

NeuroJuegos



Cómo estimular y desarrollar
las competencias cognitivas
en la infancia



César García-Rincón de Castro

NeuroJuegos

*Cómo estimular y desarrollar las competencias
cognitivas en la infancia*

César García-Rincón de Castro (2020)
www.cesargarciarincon.com

*Artículo-fragmento del libro del mismo título,
cedido por el autor para actividad formativa del CFIE Ponferrada
Marzo de 2021*

© César García-Rincón de Castro (2020)
Edita: Prosocialia – Amazon Independently Published
www.prosocialia.org
ISBN: 979-8648388710

Los NeuroJuegos son actividades lúdicas de aprendizaje que buscan desarrollar las competencias cognitivas básicas en los niños y niñas, al tiempo que estimulamos sus diversas inteligencias y sus capacidades.

Están pensados para desarrollarse en una diversidad de contextos: el hogar, la escuela, el centro cívico-social, el casal, la parroquia y en general todo espacio educativo formal y no formal. No sólo pueden desarrollarse de forma presencial, también están diseñados para poder trabajarse de forma virtual, en algunos casos con una breve adaptación metodológica que indicaré en cada juego.

El marco teórico de los NeuroJuegos son Los Cinco Neurotectos del Pensamiento, una metáfora para trabajar cinco competencias cognitivas clave, inspirada en las propuestas de George Spivack y Myrna Shure:

- La LOMBRIZ reflexiva trabaja y activa el pensamiento causal y consecuencial.
- La HORMIGA proyectiva trabaja y activa el pensamiento proyectivo y secuencial.
- La ARAÑA asociativa trabaja y activa el pensamiento asociativo, diverso y relacional.
- La MARIPOSA creativa trabaja y activa el pensamiento alternativo y creativo.
- El BICHO-PALO empático trabaja y activa el pensamiento empático y de perspectiva.

Estos 5 Neurotectos del Pensamiento fueron creados por César G^a-Rincón de Castro hace 10 años ya, y han sido incorporados a varios proyectos educativos y formativos, forman parte de varios trabajos y publicaciones científicas y han sido facilitados e implementados en multitud de cursos de formación y centros educativos.

Los niños y niñas pronto los identificarán como aliados en sus juegos y actividades, y con ello aprenderán a pensar y actuar mejor, porque serán capaces de transferirlos a otras situaciones de su vida. En las propuestas de neurojuegos que hago en este libro, tanto para hacer en *clase o sesión digital*, como en *sesión presencial*, indicaré qué Neurotectos en concreto serán los protagonistas como hilos conductores de cada actividad.

Los educadores/as enseguida verán que la eficacia y versatilidad de los 5 Neurotectos del Pensamiento podrá ser aplicada a multitud de situaciones educativas y formativas con los niños y niñas.

César García-Rincón de Castro
Mayo de 2020

Los Cinco Neurotectos del Pensamiento.

Las Cinco Competencias Cognitivas que en su día definieron George Spivack y Myrna Shure (1974)¹, constituyen la base de un buen desarrollo social e interpersonal en los niños y niñas, pero también en los adultos. Las he utilizado en la composición de las canciones como sencillas rutinas de pensamiento: causas-consecuencias, pensar-actuar, pensar de forma alternativa, medios-fines, etc.

Ahora cada vez con más frecuencia y presencia se están utilizando con éxito en los centros educativos estas rutinas de pensamiento, que ya descubrió el sociólogo J. Dumazedier en los años 50 del pasado siglo, y que recientemente han rescatado y adaptado autores como David Perkins y Robert Swartz. Veamos en qué consiste este modelo y cómo lo he adaptado con el nombre de *Los Cinco Neurotectos del Pensamiento*.

J. Dumazedier se dio cuenta, como profesor de trabajadores adultos, de la brecha en el tipo de pensamiento y aprendizaje existente entre los trabajadores manuales y los trabajadores intelectuales. Es aquí donde desarrolla su metodología basada en el pensamiento científico, y haciéndolo cercano y sencillo a los trabajadores manuales. Entonces plantea y pone nombre a muchas de las rutinas de pensamiento que hoy conocemos en la escuela como "círculo de los puntos de vista", "causas y consecuencias", "comparar y contrastar", "puente temporal antes-después", etc. (Ramírez, 1972)². Tal vez lo más interesante es que descubrió que para hombres con referencias ideológicas y niveles culturales muy diferentes

¹ SPIVACK, G. y SHURE, M. (1974). *Social adjustment of young children. A cognitive approach to solving real life problems*. San Francisco: Jossey Bass.

² RAMÍREZ, S. (1972). *Métodos de educación de adultos*. Madrid, Marsiega – Fondo de Cultura Popular nº 12-13-

(obreros, campesinos, maestros, ingenieros), el entrenamiento mental permite desarrollar capacidades comunes de análisis (Giry, 2002)³.

Los **neurotectos** son un equipo de 5 funciones esenciales de la mente que nos van a ayudar a crecer en inteligencia y a desarrollar una mente compleja y rica en formatos, redes, conocimientos y capaz, por tanto, de desarrollar los proyectos y productos cognitivos que se proponga. La raíz “neuro” todos sabemos lo que significa, representa nuestro territorio y ecosistema mental, nuestro hardware cognitivo donde viven unos animales metafóricos (neuro-insectos) que representarán nuestras competencias cognitivas básicas. Pero a su vez la palabra “tectos” significa construcción, creación de ideas y nuevos conocimientos a partir de lo que sabemos, constructivismo en definitiva.



³ GIRY, M. (2002). *Aprender a Razonar, Aprender a Pensar*. Ed. Siglo XXI, Argentina.

Estos animalitos metafóricos que he denominado *Neurotectos* (animales que construyen sobre el territorio mental) representan a cinco competencias cognitivas básicas, y personalmente he añadido al equipo cognitivo el *pensamiento asociativo*, simbolizado en la la araña, que no lo contemplaban J. Spivack y M. Shure, y he unido el *causal y consecuencial* en la figura de la lombriz reflexiva. Este equipo de funciones / competencias cognitivas esenciales, que he llamado “Los 5 Neurotectos” hemos de desarrollarlo necesariamente en nuestro alumnado si queremos que sean personas bien realizadas y socialmente hábiles y competentes, y sus actores mentales tienen las siguientes cualidades y funciones:

La lombriz reflexiva. Como las lombrices, vive en las profundidades buscando el sustrato de las cosas, alimentándose de raíces. Su misión consiste en averiguar las causas profundas de las cosas y acontecimientos, e ir a la raíz de las realidades, reflexionar sobre ellas, *comparar y contrastar* realidades diversas, hacerse preguntas, indagar. Pone en funcionamiento nuestro *pensamiento reflexivo, analítico, causal y consecuencial*.

La araña asociativa. Como la araña, va tejiendo redes y buscando conexiones entre las realidades, con visión global de las cosas. Utiliza el *pensamiento asociativo* y el principio de la *democracia cognitiva* (unir disciplinas e ideas) frente al de la tiranía de la “O” (separar las disciplinas en especialidades). Con ello va complejizando y enriqueciendo nuestras redes cognitivas y mapas de pensamiento.

La mariposa creativa. Como las mariposas, va de aquí para allá, de flor en flor conociendo la misma realidad desde diferentes puntos de vista, colores, sonidos, sabores. Además

tiene la capacidad de metamorfosis creativa: crear algo nuevo uniendo varias cosas, transformar las ideas, hacer crecer algo nuevo fecundando ideas. Activa nuestro *pensamiento creativo y alternativo*, saliendo de la zona de confort del pensamiento único.

La hormiga proyectiva. Como las hormigas, es muy ordenada y procedimental, trabaja en equipo y sigue caminos y patrones lógicos. Representa a nuestras *rutinas de pensamiento*, a nuestra capacidad de proyectar la construcción de la realidad social estableciendo unos fines y utilizando los medios y recursos adecuados para llegar allí, nuestro *pensamiento proyectivo y metódico* en definitiva.

El bicho-palo empático. Como sabemos, este insecto se mimetiza con la realidad en la que se posa, por ello decimos que es empático, emocional y adaptable en nuestra metáfora. Esta capacidad de empatizar cognitivamente con las ideas de otros es clave para el comportamiento prosocial y de ayuda a los demás, para el *pensamiento universal y cosmopolita*, que sale del propio mapa de pensar y *se pone en el mapa de pensar y sentir del otro*, que es capaz también de superponer tu mapa con mi mapa y explorar rutas compartidas.

Con *Los 5 Neurotectos* podemos crear, por ejemplo, historias y aventuras que impliquen sus capacidades emocionales para resolver problemas, de tal modo que los niños y niñas vayan poco a poco asimilando dichas competencias y funciones, también como producto de su imaginación y de sus *neurocompetencias*. De este modo iremos sentando las bases cognitivas de los *futuros arquitectos/as de una nueva civilización ética y social*.

Detrás de esta metáfora, como ya he comentado, están las competencias cognitivas de G. Spivack y M. Shure (1974)⁴, como, por ejemplo, el programa de Competencias Sociales de Manuel Segura y Margarita Arcas (2006)⁵, uno de los más difundidos. Estas competencias cognitivas, que son cada vez más utilizadas y desarrolladas en programas educativos y formativos, incorporan las siguientes funciones y capacidades cognitivas:

1. Pensamiento causal. Consiste en la capacidad de analizar y leer las causas de las cosas que me suceden y que suceden a mi alrededor. Es básico para tomar conciencia de las emociones (saber por qué me siento como me siento o por qué otro se siente como se siente). Implica estar atentos, darse cuenta de los estímulos exteriores y cómo me afectan.

2. Pensamiento consecuencial. Consiste en la capacidad de visualizar y anticipar las consecuencias que pueden tener mis actos en los demás o en mí mismo. También las consecuencias internas que van a causar en mí las emociones diversas. Quien no tiene desarrollada esta capacidad procede de forma brusca y aleatoria, no mide sus actos, se equivoca con frecuencia.

3. Pensamiento empático. Implica la capacidad de ponernos en el mapa de pensar del otro, de imaginarnos en su situación para comprenderle mejor, de contagiarnos emocionalmente con el estado afectivo del otro, de saber realmente lo que el otro siente y cómo se siente. Es necesario para ello desarrollar la capacidad de observación y escucha, así como saber lo que

⁴ SPIVACK, G. y SHURE, M.T. (1974). *Social adjustment of young children. A cognitive approach to solving real life problems*. San Francisco: Jossey Bass.

⁵ SEGURA, M. Y ARCAS, M. (2006). *Relacionarnos bien. Programa de competencia social para niñas y niños de 4 a 12 años*. Madrid, Narcea.

tenemos que observar y en qué nos tenemos que fijar, algo básico para reconocer las emociones en otros, por ejemplo.

4. **Pensamiento proyectivo.** Es la capacidad de ponerse un objetivo y de planificar las propias acciones para conseguir algo, utilizando con eficacia los recursos disponibles a nuestro alcance. Implica desarrollar pequeños programas mentales, rutinas de pensamiento que nos van a ser útiles para resolver problemas propios o ajenos. También implica la capacidad de ponernos metas u objetivos alcanzables.

5. **Pensamiento alternativo.** Se desarrolla cuando somos capaces de utilizar varias rutas mentales o caminos para resolver un mismo problema o conseguir un objetivo. Está en la base de la creatividad y la innovación y ayuda a tener una mente flexible y crítica, que no se conforma con utilizar la misma ruta mental siempre, sino que explora nuevas posibilidades y se realimenta y crece constantemente.

Para desarrollar y educar mejor las destrezas mentales de los Neurotectos, hemos de hacer concreciones de los mismos, a modo de *indicadores competenciales* que nos posibiliten su programación en el aula, o bien en proyectos de aprendizaje.

Comparto aquí la concreción de dichas competencias cognitivas en desempeños o indicadores competenciales (desempeño = puesta en escena), ya que puede ser útil para programar actividades y proyectos de aprendizaje basados en los Neurotectos. También pueden ser muy útiles como lista de chequeo / evaluación competencial, en el sentido de identificar hasta qué punto o en qué medida (con una rúbrica de evaluación) los niños y niñas tienen adquiridas las

competencias cognitivas y destrezas sociales (que son la expresión o reflejo de aquellas) asociadas a los mismos.

Indicadores LOMBRIZ reflexiva:

- Compara y contrasta cosas, ideas y realidades diversas.
- Piensa desde dos o más puntos de vista.
- Se formula preguntas a partir de lo que observa.
- Resume y agrupa varias ideas y cosas en categorías.
- Analiza el todo y las partes de diversas realidades.

Indicadores ARAÑA asociativa:

- Trabaja en equipo con facilidad y eficacia.
- Respeta las diferencias entre las personas.
- Se siente bien en contextos y tareas de diversidad.
- Confía en los demás y se vincula con ellos.
- Se compromete con el grupo.

Indicadores MARIPOSA creativa:

- Le gusta aprender cosas nuevas.
- Genera ideas y soluciones novedosas.
- Mezcla las cosas e ideas para hacer algo nuevo.
- Prueba a hacer algo de diferentes maneras.
- Propone nuevos usos y utilidades de las cosas cotidianas.

Indicadores HORMIGA proyectiva:

- Secuencia sus tareas en tiempos y metas.
- Calcula lo que necesita para hacer algo.
- Sigue y comprende instrucciones de uso y montaje.

- Realiza las tareas con orden y de forma metódica.
- Utiliza instrumentos de planificación y organización.

Indicadores BICHO-PALO empático:

- Se entusiasma con las tareas y actividades.
- Utiliza un diálogo positivo y motivador.
- Busca el acuerdo y la conciliación.
- Se implica en solucionar conflictos.
- Reconoce sus emociones y las de los demás.

Las canciones de los Neurotectos.

Desde el punto de vista de las canciones infantiles, no es fácil encontrar en el mercado canciones que trabajen específicamente competencias cognitivas, todo lo más trabajan algunos valores y sobre todo la corporalidad y la psicomotricidad.

En 2010 elaboré varios proyectos de canciones infantiles para educar la inteligencia emocional y prosocial (Proyecto Emocantares y Proyecto Educantares), inspirados, entre otros marcos de pensamiento y teorías, en las 5 competencias cognitivas de G. Spivack y M. Shure.

Desde estos proyectos musicales y pedagógicos surgieron interesantes ideas para hacer una canción representativa de cada uno de los Neurotectos:

Neurotecto	Nombre de la canción	Resumen - argumento
Lombriz REFLEXIVA	<i>Piensa antes de actuar</i>	La canción trabaja el pensamiento consecuencial, ofrece pistas sobre la importancia de pensar antes de actuar para evitar que las cosas no salgan bien o que tengamos dificultades por no pensar.
Mariposa CREATIVA	<i>El jardín del pensamiento</i>	La canción habla de la imaginación y del pensamiento divergente, de pensar en muchas posibilidades e imaginar para que sea todo más divertido y posible.

Hormiga PROYECTIVA	<i>Lo importante es cooperar</i>	Esta canción habla de construir un mundo mejor con trabajo, dedicación, esfuerzo, cooperación y una ruta muy clara de por dónde hay que ir.
Araña ASOCIATIVA	<i>Personas unidas</i>	Esta canción habla de unir las manos (lo comportamental), unir las ideas (lo cognitivo) y unir los sentimientos (lo afectivo): la solidaridad como actitud.
Bicho-Palo EMPÁTICO	<i>Pienso, siento y hablo contigo</i>	Esta canción habla de la empatía desde el punto de vista de los pensamientos (cognitiva), los sentimientos (afectiva) y las acciones (comportamental).

Las 5 canciones, cuyas letras y partituras están a continuación pueden escucharse y aprenderse en el vídeo de YouTube llamado “NeuroJuegos: las canciones de los Cinco Neurotectos del Pensamiento”. Puedes buscarlo poniendo ese nombre, o bien escribir en tu navegador el enlace siguiente del vídeo: <https://youtu.be/9W0WkpzNAfs>

Pienso Luego Actúo

César García-Rincón de Castro (2013)

Voz

1. Pien sa an - tes de ac - tu - ar... to - do pue - de sa - lir bien
 2. Pien - sa an - tes de ac - tu - ar... si lo tie - nes to - do ya...
 3. Pien - sa an - tes de ac - tu - ar... pien - sa bien y a - cer - ta - rás...

5 Gm7 A7 Dm A7 Dm

to - do pue - de sa - lir mal... si lo ha - ces sin pen - sar.
 o te fal - ta ma - te - rial... y te j - rás sin ter - mi - nar.
 si te pue - den a - yu - dar... an - tes tú lo a - ca - ba - rás.

Pienso luego actúo - La Lombriz Reflexiva

Piensa antes de actuar,
 todo puede salir bien,
 todo puede salir mal
 si lo haces sin pensar.

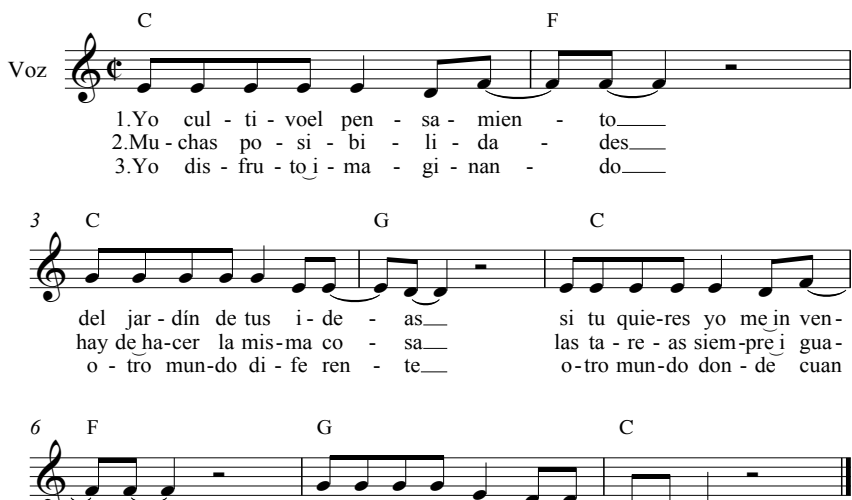
Piensa antes de actuar,
 si lo tienes todo ya
 o te falta material
 y te irás sin terminar.

Piensa antes de actuar,
 piensa bien y acertarás,
 si te pueden ayudar
 antes tú lo acabarás.

El jardín del pensamiento

César García-Rincón de Castro (2013)

Voz



1. Yo cul - ti - voel pen - sa - mien - to___
 2. Mu - chas po - si - bi - li - da - des___
 3. Yo dis - fru - to i - ma - gi - nan - do___

3 del jar - dín de tus i - de - as___ si tu quie-res yo me in ven -
 hay de ha - cer la mis - ma co - sa___ las ta - re - as siem - pre i gua -
 o - tro mun - do di - fe ren - te___ o - tro mun - do don - de cuan

6 - to___ mil his - to - rias y ta - re - as___
 - les___ me pa - re - cen muy muy so - sas___
 - do___ pue - de ser fe - liz la gen - te___

El jardín del pensamiento - La Mariposa Creativa

Yo cultivo el pensamiento
 del jardín de tus ideas,
 si tú quieres yo me invento
 mil historias y tareas.

Muchas posibilidades
 hay de hacer la misma cosa,
 las tareas siempre iguales
 me parecen muy, muy sosas.

Yo disfruto imaginando
 otro mundo diferente,
 otro mundo donde y cuando
 puede ser feliz la gente.

Lo importante es cooperar

César García-Rincón de Castro (2013)

Voz

1. Lo im - por - tan - te es coo - pe - rar loim - por - tan - te es tra - ba -
 2. Lo im - por - tan - te es de - ci - dir el ca - mi - no que se -
 3. Lo im - por - tan - te es di - bu - jar u - na me - ta que lo -

5 jar y se - guir el ma - nu - al de la bue - na so - cie - dad.
 guir lo im - por - tan - te es cons - tru - ir y las fuer - zas com - par - tir.
 rar con es - fuer - zo y con te - són pa - so a pa - so y con pa - sión.

Lo importante es cooperar - La Hormiga Proyectiva

Lo importante es cooperar,
 lo importante es trabajar
 y seguir el manual
 de la buena sociedad.

Lo importante es decidir
 el camino que seguir,
 lo importante es construir
 y las fuerzas compartir.

Lo importante es dibujar
 una meta que lograr
 con esfuerzo y con tesón,
 paso a paso y con pasión.

Personas unidas

César García-Rincón de Castro (2013)

Voz

D Bm7 E7 A

1. Cuan - do las per - so - nas__ u - nen sus dos ma - nos__
 2. Cuan - do las per - so - nas__ u - nen sus i - de - as__
 3. Cuan - do las per - so - nas__ u - nen co - ra - zo - nes__

5 Em F#m Em

ha - cen más per - so - nas__ mun - dos más hu -
 pien - san más per - so - nas__ ha - cen más ta -
 sien - ten más per - so - nas__ can - tan más can -

8 A A+ D

ma - - - nos.
 re - - - as.
 cio - - - nes.

The image shows a musical score for the song 'Personas unidas'. It consists of three systems of music. The first system starts at measure 1 and ends at measure 4, with chords D, Bm7, E7, and A. The second system starts at measure 5 and ends at measure 7, with chords Em, F#m, and Em. The third system starts at measure 8 and ends at measure 10, with chords A, A+, and D. The lyrics are written below the notes, with three verses for the first system and one for the second. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is common time (C).

Personas unidas - La Araña Asociativa

Quando las personas
 unen sus dos manos,
 hacen más personas
 mundos más humanos.

Quando las personas
 unen sus ideas,
 piensan más personas,
 hacen más tareas.

Quando las personas
 unen corazones,
 sienten más personas,
 cantan más canciones.

Pienso, siento y hablo contigo

César García-Rincón de Castro (2013)

Voz

1. Ca - da vez que pien - so con - ti - go___
 2. Ca - da vez que sien - to con - ti - go___
 3. Ca - da vez que ha - blo con - ti - go___

3

soy fe-liz por-que soy tu a mi - go___ com-par-tien-do tu pen-sa mien
 soy fe-liz por-que soy tu a mi - go___ com-par-tien-do lo que sen-ti -
 soy fe-liz por-que soy tu a mi - go___ com-par-tien-do nues-tras his-to -

6

- to___ es-cri-bien-do jun - tos un cuen - to___
 - mos_ si llo - ra-mos o nos re - í - mos___
 - rias_ es-cri-bien-do nues-tras me- mo - rias___

Pienso, siento y hablo contigo - El Bicho Palo Empático

Cada vez que pienso contigo
soy feliz porque soy tu amigo,
compartiendo tu pensamiento,
escribiendo juntos un cuento.

Cada vez que siento contigo
soy feliz porque soy tu amigo,
compartiendo lo que sentimos,
si lloramos o nos reímos.

Cada vez que hablo contigo
soy feliz porque soy tu amigo,
compartiendo nuestras historias,
escribiendo nuestras memorias.

Crear cuentos y narraciones con los Neurotectos.

Desde la metodología de los cuentos y *narraciones*, podemos crear historias y diálogos en los que los diferentes Neurotectos tienen que resolver un problema o un misterio, o bien analizar una realidad desde sus variadas dimensiones o puntos de vista. Veamos un ejemplo de historia en la que participan todos los Neurotectos para resolverla:

La niña de las tres palabras perdidas

César García-Rincón de Castro (2014)

Bicho-Palo se ha encontrado con una niña muy triste, y como se le da muy bien ponerse en el lugar de los demás, se ha sentado a su lado para saber por qué esta tan triste.

La niña ha contado a bicho-palo que está muy triste porque ha perdido tres palabras bonitas que llevaba a su mamá para regalárselas. Las ha perdido en su mente, se le han olvidado dentro de su cabecita.

Entonces bicho-palo ha llamado a la hormiga proyectiva para ver si se le ocurre algún plan para ayudar a la niña a recuperar sus palabras bonitas.

La hormiga ha llamado a la lombriz reflexiva para que identifique las causas de la pérdida de palabras y de ese modo poder idear el plan.

La lombriz piensa que la niña se habrá distraído con algo y por eso se le han olvidado. Entonces decide llamar a la mariposa creativa para que aporte una solución original.

La mariposa dice que si la niña logra imaginar a su madre contenta y feliz, entonces podrá volver a conectar con las palabras que ha perdido en el olvido de su memoria. La

araña conectiva se encargará de enlazar los sentimientos de felicidad con las palabras bonitas, dice que será coser y cantar para ella.

Pues manos a la obra, la hormiga dice a bicho-palo que diga a la niña que siga estos pasos:

-Primero: piensa en tu mamá.

-Segundo: imagina a tu mamá cuando llegues a casa y le digas esas palabras bonitas de las que ahora no te acuerdas.

-Tercero: y ahora dime por qué tu mamá está feliz.

Y la niña respondió que su mamá está feliz porque le ha dicho que es muy *buen*a, muy *cariñosa* y muy *alegre*. Y esas eran precisamente las tres palabras bonitas para su madre que la niña había olvidado!

Veamos ahora otro ejemplo en el que Los Neurotectos han ido a visitar la exposición de El Greco, un pintor famoso, en la ciudad de Toledo (España), y se detienen ante el cuadro de "San Martín y El Mendigo". Esta obrita de teatro puede representarse con 5 niños/as caracterizados como Los 5 Neurotectos, ante el cuadro proyectado en una pantalla:

Los Neurotectos en la exposición de El Greco

César García-Rincón de Castro (2014).

Los 5 Neurotectos han ido a visitar la exposición de El Greco en Toledo. Les ha encantado a todos, pero especialmente les ha gustado mucho el cuadro de *San Martín y El Mendigo*.

Esto es lo que han comentado delante del cuadro:

-Hormiga: ¡Qué desproporcionado está el mendigo! ¿En qué

estaría pensando El Greco? La perspectiva de Toledo al fondo, sin embargo está muy lograda.



-Mariposa: tú siempre con tus medidas y tus exactitudes, hormiga. Tal vez el pintor ha querido engrandecer al mendigo para impresionarnos más.

-Bicho-Palo: creo que sí, pretende generar un sentimiento de empatía y humanidad con el observador. Por eso también le ha pintado una herida en la pierna izquierda.

-Lombriz: en realidad es la pierna derecha, si te pones en la perspectiva del mendigo lo verás más claro.

-Bicho-Palo: ¿es verdad? ¡Buena observación lombriz!

-Araña: ¡Cómo me gusta esa unión de dos personas tan diferentes! El amor lo puede todo ¿eh?

-Hormiga: tampoco te pases, araña. La caridad del caballero es una obligación para él, forma parte de su código de honor.

-Araña: con código o sin código, este cuadro es una expresión de humanidad, no le des más vueltas, mujer.

-Bicho-Palo: lombriz, ¿tú que dices? Estás muy callada hoy...

-Lombriz: estoy pensando y reflexionando por qué el caballero tiene la espada desenvainada, ¡y creo saber cuál es la causa!

-TODOS: ¿cuál? ¡Dinos por favor!

-Lombriz: creo que el caballero, en cuanto vio al mendigo instintivamente sacó su espada para defenderse, pero al verle desnudo y hambriento, se ablandó su corazón y decidió ayudarlo, compartiendo su capa de color verde. ¡Armado por fuera y desarmado por dentro!

-Bicho-Palo: ¡Me gusta esa idea, es tan humana!

-Mariposa: ¡Qué gran artista El Greco! Una capa de color verde "esperanza", ¡Qué gran dominio del lenguaje del color!

-Araña: yo hubiera pintado al caballero abajo del caballo, ayudando de igual a igual, de hermano a hermano. Da sensación de superioridad, ¿no?

-Lombriz: bueno, hay que tener en cuenta el contexto histórico en que fue pintado, que además es un cuadro de encargo de un tal Martín, y había que quedar bien con el señor Martín. Por otro lado, la idea de caridad entonces no es la misma de ahora. Con todo y con eso, el cuadro es una preciosidad. El caballo blanco simboliza la fortaleza de las virtudes humanas, el triunfo del bien sobre el mal.

-Bicho-Palo: anda Lombriz que no sabes tú ni nada, qué suerte tenerte como miembro de este equipo.

-Lombriz: todos somos imprescindibles aquí amigos, cuando sumemos nuestras diferentes cualidades, haremos un gran trabajo para el colegio ¿no creéis?

-TODOS: ¡Sí, haremos un gran trabajo, equipo!

También podemos crear historias y narraciones improvisadas con los 5 Neurotectos a partir de unas tarjetas de ROL que previamente repartimos a los niños y niñas, para que se metan en el papel y, por ejemplo, realicen una conversación o resuelvan un reto que previamente les proponemos.

Los textos para hacer estas 5 tarjetas de ROL son los siguientes:

Mariposa Creativa.

Eres una persona muy original y creativa, siempre propones cosas originales, te gusta moverte e ir de aquí para allá para conocer nuevas cosas y verlas desde diferentes ángulos y sitios. No te conformas con que te den las cosas hechas, prefieres inventarlas tú, a menudo conviertes un problema en una oportunidad para mejorar, aprender algo nuevo o poner a prueba tu ingenio. Para resolver un problema, hay que ser creativos para encontrar la mejor solución, huyendo de las soluciones típicas de siempre.

Lombriz Reflexiva.

Eres una persona a la que le gusta reflexionar las cosas, crees que hay que pensar bien las cosas antes de actuar para no equivocarse. Te gusta averiguar las causas y orígenes de las cosas. También las consecuencias, qué puede pasar si hacemos tal o cual cosa. Para resolver un problema hay que analizarlo en profundidad y definirlo bien, porque un problema bien definido y analizado, es un problema casi resuelto.

Hormiga Proyectiva.

Eres una persona muy ordenada y metódica, de esas que necesita tenerlo todo programado, planificado y escrito. Sin plan no es posible la acción, piensas tú, ya que nos podemos equivocar. Te gusta calcular lo que necesitas, ponerte metas, planificar los posibles caminos y alternativas, prepararte, antes de emprender cualquier tarea o aventura. Para resolver un problema, hay que planificar bien lo que se quiere hacer y con qué recursos contamos, ponernos unos objetivos y cumplirlos.

Araña Asociativa.

Eres una persona a la que le gusta combinar las cosas y conectarlas, preguntar a los demás qué piensan de algo, para tener muchos puntos de vista. Te gusta por eso estar muy bien conectada con mucha gente, y conectar personas entre sí para trabajar juntos. También conectas unas ideas con otras para elaborar nuevas ideas, asociando conceptos o cosas, aunque no tengan nada que ver entre sí. Para resolver un problema hay que crear una red colaborativa con varias personas, y analizarlo desde varios puntos de vista.

Bicho-Palo Empático.

Eres una persona a la que le gusta ponerte en el lugar de los demás, saber lo que piensan y lo que sienten. Tienes cierta facilidad para averiguar cómo se siente alguien o qué es lo que piensa cuando te imaginas en su misma situación, por eso comprendes muy bien a la gente y la gente se encuentra muy bien contigo. Crees que para resolver un problema de otros, lo más importante es ponernos en su lugar para saber bien qué es lo que les pasa.

César García-Rincón de Castro

www.cesargarciarincon.com

Madrid (1966).



Doctor en Sociología, Licenciado en Sociología Industrial y Diplomado en Trabajo Social.

Ha recibido el Premio Santillana 2000 y el Premio Experiencia Didáctica en el Área de Letras, del CDL-Madrid, ambos por un proyecto de Educación en la Solidaridad con alumnado de Bachillerato. Medalla de doctor de la Universidad Pontificia de Salamanca.

Ha publicado una treintena de libros y manuales didácticos en editoriales como Desclée, Narcea, PPC, SM, Anaya, Vicens-Vives y Homo Prosocial.

Conferenciante, formador y consultor a nivel nacional e internacional de proyectos educativos y pedagógicos en varias Fundaciones, Congregaciones, Empresas y Organismos Públicos.

Ha sido responsable del Departamento de Trabajo Social del Colegio Ntra. Sra. del Recuerdo (Compañía de Jesús – Madrid) desde 1990 hasta 2006. Pionero en España de la Educación Prosocial y el Servicio Social en la escuela desde un enfoque curricular.

Ha sido profesor colaborador de la Universidad Pontificia Comillas de Madrid, así como colaborador en la revista Padres y Maestros de dicha universidad. Ha sido coordinador del

Curso de "Especialista Universitario en Educación para el Desarrollo Global. Investigación, Innovación y Metodologías". También es profesor colaborador en la Universidad de Andorra, dentro del Curso sobre Cooperación al Desarrollo y Voluntariado.

Consultor internacional de los Centros Educativos Compañía de María, dentro del proyecto de Educación para el Desarrollo "Identidad Cosmopolita Global, que ha diseñado y puesto en marcha en España, Francia y Colombia. Ponente en el *Simposio Internacional de Identidad Cosmopolita Global* en Medellín y Bogotá (Colombia), en septiembre de 2016.

Director del área educativa y social de la Fundación Europea para el Estudio y Reflexión Ética, desde la que ha desarrollado ya un modelo educativo de Ética Social en la infancia y un modelo de Liderazgo Ético para desarrollar en las organizaciones.

Profesor colaborador en varias universidades: Universidad Pontificia Comillas, Universidad de Andorra, CEU Cardenal Herrera de Valencia y Real Centro Universitario M^a Cristina de El Escorial.

Experto en dinámicas de grupo y recursos didácticos, que comparte en su canal de YouTube y en el sitio www.cocinandoaprendizajes.org

Músico y compositor profesional, especializado en canción pedagógica infantil. Creador de los populares "Emoticantos", para la educación emocional y prosocial de la infancia, que se trabajan ya en muchas escuelas y centros educativos de todo el mundo. El abril de 2018 ha formado a 50 educadores/as infantiles sobre el programa Emoticantos en la Universidad Manuel Montt de Santiago de Chile, en un Seminario organizado por la revista de psicopedagogía REPSI Chile.

Experto en Valores Humanos y Educación para el Desarrollo Humano. En mayo de 2019 ha formado a más de 150 educadores/as y responsables públicos educativos en Santo Domingo (República Dominicana) dentro de un simposio y curso formativo organizado por la ONG ServiRD (Compañía de Jesús) en la Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra.

En 2019 y 2020 ha desarrollado de forma innovadora y actualizada los contenidos de las 10 unidades didácticas, así como sus indicadores e instrumentos de evaluación competencial, del programa de formación del voluntariado basado en competencias “Talante Solidario” para la Fundación FADE en Murcia (España), así como el programa de entrenamiento y formación de Tutores/as para acompañar dichos procesos educativos competenciales, tanto en FADE como en otras instituciones sociales y educativas.

Creador de varios modelos pedagógicos innovadores relacionados con el área del desarrollo de personas: liderazgo, competencias y habilidades, relaciones eficaces, gestión de conflictos, espíritu emprendedor, inteligencia emocional, Programación Neuro-Lingüística, etc.