

Óliver

La cultura de la paz



**INSTITUTO ELECTORAL Y DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA
DEL ESTADO DE JALISCO**

CONSEJERO PRESIDENTE
Guillermo Amado Alcaraz Cross

CONSEJERAS Y CONSEJEROS ELECTORALES

Miguel Godínez Terríquez
Ma. Virginia Gutiérrez Villalvazo
Moisés Pérez Vega
Griselda Beatriz Rangel Juárez
Erika Cecilia Ruvalcaba Corral
Brenda Judith Serafín Morfín

SECRETARIA EJECUTIVA
María de Lourdes Becerra Pérez

JEFE AUXILIAR DE EDICIÓN
Carlos López de Alba

El libro que tienes en tus manos te ayudará a entender y responder preguntas sobre los valores que se necesitan para convivir con los demás. Con apoyo de tus maestros, padres o cualquier otro adulto que te acompañe en la lectura, comprenderás que practicar y comunicar los valores cívicos es mucho más fácil de lo que crees y, tiene un sinnúmero de consecuencias positivas en nuestro entorno.

La paz no es solo la ausencia de guerra, la paz implica el respeto a los demás, a la vida, a la libertad e implica otras palabras como democracia, educación, tolerancia e igualdad. La cultura de la paz realiza acciones para cumplir con esos valores: de eso se trata este libro.

Te invitamos a buscar los demás títulos de la serie “Entendiendo los valores democráticos” del Instituto Electoral y de Participación Ciudadana del Estado de Jalisco, a través de sus personajes e historias conocerás los valores necesarios para vivir en sociedad.



*Este libro se produjo para la difusión de los valores democráticos,
la cultura cívica y la participación ciudadana; su distribución es gratuita.*

Colección: Futuros (e) lectores

Serie: Entendiendo los valores democráticos

*D.R.©2018 Instituto Electoral y de Participación Ciudadana del Estado de Jalisco
Floresca 2370, Col. Italia Providencia, 44684 Guadalajara, Jal., México.
www.iepcjalisco.org.mx*

D.R.©2018 Antonio Ramos Revillas

D.R.©2018 Estelí Meza

ISBN: 978-607-8054-13-8

Todos los derechos reservados conforme a la ley.

*Impreso y hecho en México.
Printed and bound in Mexico.*

Óliver

La cultura de la paz



CompuSoluciones

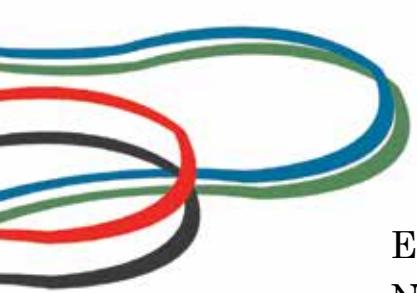
Antonio Ramos Revillas Ilustrado por Estelí Meza



Fer le gustan los robots; lo supo desde que el maestro Álvaro lo invitó a las sesiones de robótica y entendió lo que podía hacer al unir circuitos, cables, pinzas y mini motores.

Fer aguarda en la banqueta de su casa a que pasen los chicos para ir al taller de robótica. En la mano tiene una bolsa con agua. El Sol le pega en la cara, pero no le importa. No puede dejar de pensar en lo que había pasado por la mañana, “al rato que lo vea me voy a vengar”.





En el taller no hay papás que los vigilen. Ni límites. Ni nada. Solo piezas y cables, circuitos interminables, computadoras para programar y mesas grandes donde con muchas piezas se arman pequeños robots que se mueven, andan y giran 360° sobre su eje. Todavía recuerda cuando armaron los primeros usando piezas de lego.

También le gusta el taller porque el tiempo pasa muy rápido, no es como en la escuela o el camino a casa en el que cada segundo es interminable. Además, todos son amigos: Clara, Zulema, Liz, Alejandra, Armando, José... y también Alan.

Alan el inteligente, el que sabe programar, con sus camisas desfajadas, Alan el interesadillo, Alan y su risa de zonzo, Alan el que se burló de él en la escuela... Alan, el que ahora debe pagar por eso.



Fer trae mucho coraje. No puede ni pensar el nombre de su enemigo. “Qué palabra tan fuerte”, piensa, “enemigo”. Pero la dice después con orgullo: “ya tengo once años y tengo un enemigo. Y a los enemigos hay que pegarles, hay que vengarse de ellos”.





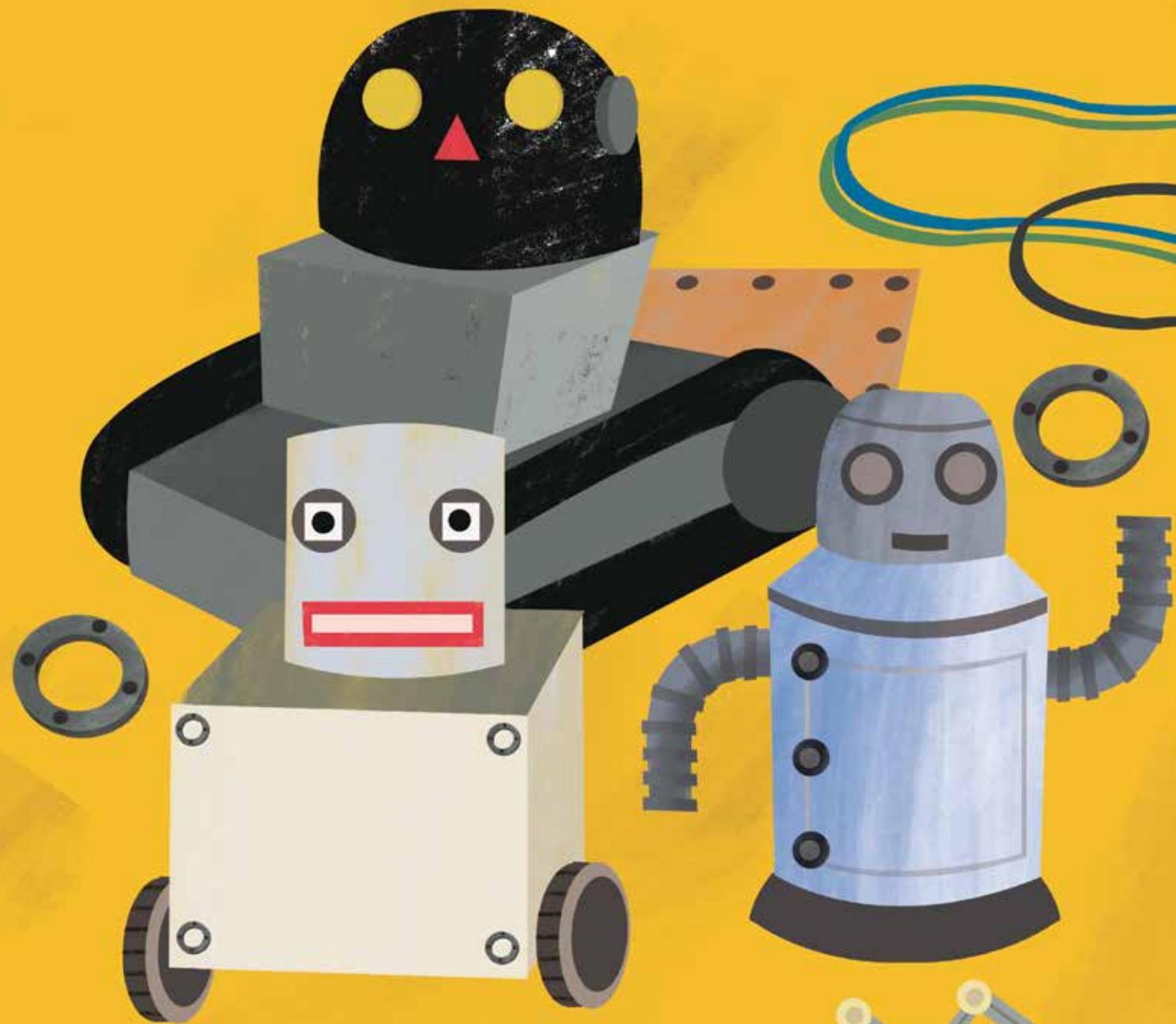
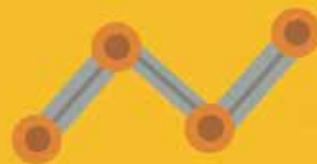
Lo único malo es que Alan, el *enemigo*, es el programador del equipo de robótica, nadie como él para hacer que un movimiento tan simple se resuelva con la mayor rapidez, hasta parece que los robots son sus amigos. La frente se le llena de sudor solo de acordarse de lo ocurrido: él venía muy tranquilo, con una limonada en una mano

y con un sándwich en la otra cuando tres chicos salieron corriendo por el pasillo y le tiraron la bebida encima. Una mancha inmensa le quedó a la altura del cierre del pantalón y el sándwich fue a parar al suelo. Alan fue el primero en verlo y, aunque se veía nervioso, no lo pudo evitar y soltó una carcajada que llamó la atención de los demás.

La tarde es fresca a pesar del sol. El viento mueve las copas de los árboles. Unos perros se persiguen en una confusión de ladridos más adelante. Cuando al fin llegan al taller, Fer busca a Alan, pero no lo encuentra. “¡Cobarde, ya sabe lo que le espera!”.

Fernando decide dejar la bolsa con agua debajo de una silla y el trabajo lo distrae. Justo la noche anterior resolvió un problema en la programación para hacer que la cintura del robot, pueda girar 360°; robot al que por cierto, él y Alan coincidieron en llamar: Óliver.

Pero como no está Alan y él tiene la programación maestra, no pueden hacer pruebas. Por lo tanto, el grupo decide trabajar en otro robot en lo que llega su compañero.





El tiempo se les va entre movimientos torpes del nuevo prototipo, en contar chistes, en ver videos de competencias de robots en internet. “Dónde está Alan”, preguntan cada intento de hacer que Óliver se mueva.

—¿Y si le hablan? —pregunta Liz.
—¡Ya!, pero no contesta —responde Alejandra.
—¿Y si le mandan un mensaje a su celular? —comenta José.
—También, sí lo vio, pero no contesta —se queja Armando.



Solo Fer sabe por qué no ha llegado Alan. Saca su celular y busca los mensajes que le escribió al llegar a casa, mientras se cambiaba el pantalón húmedo: “cuando te encuentre, ¡vas a ver! Y ya sabes porqué”.



Ahora están detenidos y mañana será la competencia. Fer observa a Óliver, el pequeño robot con sistema motriz de oruga y sus pinzas caídas, como si el propio robot supiera que todo está perdido.



Casi al filo de las siete, aparece Alan. El Sol ha empezado a caer. No tardan en recriminarle que haya llegado tarde, “¡ya ni queda tiempo para trabajar en Óliver!” Alan, larguirucho, centra toda su atención en Fer y luego le da la espalda. Fernando aprovecha para ir hasta la silla donde está la bolsa con agua; pesada, turbia, y la levanta. Se le acerca a Alan quien acaba de encender su computadora y aparece en la pantalla una foto de Óliver.

Fer, lanza la mano cerrada como un puño para asestarle un golpe fuerte. Se revuelve el agua, se agita, aflada, al interior del plástico. Solos. Los dos chicos, como en los viejos tiempos en los que no había computadoras, ni mesas ni circuitos ni luces intermitentes, como si estuvieran en un llano, sin límites, listos para luchar por ser el líder. Alan se echa para atrás, esperando el golpe; pero de pronto Fer observa la cara de Óliver: el rostro negro y con las pequeñas luces

rojas y recuerda, rapidísimo, que fue idea de ambos nombrarlo así, porque así se llamaba el abuelo de Fer al que nunca conoció y que el nombre significa *el que trae la paz*; piensa que es probable que si le pega a Alan nunca más lo dejarán diseñar robots, que va a terminar yéndose a otro sitio y se juntará con otros chicos que ni son sus amigos; y, que el maestro Álvaro no lo va a dejar unirse a ningún equipo de robótica en la escuela.



Alan al fin voltea, asustado y observa la bolsa tambaleante de agua a la altura de su rostro. Los demás chicos están sorprendidos, Alejandra o tal vez Liz, han gritado el nombre de Fer.

Al fin, Fer baja el puño. Se siente observado por todos, quisiera salir huyendo, pero se planta frente a la mesa y aunque gira el cuello para buscar al robot, vuelve a mirar a Alan y le dice:

—Te iba a mojar porque te burlaste de mí en la escuela, y me hiciste sentir mal y quería vengarme... perdón —sus palabras salen heridas, como circuitos sin comunicación. Alan inclina la cabeza.

—Sí, es que cuando te vi me reí porque una vez me pasó lo mismo, me dio un ataque de pánico. Luego vi tu mensaje de que te vengarías o harías no sé qué cosa, y no iba a venir, pero es que hemos trabajado mucho en Óliver y pues... Es más, ahorita estoy bien nervioso y quiero soltar una carcajada de los nervios... discúlpame... —Alan sonríe y suelta una risilla nerviosa.





—Bueno, si ya arreglaron su problema, es hora de ponernos a trabajar en equipo y en santa paz. Ese robot no se va a mover solo —dice el maestro. Al fin, todos los chicos se acercan y empiezan a armar la mesa para las pruebas con Óliver. Fer empieza a ver la programación que Alan exhibe ahora en su computadora y le explica cómo hacer para que Óliver haga una serie de acciones que hasta ahora no ha podido.

La pinza al fin se aprieta. Los pequeños motores internos se encienden. Los engranes empiezan a moverse. Una pequeña descarga de energía sube por los cables y encienden al fin los ojos de Óliver, quien observa primero la mesa sobre la que está, ese mundo distinto a él en donde al girar el cuello ve a dos amigos inclinados frente a una computadora. 🌀

Recursos didácticos para el maestro, ÓLIVER

Qué aprende

Las y los niños se familiarizarán con términos como cultura de la paz, no violencia y resolución de conflictos, a fin de que sean capaces de identificar conductas propias de una sociedad sana en donde prevalece el diálogo ante los problemas o diferencias.

Actividades sugeridas al interior del aula

Es importante iniciar la actividad con la lectura del cuento de forma individual o colectiva en una pantalla o con el libro. Si la lectura es de forma grupal, se debe asignar un párrafo por persona.

Una vez terminada la lectura, se conformarán varios equipos en donde dispongan de papel y lápices o colores.

1. ¿Qué es la paz?

Este concepto puede tener múltiples significados, lo importante es enriquecer la visión que se tiene de ella, por lo que el maestro pedirá a las y los alumnos que en un papel o cartulina expresen las distintas ideas que les remite la palabra PAZ. Se les otorgarán 10 minutos para charlar (e incluso se les sugiere que pongan ejemplos), una vez transcurrido el tiempo, se generará un diálogo entre el

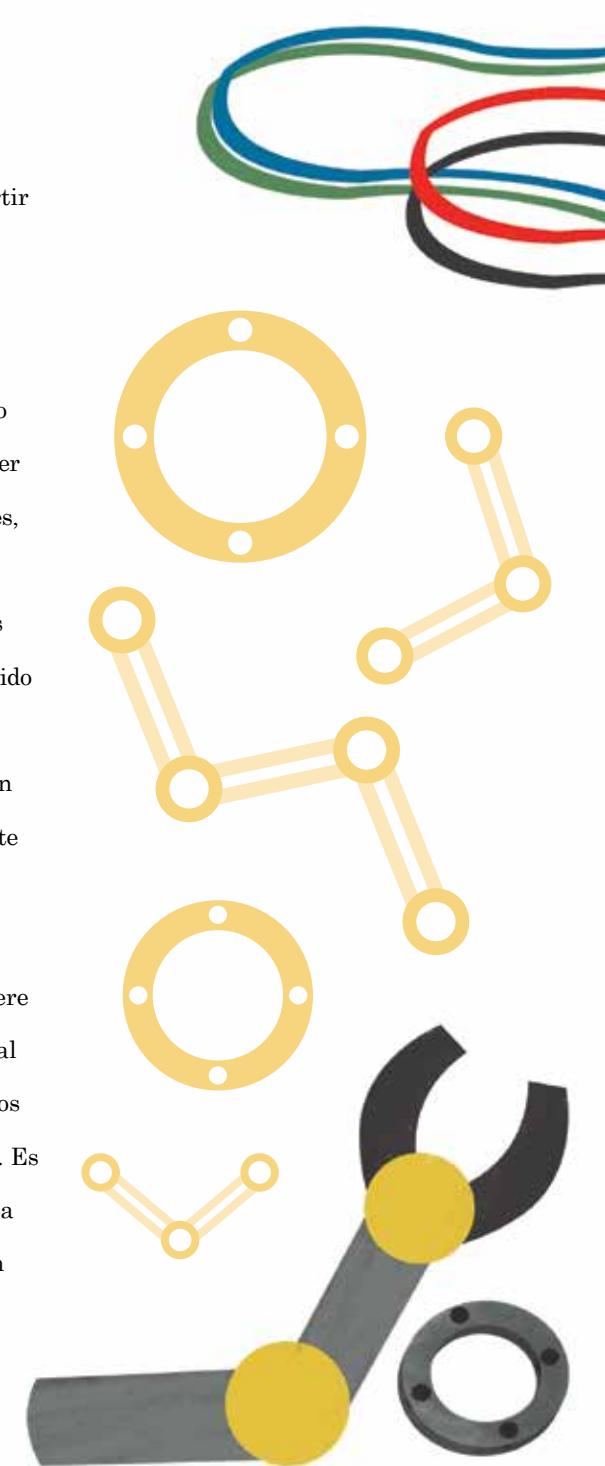


grupo para ver las coincidencias respecto a los conceptos, compartir ejemplos y experiencias.

2. Violencia

Enunciar las distintas formas de violencia no es algo simple, por ello esta actividad se sugiere como una investigación de equipo (puede ser tarea), la intención es que las y los niños entrevisten a sus familiares, amigos y vecinos acerca de actos violentos (pasivos y activos), investigar en una computadora *on line* puede ser riesgoso, ya que es una palabra que puede derivar a las y los niños a páginas de contenido inapropiado. Por tanto, habrá que decirles que no se limiten a la búsqueda en internet, sino en diccionarios o libros especializados. En caso de que la investigación se realice en computadora, es importante especificar que sea la búsqueda del concepto de violencia.

Esta actividad no deberá tratarse de manera superficial, Se sugiere que, si hay un departamento psicopedagógico en la escuela, esté al pendiente de la actividad, porque en este tipo de ejercicios las y los alumnos pueden expresar ser víctimas de algún tipo de violencia. Es importante que el facilitador de esta actividad promueva un clima de respeto y armonía para que las y los alumnos se sientan en un ambiente seguro en donde se puedan expresar.



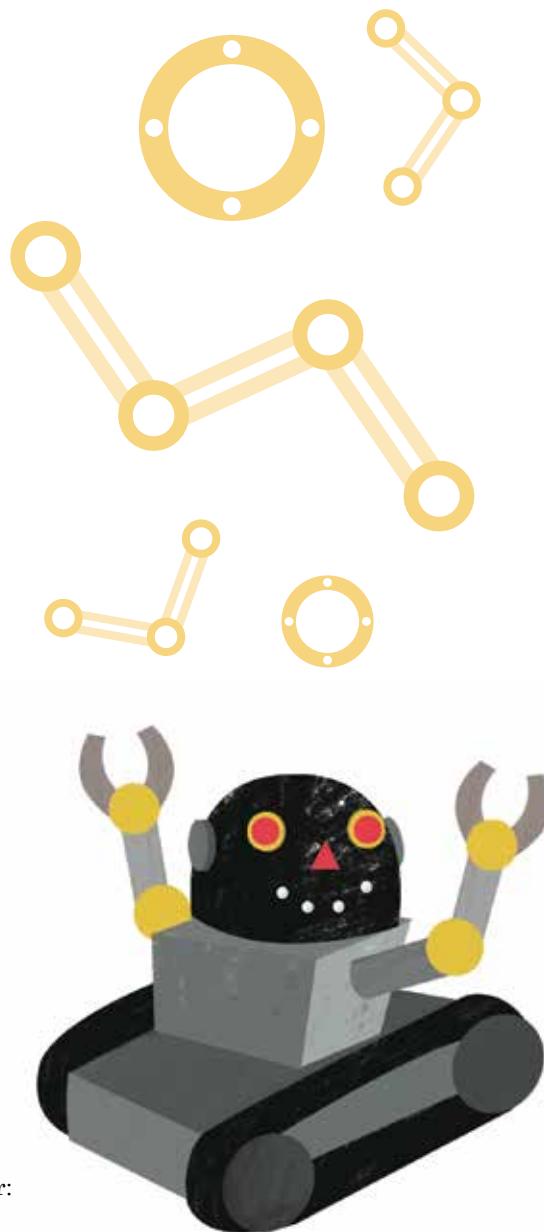
Una vez que se disponga de una variedad de conceptos y tipos de violencia se propone que se categoricen, y entonces se expongan cuáles son más frecuentes y hasta socialmente aceptados (lo que no los vuelve adecuados) el maestro lo puede escribir en el pizarrón.

Preguntas detonadoras:

- ▲ ¿La paz es siempre la ausencia de guerra?
- ▲ ¿Todas las peleas están justificadas? ¿Cuáles sí, cuáles no?
- ▲ ¿Eres libre de mostrar tus sentimientos? ¿Y si estos lastiman a los demás, tienes el mismo derecho o no de manifestarlos?
- ▲ ¿Necesitas que un adulto esté presente para tratar con respeto a los otros y acatar las reglas? Por qué sí y por qué no.
- ▲ ¿Se puede llegar a acuerdos entre personas que piensan diferente? ¿Cómo?
- ▲ ¿Un niño puede o debe tener enemigos? ¿Por qué?
- ▲ ¿Crees que todos los conflictos pueden resolverse?, cuáles sí y cuáles no? ¿De qué depende que se resuelvan?

Actividades sugeridas al exterior del aula

Se propone que el facilitador o maestro invite a los alumnos a un jardín, los colocará en círculo y les contará el siguiente cuento popular:



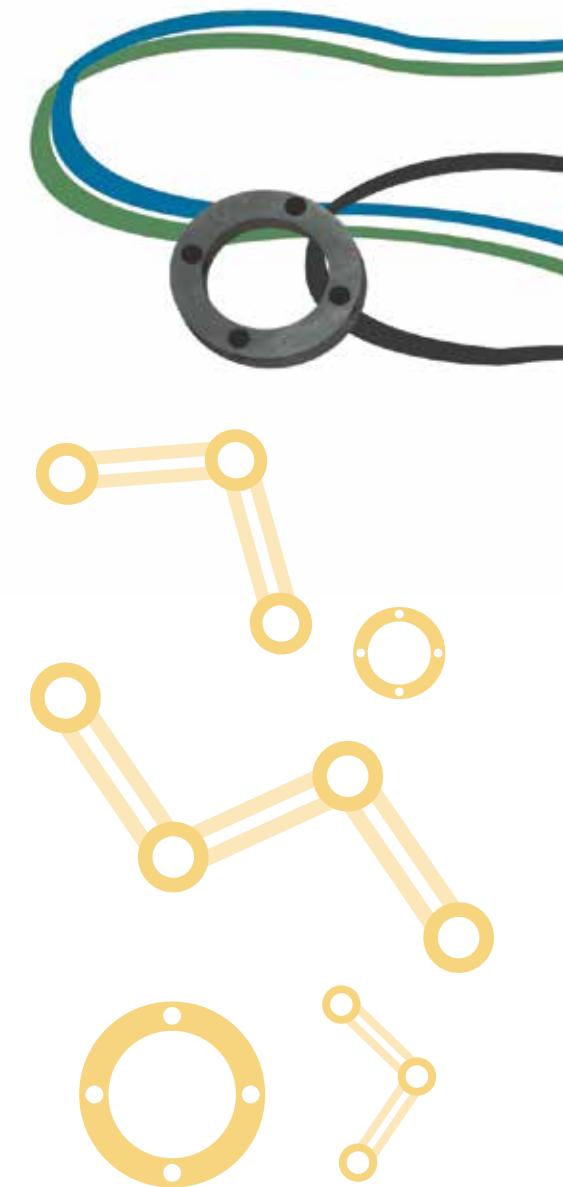
El Sabio del Pueblo

Esta es la historia de un sabio que era ¡muy sabio! Y de una niña. Al sabio todo el pueblo lo buscaba, con sus penas y problemas, con sus angustias y deseos, con sus dudas y preguntas. Él siempre tenía una respuesta o una palabra de consuelo, porque era buen observador y sabía escuchar como ninguno.

Ella era la niña más traviesa, lista para bromas y trampas, presente en cada pleito callejero e incansable para hacer sus diabluras.

Un día decidió enfrentarse al sabio. Y le dijo: “Voy a coger un pajarito del nido que he descubierto allá en el roble vetusto y llevárselo entre mis manos”. A la pregunta “¿Qué tengo en mis manos?”, seguramente contestará “Un pajarito”, pero le voy hacer una segunda pregunta “¿Está vivo o muerto?”. Si el sabio contesta “Está muerto” abriré mis manos para enseñarle el pájaro vivo. Si me dice “Está vivo, aplastaré al pajarito antes de abrir mis manos. De cualquier forma él se va a equivocar”. Parecía un plan impecable.

Un poco más tarde se presentó ante el sabio con las mejillas rojizas, la ropa manchada de musgo y un pajarito asustado entre las manos.



“Dime, sabio, qué tengo en mis manos”, dijo la niña.

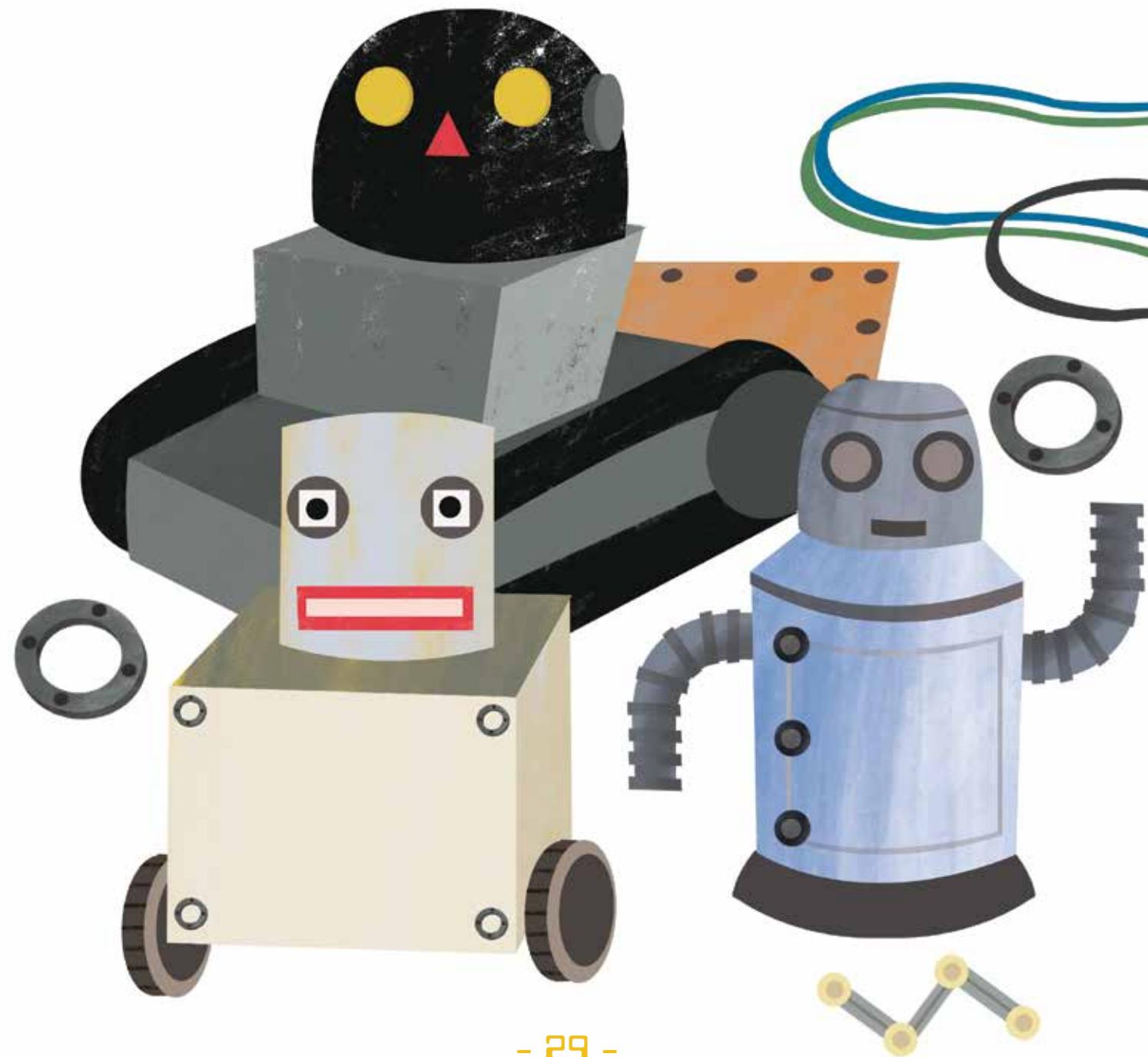
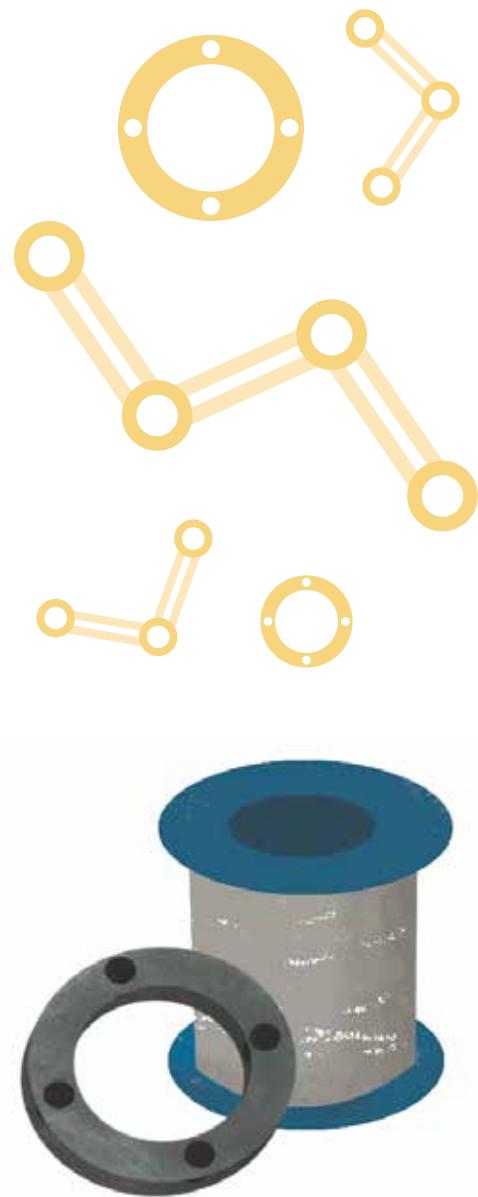
“Bueno, niña, un pajarito asustado”. Respondió el sabio.

“Muy bien, hombre sabio, pero dime, por favor: ¿Está vivo o muerto?” La niña no pudo evitar el brillo de triunfo en sus ojos, ni la tensión en sus manos.

El hombre se quedó viendo a la niña, y con una mirada triste le dijo suavemente: “La respuesta está en tus manos”.

El maestro repartirá entre los alumnos unas palomas de papel (que previamente recortará o puede ser la impresión de una paloma, la intención es asociar el cuento con el símbolo internacional de la paz) y en donde los niños deberán escribir previo meditarlo un poco, qué actitudes pueden cambiar en su entorno, para vivir en un espacio seguro y pacífico para todos.

Después se hará un cierre reflexivo y se remitirá al cuento de *Óliver*, acerca de cómo una pequeña acción puede tener una repercusión favorable en el entorno.



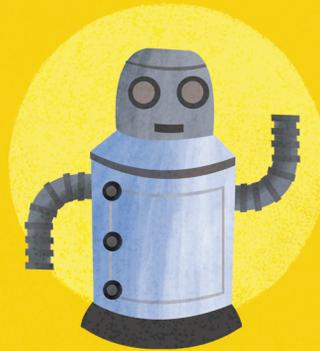


Óliver *La cultura de la paz*

se terminó de imprimir en diciembre de 2018
en los talleres de Imprejal,
Nicolás Romero 518, colonia Villaseñor, 44290,
en Guadalajara, Jalisco, México.

La edición estuvo al cuidado de
Carlos López de Alba y Gina Kincowitch.
Diagramación y diseño por
Arturo Cervantes Rodríguez

Tiraje: 2,000 ejemplares



Óliver es un robot que deberá intervenir en un conflicto en el que un par de chicos se han visto involucrados: Fernando está enojado con Alan porque se burló de él en la escuela, y ha planeado una venganza que intentará llevar a cabo en el taller de robótica. No obstante, ambos deben trabajar en equipo para programar a Óliver. Tanto Fernando como Alan pueden descubrir que la cultura de la paz es posible mediante el diálogo. ¿Lo lograrán?, ¿cómo solucionarán sus diferencias?, ¿qué harías tú si estuvieras en dicha situación?

Descarga en nuestra página electrónica, los **recursos didácticos** de este libro:
www.iepcjalisco.org.mx/educacion-civica/



CompuSoluciones

ISBN 978-607-8054-13-8



9 786078 054138 >