

profesor acompañamos los símbolos con la explicación del mensaje correspondiente, pudiendo completar con ello aquellos que hubieran sido inaccesibles.

CARTELES DE SIMBOLOS «PUNTEADOS»

(Indicados para 1.º y 2.º de EGB)

Fueron pensados para los más pequeños, dado que el proceso deductivo que se sugiere en el cartel a color resultaría complejo para estas edades. No por ello nos parecía menos conveniente ayudar a la «familiarización de los niños con los símbolos de prevención». Pretendemos que en el proceso de completar las líneas de puntos y su posterior incorporación del color se facilite la retención de la imagen por parte del alumno.

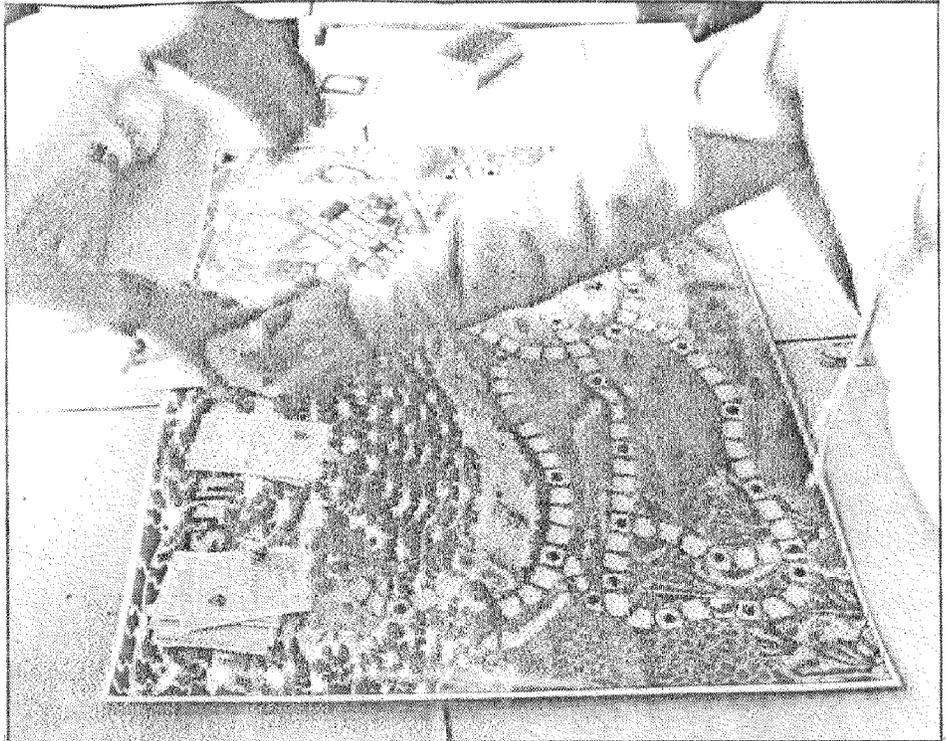
En el juego elaborado para estos grupos hemos incluido algunas imágenes de símbolos, con lo que podríamos observar si realmente han sido aprendidos.

DIPOSITIVAS

Están clasificadas por temas en cuatro grupos:

- En la casa.
- En el colegio.
- En la ciudad.
- En el campo.

Para cada uno de los grupos se han seleccionado situaciones posibles en



las que el niño puede ver actitudes de signos contrarios sobre la utilización de diversos materiales o la conservación del medio

Así, cada situación se corresponde con dos diapositivas (por ejemplo, del interior de la casa disponemos de dos imágenes sobre la utilización del agua en una aparece el niño sirviéndose un vaso de agua; en la otra vemos el grifo abierto inundando la cocina)

La contraposición de imágenes no pretende imponer un argumento simple y moralizante, sino abrir la posibilidad de debate y enriquecer la puesta en común de lo observado.

JUEGO «DE PREGUNTA EN RESPUESTA»

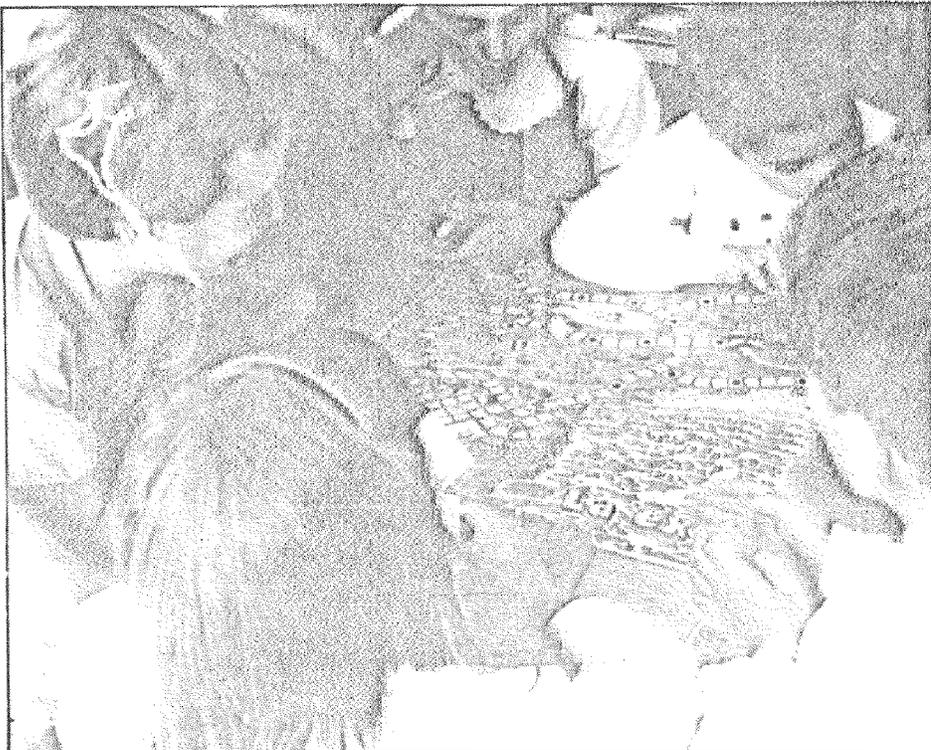
(Dedicado a los niños de 1.º y 2.º de EGB)

Como estructura de juego es semejante al conocido juego de «LA OCA». La variante se encuentra en el argumento y, por tanto, en el contenido de las «casillas»

Cuando nos planteamos realizar este juego partimos de uno de nuestros objetivos iniciales: que el trabajo que hemos elaborado debería carecer de contenidos innecesariamente dramáticos o catastrofistas, considerando que la idea de «prevención» debe precisamente aportar mayor sensación de seguridad al individuo y no crear en él mayor inquietud o temor.

Por ello sin quitar el aliciente del juego, suprimimos algunos paralelismos con el juego de «LA OCA» (casillas como «la muerte» o «la cárcel»), sustituyéndolas por contenidos eminentemente preventivos (simulacro de incendios posibles salidas, enfermedad-hospital)

El argumento se originó a partir de otro de nuestros planteamientos generales: la incorporación del conocimiento y la experiencia en el niño interesan para su propia autonomía



Así llegamos a la conclusión de un argumento, si no único, sí coherente: «desarrollo de un día hipotético en que el niño sale de su casa hacia el colegio y vuelve al acabar las clases». Con ello obteníamos casillas tales como «despertar», «lavarse», «vestirse», «atarse los zapatos», «coger el autobús», «saltar en los charcos», «asistir en el colegio a un simulacro de incendio», «perder la cartera»...

Con todo ello pensamos que el juego por sí mismo puede interesarle (como un juego más de tablero), y, a su vez, le aproxima a situaciones que bien pueden ser comentadas y enriquecidas en el aula. Para ello incluimos información sobre el juego, exclusiva del profesor.

JUEGO «LA EXCURSION» (Para los grupos de mayores, 3.º, 4.º y 5.º de EGB)

Nos encontramos con un juego de mayor complejidad. Los niños comprendidos entre estas edades están más habituados a los juegos de mesa, de los que suelen conocer gran variedad. Por ello plantear un juego que en sí mismo pudiera interesarles y que a su vez abarcara el tema que tratamos resultaba difícil. Por otra parte, teníamos la intención de crear un juego en el que pudieran participar bastantes jugadores, dado el número de alumnos que suele haber en un aula.

En «LA EXCURSION» pueden llegar a participar desde veinticuatro a dos chicos.

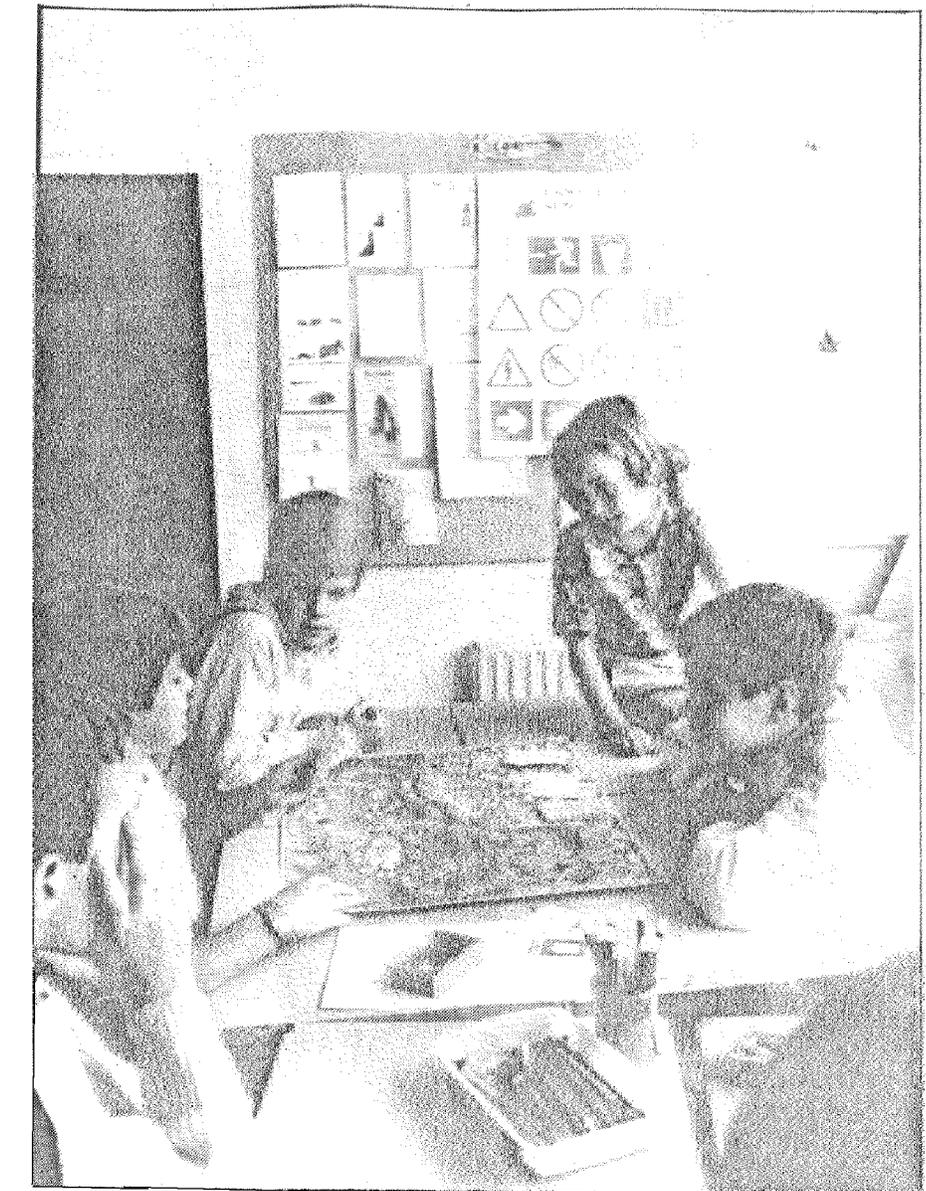
«LA EXCURSION» se presenta sobre una superficie de formato grande en la que aparece dibujada, «a vista de pájaro» (utilización del plano), una hipotética sección de la costa: un pueblo, montañas, la isla, el lago...

El argumento: «Organizar una excursión cada grupo desde el pueblo hacia alguno de los puntos señalados en el mapa y regresar».

Van a manejar fichas y dados, pero para complicarlo un poco hemos introducido tres variables más: dos de azar y una de organización.

El azar decidirá adónde tenemos que ir (cartas de «destino»), así como las eventualidades que pueden surgir en el camino (cartas de «casualidad»)

La organización, por acuerdo del grupo de jugadores, se decide a través de las cartas de «compra», estas cartas se pueden coger o no (según las prisas por empezar el recorrido), pero, a la larga, serán útiles durante el trayecto. Las cartas de «compra» simboli-



zan, de alguna manera los elementos de prevención. Entre ellas están la comida, la cantimplora, el botiquín, la brújula, el mapa, etc. Cuando se coge una carta de «casualidad» durante el recorrido pueden encontrarse con que la «no previsión» les dificulta avanzar, o, a la inversa, un elemento de las cartas de «compra» soluciona algún conflicto. Conseguir las cartas de «compra» es optativo, pero retrasa la salida del grupo que las busque, la decisión la tienen que tomar ellos, sabiendo que gana la etapa el primero en regresar.

En la presentación del juego al profesor («Guías») sugerimos la posibilidad una vez vista la estructura del juego de que se transporte la misma a un entorno diferente (La ciudad, almacenes, viaje interplanetario...) lo cual contribuiría a debatir en el aula cuales

serían las cartas de «compra» o «casualidad», con inmensas posibilidades de profundizar en los contenidos.

Si la práctica del juego «LA EXCURSION» se realiza en el aula una vez creado en la misma un clima de interés por el tema de la prevención (en sus múltiples dimensiones) el juego adquirirá mayor relevancia y posiblemente suscitará polémicas que bien llevadas serán de utilidad.

En relación con los juegos en general, no debemos olvidar que el simple hecho de jugar en grupo, respetando las normas del juego, estimula a desarrollar las normas de convivencia, mercedo, por ello, en uno de los objetivos básicos de este trabajo. ■

ANDONI AZURMENDI

Coautor del Programa de Centros Escolares y de creación del material