

SUBPROGRAMA:	MEJORA DE LA IMAGEN PERSONAL
ACTIVIDAD:	EL TEST DE LOS TRES MINUTOS Y ADIVINA DE QUIÉN SE TRATA

*** OBJETIVOS:**

- Favorecer una actitud de aceptación de este tipo de pruebas, facilitando su visión lúdica. Estas actividades no buscan ser un instrumento de diagnóstico, aunque pretendan hacer reflexionar al alumnado sobre sí mismos.

*** MATERIALES:**

- Cuestionario "El test de los tres minutos". Una fotocopia por alumno.

*** PROCESO DE REALIZACION:**

Primer paso. (El test de los tres minutos) Repartir entre el alumnado una fotocopia del test, dejando claro que el test es muy importante, pero que dado que es muy sencillo no se debe dar ninguna explicación, cada alumno intentará resolverlo lo mejor que pueda.

Informadles que el objeto del test es comprobar si son capaces de seguir instrucciones sencillas e inmediatamente dar los tres minutos para que lo hagan.

Segundo paso. Dejar que respondan a las preguntas, pero vigilando que no se copien, o hablen entre ellos. Tampoco se debe dar ninguna explicación extra.

Tercer paso. Comentad la impresión de los alumnos sobre el test, ¿qué les ha parecido?, y corregid todas las posibles respuestas.

Destacar la importancia de hacer una lectura rápida y completa de los exámenes o controles antes de empezar a contestarlos por escrito.

Cuarto paso. (Adivina de quién se trata) Se les explica a los alumnos las reglas del juego, que consisten en:

Un alumno sale a la pizarra, piensa el nombre de un compañero y escribe el nombre del compañero en un folio que tiene el profesor, sus compañeros no deben verlo.

Los demás compañeros por orden van haciéndole preguntas, a las que el alumno que ha salido sólo puede contestar con un "Sí", un "No", o un "No lo sé". (¿Se trata de un chico?, ¿Es rubia?, ¿Hoy lleva una camisa verde?, ¿Le gusta el fútbol?...). Habrán de averiguar el nombre aprovechando la información que hayan podido recoger con las preguntas y respuestas dadas.

Quinto paso. El alumno que ha averiguado el nombre oculto, sale a la pizarra y se vuelve a iniciar el juego. Si no lo averiguan el profesor elige a un alumno que será el que vuelva a hacer el juego (es aconsejable elegir a alumnos que precisen tener experiencias de protagonismo dentro del grupo, aislados, rechazados, folloneros...)

EL TEST DE LOS TRES MINUTOS

El contenido de la siguiente prueba es confidencial. Todo intento de solución conjunta implica la inmediata retirada del cuestionario.

Es imprescindible que se sigan exactamente las instrucciones del test, pues el objeto del presente ejercicio es descubrir si el alumno es capaz de seguir correctamente unas instrucciones que se le dan por escrito. Para la realización de la siguiente prueba el alumno cuenta con un máximo de tres minutos.



1. Lee atentamente todo el test sin escribir nada hasta que termines de leerlo. Ya escribirás después durante una segunda lectura posterior.
2. Escribe tu nombre con mayúsculas en el cuadro que hay en el encabezamiento de esta prueba.
3. Si te pudieras imaginar como un animal, ¿qué animal te gustaría ser?
_____.
4. Imagina que ya tienes 30 años: a. ¿dónde te gustaría vivir?, b. ¿en qué estarías trabajando?, c. ¿te habrías casado?
a. _____, b. _____, c. _____
5. Escribe a continuación el nombre de dos escritores en lengua castellana.
_____ / _____
6. Realiza mentalmente la siguiente operación matemática: $(6 \times 3) - 6 =$ _____
7. Dibuja en el reverso de la hoja un animal y haz la onomatopeya del sonido que produce.
8. Marca con un círculo las palabras de tres letras de esta misma frase.
9. Cuenta en voz alta de 10 a 0.
10. Golpea el suelo con el pie izquierdo.
11. Escribe al pie de esta página los apellidos de uno de tus compañeros. Recuerda que no puedes preguntar a nadie, de lo contrario se te podría retirar el cuestionario.
12. Levanta la mano derecha y cierra y abre el puño dos veces.
13. Escribe el nombre de tres de tus profesores:
_____ / _____ / _____
14. Escribe con letras de imprenta el nombre del actual Presidente del Gobierno Español. _____
15. Después de contestar la instrucción número 1, haz únicamente las 2, 4 y 13.