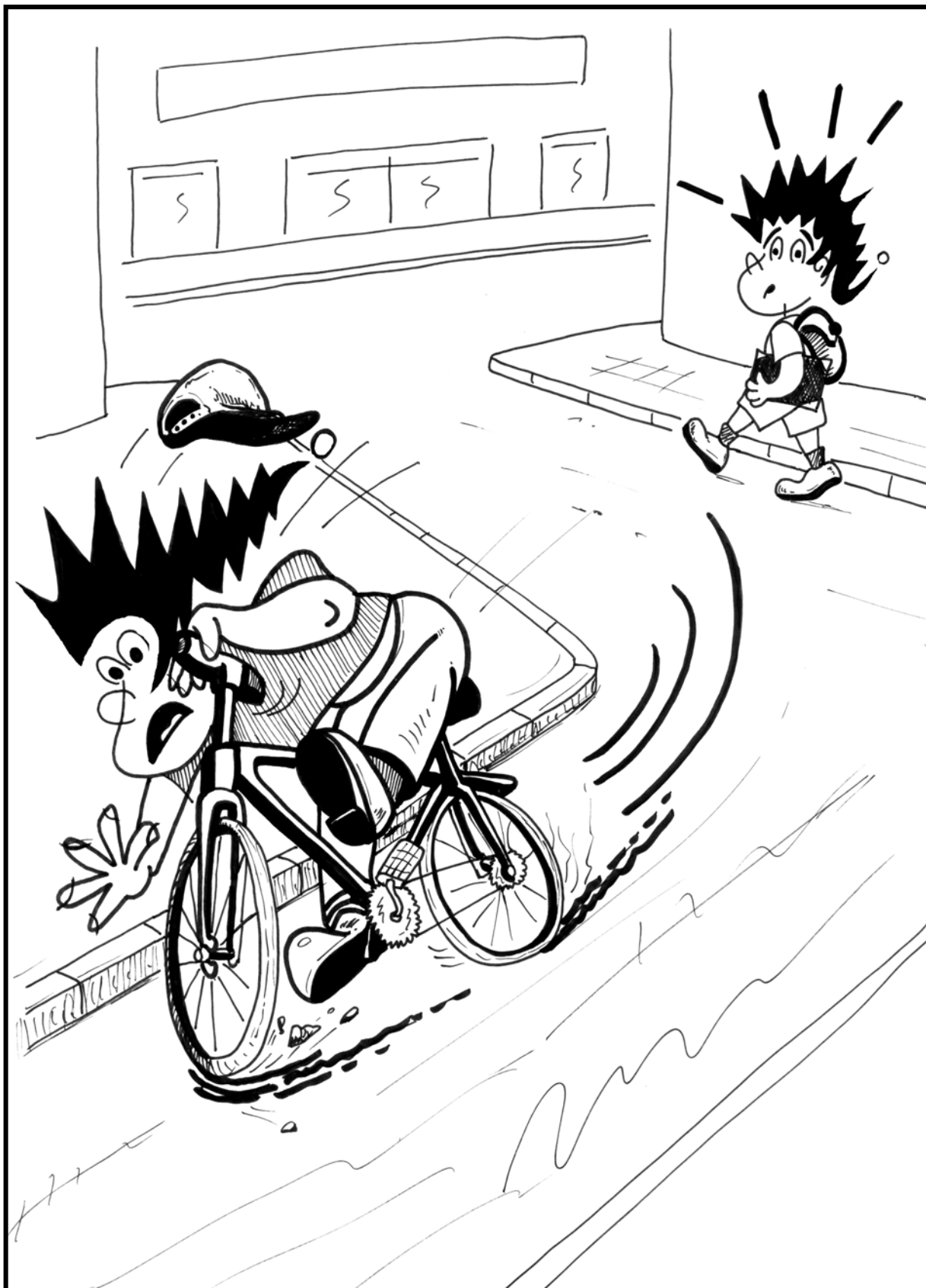
maleta	maleta	maleta
sabates	sabates	jaqueta
pantalons	jaqueta	raqueta
jaqueta	vestit	sabates
camisa	pantalons	camisa
vestit	raqueta	jaqueta
raqueta	vestit	maleta
camisa	sabates	pantalons
raqueta	raqueta	maleta
pantalons	jaqueta	camisa
sabates	pantalons	sabates
vestit	camisa	jaqueta

Llista d'associació auditiva ULL

cabell	cabell	cabell
orella	orella	nas
cap	ull	ull
ull	nas	poll
coll	cap	orella
nas	poll	vermell
poll	nas	ull
vermell	orella	cabell
poll	poll	cap
cap	ull	vull
orella	cap	vermell
nas	vermell	ull

(Tant si és en cinta com en directe, aquestes llistes s'han de llegir amb veu monòtona, una paraula cada dos segons. La llista completa consisteix en les tres columnes, una després de l'altra.)







Lliçó 9

Explicacions i autocontrol

INTRODUCCIÓ

En aquesta lliçó es proposen dues activitats diferents: la primera consisteix a exercitar el pensament causal, tot jugant al joc de *per què tal cosa? Perquè...* En donar diverses explicacions, o *perquè* alternatius, els nens i les nenes comprenen que el mateix problema (per exemple una actitud d'algú) poden tenir explicacions o causes diferents. Així s'exercita també el pensament alternatiu. De la mateixa manera, en posar-se en el lloc d'una altra persona, s'exercita el pensament de perspectiva. La segona activitat, que és el joc de *Simó diu*, és un magnífic exercici d'autocontrol i d'autoregulació que exigeix molta atenció visual i auditiva.

OBJECTIU

- Donar com a mínim una explicació satisfactòria al fet que un nen o una nena no vagi a veure un partit de futbol tot i tenir entrada o que un nen o una nena no vagi amb bicicleta al supermercat.

MATERIALS

- Les llistes d'ordres per al joc *Simó diu*.

Pensament causal

Aquest exercici consisteix a imaginar causes per les quals una persona fa o deixa de fer alguna cosa. És un exercici contrari al pensament associatiu, tan freqüent en les persones impulsives. Es tracta d'aconseguir raons lògiques i psicològiques tot evitant les respostes impulsives.

L'exercici té tres moments, com pots veure en el guió que et presentem a continuació. Pots dir més o menys això:

Hola. Avui jugarem al joc de *per què? Perquè...* Us diré com s'hi juga. Jo dic alguna cosa i vosaltres em pregunteu: per què? Tinc molta gana. (Tothom pregunta: *per què?*) Doncs, perquè no he tingut temps d'esmorzar a casa i, a més, m'he oblidat de portar l'entrepà a l'escola. Quantes raons tinc per tenir gana? Molt bé, dues raons.

Ara us proposo un problema diferent. M'agrada l'escola. (Tothom pregunta: *per què?*) Doncs, perquè aquí hi tinc molts amics i amigues, perquè el mestre o la mestra és molt simpàtic i perquè m'agrada molt jugar a l'hora d'esbarjo. Quants *perquè* he dit per explicar per què m'agrada anar a l'escola? Molt bé, tres.

Ara farem un joc una mica més difícil: jo us pregunto *per què?* i vosaltres m'heu de donar tots els *perquè* que pugueu. Comencem: una nena va a comprar al supermercat, però hi va caminant en lloc d'anar-hi amb bicicleta: per què no hi va amb bicicleta? (Pots anotar a la pissarra totes les respostes no repetitives. Cada vegada que algú aixequi la mà i et doni una resposta, torna a preguntar *per què?* a la resta del grup, per tal que continuïn donant-te possibles *perquè*).

(Si en algun moment ningú no diu res nou, tu pots aportar possibles explicacions: perquè va amb el seu amic i ell no té bicicleta, perquè hi ha molt de trànsit en aquest carrer, perquè té la bicicleta espatllada, etc.)

Ara us faré una altra pregunta i vosaltres heu de dir-me els *perquè* que se us acudeixin: a en Pere li han regalat una entrada per anar a veure un partit de futbol però ell no hi va, per què? (Escriu novament a la pissarra les respostes que et donin i segueix preguntant-los *per què?*).

Quan acabin de donar possibles explicacions demana a tres o quatre infants que avaluin la realització de l'activitat tot donant, també, les raons que justifiquin el perquè d'aquesta avaluació.

Autocontrol: joc de *Simó diu*

Si el grup classe no coneix el joc has d'explicar-los que consisteix a acomplir les ordres que tu els donis, però només si abans de l'ordre has dit *Simó diu...* Si no, no t'han d'obeir. Convé que pensin en veu alta per jugar a aquest joc; ho pots aconseguir demanat a un petit grup que, abans de començar el joc, pensin i contestin en veu alta les quatre preguntes màgiques referides al *Simó diu*.

Et recomanem que facis el joc en dos moments, primer amb tot el grup i després amb un petit grup mentre la resta observa.

Per tal de donar més interès al joc i d'aconseguir una major atenció, s'han d'anar eliminant aquells infants que s'equivoquin: s'han de posar en un costat de l'aula fins que només quedin dos jugadors, que són els campions. Els que van sent eliminats no han de quedar al marge del joc, sinó que, amb les seves targetes vermelles, t'han d'ajudar a eliminar els qui es vagin equivocant.

Pots inventar-te altres llistes, per tal que l'alumnat no es cansi de repetir sempre les mateixes ordres. Pots incloure: aixeca una mà, totes dues mans, tanca els ulls, plora, riu, tus, etc. També agrada molt a l'alumnat inventar les seves pròpies llistes i fer de mestres mentre tu intentes seguir les seves ordres.

1a llista de *Simó diu*

1. Simó diu: aplaudeix
2. Aplaudeix
3. Toca't la punta dels peus
4. Simó diu: fes una volta
5. Seu
6. Simó diu: tanca els ulls
7. Simó diu: digues hola
8. Estira't una orella
9. Obre la porta
10. Simó diu: creua els braços
11. Simó diu: toca't el nas
12. Acomiada't amb una mà
13. Aixeca els braços
14. Simó diu: pica a terra amb un peu
15. Simó diu: fes un pas endavant
16. Toca el terra amb una mà
17. Toca't la panxa
18. Simó diu: pica a terra amb un peu
19. Fes un pas enrera
20. Simó diu: toca't un genoll
21. Simó diu: aixeca els braços
22. Toca't un genoll
23. Simó diu: acomiada't amb una mà
24. Fes un pas endavant
25. Pica a terra amb un peu
26. Simó diu: toca't la panxa
27. Toca't el nas
28. Simó diu: fes un pas enrera
29. Simó diu: toca el terra amb una mà
30. Posa't les mans al cap

2a llista de Simó diu

(El que hi ha entre parèntesis és perquè el mestre ho faci, no perquè ho llegeixi als alumnes.)

1. Simó diu: fes el mateix que jo (estira't l'orella)
2. Fes el mateix que jo (pica a terra amb un peu)
3. Pica de mans
4. Simó diu: salta
5. Posa't una mà al cap
6. Simó diu: fes el mateix que jo (posa't les mans a la cintura)
7. Simó diu: acomiada't amb una mà
8. Fes el mateix que jo (creua els braços)
9. Fes un pas enrera
10. Simó diu: fes el mateix que jo (toca el terra amb una mà)
11. Simó diu: fes el mateix que jo (aixeca els braços)
12. Toca el terra amb les mans
13. Fes el mateix que jo (posa't les mans a la cintura)
14. Simó diu: fes un pas enrera
15. Simó diu: pica't el cap
16. Estira't l'orella
17. Salta
18. Simó diu: fes el mateix que jo (acomida't amb una mà)
19. Fes el mateix que jo (toca't un genoll)
20. Simó diu: posa't les mans a les espatlles
21. Simó diu: fes el mateix que jo (toca't el nas)
22. Tanca els ulls
23. Simó diu: toca el terra amb totes dues mans
24. Simó diu: fes el mateix que jo (fes la V de victòria)
25. Fes el mateix que jo (posa't les mans al cap)
26. Tanca't la boca amb els dits
27. Simó diu: no et posis les mans a la cintura
28. Fes el mateix que jo (fes una volta)
29. Simó diu: fes el mateix que jo (pica de mans)
30. Fes el mateix que jo (posa't a dormir damunt dels braços)

Lliçó 10

Els problemes interpersonals tenen solució

INTRODUCCIÓ

A les cinc primeres lliçons, els problemes presentats als nens i a les nenes han estat problemes impersonals: acolorir, resoldre laberints, discriminació auditiva, etc. A les lliçons 6, 7, 8 i 9 s'han ensenyat les habilitats necessàries per resoldre problemes interpersonals. No obstant això, és en aquesta lliçó quan se'ls presenten per primera vegada problemes interpersonals, insistint especialment en els problemes entre dos alumnes. Conjuntament amb els problemes interpersonals, es presenten diferents tipus de solucions, que s'han d'escriure a la pissarra. No es tracta de donar *receptes* als infants per resoldre problemes interpersonals, sinó *d'obrir-los la ment*, ampliant el seu repertori de solucions.

OBJECTIU

- Donar solucions adequades als problemes interpersonals que es presentin als infants.

MATERIALS

- Una llista de solucions.
- Una llista de problemes.
- Pissarra.

Problemes interpersonals

Per presentar un modelatge al grup classe, pots usar un problema interpersonal qualsevol, per exemple, com puc aconseguir que un nen em deixi jugar amb la seva pilota o que una nena em deixi donar el menjar al seu gosset, o com convèncer un company perquè convidi, també, la meua amiga a la festa del seu aniversari, etc.

Et fas les quatre preguntes, i, de tant en tant, abaixes el to de veu per convertir-la en un murmuri. A la pregunta: de quantes maneres puc fer-ho?, pots modelar idees com aquestes: pensaria en el que m'agradaria que em diguessin, o em posaria en el lloc del nen o de la nena, o aplicaria una solució que vaig veure a la televisió per a un problema semblant, o faria el que ja vaig fer en una altra ocasió semblant, etc.

A continuació, els nens i les nenes seran els que han de proposar solucions. Per facilitar-los el treball, que no és fàcil, pots seguir aquests dos passos:

1. Presenta solucions abans de proposar el problema tot escrivint-les a la pissarra. Escriu en línies diferents: *li dono una plantofada; ho dic al mestre o a la mestra; li demano per favor; si em deixes això jo et deixo allò; una estona tu i una altra jo; no en faig cas; l'hi prenc sense que em vegi; si t'atreveixes et dono una puntada de peu; jo t'ajudo.*

Llavors, els presentes un d'aquests problemes: *un nen no em deixa jugar amb la seva pilota; una nena m'empeny a l'hora d'esbarjo; algú em tira una goma a l'esquena durant la classe; jo no tinc tisoires i he de retallar; em prenen les postres en el menjador; el meu germà ja fa una hora que juga amb els videojocs i jo hi vull jugar.* Els demanes que cadascú triï, per al problema que els has presentat, una de les solucions que hi ha a la pissarra i vas marcant amb una X les solucions que et diguin. Quan tot el grup hagi parlat, comentes que cinc d'aquestes solucions eren bones i que quatre eren dolentes o inadequades.

2. Una vegada acabada aquesta primera part, esborra la pissarra i els presentes un o més problemes dels que s'han indicat abans. Anota a la pissarra les solucions que et vagin dient (solucions que ara hauran d'inventar ells, tot i que poden coincidir amb les que tu els has proposat en el primer pas). Marca amb una X les solucions que es vagin repetint.

Amb aquest segon pas es vol aconseguir que l'alumnat interioritzi les solucions que els has proposat en el primer pas.

Lliçó 11

Les coses i les idees es relacionen. Descripcions

INTRODUCCIÓ

En aquesta lliçó es proposa un exercici auditiu notablement més difícil que els que s'han fet fins ara; no solament requereix atenció i control, sinó, també, una ràpida operació mental de comparació i classificació.

Més endavant es presenten nous problemes interpersonals entre infants i es demana a l'alumnat que es posin en el lloc dels dos o més personatges que prenen part en l'escena, per exercitar així el pensament de perspectiva.

Finalment, es proposen descripcions per tal d'exercitar el pensament inductiu; amb aquestes descripcions es poden fer dues activitats, com més tard s'explicarà.

OBJECTIUS

- Realitzar correctament els exercicis de classificació auditiva.
- Proposar el major nombre possible de solucions als problemes interpersonals que es presentin.
- Encertar el major nombre de descripcions proposades.

MATERIALS

- La llista de paraules de classificació auditiva.
- Diferents problemes interpersonals entre nens i/o nenes.
- Una llista amb descripcions (s'inclouen).

Classificació auditiva

En aquest cas no es tracta de picar de mans, sinó de dir quina paraula d'una llista no correspon a la paraula inicial. Demana a tota la classe que es plantegi, en silenci, les tres primeres preguntes màgiques i que decideixin com resoldran el problema. A continuació pots fer l'exercici de dues maneres diferents, l'una darrera l'altra:

- amb tot el grup classe;
- per grups de tres o quatre, mentre la resta observa en silenci.

Tingues en compte que no importa que algun nen o nena et discuteixi alguna paraula, mentre justifiqui aquesta opinió.

També els sol divertir que els demanis que facin altres llistes semblants i te les proposin, per tal que tu endevinis quina és la paraula que no correspon.

Proposar solucions

En aquesta segona part de la lliçó 11, tornem a buscar solucions per a problemes interpersonals entre infants. El problema que es presenta per discutir és molt senzill: una nena, a classe, vol fer servir unes tisores que en aquests moments està usant un nen. Abans de preguntar al grup què podria fer o dir la nena per aconseguir les tisores, recorda'ls que per als problemes de la lliçó anterior ens va anar molt bé posar-nos en el lloc de la persona que demanava el favor, i després posar-nos en el lloc de qui havia de dir *sí* o *no*. Això els farà exercitar el pensament de perspectiva o empatia.

Presenta'ls un problema interpersonal. Pots aprofitar els que no vas utilitzar a la lliçó 10, o fer servir un d'aquests: *el meu germà es va posar la meva roba sense el meu permís; un company es cola a la filera del menjador; tinc classe d'educació física i no he portat el xandall*. No s'escriuen solucions prèvies a la pissarra, sinó que es van escrivint les que ells diguin i es posa una X quan en repeteixin una.

Categoritzar i relacionar conceptes, com vam fer a la primera part d'aquesta lliçó, és molt formatiu, ja que és un exercici veritablement *filosòfic* a nivell infantil. De fet, molts autors preocupats pels problemes actuals pensen que s'hauria d'ensenyar filosofia, no solament a secundària, sinó també, amb les adaptacions necessàries, a primària.

Aquest exercici de categoritzar i relacionar conceptes pot realitzar-se també amb un joc molt divertit, que pots preparar fàcilment. En tres fitxes grans dibuixa un cercle, un quadrat i un triangle (una figura a cada fitxa) i acoloreix cada figura d'un color, per exemple: vermell, verd i blau. Després, en fitxes normals, dibuixa o enganxa dibuixos de diversos objectes: cotxes, bicicletes, cases, televisors, pilotes, arbres, el mar, triangles (o cercles o quadrats) sense color o d'un color diferent del de les fitxes grans, etc.

Situa en una taula o a terra, les tres fitxes grans i demana al grup classe que, individualment o en petits grups, vagin col·locant els altres dibuixos sota la fitxa gran que els correspongui. Hi ha moltes possibilitats de relació: per la forma (per exemple: les rodes sota el cercle, el televisor sota el quadrat, etc.), pel color, pel nombre d'elements (tres al triangle, quatre al quadrat, un al cercle)... Després, repassa els dibuixos que hi ha sota cada fitxa i discuteix amb el grup, si és necessari, la relació que han establert per situar cada dibuix on l'han situat. En realitat, tot es relaciona a l'univers...

Descripcions

Fent servir les descripcions que tens a continuació, o altres que t'inventis, pots fer aquestes dues activitats.

Primera. Cada alumne ha d'escriure a la seva llibreta una columna de números, de l'1 al 10. Aleshores els llegeixes deu descripcions, dient abans el número que correspon a cada una. Després de llegir cada descripció, els deixes uns moments perquè pensin quina és la solució i, en silenci, l'escriuin al costat del número corresponent. Un cop acabades les deu descripcions, pregunta a deu alumnes diferents les solucions que han donat. Es pot comentar amb ells, si hi ha algun dubte.

Segona. Lliura a cada nen o nena una tarja plastificada amb una descripció. Aquestes descripcions han de ser diferents de les de la primera activitat. Deixa'ls uns segons i demana a diferents alumnes que donin la solució de la descripció i que després en llegeixin el text en veu alta. També poden haver escrit la solució a la seva llibreta.

Per acabar, pots demanar-los que inventin algunes descripcions i te les proposin a tu, a veure si les encertes. Et convé fer la teva pròpia col·lecció de descripcions per tal de tenir-ne la major quantitat i varietat possible.

Llista de paraules de classificació auditiva

La primera paraula, en majúscules, és la paraula clau. De les altres tres n'hi ha una que no té relació amb aquesta paraula clau. I aquesta és la que han d'assenyalar els i les alumnes. En llegir aquestes llistes (cada línia és una llista) fes una petita pausa després de la paraula clau, perquè la tinguin ben clara en el seu cap, i una altra pausa al final, perquè diguin quina és la paraula que no correspon. També els pots demanar que ho facin per escrit.

Lista de paraules de classificació auditiva

1	LLUMINS	encendre	patinar	cremar
2	SABATA	caminar	mocar-se	córrer
3	VAS	beure	encendre	vessar
4	CLAVELL	telefonar	olorar	marcir
5	ROBA	abrigar	riure	planxar
6	ARBRE	Envernissar	regar	plantar
7	ANELL	brillar	cosir	casar-se
8	REGLA	subratllar	cantar	mesurar
9	VENT	llegir	bufar	udolar
10	FORN	escriure	coure	rostir
11	CAMIÓ	derrapar	frenar	mastegar
12	BUTLLOFA	agradar	fer mal	rebentar
13	CARRERA	córrer	guanyar	mossegar
14	PAPER	dibuixar	cargolar	embolicar
15	FUTBOL	córrer	encistellar	xiular
16	VACA	remugar	filet	ulleres
17	VERÍ	bolets	guitarra	malalt
18	MUNTANYA	pins	excursió	vaixell
19	CABELL	construir	pentinar	rentar
20	ESGLÉSIA	futbol	música	oració
21	AVIÓ	nedar	volar	aterrar
22	GOS	menjar	llegir	bordar
23	PATATES	menjar	córrer	créixer
24	AMPOLLA	ploure	trencar-se	buidar-se
25	BOCA	somriure	volar	badallar
26	OCELL	cantar	volar	bordar
27	NAS	refredar-se	picar	estudiar
28	VAIXELL	pescar	volar	navegar
29	BEBÈ	gatejar	dormir	escriure
30	TELÈFON	trucar	rostir	marcar

Descripcions per llegir

1	2
És rodona, de goma i bota	Té quatre potes i un gep
3	4
És un gran marc de fusta amb una xarxa al darrera i n'hi ha als camps de futbol	És de forma allargada, té la pell molt gruixuda de color groc i agrada molt als micos
5	6
Té dues banyes, cua i produeix llet	És molt gros, és llis i té trompa
7	8
És de plàstic o de vidre i a l'embocadura hi té un xumet de goma. Serveix per donar menjar als bebès	N'hi ha de molts colors i de moltes formes, i se'n poden fer rams
9	10
Té un mànec, un cap de ferro i serveix per clavar claus	És de plàstic, es posa a la part interior d'una galleda i serveix per llençar-hi escombraries a dins

Descripcions per llegir

<p>11</p> <p>És un ésser groc amb ratlles negres que zumzeja i pica</p>
<p>12</p> <p>Sol ser rodó, està suspès a l'aire i es rebenta si el punxes</p>
<p>13</p> <p>És un aliment líquid de color blanc que s'obté de la vaca</p>
<p>14</p> <p>És de llana gruixuda, es posa pel cap i manté calenta la meitat de dalt del cos</p>
<p>15</p> <p>És rectangular i té pàgines amb lletres i dibuixos</p>

Descripcions per lliurar a l'alumnat

<p>Avança per l'aigua, té una vela i és impulsat pel vent</p>	<p>És de fusta i serveix per tancar una habitació</p>
<p>És una hortalissa de color taronja i agrada molt als conills</p>	<p>És allargat, de fusta i el fa servir la gent gran per caminar millor</p>
<p>Són peces de roba que abriguen els peus i poden ser de diferents colors</p>	<p>N'hi ha de molts colors, serveixen per pintar i es guarden dins d'una caixa</p>
<p>És una cosa alta, amb graons i la fan servir els paletes i els pintors</p>	<p>És un animal que corre molt, un home el pot muntar i pot saltar obstacles</p>
<p>Té vuit potes, pot pujar per les parets i teixeix una tela</p>	<p>És llarg i prim, té una boleta en un extrem i serveix per escriure</p>

Descripcions per lliurar a l'alumnat

<p>És de fusta o de plàstic, té quatre potes i respatller i serveix per seure</p>	<p>És un aparell que serveix per parlar amb gent que és lluny de nosaltres</p>
<p>Té tronc, branques i fulles i n'hi ha molts a la muntanya</p>	<p>Té ales i vola, però no és un ocell</p>
<p>És dura, s'obté dels arbres i serveix per fer mobles</p>	<p>Pot tallar els cabells, el paper o la tela</p>
<p>És petita, de metall i obre portes</p>	<p>És de fusta, té quatre potes i s'hi pot menjar o estudiar</p>
<p>És el millor amic de l'home, però no parla, només borda</p>	<p>És verda, salta i rauca</p>

Descripcions per lliurar a l'alumnat

Sembla una pera, és de vidre i fa llum	És líquida, n'hi ha de molts colors i cobreix les parets
És de fang, de vidre o de plata i serveix per posar-hi la cendra dels cigarrets	És de vidre o de plàstic, de coll llarg i estret i serveix per contenir líquid
Són fosques, però si te les poses quan fa sol ho veus tot millor	Poden ser rossos o negres, llargs o curts. El cap que no en té és calb
La gallina els pon i tothom en menja	És un aparell elèctric i manté fresc el menjar que hi ha a dins
Hi ha molta aigua salada i hi viuen peixos	Recull l'aigua de les muntanyes que va a parar al mar

Descripcions per lliurar a l'alumnat

<p>És de tela, té barnilles de metall i et recordes d'ell quan plou</p>	<p>És una persona que apaga focs</p>
<p>És un edifici que té un campanar i s'hi diu missa</p>	<p>Es manté a la boca, es mastega contínuament, però no és menjar</p>
<p>Serveix per pujar o baixar d'un pis a un altre sense anar per l'escala</p>	<p>Són blanques i dures, es fan servir per menjar i s'han de rentar cada dia per no tenir càries</p>
<p>Es frega contra el paper per esborrar el que s'ha escrit amb el llapis</p>	<p>Té aspes i motor i refreda l'aire</p>
<p>Creixen sota terra i si es mengen fregides són molt bones</p>	<p>És groc i es troba dins l'ou</p>

Descripcions per lliurar a l'alumnat

És allargat, de fusta per fora i
serveix per escriure

Tenen vidres i algunes
persones en porten sobre el nas
per veure-hi bé

Són les peces de vestir que ens
posem per carnestoltes

Canta a la matinada i li agraden
molt les gallines però mai no se
les menja

Són rodones i de metall i
serveixen per pagar quan es va
a comprar

Lliçó 12

Què passaria si ... ?

INTRODUCCIÓ

A les lliçons 8, 9 i 10 hem volgut ensenyar a l'alumnat el pensament causal, insistint en la causalitat de les emocions, ja que qui no té pensament causal, no només no pot resoldre els seus problemes interpersonals, sinó que ni tan sols els pot formular.

Ara, en lloc de pensar cap enrera, cap a les causes i arrels d'un problema, intentarem que pensin cap endavant, cap a les conseqüències que poden tenir les seves accions i les seves paraules: que prevegin aquestes conseqüències abans de parlar o actuar. A les persones impulsives o agressives els manca aquest pensament conseqüencial, perquè ningú no els l'ha ensenyat.

Aquesta lliçó 12 té dues parts: a la primera, s'ensenyà el pensament conseqüencial a través d'un joc senzill i divertit anomenat *Què passaria si...?* A la segona, s'utilitza el joc del dibuix amagat per repassar les quatre preguntes màgiques i perquè cada nen i cada nena de la classe intenti explicar el joc a un company o companya: aquest esforç per explicar les coses a una altra persona serveix perquè qui les explica les entengui bé (tots sabem que no aprenem bé una cosa fins que l'hem d'ensenyar a d'altres!) i, també, perquè l'alumnat prengui una actitud activa i participativa. L'experiència ens ensenya que els iguals, els companys i companyes, poden tenir una gran influència en la formació d'altres alumnes, tant en temes acadèmics com en actituds i valors. També és molt eficaç la intervenció d'alumnes conflictius (si s'aconsegueix!) per ajudar els altres. Se'ls n'ha de donar l'oportunitat.

OBJECTIUS

- Donar una conseqüència encertada per a cada fitxa que treguin en el joc *Què passaria si ...?*
- Saber ensenyar a d'altres companys i companyes com es fa un dibuix amagat.

MATERIALS

- Les fitxes per al joc *Què passaria si ...?* de color blau o groc, segons la dificultat. En fotocopiar-les cal vigilar que les respostes coincideixin amb les preguntes corresponents (per darrera).
- Uns quants exemplars diferents del dibuix amagat i fotocòpies suficients d'aquests exemplars per tal que n'hi hagi un per a cada alumne o alumna.

Pensament conseqüencial

Per jugar a *Què passaria si ...?* has de tenir preparades les targetes de preguntes i respostes dividides en dues piles, blaves i grogues. Has de tenir, a més, una pila amb targetes blaves i una altra amb targetes grogues, en blanc (o amb un dibuix al mig, una estrella, per exemple).

Divideixes la classe en cinc o sis grups i els expliques que qui s'emporti una tarja blava guanya dos punts i qui n'aconsegueixi una de groga guanya un punt, però que les blaves són més difícils de respondre. Comences preguntant al grup número 1 quin color tria i els llegeixes la pregunta d'una tarja d'aquest color. Els dones un minut perquè pensin la resposta en grup i determinin qui respon. Si la resposta no és correcta es fa la mateixa pregunta al grup número 2, després al 3, etc. Si cap grup no encerta la resposta, la tarja es deixa a un costat. Després es passa al grup número 2, i se segueix el mateix procés, etc.

El grup que respongui exactament el que hi ha darrera la tarja, se l'emporta; si respon una cosa diferent però sensata, s'emporta una tarja blava o groga en blanc (amb una estrella, per exemple).

Al final guanya el grup que aconsegueix més punts.

Dibuix amagat

Utilitza dibuixos només amb números si els alumnes són petits. Si són una mica més grans, utilitza dibuixos amb números i lletres.

Explica que no es tracta senzillament d'unir punts com en els dibuixos amagats que van numerats; es tracta d'unir o bé els números de dos en

dos, o bé alternativament números i lletres. Explica'ls què significa *alternativament*.

Divideix la classe en grups. Crides una persona de cada grup i li dones en veu baixa les instruccions perquè aparegui un dibuix, unint els punts de dos en dos o alternativament números i lletres.

Els demanes que a continuació ho expliquin al seu grup i els diguin també que cadascú haurà de fer un traç amb retolador i passar el dibuix al següent company, fins que aparegui el dibuix complet.

Un cop realitzada la feina, crides una persona de cada grup (que no sigui la mateixa que ha donat l'explicació), li preguntes en relació amb el dibuix: què havien de fer, com ho han fet i li demanes que ensenyi a tota la classe el que ha sortit. Un cop has preguntat a tots els grups, pots lliurar un segon dibuix i fer el mateix procés.

Com a ampliació i generalització d'aquest exercici, pots demanar a algun alumne o alumna que expliqui a un company o companya un problema diferent (per exemple, com es fa el *Joc de la suma* o un problema que tingui de classe). És extraordinari el fruit que s'aconsegueix quan un nen o nena explica alguna cosa a un altre i se sent important pel fet de fer-ho.

Joc de la suma

Troba tres camins possibles entre la primera i l'última línia del quadre següent, de manera que la suma total sigui 18. Pots moure't verticalment i diagonalment, però no horitzontalment. Fes una ratlla de diferent color per a cada camí que trobis.

6	8	5	4
9	2	3	7
1	5	8	0
0	9	6	2

Com fer les targetes del joc *Què passaria si ...?*

Fotocopia en cartolina blava o groga, pel davant i pel darrera, les targetes de preguntes i respostes, de manera que cada resposta quedi exactament darrera de la pregunta. Les vint-i-quatre primeres són més fàcils i han de ser grogues; de la vint-i-cinc a la trenta-sis són una mica més difícils i han de ser blaves. Pots plastificar el full sencer amb paper adhesiu transparent, i després el retalles separant les targetes. Hi pots afegir totes les targetes que vulguis, amb preguntes que t'inventis. Les preguntes es poden referir a lleis físiques (*què passaria si possessis un*

globus sobre una flama), que solen ser més fàcils; o a relacions interpersonals (*què passaria si estiressis els cabells a la teva germana*), que poden ser més difícils, però són molt interessants per ensenyar a l'alumnat a resoldre els seus futurs problemes de convivència.

PREGUNTES

1 no rentessis el gos?	2 no poséssim benzina al cotxe?
3 no reguéssim les plantes?	4 posessis un globus sobre una flama?
5 tiressis una pilota a la paret?	6 no recollíssim de la planta un tomàquet madur?
7 no et dutxessis cada dia?	8 peguessis molt fort a algú?
9 endrecessis la teva habitació?	10 et llancessis en una piscina sense saber nedar?
11 fessis malbé les plantes dels parcs?	12 no giréssim la truita que tenim al foc?

PREGUNTES

<p style="text-align: right;">13</p> <p>no ens rentéssim les dents?</p>	<p style="text-align: right;">14</p> <p>ajudessis els teus companys i companyes?</p>
<p style="text-align: right;">15</p> <p>es prohibissin les pilotes a l'escola?</p>	<p style="text-align: right;">16</p> <p>et prohibissin veure més d'una hora de televisió al dia?</p>
<p style="text-align: right;">17</p> <p>t'haguessis oblidat l'esmorzar a casa?</p>	<p style="text-align: right;">18</p> <p>estressis els cabells a la teva germana?</p>
<p style="text-align: right;">19</p> <p>saltessis dins l'autobús?</p>	<p style="text-align: right;">20</p> <p>si no plogués mai aquí?</p>
<p style="text-align: right;">21</p> <p>portessis ulleres i te les oblidessis a casa?</p>	<p style="text-align: right;">22</p> <p>fessis un petó als pares en arribar a casa?</p>
<p style="text-align: right;">23</p> <p>creuessis el carrer amb el semàfor en vermell?</p>	<p style="text-align: right;">24</p> <p>si no trobéssim el dinar fet al migdia?</p>

PREGUNTES

25	26
juguéssim a futbol al mig del carrer?	no escoltéssim les explicacions del mestre?
27	28
regalessis al teu germà un llibre pel seu aniversari?	féssim els deures diàriament?
29	30
anessis al cinema i t'adormissis?	els teus companys recordessin que avui és el teu aniversari?
31	32
la mestra et descobrís copiant d'un company?	posessis els dits en un endoll?
33	34
no ens prenguéssim les medecines que ens recepta el metge?	juguéssim amb llumins?
35	36
et regaleessin 1 euro?	te n'anessis a dormir tard?

RESPOSTES

2 Que es pararia.	1 Que tindria puces.
4 Que explotaria.	3 Que s'assecarien.
6 Que es podriria.	5 Que rebotaria.
8 Que s'hi tornaria.	7 Que faria mala olor.
10 Que em podria ofegar.	9 Que m'hi trobaria a gust.
12 Que es cremaria	11 Que tot es veuria molt lleig.

RESPOSTES

14 Que tots m'estimarien.	13 Que ens sortiren càries.
16 Que tindria més temps per jugar i llegir.	15 Que l'esbarjo seria avorrit.
18 Que ploraria.	17 Que passaria gana.
20 Que tot estaria molt sec.	19 Que podria caure.
22 Que estarien contents.	21 Que no podria llegir bé.
24 Que a la tarda no em trobaria bé.	23 Que em podria atropellar un cotxe.

RESPOSTES

26 Que no sabríem què fer.	25 Que ens podria atropellar un cotxe.
28 Que aprendríem molt.	27 Que el faria molt feliç.
30 Que em felicitarien.	29 Que no m'assabentaria de la pel·lícula.
32 Que em podria enrampar.	31 Que em faria molta vergonya.
34 Que ens podríem cremar.	33 Que no ens curaríem.
36 Que tindria son l'endemà al matí.	35 Que podria comprar laminadures.

Dibuix amagat de números



Dibuix amagat de números



Dibuix amagat de números



Lliçó 13

Pensa en les conseqüències

INTRODUCCIÓ

El tema d'aquesta lliçó continua essent el pensament conseqüencial, però ara exclusivament en el camp de les relacions interpersonals. Hi ha un sol bloc (exercitar el pensament conseqüencial), però té tres moments:

- tu proposes una solució a un problema interpersonal i preguntes a l'alumnat quines serien les conseqüències d'aquesta solució;
- proposes un problema interpersonal i preguntes a l'alumnat les possibles solucions alternatives al problema i a continuació quines serien les conseqüències d'aquestes solucions;
- es repeteix el mateix exercici del moment 2, és a dir, preguntar solucions i conseqüències, però referint-nos ara a persones concretes: no: *què passaria si donessis una empenta a algú?* sinó: *què passaria si donessis una empenta a en tal?* o *què passaria si la teva mare s'adonés que li estàs dient mentides?*, etc.

OBJECTIU

- Assenyalar, com a mínim, dues possibles conseqüències de cada solució.

MATERIALS

- Els quatre dibuixos d'en Carles i l'Elena.
- Pissarra i guix.

Conseqüències en problemes interpersonals

Primer moment. Ofereixes a l'alumnat una solució a un problema interpersonal, per exemple, el d'un nen o una nena que no porta esmorzar a l'escola i agafa el d'un company sense que ningú no el vegi.

Després d'haver presentat aquesta solució a tota la classe, pregunta a aquells que hagin aixecat la mà quines serien les conseqüències d'haver actuat d'aquesta manera. Pregunta-ho també a aquells que tu saps que són més impulsius i agressius, encara que no hagin aixecat la mà. Aquests són els que més necessiten desenvolupar el pensament conseqüencial. Escriu a la pissarra les conseqüències que vagin dient.

Segon moment. En aquest segon moment, abans d'exercitar el pensament conseqüencial, demanarem a l'alumnat que exerciti el pensament alternatiu. Plantejes a tota la classe un problema interpersonal qualsevol (per exemple, que apareix un vidre trencat a l'escola i el professor o la professora dóna la culpa a qui no ha estat). Però tu no proposes cap solució sinó que els preguntes totes les solucions possibles que els passin pel cap. A mesura que les van dient, les escrius resumides a la pissarra. Quan et sembli que ja hi ha prou solucions, comença a preguntar quines són les conseqüències previsibles de cadascuna d'aquestes solucions, sense pressa. Que parlin els que han aixecat la mà.

Tercer moment. Comprèn els mateixos passos que el segon (problema interpersonal, solucions possibles, conseqüències previsibles), però la diferència és que es concreten les persones amb les quals es té el problema: pot ser el teu germà, la teva mare, un determinat company de classe, etc. La finalitat és que l'alumnat compregui que davant dels mateixos estímuls poden haver-hi diferents reaccions, però que les reaccions es poden preveure coneixent les persones. Pots proposar aquest cas: t'agradaria tenir unes ulleres de sol com les del teu pare per passejar per la platja. Demana'ls solucions per aquest problema i possibles conseqüències. Escriu-les a la pissarra, com abans, i discuteix-les.

Lliçó 14

Solucions. Control auditiu

INTRODUCCIÓ

En aquesta lliçó es presenta la tasca auditiva més difícil, la inhibició auditiva. És un veritable desafiament a l'autocontrol, ja que en pocs segons s'ha de refrenar la resposta impulsiva i classificar els conceptes que se senten.

A la segona part es continua l'exercici del pensament alternatiu i conseqüencial en la resolució d'un problema interpersonal. En concret, es presenta un problema directe entre una nena i una persona adulta.

OBJECTIUS

- Fer correctament més de la meitat dels exercicis de control auditiu
- Oferir dues solucions per a un problema interpersonal que se'ls presenti i preveure dues conseqüències per a cadascuna d'aquestes solucions.

MATERIALS

- Les llistes de control auditiu que tens al final de la lliçó i altres que tu vulguis fer (són molt fàcils).
- Una casset, si prefereixes tenir aquestes llistes enregistrades en cinta.
- Alguns exemples de problemes interpersonals d'un nen o una nena amb una persona adulta: te'n suggerim un, però en pots pensar d'altres pel teu compte.

Control auditiu

Tot utilitzant les llistes que tens a continuació i d'altres que tu hakis elaborat, fes l'exercici de control auditiu en aquestes dues etapes:

- amb tota la classe (millor en cercle i d'esquena, perquè no puguin veure la intenció de picar de mans dels altres);
- amb diversos grups, elegits a l'atzar, mentre la resta de la classe observa en silenci.

En acabar les dues parts, deixa'ls uns minuts perquè inventin noves llistes i seràs tu mateix qui piqui de mans, quan ells te les llegeixin. També, si aquestes llistes estan ben fetes, pots utilitzar-les com un nou exercici, al final, amb tota la classe.

Preveure conseqüències

Presenta'ls un problema entre una nena i una persona adulta, per exemple: una nena s'adona en arribar a casa seva que la motxilla que acaben de comprar està estripada o descosida. L'exercici consistirà que l'alumnat ofereixi solucions i prevegi les conseqüències positives o negatives d'aquestes solucions.

Pots fer-ho demanant-los que aixequin la mà, però tu has de preguntar als que destaquen per la seva passivitat o la seva impulsivitat, encara que no hagin aixecat la mà.

Quan *s'exhaureixi* el problema, presenta'n un altre que tu hakis pensat i torna a demanar-los solucions i conseqüències. Per exemple: a un nen li tornen el canvi malament en comprar unes laminadures, etc.

Llista per al control auditiu

Mai no s'ha de picar de mans a la meitat de la sèrie, sinó quan el mestre o la mestra han acabat de llegir les quatre paraules.

1. Primer pas: picar de mans al final de les quatre paraules, si entre elles hi ha la paraula **PILOTA**.

1	barret	sabata	cadira	pantaló
2	mà	pal	planta	butaca
3	gelat	PILOTA	tisores	orella
4	flam	sol	barranc	PILOTA
5	porta	cotxe	fre	llibre
6	clau	PILOTA	gat	ànec
7	PILOTA	pluja	cuina	ós

2. Segon pas: picar de mans al final de les quatre paraules, si entre elles hi ha el nom d'un **COLOR**.

1	arbre	taula	MARRÓ	fusta
2	cel	BLAU	formiga	rellotge
3	cabell	ulleres	ploma	goma
4	ull	maleta	mà	cullera
5	VERD	herba	foc	platja
6	pebrot	VERMELL	autobús	raspall
7	cap	nas	manta	GRIS
8	camisa	botó	cortina	paper
9	telèfon	quadre	GROC	ratolí

3. Tercer pas: picar de mans al final de les quatre paraules, si entre elles hi ha la paraula **PILOTA** i el nom d'un **COLOR** (hi han de ser totes dues).

1	amic	bossa	MARRÓ	tomàquet
2	poma	PILOTA	globus	BLANC
3	beguda	TARONJA	vas	aigua
4	llit	VERMELL	PILOTA	coixí
5	BLANC	llapis	pissarra	PILOTA
6	xarxa	àrbitre	còrner	PILOTA
7	rialla	cara	VERD	clau
8	PILOTA	llum	NEGRE	pernil

Lliçó 15

Més control auditiu. Més previsió de conseqüències

INTRODUCCIÓ

En aquesta lliçó continua l'exercici de control auditiu, tan beneficiós per a les persones impulsives (i també per a les molt passives).

Es torna a presentar un problema entre un nen i una nena i una persona adulta, però amb el factor afegit d'haver de competir amb un altre nen o nena.

OBJECTIUS

- Fer correctament més de la meitat dels exercicis de control auditiu.
- Oferir dues solucions per a un problema interpersonal que se'ls presenti i preveure dues conseqüències per a cadascuna d'aquestes solucions.

MATERIALS

- Les llistes de control auditiu que tens al final de la lliçó i d'altres que vulguis fer (són molt fàcils).
- Una casset, si prefereixes tenir les llistes enregistrades.
- Alguns exemples de problemes interpersonals d'un nen o d'una nena amb una persona adulta: te'n suggerim un, però tu en pots pensar d'altres.

Control auditiu

Fes l'exercici de control auditiu en aquestes dues etapes tot utilitzant les llistes que tens a continuació i d'altres que tu hagi elaborat:

- amb tot el grup classe (millor col·locats en cercle i d'esquena perquè no es vegin en picar de mans);
- amb diversos grups, elegits a l'atzar, mentre la resta de la classe observa en silenci i després jutja amb les targetes verdes i vermelles.

Previsió de conseqüències

Pots presentar aquest problema: al teu pare o a la teva mare li han regalat dues entrades per anar a un parc aquàtic (el zoo o el circ) i a casa sou tres germans.

L'exercici consistirà que els alumnes ofereixin solucions (dues, com a mínim) i prevegin les conseqüències positives i negatives d'aquestes solucions.

Pots fer-ho demanant-los que aixequin la mà, però has de preguntar als més passius i als més impulsius, encara que no hagin aixecat la mà.

Quan ja *s'hagi exhaurit* el problema del parc aquàtic, en pots presentar un altre, per exemple, la Susanna vol nedar amb la seva mare, però aquesta ha de vigilar el seu germà petit, o qualsevol altre que tu hagi pensat.

Llista per al control auditiu

Mai no s'ha de picar de mans a la meitat de la sèrie, sinó quan el professor o professora hagi acabat de llegir les quatre paraules.

1. Primer pas: picar de mans al final de les quatre paraules, si entre elles hi ha la paraula **COL·LEGI**.

1	platja	cadira	llibreta	COL·LEGI
2	turista	port	plàtan	rialla
3	escola	professor	llapis	esbarjo
4	llanterna	entrepà	COL·LEGI	ràdio
5	foto	colom	autobús	COL·LEGI
6	ulleres	tisores	clavell	revista
7	COL·LEGI	telèfon	verd	fusta

2. Segon pas: picar de mans al final de les quatre paraules, si entre elles hi ha el nom d'un **DIA DE LA SETMANA**.

1	porta	pluja	DIMARTS	para-sol
2	sorra	vi	calor	Europa
3	tigre	DILLUNS	pols	llimona
4	cotxe	grua	DIMECRES	vent
5	mirall	DISSABTE	goma	fil
6	peix	camió	sabata	lletra
7	DIJOURS	palmera	mel	verí
8	café	cinema	parc	carnaval
9	agulla	DIVENDRES	illa	groc

3. Tercer pas: picar de mans al final de les quatre paraules, si entre elles hi ha la paraula **COL·LEGI** i el nom d'un **DIA DE LA SETMANA** (hi han de ser totes dues).

1	patins	vela	DIMECRES	pop
2	televisor	COL·LEGI	pilota	DILLUNS
3	COL·LEGI	moto	turó	dibuix
4	escopir	DIJOURS	COL·LEGI	façana
5	canal	DIMARTS	ànec	COL·LEGI
6	corbata	cuir	maduixa	COL·LEGI
7	cavall	ventilador	DIVENDRES	sofrir
8	COL·LEGI	deixar	DISSABTE	foc

Lliçó 16

Segur - Perillós

INTRODUCCIÓ

A les lliçons anteriors hem discutit amb els alumnes i les alumnes les possibles solucions que se'ns poden acudir quan tenim algun problema. Quantes més solucions se'ns acudeixin, millor; per això és tan útil exercitar el pensament alternatiu. Però al final s'ha de triar una d'aquestes solucions. Si l'alumnat no té cap criteri per escollir, sembla que l'únic important és l'eficàcia de la solució. Així, amb aquest criteri, és com sol funcionar el món on vivim. Però les solucions violentes i agressives moltes vegades són eficaces. Per això, l'eficàcia no pot ser l'únic criteri.

Nosaltres proposem tres criteris per seleccionar la millor solució: seguretat, eficàcia i justícia. Tot i que tractarem un criteri a cada lliçó, han d'anar junts tots tres.

En aquesta lliçó proposem el primer: **SEGURETAT**. És un criteri que els nens i les nenes entenen fàcilment, ja que estan acostumats que les persones grans els avisen contínuament quan alguna cosa és perillosa: *deixa això, baixa d'aquí, no treguis el cap*, etc. Per tal que ho tinguin ben clar, pots il·lustrar la teva explicació amb els dos dibuixos que s'inclouen: creuar el carrer amb el semàfor de vianants verd i mirant o amb el semàfor vermell i sense mirar.

OBJECTIU

- Aprendre a distingir entre situacions *segures* i *perilloses*.

MATERIALS

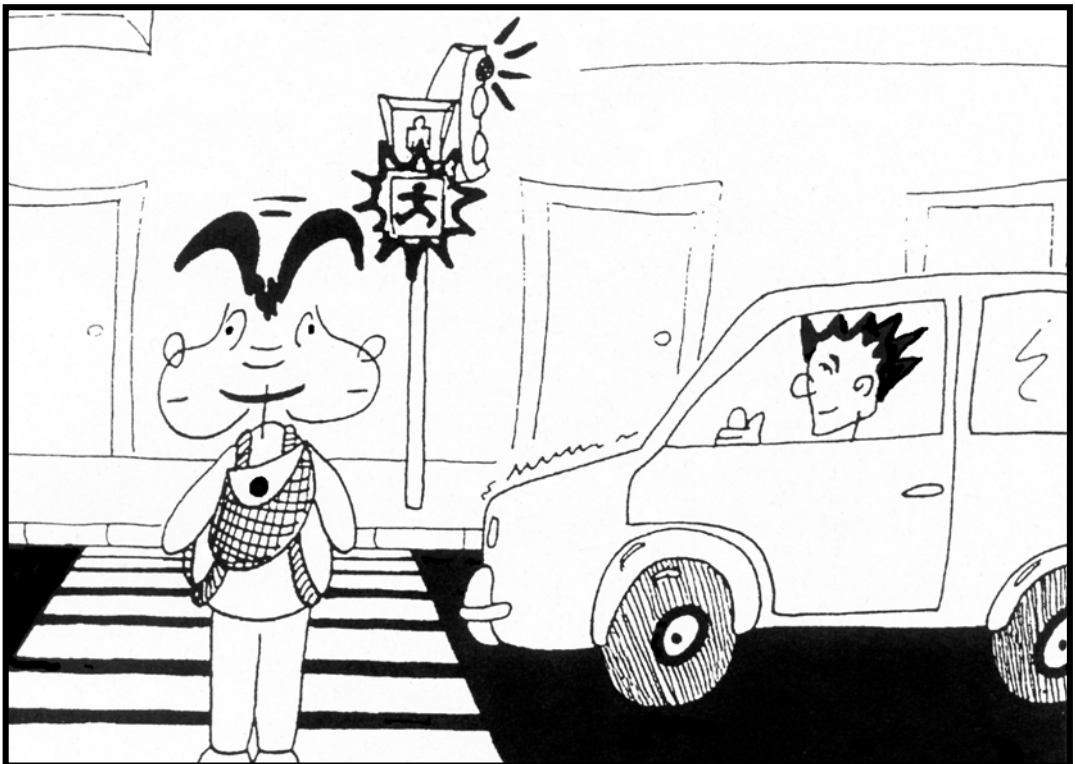
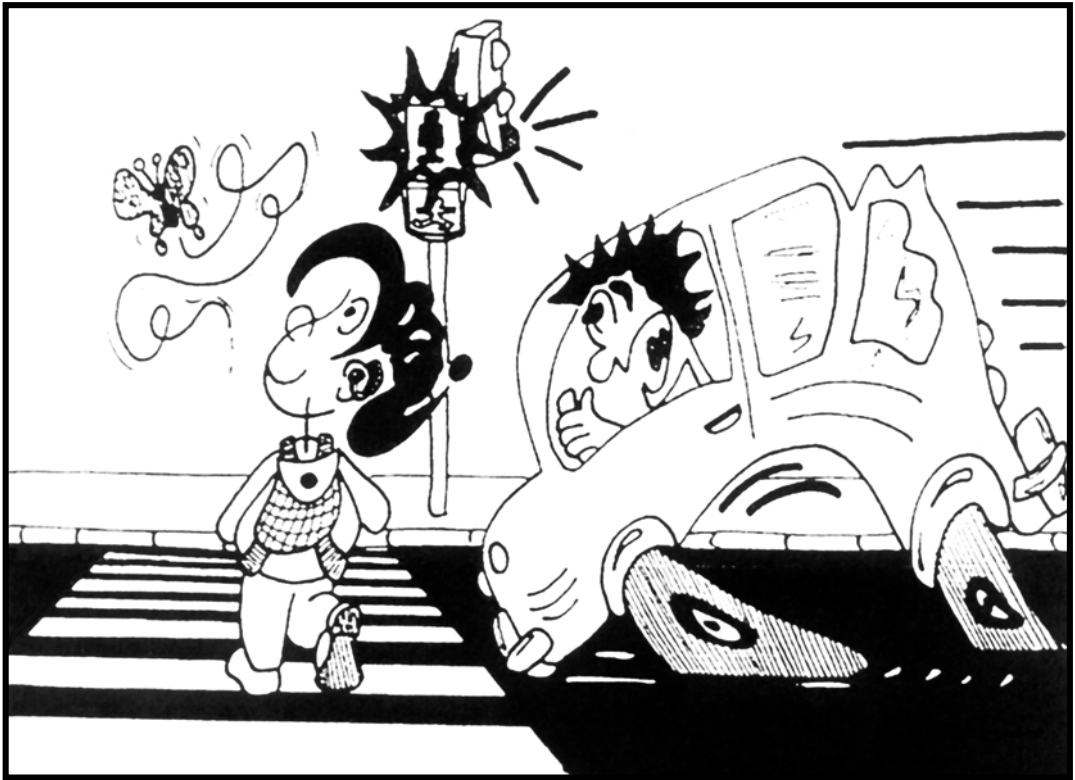
- 5 capsas o cartrons amb la paraula SEGUR (poden ser pintades de color verd) i 5 amb la paraula PERILLÓS (poden ser pintades de color vermell).
- Unes 80 targetes per repartir entre tot el grup classe, amb situacions *segures* i *perilloses* expressades en poques paraules, sense dibuix (com hi ha al final d'aquesta lliçó) o fotocopiades de dibuixos de còmics si ho prefereixes. No cal que aquestes 80 targetes siguin diferents, n'hi haurà prou amb uns 40 models fotocopiats dues vegades.
- Dos dibuixos per explicar SEGUR - PERILLÓS.

Seguretat

Explica breument als i a les alumnes que no totes les solucions són segures: per exemple, travessar corrents el carrer darrera d'una pilota, donar una puntada de peu a un gos perquè s'aparti, fer punta al llapis amb un ganivet gros i esmolat, posar-se en un corrent d'aire perquè es té calor, etc.

A continuació fes el joc següent: divideixes la classe en 5 grups, a l'atzar o com tu vulguis. A cada grup li lliures dues capsas o cartrons, una que digui SEGUR (pot ser pintada de color verd) i una altra PERILLÓS (pot ser pintada de color vermell).

Lliures a cada alumne targetes de casos (vegeu al final d'aquesta lliçó), després d'haver-les barrejat i d'explicar-los que hauran de posar-les a la capsa (o sobre el cartró) que correspongui. Reparteixes a cada grup les targetes, de cap per avall, a l'atzar i, llavors, cadascú col·loca les seves targetes a la capsa o al cartró corresponent, però després de discutir-ho en grup, de manera que el grup és el responsable de l'encert o el desencert. Al cap de pocs minuts, quan hagin acabat, vas passant de grup en grup i llegeixes les targetes que hi ha a cada capsa o cartró. Així es fa una posada en comú de tots els casos presentats. Quan totes les respostes d'un grup estan bé, demana un aplaudiment per a aquest grup; si hi ha una targeta mal col·locada, comenta-la i després es demana, també, un aplaudiment.



SEGUR - PERILLÓS

<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Posar-se el menjar a la boca amb la cullera o la forquilla, mai amb el ganivet</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Desar a la nevera els cartrons de llet oberts</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Anar molt abrigat quan fa calor</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Guardar fora de la nevera els cartrons de llet abans d'obrir-los</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Anar-te'n amb un desconegut que et vol convidar a un gelat</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>No ficar-se al mar si no se sap nedar</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Córrer amb els cordons de les sabatilles esportives descordats</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>No anar-te'n amb persones de les quals desconfies</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Beure aigua sense estar segur que és potable</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Banyar-te en el mar amb una persona gran que et vigili</p>

SEGUR - PERILLÓS

S.P.	S.P.
Posar el dits en un endoll	Demandar permís per sortir de la classe
S.P.	S.P.
Anar amb els cordons de les sabates descordats	Rentar-se les dents cada dia
S.P.	S.P.
Baixar corrent les escales	Obeir la mestra
S.P.	S.P.
Menjar peix sense treure bé les espines	Anar ben asseguts a l'autobús
S.P.	S.P.
Baixar d'un cotxe per la banda contrària de la vorera	Creuar el carrer amb el semàfor de vianants en verd

SEGUR - PERILLÓS

<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Agafar un gat furiós per la cua</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Fer punta al llapis amb una maquineta</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Creuar el carrer amb el semàfor de vianants en vermell</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Banyar-te a la platja amb flotador si no saps nedar</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Jugar un partit de futbol donant puntades de peu als companys</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Jugar un partit de futbol complint el reglament</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Jugar amb llumins</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Jugar amb un osset de peluix</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Acostar-se al foc de la cuina quan és encès</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Tenir una casa on viure</p>

SEGUR - PERILLÓS

S.P.	S.P.
Posar-se una bola a la boca	Lligar-se els cordons de les sabates
S.P.	S.P.
Sortir al carrer estant enfebrat	Anar abrigat quan fa fred
S.P.	S.P.
Prendre el sol a la platja sense posar-se crema	Guardar fora de la nevera el cartró de llet obert
S.P.	S.P.
Desar fora de la nevera la carn i el peix	Prendre una estona el sol a la platja després de posar-nos crema
S.P.	S.P.
Deixar la bicicleta al carrer, sense cadena	Anar amb bicicleta per un passeig on no hi ha cotxes

SEGUR - PERILLÓS

<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Fer punta al llapis amb un ganivet</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Treure el fre de mà del cotxe del teu pare, aparcat en un carrer amb pendent</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Menjar-te un entrepà que has trobat al carrer</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Fer caure la pilota de la teulada amb una escombra</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Pujar a la teulada per agafar una pilota</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Jugar a futbol sense donar cops de peu ni empentes als companys</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Entrar en una piscina sense saber nedar</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Posar-se el cinturó de seguretat quan es va amb cotxe</p>
<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Anar molt de pressa amb bicicleta per un passeig on hi ha nens i nenes jugant</p>	<p style="text-align: right;">S.P.</p> <p>Intentar arreglar un endoll sense saber res d'electricitat</p>

Lliçó 17

Serveix - No serveix

INTRODUCCIÓ

L'alumnat sol tenir força interioritzat el criteri d'eficàcia, perquè és el més apreciat en la vida diària i en la televisió. Però cal recordar-los que aquest no pot ser l'únic criteri, sinó que ha d'anar unit als altres dos, de seguretat i de justícia.

Per tal que compreguin bé què significa *eficàcia* els has d'explicar que eficàcia és:

- resoldre un problema sense crear-ne un altre de més gran, com a vegades fem, no sols els nens i nenes sinó també les persones adultes;
- és realisme, és a dir, no oferir una solució fantàstica o inadequada;
- és decidir una solució que pot ser realitzada per nens i nenes i que no superi les seves forces.

Per tal que quedi clar, pots il·lustrar-les teves explicacions amb els dibuixos que s'inclouen: atrevir-te o no atrevir-te a dir a una altra persona que t'agrada.

OBJECTIU

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Aprendre a distingir entre solucions eficaces i no eficaces. |
|--|

MATERIALS

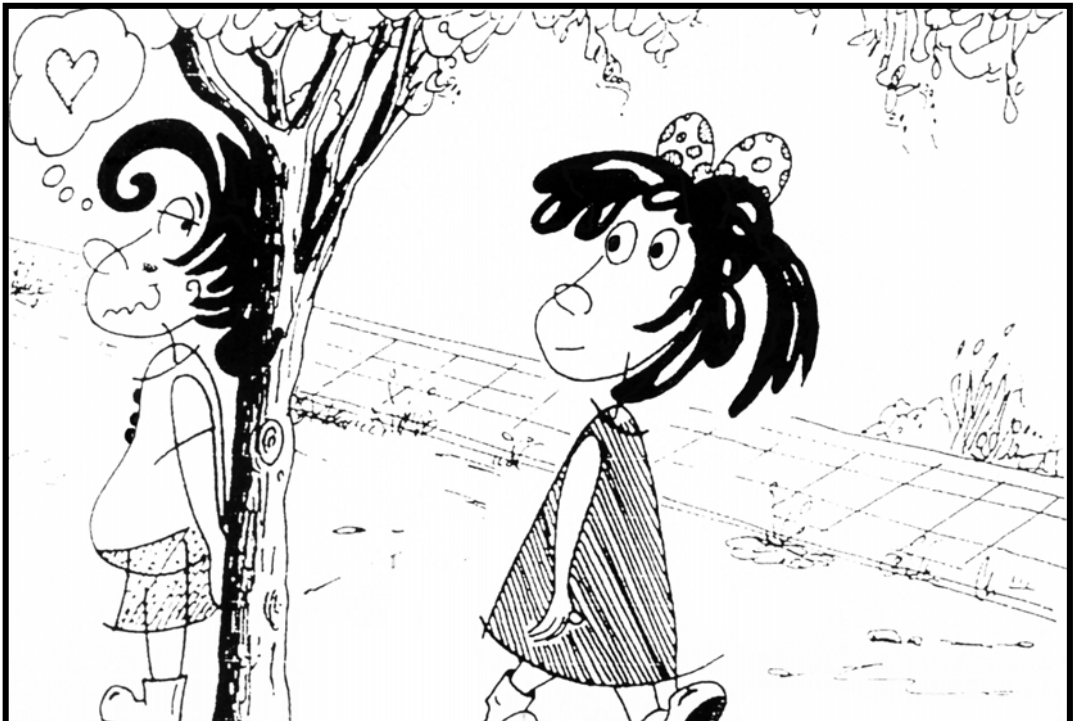
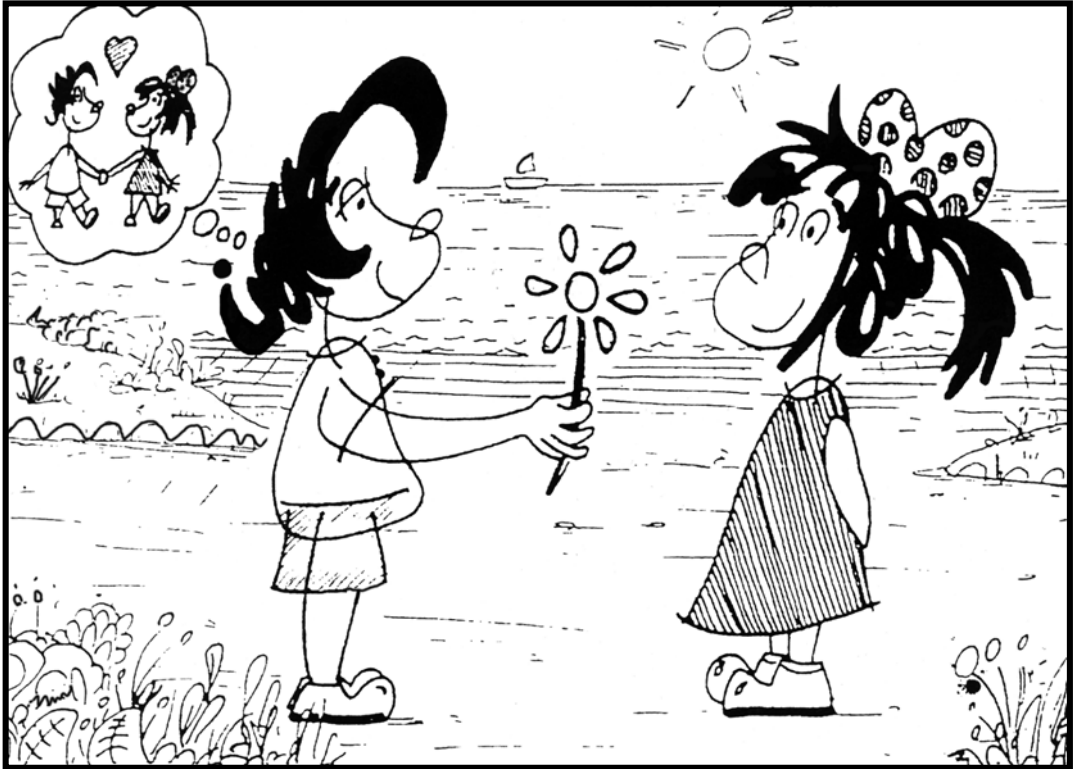
- 5 capsas o cartrons amb la paraula SERVEIX (poden ser pintades de color verd) i 5 amb la paraula NO SERVEIX (poden ser pintades de color vermell).
- Unes 80 targetes per a repartir entre el grup classe amb situacions eficaces o ineficaces expressades en altres paraules, o fotocopiades de dibuixos de còmics, si ho prefereixes. No és necessari que les 80 siguin diferents, n'hi haurà prou amb 40 models, fotocopiats dues vegades.
- Dos dibuixos per explicar *serveix*, *no serveix* en expressar els teus sentiments.

Eficàcia

En primer lloc expliques als teus alumnes el que és *eficàcia*, amb les idees que tens a la introducció.

A continuació pots fer aquest joc: divideixes el grup classe en cinc petits grups, a l'atzar o com vulguis. Lliures a cada grup dues capsetes (o cartrons), una que digui SERVEIX, que pot ser de color verd, i una altra que digui NO SERVEIX, que pot ser de color vermell.

Lliures a cada nen o nena les targetes de casos (veure el final d'aquesta lliçó), després d'haver-les barrejat i d'explicar-los que hauran de posar-les dins la capsa (o a sobre del cartró) que correspongui. Dones a cada grup les targetes de cap per avall, a l'atzar i, seguidament, cadascú posa les seves targetes a la capsa o al cartró corresponent després d'haver-ho discutit en grup, de manera que el grup és el responsable de l'encert o el desencert. Al cap de pocs minuts, quan hagin acabat, vés passant de grup en grup i llegeix les targetes que hi ha a cada capsa o cartró. Així es fa la posada en comú de tots els casos presentats. Quan totes les respostes d'un grup són correctes demana un aplaudiment per al grup; si hi ha alguna targeta mal posada, comenta-ho i després demana, també, un aplaudiment.



SERVEIX - NO SERVEIX

<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Encendre el foc amb un llumí o amb un encenedor</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Demandar al metge un certificat per no anar a l'escola, quan tens alguna malaltia</p>
<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Menjar carn, patates, verdura i llet per estar sa</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Ser simpàtic i carinyós amb tothom, per tenir molts amics i amigues</p>
<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Dir als teus pares que els estimes, perquè estiguin contents</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Curar-se un refredat amb llimona i mel</p>
<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Pujar en un avió si vols volar</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler aprendre a tocar la guitarra i demanar a algú que toqui bé que te n'ensenyi</p>
<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler ser amic o amiga d'un nen i per a aconseguir-ho fer-li favors i respectar-lo</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Estudiar molt per saber més</p>

SERVEIX - NO SERVEIX

S.N. Anar a dormir d'hora per estar ben despert al matí a l'escola	S.N. Perquè els teus germans s'estimin, ensenyar-los a solucionar els problemes parlant, sense barallar-se
S.N. Per fer passar la set, beure aigua i begudes calentes, més que prendre gelats	S.N. Conèixer molt bé els números, per trucar per telèfon
S.N. Quan veus a la teva mare plorant, consolar-la tot dient-li que l'estimes molt	S.N. Voler fer foc amb un llumí que ja ha estat usat
S.N. Voler volar com el <i>superman</i>	S.N. Voler banyar-se en una piscina sense aigua
S.N. Demandar al metge un certificat per no anar a l'escola, quan no tens cap malaltia	S.N. Voler treure's la gana amb un xiclet

SERVEIX - NO SERVEIX

<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler ser amic o amiga d'un nen o nena i insultar-lo</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler tenir molts amics i amigues essent un egoista</p>
<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler curar-se un refredat posant-se crema pel sol</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler consolar el teu pare, però, en lloc de parlar amb ell, posar-te a veure la televisió</p>
<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler saber dibuixar molt bé, sense practicar gaire</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler ser amic o amiga de tothom, però no deixar les teves joguines a ningú</p>
<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler saber tocar molt bé la flauta sense practicar</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler estar atent i aprendre molt a escola, però anar-te'n a dormir tard cada nit</p>
<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler aprendre molt a escola sense estudiar</p>	<p style="text-align: right;">S.N.</p> <p>Voler tenir les dents sense càries i menjar moltes laminadures</p>

SERVEIX - NO SERVEIX

S.N. Cargolar un cargol amb un tornavís	S.N. Demandar a un amic o a una amiga que dibuixa molt bé que et faci un dibuix per a un mural
S.N. Fer una truita amb dos ous, una mica d'oli, una paella i foc	S.N. Beure aigua fresca o una beguda calenta per treure't la set
S.N. Demandar disculpes a un company o companya que no et parla des del dia que el vas insultar	S.N. Anar al metge quan algú té mal de coll
S.N. Dir a un company o companya que et molesta que et deixi en pau o li ho diràs a la mestra	S.N. Preguntar a algú que està molt enfadat què li passa i després intentar calmar-lo
S.N. Si et conviden a menjar i et donen un bon menjar, felicitar la persona que l'ha fet	S.N. Estudiar molt durant la primària per començar secundària ben preparat

Lliçó 18

Just - Injust

INTRODUCCIÓ

Piaget i Kohlberg han estudiat a fons el concepte evolutiu de justícia en els nens i nenes i en les persones adultes. En les edats que estem tractant, dels 6 als 10 anys, el normal és que el nen i la nena hagin superat l'heteronomia (quan el bé i el mal és decidit exclusivament per les persones adultes) i estiguin vivint un respecte, encara amb grans dosis d'egoisme, a les regles de joc: *no t'empipo, perquè després no m'empipis tu a mi*. Pot ser que també visqui molt influenciat per les expectatives dels seus pares i professors: per ser considerat *bo* farà allò que els grans consideren que està bé.

En tot cas, té clar que hi ha coses que són injustes i que no s'han de fer: o perquè existeix el perill que molestin a un altre i aquest es defensi, o perquè són coses que no els semblarien bé als pares i professors. Aquest coneixement d'allò que és just i injust és el que intentem usar en aquesta lliçó com a criteri per triar la millor solució a un problema, en el moment de prendre una decisió.

Per tal que els quedi clar, pots il·lustrar les teves explicacions amb els dibuixos que s'inclouen: ajudar la seva mare a rentar els plats o llençar papers a terra perquè ella els reculli.

OBJECTIUS

- Saber distingir entre solucions *justes* i solucions *injustes*.
- Discutir en grup i després exposar a tota la classe una situació justa i una altra d'injusta de la vida diària.

MATERIALS

- 5 caixes o cartrons amb la paraula JUST (poden ser pintades de color verd) i 5 amb la paraula INJUST (poden ser pintades de color vermell).
- Unes 80 targetes per repartir entre el grup, amb situacions *justes* i *injustes*, expressades amb poques paraules, sense dibuixos (com tens al final de la lliçó) o fotocopiades de dibuixos de còmics, si ho prefereixes. No cal que les 80 targetes siguin diferents, n'hi ha prou amb uns 40 models fotocopiats dues vegades.
- Dos dibuixos per presentar una situació justa i una altra d'injusta.

Justícia

Se segueix exactament el mateix mètode que a la lliçó anterior. Comença explicant-los que hi pot haver solucions segures i eficaces però que no siguin justes. Per exemple, si m'oblido l'entrepà o el llibre a casa i després prenc el seu a un company més petit de l'escola, la solució és segura i eficaç però injusta. Després fas amb ells aquestes dues activitats:

1a. Divideix el grup classe en cinc petits grups, a l'atzar o com vulguis. Lliures a cada grup dues capsetes (o cartrons), una que digui JUST, que pot ser de color verd, i una altra que digui INJUST, que pot ser de color vermell.

Lliura a cada nen o nena les targetes de casos (vegeu el final d'aquesta lliçó), després d'haver-les barrejat i d'explicar-los que hauran de posar-les dins la capsa (o a sobre del cartró) que correspongui. Dóna a cada grup les targetes de cap per avall, a l'atzar i, seguidament, cadascú posa les seves targetes a la capsa o al cartró corresponent, després de discutir-ho en grup, de manera que el grup sigui el responsable de l'encert o el desencert. Al cap de pocs minuts, quan hagin acabat, vés passant grup per grup i llegeix les targetes que hi ha a cada capsa o cartró. Així es fa una posada en comú de tots els casos presentats. Quan totes les respostes d'un grup siguin correctes demana un aplaudiment per al grup; si hi ha alguna targeta mal posada, comenta-ho i després demana, també, un aplaudiment.

2a. Divideix el grup classe en els mateixos petits grups (o en cinc nous petits grups, si ho prefereixes), els dones uns minuts perquè pensin col·lectivament una situació *justa* i una altra *d'injusta* de la seva vida diària: per exemple menjar-se totes les patates fregides i no deixar-ne cap per als germans, o repartir-se entre tots la feina de rentar els plats, etc. Un cop passats uns minuts vas preguntant grup per grup, amb veu alta perquè tothom hi participi, primer, les situacions injustes i les vas discutint i comentant i, després, les justes. Deixa que expressin la seva opinió fins que vegis clar que entenen bé el que és just i el que és injust.



JUST – INJUST

<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Demandar permís al teu germà o a la teva germana per posar-te la seva roba</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Demandar als teus pares que et comprin una joguina quan ja en tens moltes</p>
<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Dir a un company que no parli malament d'un altre</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Cridar perquè els teus pares no puguin veure tranquils un programa a la tele</p>
<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Tornar a una persona gran una moneda que li ha caigut</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Menjar-te tota la fruita i totes les laminadures que hi ha a casa teva i deixar els teus germans sense res</p>
<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>No interrompre dues persones grans que estiguin parlant</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Donar les culpes a una companya, d'alguna cosa que has fet tu</p>
<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Tornar en bon estat, una cosa que t'han deixat</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Copiar el que fa un company o companya</p>

JUST – INJUST

J.I. Pagar el rebut del menjador de l'escola	J.I. Menjar laminadures i llençar els papers a terra perquè els reculli el personal de neteja
J.I. Deixar una estona la bicicleta al teu germà	J.I. Canviar el canal de la tele quan la teva germana està mirant els dibuixos
J.I. Demandar perdó a una companya a la qual has donat un cop en passar	J.I. Trencar un vidre i dir que ha estat una altra persona
J.I. Que el professor et posi bona nota quan has fet bé la feina	J.I. Riure't d'un amic perquè ha caigut de la bicicleta
J.I. Ajudar la teva mare a fer les feines de casa	J.I. Pintar amb els retoladors de la teva companya per no gastar els teus

JUST - INJUST

<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Tenir cura del teu germanet</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Dir mentides als teus pares</p>
<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Tenir cura de la teva roba perquè els teus pares no gastin massa diners</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Criticar una amiga</p>
<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Defensar un amic al qual altres companys critiquen</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>No convidar a la festa del teu aniversari una companya que et va convidar a la seva</p>
<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Deixar una estona el joc de fer bombolles de sabó al teu germà</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>No portar el teu entrepà a l'escola i menjar-te el d'un company</p>
<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Regalar una flor a la teva mare</p>	<p style="text-align: right;">J.I.</p> <p>Agafar diners a la teva mare sense que ella se n'adoni</p>

JUST - INJUST

J.I. Quedar-se amb la joguina d'un company o d'una companya	J.I. No deixar jugar amb la teva pilota a un company que no et va deixar jugar amb la seva
J.I. No donar un xiclet a un company que no te n'ha donat cap a tu	J.I. Demandar perdó a un company per haver-li donat una puntada de peu jugant a futbol
J.I. Tornar a temps un llibre que et van deixar a la biblioteca	J.I. No ajudar a creuar el carrer a un cec que t'ho demana
J.I. Retornar al botiguer els diners que t'ha donat de més quan t'ha tornat el canvi	J.I. Fer-se el malalt per no anar a escola
J.I. Perdre els llapis de colors a escola i dir que un company te'ls ha pres	J.I. Acusar una altra persona, per semblar tu el bo davant el mestre

Lliçó 19

Decideix i decideix bé

INTRODUCCIÓ

Aquesta darrera lliçó del programa *Decideix* es dedica a realitzar més exercicis de buscar solucions als problemes interpersonals i valorar aquestes solucions segons els tres criteris. Es tracta de refermar els resultats de tot el programa.

En primer lloc, ara que ja s'acaba el programa *Decideix*, pots tornar a fer-los un modelatge, com al començament. Pots usar el dibuix del nen que va trencar un vidre amb la pilota, o explicar-los el cas d'un nen o una nena que es va llançar a l'aigua sense saber que era poc profunda, i es va fer mal al genoll.

Pots dir més o menys això:

Aquí tenim un nen que, jugant amb els altres, ha trencat un vidre i el senyor està furiós. Els altres nens i nenes han marxat corrents i ara ell tot sol pagarà per tots. Què he de fer? He de pensar una solució per aconsellar aquest nen. De quantes maneres puc fer-ho? Puc posar-me en el lloc del nen i després en el lloc del senyor i veure si les solucions que se m'acudeixen compleixen els tres criteris. Diré possibles solucions: per exemple, el nen podria arrencar a córrer. Però això no és just. Una altra solució seria demanar disculpes i oferir-li de pagar el vidre. Una altra solució seria posar-se a plorar. Potser així podria fer llàstima al senyor; però també podria posar-lo més furiós, llavors el fet de plorar no soluciona res, no és eficaç. Quina és la millor? Crec que la millor solució és que el nen parli amb el senyor, li demani disculpes i li digui que de seguida avisarà el vidrier, perquè vingui a posar el vidre i que ell el pagarà i després dirà als seus amics que, entre tots, l'ajudin a pagar-lo. És una solució segura, eficaç i justa. Com ho he fet? ...

Després d'aquest modelatge, reparteixes als petits grups els quatre dibuixos que tens al final de la lliçó. Pots optar entre donar un dibuix a cada grup i després posar en comú els resultats, o donar a cada grup els cinc dibuixos i posar igualment en comú els resultats de cada grup. Digues-los que la solució que es presenti per a cada dibuix pot ser que compleixi els tres criteris o que en falli algun. Deixa'ls uns minuts perquè ho discuteixin en grup. A continuació, que cada grup vagi dient si la solució ha estat bona (perquè reunia els tres criteris) o dolenta (perquè n'hi faltava algun, i quin o quins són els que li falten).

Pot resultar-te molt útil anar recollint escenes on s'acompleixin els tres criteris o en què en falli algun. Si estàs alerta, les trobaràs a les historietes còmiques, per exemple en els suplementos dominicals d'alguns diaris. Encara és més interessant tenir aquestes escenes en vídeo: les pots enregistrar quan surten en una pel·lícula a la televisió.

Es pot acabar amb la discussió de problemes, sense usar ja dibuixos.

L'esforç de l'alumnat tindrà dos temps: primer ha de pensar el major nombre possible de solucions al problema, després ha de valorar aquestes solucions segons els tres criteris.

Un cop hagi plantejat una situació, l'alumne/a que aixequi la mà o a qui tu decideixis preguntar, haurà de suggerir com a mínim dues o tres solucions al problema que has plantejat. Aquestes solucions es podran discutir durant uns minuts, però sense que tu diguis quina creus que és la millor.

Una vegada el tema s'hagi discutit suficientment, cada alumne o alumna haurà d'escriure en un full la solució que li sembli més segura, justa i eficaç, i et lliurarà el full. Els ha de quedar clar que la solució que han d'escriure és la primera que intentarien realitzar si es trobessin davant d'un problema semblant.

Aquí tens algunes situacions que et poden servir per a aquestes discussions en grup que acabem d'indicar:

1. En Josep va anar a casa d'un amic en sortir de l'escola, sense dir res als seus pares, perquè pensava tornar aviat. Van estudiar una mica i després van jugar (a l'ordinador, als videojocs, etc.) i se'ls va fer tard sense que se n'adonessin. ¿Què pot dir o fer, en tornar a casa, perquè la seva mare no s'enfadi gaire?
2. Un nen, a qui vas convidar a la festa del teu aniversari, no et convida a la seva. Què pots fer?
3. Hi ha una festa de mags a l'escola i tu no tens el vestit a punt. Què pots fer?
4. Un nen o una nena s'adona que no ha portat el llapis a l'escola. Què pot fer?
5. Estàs fent cua per comprar una cosa i una persona *se't cola*. Què pots fer?

6. El teu pare et va prometre un llibre molt bonic per al teu aniversari, però quan arriba el dia diu que no t'el compra perquè no té diners. Què pots fer?



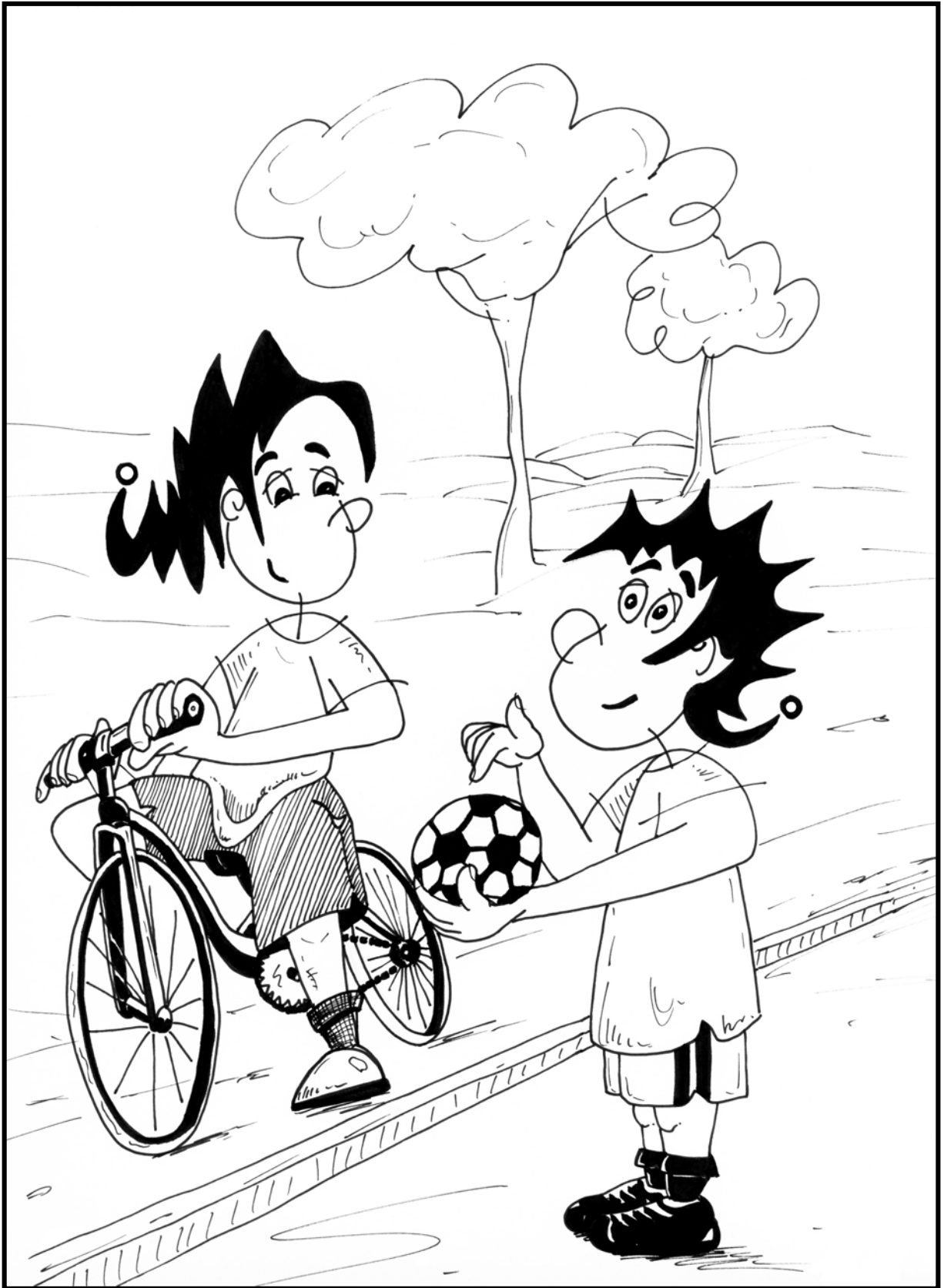
Explicació dels quatre dibuixos de solucions a problemes

1. Un nen intenta arreglar un llum per a la seva germana. No el desendolla i falla la **SEGURETAT**.
2. Una nena telefona a l'escola fingint ser la seva mare, i diu que la seva filla està malalta. Com que té veu de nena, falla l'eficàcia, **NO SERVEIX** (i, a més, és injust).
3. Un nen havia de fer un mural pintant i per no embrutar la seva habitació el fa a la de la seva germana. Falla la **JUSTÍCIA**.
4. Un nen té una bicicleta i un altre té una pilota i es posen d'acord per jugar a pilota i després fer torns amb la bicicleta. Aquesta solució reuneix tots els criteris.









Estimat professor o professora

Amb la lliçó 19 s'acaba el programa *Decideix*. Esperem que no t'hagi resultat difícil de preparar ni de realitzar i que hagi estat divertit i, sobretot, útil per al teu alumnat.

El programa *Decideix*, com hauràs comprovat, tracta principalment de les habilitats cognitives necessàries per a la resolució de problemes, especialment de problemes interpersonals. Però també inclou, implícitament, habilitats socials, ja que exigeix un treball constant en grup i un respecte i atenció mutus permanents. També inclou, de forma elemental, educació en valors, sobretot per la seva insistència sobre la justícia com a criteri bàsic per acceptar una solució com a vàlida.

Apèndix al programa *Decideix*

Consideracions sobre l'aplicació del programa a l'educació primària

La nostra recomanació és que es realitzi el programa complet de competència social dues vegades durant l'educació primària:

- La primera vegada, a 3r, usant el llibre *Decideix I*
- La segona vegada, a 5è, usant el llibre *Decideix II*

A 4art i a 6è, recomanem que es faci un seguiment, que consisteix en el repàs dels cinc pensaments (el causal, l'alternatiu, el conseqüencial, el de perspectiva i el de mitjans-fi), així com en l'entrenament en les habilitats socials.

Si s'acompleix aquest pla haurem treballat la competència social als quatre cursos de primària i assegurem que els resultats seran excel·lents i, en molts casos, espectaculars.

A continuació s'explica com es poden repassar els cinc pensaments utilitzant els còmics i com es poden exercitar les habilitats socials.

Repàs dels cinc pensaments

L'ÚS DELS CÒMICS

1. Per exercitar els pensaments causal, alternatiu, conseqüencial i de perspectiva :

- Trieu una historieta breu, on es plantegi un o dos problemes molt clars
- Lliureu (o llegiu) als alumnes només les vinyetes que presentin el problema (no les solucions).
- Proposeu als alumnes que, individualment i per escrit, segueixin els següents passos:
 1. Hi ha un problema? Qui el té? Quin és exactament el problema de cadascú? (Si a la historieta hi ha més d'un problema trieu en primer lloc el problema del protagonista i després el d'un altre personatge).
 2. Quantes coses diferents pot fer el protagonista (o l'altre)? Escriu totes les que se t'acudeixin.
 3. Què passaria si aquest personatge fes la primera i la segona cosa que has escrit?
- Organitzats en grups de tres, els alumnes han de posar en comú les respostes a aquestes tres preguntes. Tenen de tres a cinc minuts. Després han de nomenar un portaveu.
- S'han de posar en comú les respostes a través dels portaveus. Aneu escrivint a la pissarra totes les alternatives, sense les conseqüències, i al final expliqueu quina és la millor, la més assertiva.
- Lliureu-los (o llegiu-los) la resta de la historieta i formeu tres o quatre grups (segons el nombre de personatges de certa importància que apareixen a la història). Cada grup es prepara la història, durant uns quatre minuts, per explicar-la des del punt de vista del personatge que li ha tocat.

2. Per exercitar el pensament de mitjans-fi :

- Trieu una altra historieta i escolliu el problema principal que aparegui.
- Lliureu-los (o llegiu-los) les vinyetes en les quals es plantegi el problema i les del desenllaç de la història (deixant un espai en blanc).
- Proposeu el següent treball individual: penseu com es passa del començament al final de la història i escriviu-ho en un

Decideix I. Primària

full, després lliureu el full al professor o la professora. Escriviu totes les possibilitats que se us acudeixin.

- Recolliu els fulls i classifiqueu-los per a comentar, posteriorment, quins són raonables i quins no, finalment llegiu la proposta de l'autor.

Jep i Fidel

Guió i dibuixos: MADORELL



824



Jep i Fidel

Guió i dibuixos: MADORELL



837



Entrenament en habilitats socials

UN GUIÓ POSSIBLE

Les veritables habilitats socials no són el resultat d'un entrenament mecànic, sinó la conseqüència natural de dominar les habilitats cognitives interpersonals i de posseir una certa maduresa moral.

L'objectiu final, en ensenyar habilitats socials, és aconseguir la seva generalització a la vida diària. Perquè els alumnes vegin clarament que l'èmfasi recau sobre la generalització i no sobre l'assaig a l'aula, presentem el següent guió de treball com a suggeriment:

1. Presentació d'un cas real. Es poden utilitzar els proposats en el *Qüestionari per avaluar l'assertivitat*, algun que presentin els alumnes o els que proposem més avall.
2. Discussió amb els alumnes sobre quina seria, en el cas presentat, la conducta agressiva, la inhibida i l'assertiva (o afirmativa o positiva).
3. Joc de rol només de la conducta assertiva.
4. Crítica del joc de rol.
5. Pregunta als alumnes si en els últims dies s'han trobat amb casos semblants i com els han solucionat.
6. Animar els alumnes a practicar aquesta habilitat durant la setmana següent a la presentació del cas.

A continuació proposem situacions concretes, per exercitar algunes de les habilitats socials més importants.

FER UN ELOGI

Generalment tenim el costum de renyar els nostres alumnes (o els nostres fills o filles) quan fan una cosa mal feta, però no és tan freqüent elogiar-los quan fan quelcom ben fet: ho donem per descomptat, "només han fet el que havien de fer", "si no et dic res, és que està bé". Tot i així, sabem que és molt més eficaç lloar una conducta positiva, que blasmar o castigar una conducta negativa. En les relacions entre iguals, els nois i noies, sobretot els més joves, solen pensar que elogiar és una mica "cursi", és fer "el pilota", és voler aconseguir alguna cosa de la persona elogiada.

Abans de practicar aquesta habilitat amb els alumnes, és convenient dialogar amb ells sobre les qüestions següents:

- Sabeu què és un compliment? Doneu-me'n alguns exemples.
- Serveix per alguna cosa fer un compliment? A tu t'agrada que t'alabin?

Algunes situacions concretes

1. Un amic teu treu la millor nota de tots en un examen.
2. En una festa trobes un company o companya de classe que està molt maco o maca i tu vols que sàpiga que t'agrada molt com va vestit o vestida.
3. Coneixes un nen o nena de la teva edat i et cau molt bé. Tu li ho vols dir.
4. Quan vas cap a casa teva amb un amic, aquest ajuda a aixecar-se un nen petit que ha caigut.

Nota: cada una d'aquestes situacions es treballa amb els alumnes seguint els passos 2, 3, 4, 5 i 6 del guió.

DEMANAR UN FAVOR

Demandar un favor, o demandar ajuda, a algú és reconèixer que hi ha moltes coses que no podem fer sols. Hi ha qui no demana mai un favor, per timidesa o per orgull. Altres en demanen a totes hores, i això no es una habilitat social, sinó "cara". L'habilitat consisteix a adonar-nos de quan necessitem ajuda i saber demanar-la.

Abans de practicar aquesta habilitat amb els alumnes, és convenient dialogar amb ells sobre les qüestions següents:

- Com us heu sentit quan algú us ha demanat un favor d'una manera barroera, com si us obligués? Hi ha diferents maneres de demanar un favor?
- És útil saber demanar favors correctament? Hi ha gent que abusa, demanant favors a tothom? Doneu-ne algun exemple.

Algunes situacions concretes

1. El germà d'un amic teu en sap molt, de mecànica, i li vols demanar que t'ajudi a arreglar la teva bicicleta.
2. Vas al cinema amb un amic i et sembla que portes diners per comprar rosetes de blat de moro i una beguda, però t'adones que t'has deixat els diners a casa teva i vols demanar al teu amic que te'n deixi.
3. No has entès una cosa que ha dit la mestra i quan acaba la classe li demanes que t'ho expliqui.
4. Vols convidar un amic o amiga a dinar a casa teva i li demanes permís a la teva mare per fer-ho.

Nota: cada una d'aquestes situacions es treballa amb els alumnes seguint els passos 2, 3, 4, 5 i 6 del guió.

QUEIXAR-SE

Hi ha persones que pensen que la gent que es queixa és grollera o impacient. Però quan algú ens ofèn o ens molesta, o veiem que ho fa amb algú altre, saber queixar-se bé és una habilitat molt útil per evitar que aquest fet es repeteixi. Qui no se sap queixar pot acabar frustrat o enrabiad.

Abans de practicar aquesta habilitat amb els alumnes, és convenient dialogar amb ells sobre les qüestions següents:

- Sabeu què és queixar-se d'alguna cosa? Doneu-me'n alguns exemples.
- Per què serveix queixar-se correctament? Està bé queixar-se moltes vegades i per qualsevol cosa? Feu una distinció entre queixes necessàries i queixes per "vici".

Algunes situacions concretes

1. El teu amic et torna un llibre que li vas deixar i només et diu "gràcies", però t'adones que diverses pàgines estan tacades d'alguna cosa que s'hi ha abocat al damunt.
2. Un amic teu es burla d'unes nenes més petites, d'una altra classe.
3. El professor o la professora us proposa un treball conjunt a un company i a tu. Ell no fa res.
4. Uns nens que seuen davant teu al cinema estan parlant amb veu molt alta i no et deixen sentir la pel·lícula.

Nota: cada una d'aquestes situacions es treballa amb els alumnes seguint els passos 2, 3, 4, 5 i 6 del guió.

DIR QUE NO

Es va fer famós un llibre intítulat *Com no dir sí, quan vols dir no*. I es que dir "no" amb fermesa, però sense ofendre ni disgustar a qui et demana alguna cosa, és una habilitat bastant difícil.

Abans de practicar aquesta habilitat amb els alumnes, és convenient dialogar amb ells sobre les qüestions següents:

- Sabeu que és donar una negativa? Doneu-me'n exemples.
- Cal saber dir que no sense enfrontar-se? Què passa si no sabem dir "no" amb serenitat?

Algunes situacions concretes

1. Els teus pares han convidat uns amics a casa i et demanen que recitis una poesia o que cantis una cançó que has après a l'escola.
2. Un company gandul et demana que li facis els deures.
3. Estàs mirant un programa divertit a la tele i algú de la teva família et demana que canviïs de canal.
4. La teva germana vol que li deixis el jersei que et van regalar per Nadal i tu no vols.

Nota: cada una d'aquestes situacions es treballa amb els alumnes seguint els passos 2, 3, 4, 5 i 6 del guió.

RESPONDRE AL FRACÀS

Seligman diu que són pessimistes aquells qui s'enfonsen i es desanimen davant el fracàs i que són optimistes els qui, davant el fracàs, treuen la conseqüència que s'han d'esforçar més. Un fracàs és un moment difícil, que ens pot enfonsar en la tristesa o portar-nos a l'agressivitat. Per sobreposar-se, cal fortalesa, bon humor i esperança.

Abans de practicar aquesta habilitat amb els alumnes, és convenient dialogar amb ells sobre les qüestions següents:

- Us heu sentit fracassats alguna vegada? Quina classe de fracassos us han dolgut més: en el joc, en els estudis, en l'afecte de la vostra família, en l'estima d'altres persones?
- Què passa quan no ens sabem sobreposar al fracàs? Quin mal ens pot causar?

Algunes situacions concretes

1. He fet un mural que em pensava que seria dels millors de la classe i veig que tots els altres són més macos i més complets que el meu.
2. Estic jugant a futbol, de porter, i d'un xut molt fluix de l'equip contrari la pilota em passa entre les cames i fan un gol. Els meus companys s'enfaden i l'equip contrari se'n riu.
3. Vull parlar amb la meva mare perquè estic trista i em contesta que no té temps per tonteries.
4. Uns amics es riuen de la manera com vaig vestit o vestida un dia.

Nota: cada una d'aquestes situacions es treballa amb els alumnes seguint els passos 2, 3, 4, 5 i 6 del guió.

DISCULPAR-SE

Hi ha persones que pensen que aquesta habilitat social està passada de moda. Molts joves solen pensar que disculpar-se es rebaixar-se. Pot ser que, en opinar així, donin per descomptat que demanar disculpes equival a deixar-se trepitjar per l'altre. Però disculpar-se no és rebaixar-se: es arreglar quelcom que s'ha trencat. És tornar a tenir la mateixa relació, o una relació millor, amb una persona a la qual havíem ofès o molestat.

Abans de practicar aquesta habilitat amb els alumnes, és convenient dialogar amb ells sobre les qüestions següents:

- Teniu clar el que és disculpar-se? Ho practiqueu quan és necessari?
- Per disculpar-se, cal usar sempre la fórmula "disculpa" o "perdona", o hi ha altres maneres de fer-ho? Doneu-ne alguns exemples.

Algunes situacions concretes

1. T'has posat la roba del teu germà/germana sense el seu permís i quan tornes a casa està molt enfadat/da.
2. T'has oblidat de l'aniversari d'una amiga que t'estimes molt i ella està molt dolguda.
3. Estàs fent soroll a casa teva, arrossegant les cadires d'un costat a l'altre, i el veí de sota toca el timbre de casa teva per queixar-se.
4. T'has rigut del teu germà petit davant dels teus amics i ell està molt disgustat. Tu vols fer les paus.

Nota: cada una d'aquestes situacions es treballa amb els alumnes seguint els passos 2, 3, 4, 5 i 6 del guió.

POSAR-SE D'ACORD

Aquesta habilitat, anomenada amb freqüència "negociar", és l'habilitat social reina, la més important. Dues persones, o dos grups, o dos països, que estaven en desacord, deixen els seus enfrontaments i arriben a un acord, acceptat per ambdós.

Abans de practicar aquesta habilitat amb els alumnes, és convenient dialogar amb ells sobre les qüestions següents:

- Quan dues persones o dos grups pensen de manera diferent i tenen interessos oposats, ¿és possible que arribin a posar-se d'acord? Què et sembla que haurien de fer per arribar a aquest acord?
- Posar-se d'acord consisteix que sempre cedeixi un i l'altre imposi el seu criteri?

Algunes situacions concretes

1. El pare i la mare volen quedar-se el dissabte a casa per descansar; la filla i el fill volen sortir d'excursió o a la platja perquè estan avorrits.

2. Un noi negocia amb la seva mare i el seu germà gran que li deixin veure un partit de futbol a la tele: a ells els agrada més un altre programa i només hi ha un televisor.
3. Estàs fent cua al cinema, amb un amic, per comprar dues entrades per al cine. De cop us adoneu que hi ha una entrada a terra i no es veu ningú que l'hagi perdut. Tots dos voleu agafar-la dient "jo l'he vista primer".
4. Tot el que fan a la tele aquesta tarda és molt avorrit i tu vols jugar a les dames (o a escacs), cosa que t'agrada molt. El teu germà/na juga bé, però en aquest moment no vol deixar de mirar la tele.

Nota: cada una d'aquestes situacions es treballa amb els alumnes seguint els passos 2, 3, 4, 5 i 6 del guió.



Un nen dona un cop involuntàriament a un altre al menjador de l'escola i li tira la beguda per sobre. Li demana perdó educadament i l'ajuda a netejar-se la samarreta. Així queden amics.



Una nena i el seu germà volen jugar amb les construccions, però ella vol fer una casa i ell un cotxe. Al final negocien, es posen d'acord i fan una casa amb rodes. Es diverteixen moltíssim i la caravana els queda preciosa.

Bibliografia

- ACHENBACH, T. M.: *A longitudinal study between associative responding, I.Q., changes and school performance from grades 1 to 12*, "Developmental Psychology", 1975, 11, 653-654.
- ÁLVAREZ, J.: *Habilidades sociales en la educación infantil*, Madrid, Escuela Española, 1996.
- BANDURA, A.: *Psychotherapy based upon modeling principles*, in BERGIN and GARFIELD (Eds.): "Handbook of psychotherapy and behavior change", New York, John Wiley, 1971.
- BANDURA, A. and WALTERS, R.: *Adolescent aggression*, New York, Ronald Press, 1959.
- BANDURA, A. and WALTERS, R.: *Social Learning and Personality Development*, New York, Holt Rinehart, 1963.
- CABALLO, V.: *Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta*, Madrid, Siglo XXI, 1991.
- CAMP, B. W. and BASH, A. S.: *Think Aloud*, Illinois, Champaign, Research Press, 1981, Univ. Valencia i Univ. La Laguna, 1993.
- CAMP, B. W.: *Verbal mediation in young aggressive boys*, "Journal of Abnormal Psychology", 1977, 86, 145-153.
- CEREZO, F.: *La violencia en las aulas. Análisis y propuestas de intervención*, Madrid, Pirámide, 2001.
- COPELAND, A. P.: *Types of private speech produced by hiperactive and nonhyperactive boys*, "Journal of abnormal child Psychology", 1979, 7, 169-177.
- CORTINA, A.: *La ética de la sociedad civil*, Madrid, Alauda, 1994.
- DE BONO, E.: *Aprender a pensar*, Barcelona, Plaza y Janés, 1991.
- DE BONO, E.: *El pensamiento lateral*, Barcelona, Paidós, 1991.
- FERNÁNDEZ, I. (coord.): *Guía para la convivencia en el aula*, Madrid, Cisspraxis, 2001.
- FRIEDRICH, L. K. and STEIN, A. H.: *Aggressive and prosocial television programs and the natural behavior of preschool children*, "Monographs of the Society for Research in Child Development", 1973, 38.

- GARDNER, H.: *La nueva ciencia de la mente*, Barcelona, Paidós, 1988.
- GARDNER, H.: *Inteligencias múltiples*, Barcelona, Paidós, 1995.
- GARDNER, H.: *La educación de la mente y conocimiento de las disciplinas*, Barcelona, Paidós, 2000.
- GARRIDO GENOVÉS, V.: *Pedagogía de la Delincuencia Juvenil*, Barcelona, CEAC, 1990.
- GARRIDO GENOVÉS, V.: *Técnicas de tratamiento para delincuentes*, Madrid, Fundación Ramón Areces, 1993
- GARRIDO GENOVÉS, V. i LÓPEZ LATORRE, M. J.: *La prevención de la delincuencia: el enfoque de la competencia social*, Valencia, Tirant lo Blanch, 1995.
- GLUECK, S. and GLUECK, E.: *Identification of predelinquents*, New York, International Medical Book Corporation, 1972.
- GOLEMAN, D.: *Inteligencia emocional*, Barcelona, Kairós, 1996.
- HERSH, R. i col.: *El crecimiento moral de Piaget a Kohlberg*, Madrid, Narcea (2ª), 1998.
- JENSEN, A. R.: *The role of verbal mediation in mental development*, "Journal of Genetic Psychology", 1971, 118, 39-70.
- KOHLBERG, L.: *The Psychology of Moral Development: moral stages and the life cycle*, San Francisco, Harper and Row, 1984.
- LEFKOWITZ, M. M. et al.: *Growing up to be violent*, New York, Pergamon Press, 1977.
- LURIA, A.: *The role of speech in the regulations of normal and abnormal behavior*, New York, Liveright, 1961.
- MARINA, J. A.: *Teoría de la inteligencia creadora*, Barcelona, Anagrama, 1993.
- MARINA, J. A.: *El misterio de la voluntad perdida*, Barcelona, Anagrama, 1998.
- MEICHENBAUM, D. H. and GOODMAN, J.: *Training impulsive children to talk to themselves: A means of developing self-control*, "Journal of Abnormal Psychology", 1971, 77, 115-126.
- MEICHENBAUM, D. H.: *Cognitive-behavior modification. An integrative approach*, New York, Plenum Press, 1977.
- MICHELSON, L i col.: *Las habilidades sociales en la infancia*, Barcelona, Martínez Roca, 1987.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA, *Primaria, Orientación y Tutoría*, Madrid, MEC, 1992.
- PUIG, J.: *La educación moral en la enseñanza obligatoria*, Barcelona, ICE, 1995.

- PUIG, J. i TRILLA, J.: *La educación en valores*, en “Cuadernos de Pedagogía”, octubre 1995, núm. 240, 14-17.
- ROSS, R., FABIANO, E. i GARRIDO, V.: *El pensamiento prosocial. El modelo cognitivo para la prevención y tratamiento de la delincuencia*, Revista Delincuencia, monogràfic núm. 1, Valencia, 1990.
- SPIVACK, G. and SHURE, M. B.: *Social adjustment of young children*, San Francisco, Jossey Bass, 1974.
- TORRABADELLA, P.: *Cómo desarrollar la inteligencia emocional*, Barcelona, Integral, 1997.
- VIGOTSKY, L.: *Thought and language*, New York, Wiley, 1962.
- WHITE, S. H.: *Some general outlines of the matrix of developmental changes between five and seven years*, “Bulletin of the Orton Society”, 1970, 20, 41-47.



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament
Direcció General d'Ordenació i Innovació Educativa