



Una máquina pieza a pieza

OBJETIVOS

- Fomentar la idea de que para que un todo funcione, es necesaria la cooperación de cada una de las partes.
- Incentivar actitudes activas en el alumnado.

MATERIALES

- ◆ Los materiales dependerán del tipo de máquina que se quiera representar.

Áreas relacionadas con esta actividad

- CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y SOCIAL.
- TUTORÍA.

ESTA ACTIVIDAD tiene como objetivo la construcción y el funcionamiento de una máquina —con el cuerpo como engranaje principal—. En primer lugar, el/la profesor/a dirá al alumnado que va a construir una máquina en la que cada persona es imprescindible para que pueda funcionar. A continuación, dividirá la clase en grupos; cada uno debe decidir la máquina que va a representar.

Os ofrecemos un ejemplo para que podáis entender mejor lo que se propone: Si un grupo decide que va a ser un ordenador, cada integrante será una pieza clave de este aparato. Alguien hará de pantalla, otro de teclado, otra de ratón, dos personas serán los altavoces, alguien más puede ser el módem, etc. Se pueden incorporar todos los elementos extras que queráis.

No tiene por qué ser un ordenador típico; de vuestra imaginación dependerá que se convierta en un artilugio aún no patentado en el mercado. Según la pieza que represente cada persona, también podéis incorporar sonidos. Tras las representaciones de cada uno de los aparatos,



el educador/a hará preguntas a los distintos grupos: ¿por qué han elegido esa máquina y no otra?,

¿cómo se ha sentido cada uno/a con su aportación al conjunto?, etc.

Fuente:

Seminario Educación para la Paz. Asociación Pro Derechos Humanos. **La alternativa del juego II. Juegos y dinámicas de educación para la paz.** Los libros de la Catarata. Madrid, 1994.