

# ACTIVIDADES

(Educación Primaria)

ABC



FUNDACIÓN  
BOTÍN



PRIMER CICLO.....	2
Desarrollo Afectivo.....	2
Autoestima.....	2
A fuego lento.....	2
A Margarita.....	4
La niña blanca.....	6
La sirenita que quería ser reina de las guapas.....	8
Silencio en la sala.....	10
Cualquier príncipe como yo.....	12
Mi papá viene a buscarme.....	14
Empatía.....	15
Marisol ten cuidado.....	15
¿Quieres un poco? “D’Artacan”.....	18
Rodrigo y Babieca. “El Cid. La leyenda”.....	19
Somos iguales y somos diferentes. “La cojita”.....	21
Sonatina.....	23
Claro que se puede.....	25
Los colores de las flores.....	27
Expresión emocional.....	28
Arión y su lira.....	28
Cariño en familia “Manolito Gafotas”.....	30
El dolor de Mambrú “Mambrú se fue a la guerra”.....	32
Las tres cautivas.....	34
¿Qué te pasa? “Los Gnomos”.....	36
Amigos hasta el final.....	38
Desarrollo Cognitivo.....	40
Autocontrol.....	40
¡Cuidado! “Estaba el Señor Don Gato” “Ratón que te pilla el gato”.....	40
Dioses y hombres. Vida y muerte.....	42
Me da miedo “Secretos del Corazón”.....	44
¿Queréis portaros bien? “Manolito Gafotas”.....	46
Si lo hubiera pensado antes...”Las tres mellizas”.....	48
Mi cuerpo me habla.....	50
¡Me aburro!.....	52
Valores.....	54
La última...para todos. Coca Cola “La última Coca Cola”.....	54
Me callaré yo “La lengua de las mariposas”.....	56

Un barquito con problemas “Barquito chiquitito”.....	58
Zipizapemanía “Zipi y Zape”.....	60
Toma de decisiones.....	61
Defendamos nuestra tierra “El Cid. La leyenda”.....	61
La lotería del futuro. BBVA “Fenómeno”.....	63
Medio Pollo.....	65
Si quiero que...Plus.es “Jordan”.....	68
El arte de imaginar.....	70
Actitudes hacia la salud.....	71
Come de todo, come con cuidado “A gua chi fu” y “Al corro de la patata”.....	71
Los 40 de mi papá.....	73
Sergio y la historia de las medicinas.....	75
La Tierra, un jardín para cuidar “Las tres mellizas”.....	77
Desarrollo Social.....	78
Habilidades de Interacción.....	78
En el mundo cabemos todos “En el Arca de Noé”.....	78
Hora del recreo “Zipi y Zape”.....	80
Son mis amigos “El Cid, la leyenda”.....	82
Trato hecho.....	84
Un día en la vida de Blancanieves.....	86
Tienes que bañarte.....	88
Habilidades de autoafirmación.....	90
La guerra de los animales.....	90
Tú eres mayor “Manolito Gafotas”.....	92
Yo prefiero. ISDIN Laboratorios, “Calculadora”.....	94
Yo soy “Los Gnomos”.....	96
Juguemos todos y todas.....	98
Habilidades de oposición.....	100
¡Déjame en paz! “El Cid, la leyenda”.....	100
Él empezó la pelea “La lengua de las mariposas”.....	102
Merezco respeto.....	103
Yo no he sido.....	106
SEGUNDO CICLO.....	108
Desarrollo Afectivo.....	108
Autoestima.....	108
El sol, la luna y la belleza.....	108
¿Más gordo?, ¿más flaco?, ¿más feo?, ¿más guapo?.....	110
¿Por qué no lo dejas? Plus.es: “Beatles”.....	112
Una barrita con un puntito.....	113
El maltrato sutil.....	115

Fuerza vikinga.....	116
Empatía.....	118
Clicia, la enamorada.....	118
Cuentan de un sabio.....	119
Dioses y seres vivos.....	121
Mamá, lo siento. “Manolito Gafotas”.....	123
¿Y tu padre?.....	124
Astrid le escucha.....	125
Expresión Emocional.....	127
La desgracia de Eco.....	127
La más bella niña.....	129
¡Me gusta que estés conmigo! “El viaje de Carol”.....	131
Nanas de la cebolla.....	132
Gru. Un papá genial.....	134
Desarrollo Cognitivo.....	136
Autocontrol.....	136
Ícaro y Dédalo.....	136
Los viajes.....	137
Nos relajamos.....	139
Tranqui, por favor. Ya.com: “Círculo vicioso”.....	140
Una linda trampa.....	141
Sin puños, por favor.....	142
Mejor no enfadar al gatito.....	144
Valores.....	145
¡No seas bruto! “El viaje de Carol”.....	145
Trabajando: “Duerme, negrito”.....	147
Tú y tu vida. Video Tú y la música.....	149
Ya que estás... Sogecable/Canal Satélite Digital y Canal +: “ACB+”.....	150
Toma de decisiones.....	152
El caprichoso Rey Midas.....	152
Invierno y Primavera.....	154
¿Qué busca? Federación española de banco de alimentos: “Mujer desnuda”.....	155
Res-pon-sa-bi-li-dad. El triángulo de la salud.....	157
Yo voy soñando caminos.....	159
No os conviene enfadar al gatito.....	161
Actitudes hacia la salud y las drogas.....	163
Cuido de mí mismo. El triángulo de la salud.....	163
Medicinas. “D’Artacan”.....	164
Piensa en un deseo, Carol. “El viaje de Carol”.....	165
Polifemo y el vino.....	166

Un mundo casi perfecto. Unión FENOSA: "Contrato".....	168
Desarrollo Social.....	170
Habilidades de Interacción.....	170
Cinco amigos.....	170
De acuerdo... Retevisión: "Guindillas" <a href="http://youtu.be/HqMPi6IE3oc">http://youtu.be/HqMPi6IE3oc</a> .....	170
Digan lo que digan.....	171
Todos iguales, todos diferentes. Coca-cola: "Para todos".....	172
Eres de los nuestros.....	174
Habilidades de Autoafirmación.....	176
El rey malicioso y la princesa astuta.....	176
Quiero estar sano. ¿te enteras? El triángulo de la salud.....	178
Sé lo que copiasteis el último verano. "Zipi y Zape".....	179
Soy Moncho, vuestro amigo. "La lengua de las mariposas".....	180
Una única raza. Coca-cola: "Olimpiadas".....	182
Bienvenido, pajarito.....	183
Habilidades de Oposición.....	185
El hermano vengativo de Aladino.....	185
¡Sal!, ¡Sal!.....	187
Sé uno menos. Boulevard Rosas: "Salchichas".....	189
Si te pones así... ¡me largo! "Zipi y Zape".....	190
¿Merece la pena enfrentarme?.....	192
TERCER CICLO.....	194
Desarrollo Afectivo.....	194
Autoestima.....	194
¡Salta! Tequila.....	194
Sergi. Grupo Recoletos.....	197
Ana, Pedro, Juan. ONCE.....	200
Anticipación. R (Cable y Comunicación Galicia).....	202
He aprendido a amarme sola. El Mundo.....	204
Manolito Gafotas.....	207
No eres buena, eres mejor.....	209
Hagamos las paces con la belleza.....	210
Empatía.....	212
Si yo fuera tú. Eurojunior.....	212
Patines, Coca-Cola.....	214
Zapping. BBVA.....	215
Planta 4ª.....	217
Cuidate mucho.....	219
Regalo de aniversario.....	220
Expresión Emocional.....	221

Perdóname. La Oreja de Van Gogh.....	221
El Sur.....	224
Mayo: Hoy es un día muy triste. El mundo.....	225
Toda una vida.....	228
<b>Desarrollo Cognitivo.....</b>	<b>229</b>
<b>Autocontrol.....</b>	<b>229</b>
Eres mi héroe (1).....	229
Eres mi héroe (2).....	231
Muñeco, Cuco, Móvil. Sogecable.....	233
El pánico provoca que una joven se arroje por el balcón en Badajoz. El Mundo.....	234
Controla ese mal humor.....	236
Efecto Dominó.....	238
<b>Valores.....</b>	<b>239</b>
Cacas. Ayuntamiento de Mataró.....	239
Alas. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.....	240
La cruz roja solicita colaboración con los madrileños. El Mundo.....	242
<b>Toma de decisiones.....</b>	<b>245</b>
Decídete. Pepsico.....	245
Los amantes del círculo polar.....	247
Familia.....	249
Depende. Jarabe de Palo.....	251
Un joven se entrega a la policía tras retener a varios rehenes. El Mundo.....	253
Una decisión mejor.....	256
<b>Actitudes hacia la salud y las drogas.....</b>	<b>258</b>
Calva. Cruz verde/Legrain.....	258
Las drogas no son un juego I. FAD.....	260
Mi vida sin mí.....	261
Las bicicletas son para el verano.....	263
<b>Desarrollo Social.....</b>	<b>264</b>
<b>Habilidades de Interacción.....</b>	<b>264</b>
Figo. Vía Digital.....	264
Dos mujeres y un destino. Familia. Grupo Siro.....	266
Navegando en Internet. Eurojunior.....	268
Florido pensil.....	270
No seas pesado.....	272
<b>Habilidades de Autoafirmación.....</b>	<b>274</b>
Chalet. Agencia de viajes. ONCE.....	274
Gay. Ikea.....	277
Una niña de siete años consigue escapar de sus secuestradores. El Mundo.....	279
El viaje de Carol.....	282

<a href="#">No eres un buen amigo.....</a>	<a href="#">284</a>
<a href="#">Habilidades de Oposición.....</a>	<a href="#">286</a>
<a href="#">Para ti no estoy. Rosana.....</a>	<a href="#">286</a>
<a href="#">El Sur.....</a>	<a href="#">288</a>
<a href="#">Di no. FAD.....</a>	<a href="#">289</a>
<a href="#">Defiéndete. Alice.....</a>	<a href="#">290</a>

## PRIMER CICLO

### Desarrollo Afectivo

#### Autoestima

#### *A fuego lento*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/F1vzAkPgzo4>

**TÍTULO:** “*A fuego lento*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** El cuento narra las aventuras y desventuras de un niño algo lento en la comprensión de los mensajes. El éxito y el refuerzo obtenido por su perseverancia y la comprensión de que las diferencias individuales de todos forman la diversidad y de que todos tenemos virtudes en diferentes facetas, forman el mensaje central del texto.

**REFERENTE TEÓRICO:** Es importante que en la edad infantil los niños cobren conciencia de que todos tenemos alguna cualidad positiva y valorada por los demás y que sólo necesitamos la oportunidad para poder demostrarlo, en un contexto abierto a la multiplicidad de expresiones y prácticas.

**RAZÓN DE SER:** A partir de una serie de preguntas de aproximación y un cuento, los niños reflexionarán sobre la importancia de conocer qué aspectos de su ser son valorados positivamente, así como aceptar que no somos hábiles en todo ni en todos los contextos. Posteriormente, se plantea una dinámica donde los niños, a nivel individual, tendrán que expresar qué cosas se le dan mejor y cuáles peor. A partir de las producciones personales, el resto del grupo ampliará dichas producciones con cualidades basadas no sólo en habilidades sino también en la propia persona. Al final de la actividad, se propondrá un juego cooperativo donde los alumnos por parejas tendrán que pensar en qué pueden o no hacer una serie de animales propuestos.

### DESARROLLO:

#### Fase 1ª

El maestro plantea a los alumnos el tema de la autoestima y sus distintos aspectos mediante comentarios y **preguntas de aproximación:**

*“Todos somos distintos unos de otros. A cada persona se le dan mejor unas cosas y peor otras porque no siempre se puede ser el mejor en todo”*

- *¿A quién se le da muy bien correr?; ¿y pintar?; ¿y contar chistes?*
- *¿A quién no se le da muy bien los videojuegos? ¿y resolver problemas de matemáticas?*

Se introduce el audiovisual seleccionado comentando a los alumnos que van a ver un cuento en el que un niño descubre que, consigue sus metas igual que el resto de compañeros, aunque él lo hace a su modo, más despacio y con cuidado.

Se proyecta el audiovisual y a continuación se formulan algunas preguntas para fijar la comprensión del mensaje; por ejemplo:

- *¿Por qué los demás niños le dicen a Sergio que es tonto?*
- *¿Por qué le felicita la profesora?*



- ¿Cómo se siente Sergio al final de la historia?; ¿qué dice de sí mismo?

### Fase 2ª

Se desarrolla una **dinámica**. A cada niño se le pide que rellene el siguiente cuadro pensando en dos cosas que se le den muy bien y en otras dos que no:

Cosas que se me dan muy bien	Cosas que no se me dan muy bien
1.          2.	1.          2.

Se pondrán algunos ejemplos para proporcionarles ideas (siempre centradas más en “lo que hacen” que “en lo que son”):

¿Leer cuentos?; ¿dar volteretas o hacer piruetas?; ¿inventar historias?; ¿juegos malabares?; ¿manejar el ordenador?; ¿escribir o dibujar un cómic?; ¿jugar al baloncesto?, etc.

Se procede a una puesta en común en la que cada niño leerá su cuadro con cualidades y limitaciones. Una vez haya terminado, el educador pide al grupo que amplíe en al menos una cualidad la exposición de su compañero. En esta ocasión sí estará permitido que los niños digan aspectos positivos con el verbo “ser” [“es muy simpático”; “es muy buen amigo”; “es muy gracioso”].

Es importante que se complete la ronda con todos los alumnos, de forma que todos puedan auto-expresarse y recibir mensajes positivos de los demás. Para trabajar la autoestima es fundamental fomentar y reforzar el uso del lenguaje positivo en el aula.

### Fase 3ª

Se desarrolla un **juego**. Se divide el grupo en parejas, y se les pide que en un tiempo limitado piensen en una cosa que haga bien y otra que no puedan hacer los siguientes animales:

- Elefante
- Ratón
- Pato
- Rinoceronte
- Ardilla...

Todo el grupo dirá el mayor número de características positivas de cada animal. El educador animará a los niños a buscarlas, pidiéndoles que lleguen a tres... cuatro... cinco, etc.

El profesor cerrará la actividad comentando: *“Como hemos visto a lo largo de la actividad, hay cosas que se nos dan muy bien y otras que no tanto. Esto no es tan importante, simplemente tendremos que intentar mejorar aquello que no sepamos hacer y estar muy contentos y orgullosos con lo que somos y sabemos hacer”*

## **A Margarita**

### **A Margarita**

[Fragmento]

Margarita, está linda la mar, y el viento  
lleva esencia sutil de azahar;  
yo siento  
en el alma una alondra cantar:  
tu acento. Margarita, te voy a contar un cuento.

Este era un rey que tenía un palacio de  
diamantes, una tienda hecha de día, y un rebaño  
de elefantes, un quiosco de malaquita, un gran  
manto de tisú,  
y una gentil princesita, tan bonita, Margarita,  
tan bonita como tú.

Una tarde la princesa vio una estrella aparecer;  
la princesa era traviesa  
y la quiso ir a coger.

Margarita, está linda la mar,  
y el viento  
lleva esencia sutil de azahar:  
tu aliento.

Ya que lejos de mí vas a estar, guarda, niña, un gentil  
pensamiento al que un día te quiso contar  
un cuento.

Rubén Darío

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/S2S4X>

**TÍTULO:** "A Margarita"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** A Margarita le cuentan un cuento sobre una princesa bonita como ella que quiso coger una estrella.

**REFERENTE TEÓRICO:** El autoconcepto del niño se compone de lo que cree que es, lo que cree que puede llegar a ser, lo que tiene y/o hace, lo que cree que puede llegar a tener y/o hacer y cómo cree que le ven los demás, entre otros. En esta actividad se trabajará con los niños la dimensión relacionada con lo que tiene y asume como propio y lo que no tiene pero le gustaría conseguir. Es importante que el niño tome conciencia de todo aquello que le rodea y que puede considerar propio distinguiéndolo de otras cosas que podría conseguir algún día o que nunca será suyo por diversos motivos.

**RAZÓN DE SER:** A partir de la lectura de una poesía, se desarrolla una dinámica donde el profesor trabajará diferentes aspectos del autoconcepto de los niños: lo que el niño tiene y lo que puede llegar a tener. Por último, se desarrollará un juego muy divertido basado en la dinámica anterior, donde los niños que hayan elegido el mismo objeto (mencionado previamente por el profesor) se unirán formando torres humanas para posteriormente explicar los motivos de sus elecciones.

## DESARROLLO:

### Fase 1ª

El maestro anuncia que van a escuchar un poema que trata de una princesa tan guapa como caprichosa.

Los alumnos escuchan el poema seleccionado.

Se aclara el significado de algunos términos. Los alumnos de 7 y 8 años pueden utilizar el diccionario. Las palabras que precisarán mayores aclaraciones son: “esencia”; “sutil”; “azahar”; “alondra”; “malaquita”; “tisú” y “gentil”.

Se pregunta a los alumnos, antes de aclarar el sentido de algunos de los versos del poema, qué entendieron de él. A partir de lo que se diga, el maestro explicará la idea general:

*“Se nos cuenta la historia de una princesa cuyo padre –el rey- le concede todo cuanto quiere. Pero la princesa es caprichosa y lo que más desea es algo que ni siquiera su propio padre puede concederle: una estrella”.*

### Fase 2ª

El profesor continúa diciendo que no siempre podemos tener todo lo que deseamos e introduce la siguiente **dinámica**: los niños deberán anotar individualmente en un cuaderno o cartulina:

- Cosas que tengo y que me encantan, -no sólo cosas- (amigos, ropa, regalos, elementos decorativos, juegos, bicicletas, etc.)
- Cosas que me gustaría tener algún día
- Cosas que no son mías del todo, pero que comparto con otros (en la familia, en la escuela, etc.)

En un segundo momento, el maestro pedirá que elijan un único elemento de cada bloque, pues el hada del destino se quedará con lo demás.

A continuación ordenarán los elementos según la importancia que le concedan (en una columna, o numerándolos del 1 al 3).

Finalmente se procederá a una puesta en común, en la que además de explicar cada niño qué eligió finalmente, comentará qué se descartó. Los alumnos de 7 y 8 años podrán explicar no sólo los motivos por los que eligieron esos objetos, sino también las razones por las que descartaron los demás.

### Fase 3ª

Se desarrollará un **juego** alusivo a la temática trabajada:

Con alumnos de 6 años: los niños se sentarán en el suelo formando un corro. El profesor pedirá a uno de ellos que diga uno de los elementos elegidos. Aquellos que hicieron la misma elección se sentarán (con cuidado para no hacerse daño) encima de quien lo mencionó inicialmente. A continuación, otro niño dirá un elemento distinto que él eligió. Nuevamente, los niños que también eligieron el mismo se sentarán encima. Si ya formaron parte de la primera “torre humana”, se unirán a la siguiente. Si es preciso se formarán varias torres pero por precaución no deberán superar el número de tres niños.

Con alumnos de 7 u 8 años: los niños se sentarán al lado y no encima. Cuando otro alumno diga un nuevo elemento, deberán elegir (si también fue seleccionado) entre los dos. De esta manera se formarán distintos equipos. Cuando todos los niños formen parte de algún equipo, dialogarán entre ellos para explicar después las ventajas de su elección ante el resto del grupo-clase.

## **La niña blanca**

### **La niña blanca**

¿Dónde va de mañana la niña blanca,  
si la nieve ha cuajado por la montaña?.

Cuando sube a la sierra la blanca niña  
en arroyos la nieve huye de envidia.

No corráis, vientecillos con tanta prisa,  
porque al son de las aguas duerme mi niña.

Lope de Vega

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/RKfli>

**TÍTULO:** “La niña blanca”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Poema que versa sobre una hermosa niña que pasea por la montaña generando diferentes reacciones en elementos de la Naturaleza.

**REFERENTE TEÓRICO:** Los niños elaboran su autoconcepto a partir de lo que reciben del entorno social y de la forma en que son tratados por las personas más próximas a ellos. Para que valoren su autoconcepto de manera ajustada y adaptativa (autoestima) es importante que el niño indague y reflexione sobre sus propias características y valía personal.

**RAZÓN DE SER:** En esta actividad el docente puede trabajar creativamente con los alumnos toda una gama de características (cualidades) referidas a ellos mismos utilizando diferentes fuentes del entorno. Un poema, una reflexión individual y un juego son las herramientas operativas para profundizar en el descubrimiento de sí mismos. A través de un juego final en el que los niños tendrán que imaginar que son diferentes cosas con sus propias características, se tratará de llevar a los alumnos a un estado agradable de relajación.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

El maestro/a introduce el tema de las cualidades y los valores personales mediante **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- *Todas las personas, pequeños y mayores, tenemos por dentro y por fuera muchas cosas que nos hacen sentir bien.*
- *¿Te dicen los demás cosas buenas sobre tu forma de ser? Ponedme algún ejemplo; ¿quién o quiénes te lo dicen?; ¿cómo te sientes al escucharlas?*

Se explica a los alumnos que van a escuchar una bella poesía que habla de una hermosa niña que pasea por la montaña.

Los alumnos escuchan la poesía.

Preguntas que facilitan la comprensión del significado del poema:

- ¿De qué tiene envidia la nieve? [belleza, blancura]
- ¿Qué quiere decir el poeta cuando dice que la nieve “huye de envidia” en forma de arroyos? [se licua]
- ¿Qué escucha la niña mientras duerme? [el murmullo del agua]
- ¿Quién acaricia a la niña dormida? [el viento]

### Fase 2ª

El maestro plantea la siguiente dinámica: se pide a los niños, empleando la técnica de la **reflexión silenciosa**, que completen las siguientes frases de la manera más creativa posible. Incluso se les puede invitar a que, tras leer cada frase, cierren los ojos y hagan volar su imaginación (este ejercicio permite a los alumnos identificarse con diferentes cosas en función de características compartidas):

*Si yo fuera una planta sería.....* [Pistas: ¿un árbol fuerte y robusto?; ¿una flor bella y delicada?; ¿una palmera alta y elegante?]

*Si yo fuera un color, sería....* [Pistas: ¿blanco como la nieve?; ¿rojo como el fuego?; ¿azul como el cielo?; ¿verde como el mar?, ¿negro como la noche?]

*Si yo fuera una fruta sería....*[Pistas: ¿dulce como una uva?; ¿suave como un melocotón?; ¿sabroso como una pera?]

*Si yo fuera un animal sería....*[Pistas: ¿poderoso como un león?; ¿fuerte como un elefante?; ágil como un gato?; ¿listo como un ratón?; ¿cariñoso como un perrito?].

En la puesta en común el profesor preguntará a varios alumnos, escogidos al azar, sobre lo anotado en cada frase. Al finalizar, se propondrá a los niños que compartan lo escrito con sus padres.

### Fase 3ª

Se desarrollará un **juego** cuyo objetivo será llegar a un estado de tranquilidad y relajación: los niños escucharán música suave, mientras el profesor les invita a tumbarse en el suelo. Les pide que se pongan cómodos y cierren los ojos. A continuación irá sugiriendo las siguientes ideas:

*Pensad que sois un animal, el primero que aparezca en vuestra mente; ¿es grande, pequeño, amistoso...?. Pensad en otro... cuando aparezca en vuestra imaginación un animal con el que os sintáis a gusto decid en voz alta: “sí”.*

*Ahora pensad que sois un fenómeno de la Naturaleza...¿qué aparece en vuestra mente?... ¿un volcán rugiente?; ¿una tormenta, fuerte y llena de sorpresas?; ¿un río fresco y musical?; ¿la nieve, fría y blanca?... Si os sentís a gusto con una de estas imágenes podéis decir en voz alta: “sí”.*

Se puede continuar esta visualización guiada con animales, objetos, olores, sensaciones, sonidos, etc.

El profesor cerrará la actividad comentando: *“Durante la actividad nos hemos identificado con animales, cosas, etc. que tienen características similares a las nuestras. Es muy importante que nos conozcamos bien a nosotros mismos y para ello nos pueden ayudar nuestros amigos, padres, profesores, etc.”*

## **La sirenita que quería ser reina de las guapas**

### **La sirenita que quería ser “reina de las guapas”**

*Las sirenas son animales con cuerpo de pez de cintura para abajo y cuerpo de mujer de cintura para arriba. Viven en el mar, lejos de las personas. Por eso mucha gente piensa que no existen, pero... ¿quién puede asegurarlo?*

*En un remoto océano vivía un grupo de sirenas que se pasaban el día jugando y recogiendo los objetos que las personas tiran al mar. Su vida era muy tranquila porque tenían como amigos a todos los peces –grandes y chicos- de mares y océanos.*

*Pero una joven sirenita se aburría de hacer siempre lo mismo. Su mayor deseo era salir a tierra firme y conocer a los seres humanos. Sus amigas y los demás animales que viven en el agua trataban de convencerla:*

*-No te empeñes. Si sales a cualquier playa, se asustarán, y quizá te maten. O peor, te cogerán prisionera y te encerrarán en una pecera, que es como una cárcel para nosotros, los seres que nadamos y buceamos.-*

*La sirenita aceptaba los consejos, pero a regañadientes. Hasta que un buen día, cayó al fondo del mar un trozo de revista con fotos en el que se anunciaba un concurso humano de belleza. La sirenita empezó a soñar despierta. ¿Y si iba al concurso?; ¡menuda sensación!. ¿Y si además ganaba? Sería maravilloso... Así que anunció a todos sus amigos que se presentaría al concurso. Aunque todos le rogaron que no fuese, la sirena no cambió de opinión. Su madre, antes del viaje, le preguntó:*

*-¿Por qué quieres ir, hija mía? Aquí todos te queremos, y sabemos que eres muy bonita-*

*-Porque quiero que me admiren, que me regalen una corona de oro, reconozcan que soy el ser más bello del planeta y me adore todo el mundo, desde reyes hasta campesinos- dijo la imaginativa sirenita.*

*Su madre se preocupó mucho, pero no quiso obligarla a quedarse. Así que nuestra amiga viajó nadando durante días sin descansar. Cuando llegó a la costa, salió del agua y dijo a unos pescadores:*

*-¿No os parezco hermosa? ¡Seguro que jamás habéis visto un ser tan bello como yo! Llevadme al concurso de belleza.-*

*Los pescadores, asombrados, la metieron dentro de un saco lleno de agua de mar, y la trasladaron al palacio donde se celebraba el concurso. Durante el viaje, la sirenita cantaba feliz. ¡Ya se veía como la reina de la belleza! Saldría en todos los periódicos y personas de todo el mundo irían a verla. ¡Qué envidia sentirían sus amigas!*

*Pero no todo fue tan bien como esperaba; en lugar de entrar por la puerta principal del palacio, los pescadores la llevaron hasta la puerta que daba a las cocinas.*

*-¡Eh, que no es por aquí!- dijo la sirenita un poco preocupada. Pero los hombres no le hicieron ni caso.*

*Cuando llegaron ante el cocinero jefe, negociaron un precio por su captura y se fueron sin despedirse. La sirenita estaba confundida: ¿cómo era que no admiraban su belleza? Se le ocurrió preguntar al cocinero:*

*-¿Acaso no ves que soy la más bella entre las bellas? ¡Llévame al concurso!-*

*-¿Bella dices?; para bello, el plato de pescado guisado que voy a hacer contigo.*

*El príncipe me felicitará, seguro- respondió el cocinero mientras afilaba un enorme cuchillo y ponía a calentar una sartén.*

*La sirenita se dio cuenta de que era inútil convencerle. El cocinero sólo veía en ella un pescado más. Grande y raro, pero pescado al fin y al cabo. Muy triste, se tumbó en el fondo del saco esperando su momento final.*

*Un ayudante del cocinero se había fijado en todo, y apenado, decidió salvarla. Cuando su jefe estaba echando sal a la enorme sartén, cargó con el saco a sus espaldas y lo transportó a la playa. La sirenita, coqueta aún, le preguntó:*

*-¿Me salvas la vida porque soy hermosa?-*

*-No. Te salvo la vida porque te han engañado y tu hogar está el mar.- y sin decir más, la tiró al océano.*

*La sirena viajó pensativa de vuelta a su hogar en lo más profundo de las aguas. Cuando estaba llegando, fueron a saludarla todos sus amigos. Celebraron su llegada más aún que si volviera con la corona de reina de la hermosura. Fue entonces cuando la sirenita comprendió lo vanidosa que había sido y aprendió una lección que nunca olvidaría: la*

*verdadera belleza está en el interior.*

[Adaptación de un cuento popular]

**TÍTULO:** *“La sirenita que quería ser “reina de las guapas”*

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Una sirenita era muy hermosa, pero no le bastaba con el cariño de los animales marinos. Quería ser reconocida por los humanos como la “reina de las guapas” de todo el planeta. Así, emprende un viaje hacia el mundo de las personas para participar en un concurso de belleza. Pero en seguida descubre que no sólo no impresiona, sino que la quieren convertir en un guiso de pescado. Consigue volver a su hogar con ayuda de un joven aprendiz de cocinero.

**REFERENTE TEÓRICO:** Desde que los niños son pequeños, es importante ayudarles a formar una imagen de sí mismos ajustada, no sólo a nivel físico sino también psicológico. Como se ven “por dentro” y “por fuera” va a depender en gran medida de lo que les llegue del exterior y el grupo aula es un adecuado espacio de aprendizaje en este sentido.

**RAZÓN DE SER:** El cuento es un pretexto para que los niños reflexionen en grupo sobre el significado de la belleza y, guiados por el profesor, empiecen a entender que lo más bonito de nosotros está por dentro y es lo que hace que los demás nos quieran. La dinámica propuesta tiene como objetivo que los alumnos utilicen el lenguaje positivo a la hora de describirse a sí mismos y a sus compañeros. Se dedicará un tiempo para reflexionar sobre cómo se han sentido al escuchar cualidades propias dichas por boca de los demás y a partir de un juego posterior se reforzará lo trabajado anteriormente.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

Se lee el cuento al grupo de alumnos. A continuación se pedirá a un niño, elegido al azar, que resuma a su manera el cuento. El profesor formulará **preguntas de aproximación** con el objetivo de centrar el posterior diálogo sobre la autoimagen y la autoestima:

- *¿Por qué quería la sirenita conocer a los humanos?*
- *Cuando llevan a la sirenita ante el cocinero se lleva una sorpresa desagradable. ¿Cuál es?*
- *Un joven ayudante de cocina la salva. ¿Lo hace porque es hermosa o por otro motivo?*
- *¿Qué significa ser “vanidosa” [pueden emplear el diccionario]?*
- *¿Os gusta cómo sois “por fuera” (altos, bajos, delgados, rellenitos, rubios, castaños, etc.)?*
- *¿Os gusta cómo sois “por dentro” (cariñosos, generosos, atentos, divertidos, responsables, etc.)?*

**Fase 2ª**

Se ubica a los alumnos en grupos de tres. Cada uno dispondrá de una hoja de cuaderno o un folio y un lápiz o bolígrafo. Deberán escribir cómo son “por dentro”.

En un primer momento, de forma individual. El profesor les dará ideas (anotándolas en la pizarra):

*¿generoso?; ¿simpático?; ¿alegre?; ¿buen hijo?; ¿buen hermano?; ¿buen alumno?; ¿buen compañero?; ¿buen amigo?; ¿valiente?; ¿cariñoso?; ¿trabajador?; ¿perseverante? [explicar su significado]; ¿listo?; ¿tranquilo?; ¿obediente?; etc.*

Tras haber escrito al menos cinco formas de ser que sienten como propias, por turnos cada alumno leerá a sus compañeros de equipo lo escrito; los otros dos deben decirle al menos dos cualidades más. El interesado anotará lo que los demás le dicen.



Una vez se haya completado esta tarea en el contexto de los equipos se formará un gran corro formado por todos los alumnos. El profesor /a preguntará a algunos niños qué le han dicho sus compañeros, si están de acuerdo con las cualidades que escucharon y cómo se sienten.

Puede continuarse la dinámica invitando a otros niños a decir otras cosas positivas del compañero que está hablando.

### **Fase 3ª**

Se pone en práctica un **juego favorecedor de la autoestima**: los niños se sientan en un círculo amplio. El maestro /a tendrá en sus manos un balón y formulará una de las siguientes preguntas a un alumno elegido al azar, haciendo rodar el balón hacia él:

- *¿Qué es lo que más te gusta de ti mismo?* [Podrán consultar lo escrito en las fase 2ª]
- *¿Qué quieres ser cuando seas mayor?*
- *Dí el nombre de dos personas a quienes quieras mucho*
- *Lanza el balón a alguien que quieres que sea tu amigo*

El alumno que reciba el balón debe responder, y hace rodar el balón hacia un compañero haciendo la misma pregunta. Nunca debe volver el balón dos veces al mismo niño.

Tras varias interacciones, se continuará el juego con otra pregunta sugerida por el profesor, con las mismas condiciones que en la primera. El maestro procurará que todos los alumnos sean preguntados.

Para finalizar la actividad el profesor podrá comentar: *“A todo el mundo le gusta escuchar de los demás cosas bonitas de ellos mismos, por eso os propongo que a partir de hoy intentemos decir a las personas que queremos (padres, amigos, hermanos, etc.) todo lo bonito que pensamos sobre ellos”*

## **Silencio en la sala**

### **Silencio en la sala**

*Silencio en la sala Que el burro va a hablar. El primero que hable, burro será.*

*Silencio en la sala todos a callar; silencio en la sala cuando yo diga "ya", ¡YA!*

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/C2zQx>

**TÍTULO:** "Silencio en la sala"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** La canción propuesta suele ser empleada para que los niños de manera lúdica guarden silencio de forma súbita.

**MEDIOS MATERIALES:** Música alegre (instrumental y /o vocal) y música relajante (instrumental, con ritmo suave, lento, repetitivo).

**REFERENTE TEÓRICO:** Desde que los niños son pequeños es importante crear espacios de auto-observación que les permita detenerse en el descubrimiento de su cuerpo y en la búsqueda del bienestar interior. El sentirse bien por dentro contribuirá al enriquecimiento de la persona.

**RAZÓN DE SER:** Se trabajará la autoestima desde la introspección del niño, induciendo al grupo de alumnos hacia un estado de relajación durante el cual trataremos de conseguir que los pequeños presten atención a aspectos de sí mismos, tanto corporales como emocionales, invitándoles a contemplarlos desde una óptica de auto-valoración positiva.

La música ligera será utilizada por el docente para generar en los alumnos un estado de ánimo de activación, que se irá transformando en un estado de relajación potenciado por el sonido de música más tranquila y reposada.

#### **DESARROLLO:**

##### **Fase 1ª**

El maestro introduce la actividad proponiendo a los alumnos una dinámica de relajación, anunciando que se sentirán muy a gusto escuchando música junto a sus compañeros.

Se hace sonar música ligera, invitándose a los alumnos a bailar de forma desordenada por el aula. A una señal del profesor (una voz como "¡ya!") se parará la música y los niños se quedarán "clavados" en el sitio donde están. Unos segundos después, vuelve a sonar la música y se reinicia el baile. Esta vez los niños deberán bailar, saltar y moverse a ritmo más vivo. Tras una nueva parada, se imprimirá aún mayor velocidad al baile.

Se finaliza esta fase pidiendo a los niños que pongan las yemas de los dedos de su mano derecha encima del corazón, notando cómo éste palpita deprisa.

##### **Fase 2ª**

El maestro explica a los alumnos que dirá unas palabras de una antigua poesía, debiendo todos guardar silencio al acabar:

*Silencio en la sala Que el burro va a hablar. El primero que hable, burro será.*

*Silencio en la sala todos a callar; silencio en la sala cuando yo diga "ya", ¡YA!*

Todos los niños se quedarán en absoluto silencio. El maestro les pedirá que se tumben boca arriba a una cierta distancia de los compañeros, de tal forma que no se estorben entre sí.

Se hace sonar la música relajante, y con voz pausada el maestro dará las siguientes instrucciones:

*"Estamos boca arriba, con las piernas extendidas. Ponemos los brazos sobre el estómago o a lo largo del cuerpo, como más cómodo nos resulte.*

*Cerramos los ojos, y no los volveremos a abrir hasta que pare la música".*

A continuación, el maestro, hablando lentamente, les va guiando hacia un estado de calma:

*"Nos sentimos cada vez más tranquilos. Nuestro cuerpo se relaja. La cabeza está relajada... también el cuello y los hombros, lo notamos... ahora los brazos y las manos, que descansan tranquilamente... la espalda, las piernas y los pies están también relajados, en calma... todo nuestro cuerpo descansa sobre el suelo... relajado... más y más relajado".*

### **Fase 3ª**

Se introducen visualizaciones:

*"Imaginamos que estamos en el cine; en la pantalla aparece el color azul... toda la pantalla de color azul clarito... estamos a gusto viendo el color azul... azul como un lago, como el mar, como el cielo..."*

*Ahora... en la pantalla aparece el color verde... todo es verde... como la hierba... como un prado...el verde nos hace sentir más... y más... .tranquilos".*

*"Nos fijamos con el pensamiento en nuestra cara... en la frente...está suave y fresca... en nuestros ojos .debajo de los párpados... en nuestros labios entreabiertos... toda la cara está relajada y tranquila... en calma.. y nos damos cuenta de que es una cara hermosa... es como una estrella.. .luminosa... brillante... silenciosa... me gusta mi cara.. .me gustan mis ojos.. .me gusta mi boca... todo es hermoso... mi cara y el resto de mi cuerpo.. .estoy a gusto dentro de él.. .cómodo.. .tranquilo... más y más tranquilo..."*

*"Pienso que mi cuerpo se vuelve ligero... empieza a flotar... más y más alto... veo cómo sube... y me gusta lo que veo... mi cuerpo se mece en el aire... descansa ahora sobre una nube... el color blanco de la nube me envuelve... me rodea... se mete dentro de mí al respirar...y mi cuerpo se vuelve luminoso... brillante... me gusta mi cuerpo... me gusta yo..."*

*"Ahora empiezo a bajar... como una hoja de árbol recién caída... que desciende perezosamente... baja... baja... y se posa sobre la hierba... que me hace cosquillas... me hace sentir bien... fresco... relajado... todo en mí es bueno... está bien cómo soy... me gusta mi forma de ser..."*

*"Ahora imagino que mis brazos se cruzan sobre mi pecho... me abrazo... me acuno... me quiero... todo está bien... por dentro... por fuera... extendiendo mis brazos... y tranquilamente abro los ojos... todavía en silencio... muevo mis pies y mis piernas... mis manos... mi cabeza... muy despacito me voy incorporando... me quedo sentado... miro a mis compañeros... sonrío... sigo tranquilo..."*

### **Fase 4ª**

Preguntas para la puesta en común:

- *¿Ha resultado agradable?*
- *¿Qué color te ha gustado más?*
- *¿Has notado que tu cuerpo flotaba?*
- *¿Te has sentido a gusto dentro de tu cuerpo?*

## **Cualquier príncipe como yo**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/Pcf9o80jDi4>

**TÍTULO:** CUALQUIER PRÍNCIPE COMO YO

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años

**SINOPSIS:** Aladdin ha recibido ya el primero de los deseos cumplidos por parte del genio de la lámpara, pero no le ha funcionado. Se ha convertido en un príncipe, pero no ha conseguido conquistar a la princesa Jasmine, ni que ella se fije en él. “Seguramente ya sabe- piensa él- que no soy más que una rata callejera”, como cuando estaba en el bazar y no en el palacio real.

**REFERENTE TEÓRICO:** A veces, queremos que los y las demás vean en nosotros y nosotras cosas que no son reales pero sí atractivas a nuestro parecer. Podemos pensar que quieren ver algo diferente a lo que somos, pero en la gran mayoría de los casos, lo que las personas aprecian es lo que realmente existe en nuestro interior.

**RAZÓN DE SER:** Verse reflejado en el espejo de la opinión de los demás les servirá para ver si los y las demás les ven como ellos y ellas creen. Pero, aunque la opinión de los y las demás haya de tenerse en cuenta, a través de lo que le ocurre a Aladdin descubrirán como lo que otras personas piensan no es tan importante como el hecho de sentirse bien en nuestro interior.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Dinámica “Espejito, espejito...”**

*“De la misma forma que Aladdin, que es nuestro protagonista de hoy, tenía una lámpara mágica a la que podía pedir deseos, tenemos aquí, un espejo mágico, que habla y que contesta a nuestras preguntas (se puede utilizar un folio, o crear un marco en cartulina).”*

Se divide el grupo en parejas, uno de los miembros de la pareja será el espejo mágico en el que se reflejará el compañero o compañera (luego se invertirán los papeles). Deben decirse, por turnos y ordenadamente (esto puede ser pautado llegado el momento marcando los turnos):

“Espejito, espejito... ¿qué ves?”

A lo que el niño o niña que hace de espejo responderá indicando alguna característica de quien pregunta, por ejemplo:

“Eres un buen amigo”

“Me animas cuando estoy triste”

“Eres muy alta”

Cuando se haya terminado la primera tanda de preguntas, se cambian los roles. Cada niño o niña puede preguntar hasta tres veces y el espejo le responderá con tres características, intentando que no todas sean sobre el aspecto físico.

Es mucho más divertido si las preguntas se hacen con algún gesto, mueca, reverencia... porque el espejo debe responder haciendo exactamente lo mismo. Este tipo de elementos dinamizan la actividad, pero no deben restar atención a las cuestiones principales que quieren abordarse.

#### **2ª Fase: Introducción al visionado del vídeo**

Ya en gran grupo, el profesorado pregunta si los espejos acertaron en lo que dijeron de ellos y ellas.

*“¿Os gusta lo que os ha dicho el espejo?”*

*“¿Creéis que tiene razón?”*

*“¿Os parece bien que desde fuera se os vea así?”*

*“¿O quizá os gustaría que se os viera de otra manera?”*

*“A veces las personas no están contentas con lo que son e intentan ir por ahí como si fueran disfrazadas. Sus disfraces no se ven, pero se comportan como alguien que no son. Y los y las demás lo notan. No sólo lo notan, sino que además no suele gustarles esa ‘nueva persona’. Eso mismo le pasó a Aladdin en este vídeo que vamos a ver.”*

*“Prestadle mucha atención, porque su amigo el genio le da algunos consejos verdaderamente buenos. El genio se comporta como si fuera su espejo y le comenta algunas cosas que ve. ¡Atención!”*

Se proyecta el vídeo.

### **3ª fase: Reflexión sobre el vídeo**

*“¿Os habéis dado cuenta de cuál es el consejo que le da el genio?”* (“Dile la verdad y sé tú mismo”)

*“¿Cómo piensa Aladdin que debe comportarse con la princesa?”* (Como un príncipe, e incluso se “disfrazaba” de príncipe)

*“¿Cuáles son las cosas que menos le gustan a la princesa de Aladdin cuando va de príncipe?”* (Justo las que más le gustan a él)

*“¿Por qué pensáis que a él no le gusta como es?”* (Porque cree que a los y las demás no les va a gustar).

El profesorado cierra la actividad comentando:

*“Lo que piensen los y las demás de nosotros y nosotras es importante, nos gusta cuando gustamos, pero es mucho más importante gustarnos tal y como somos, sin disfraces.”*

## ***Mi papá viene a buscarme***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/YQnVnuR-om0>

**TÍTULO:** MI PAPÁ VIENE A BUSCARME

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima, Habilidades de Autoafirmación

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años

**SINOPSIS:** Un grupo de niñas ha terminado su clase de equitación. Aprovechan el rato para contarse lo que sus papás tienen, lo bien que hacen las cosas, o lo importantes que son... Hasta que una de ellas las deja heladas con una aportación de lo más contundente: su papá viene a buscarla.

**REFERENTE TEÓRICO:** En las interacciones entre niños y niñas de esta edad es fácil encontrarles intercambiando posturas acerca de lo relevante que es lo que hacen sus mayores, fanfarroneando de ser los mejores en algo, de tener más edad, o más cosas materiales... Es la manera en que intentan hacerse valer delante de otros u otras, como si los logros ajenos pudieran ser asumidos como propios. Igualmente, el consumismo y los bienes materiales se han establecido entre nuestros niños y nuestras niñas como "alimentadores" de su autoestima y no dudan en hacer referencias constantes a ellos, posicionándolos en un estatus inadecuado y desproporcionado. Fomentar la autoestima significa reorientar esta tendencia y llevarles a apreciarse por lo que son, que es lo realmente importante, y por aquello que comparten con las personas que les rodean.

**RAZÓN DE SER:** La actividad busca, tal y como ocurre en el anuncio, centrar la atención en lo verdaderamente importante cuando se trata de fomentar y construir la autoestima. Las historias que se basan en los éxitos y logros de otras personas aparentemente engrosan la valía personal, pero en realidad eso no contribuye al propio crecimiento. Será mucho más útil construir nuestra autoestima a partir de los logros propios. El consumismo también será tratado, desde el punto de vista de valorar las cosas aunque no sean materiales.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Visionado del anuncio**

*"Vamos a ver un anuncio en el que unas niñas acaban de terminar su clase y están esperando para ir a casa. Mientras esperan... empiezan a contar historias. ¿Por qué pensáis que cuentan estas historias?"*

Se les pone el anuncio y se intenta, a través de preguntas y reflexión, que lleguen a la conclusión de que las niñas cuentan estas historias para que las demás las admiren y se sientan mejor. Para ello, se lanzan las siguientes preguntas:

*"¿Alguna vez habéis contado alguna historia para sentirnos importantes?"*

*"¿Os acordáis de alguna de ellas?"*

(Se deja un tiempo, no breve, para que cuenten historias delante de sus compañeros y compañeras).

*"¿Qué cosas nos hacen sentirnos más importantes delante de los y las demás?"*

*Por ejemplo...*

*¿Alguna vez habéis dicho a otros niños y otras niñas de menor edad vuestros años para sentirnos importantes?*

*¿Alguna vez habéis contando todas las cosas (materiales) que tenéis para que vean que vosotros y vosotras sois más?*

*(Ejemplo: "Pues yo tengo más coches que tú")*

*¿Habéis contado alguna historia de algún familiar o amigo/a para impresionar? Por ejemplo: "Mi hermano es campeón de baloncesto"*

*"¿Por qué pensáis que hacemos esto?"* (Es interesante dirigir el discurso indicando que muchas veces hablamos de los logros de personas queridas porque nos gusta compartir cosas que nos hacen felices, pero otras muchas, a lo mejor lo hacemos porque queremos dar envidia (explicar si fuese necesario) a nuestros amigos y/o amigas. En relación a esto último, indicar que por contar ese tipo de logros ajenos, no significa que esos logros sean propios)

## **2ª fase: Dinámica “Hablemos de nosotros y nosotras...”**

El objetivo de esta fase es centrar el trabajo en el análisis de una realidad muy común en la infancia: el consumismo infantil (“tener por tener”), a veces propiciado por el mundo adulto. Para ello, el profesorado comentará:

*“A veces, como pasa en el anuncio, hablamos de todas las cosas que tenemos y de lo que nos van a comprar nuestros papás y nuestras mamás, intentando hacer ver a las personas con las que estamos que tenemos más cosas que ellas. Relacionado con esto, vamos a hacer un ejercicio. Vamos a intentar ponerle precio a algunas cosas. Yo os voy a ir diciendo, y tendréis que intentar calcular cuántos euros cuestan (se pueden utilizar monedas de chocolate, por ejemplo 5, para que el valor a poner en monedas sea más sencillo y visual). Por ejemplo: ¿Qué vale más, un videojuego o pasear un rato en bici con papá? ¿Qué vale más, terminar el álbum de cromos de la Liga o un rato de cosquillas con mamá?, etc...”* (los niños y las niñas irán valorando cada aspecto con el número de monedas que ellos y ellas estimen, para finalmente concluir qué vale más para el grupo)

El objetivo de esta dinámica es dirigir la reflexión hacia el concepto del valor de las cosas. Un concepto muy amplio que abarca desde lo material a lo personal (momentos de calidad en nuestras vidas), considerando que, esto último tiene más valor.

Volviendo al anuncio:

*“¿Os habéis dado cuenta de cuál de las cosas que han contado las niñas era más importante? ¿Ante qué historia se han quedado todas calladas? (Las niñas se han dado cuenta de que el hecho de que el padre vaya a buscar a su amiga es más importante que lo que ellas habían contado)*

*Ahora vamos a contar historias nuestras sobre momentos felices que hemos compartido con personas importantes para nosotros y nosotras, ¿os parece? ¿Podéis recordar algún rato bueno que hayáis compartido, por ejemplo, con vuestros amigos y vuestras amigas? ¿Y con papá y/o mamá? ¿Nos lo contáis al resto para que disfrutemos también? (todos y todas recibirán un fuerte aplauso después de contar sus historias)”*

Al terminar, se les pregunta cómo se han sentido al contar sus historias “con encanto”.



## **Empatía**

### **Marisol ten cuidado**

### **Marisol ¡ten cuidado!**

*Marisol y Carlitos eran dos hermanos que se querían mucho. Cuando estaban en el campo, su madre les dejaba todos los días dar un paseo por el bosque.*

*-Tened mucho cuidado y no os vayáis demasiado lejos- les advertía.*

*Ellos corrían, buscaban piñones, recogían piedras curiosas y luego se sentaban al pie de un árbol para comerse la merienda que sus padres les habían preparado.*

*Carlitos era un niño tranquilo y obediente, que siempre seguía los consejos y advertencias de sus padres. Por el contrario, Marisol era un manojo de nervios, siempre inquieta y un poco alocada. A menudo se le olvidaban las normas y los consejos de los mayores, y siempre estaba pensando en hacer todo tipo de diabluras.*

*Aquella mañana el sol brillaba muy alegremente y los pájaros piaban buscando su comida aquí y allá. De repente, Marisol gritó:*

*-¡Mira, Carlitos, en aquel árbol hay un nido; ¿por qué no subes a cogerlo?.*

*-No, Marisol; en el colegio nos han dicho que no debemos coger nidos. Además, mamá nos ha dicho que tengamos cuidado, y ese árbol es muy alto.-*

*-¡Menudo cobardica eres!; lo que pasa es que tienes miedo- le contestó su hermana.*

*Carlitos, prudente y tranquilo, no hizo caso de lo que había escuchado, y siguió comiéndose su bocadillo. Marisol, rabiosa, se levantó de un salto.*

*-Pues si no te subes tú, lo haré yo sola- dijo.*

*Sin pensárselo más, empezó a trepar. Al poco tiempo, y casi sin esfuerzo, estaba en lo alto del árbol, muy cerca del nido. Estiró su brazo para cogerlo; el sol le daba en la cara y sus trenzas eran más rubias que nunca. ¡Parecía mentira que una niña tan guapa y lista fuera tan imprudente!.*

*Abajo, el pobre Carlitos suplicaba a su hermana que bajara. Pero la niña estaba ya a punto de apoderarse del nido. Para ello, tuvo que soltar una mano y ponerse en una posición en la que apenas guardaba el equilibrio. De repente escuchó detrás de ella un ruido terrible. Apenas le dio tiempo a volverse, porque sintió un fuerte tirón en sus trenzas, y se vio llevada por el aire, subiendo y subiendo, cada vez más alto...*

*Marisol, llena de miedo, lloró, llamando a su hermano. Pero estaba ya tan arriba que ni le podía siquiera ver. La niña se volvió, descubriendo que quien la llevaba por los aires era una enorme águila. Siguió llorando, ahora ya aterrada, mientras pensaba: "¿qué va a ser de mí?; ¡ya nunca más veré a mi hermano ni a mis padres!. Eso me pasa por desobediente ¡jalá hubiera hecho caso a Carlitos!".*

*De pronto, notó el suelo bajo sus pies. Estaba en lo alto de una montaña imposible de escalar. Alrededor todo eran piedras gigantes, y arriba sólo el cielo. El pájaro le habló:*

*-Niña, ¿por qué querías coger el nido sabiendo que las crías podían morir lejos de sus padres?.-*

*-No sé....- respondió Marisol, apenada y confundida.*

*-Sí lo sabes; lo hacías sólo por jugar, sin pensar en lo que pasaría con tus trastadas. Ahora yo te voy a castigar- le dijo muy seria el águila.*

*Esta vez las lágrimas de Marisol eran de verdadero arrepentimiento. Pero el águila no hizo ningún caso; al contrario, se puso aún más seria, y le dijo:*

*-Aquí te quedarás para siempre jamás.-*

*La niña, horrorizada, suplicó:*

*-¡No, por favor!; si me abandonas aquí, moriré de pena o de hambre. Puede que incluso me caiga al vacío.-*

*Las manitas de la niña se habían juntado para suplicar, y unos lagrimones gordos como avellanas caían de sus ojos. Tan triste, aterrada y arrepentida la vio el águila que sintió pena por ella. Así que cambió de opinión, y cogiéndola de nuevo con el pico empezó a volar.*

*Esta vez Marisol iba contenta. Durante el viaje saludó a las nubes y a los pajarillos que, curiosos, revoloteaban a su alrededor. Pronto empezó a distinguir abajo casitas, prados y árboles, y... ¡a Carlitos!. Pero el pobre niño, de tanta tristeza se había quedado dormido.*

*El águila dejó caer a la niña, con tan mala suerte que se dio un fuerte golpe en la parte de atrás de la cabeza. Marisol sólo veía estrellitas a su alrededor. Después... nada.*

*-¡Despierta, Marisol, que es muy tarde!- escuchó decir a su hermano.*

*-¿Se marchó ya el águila?; ¡cuánto te he echado de menos, Carlitos!- dijo la niña.*

*-¿Qué dices?- preguntó su hermano. El niño miraba asombrado a su hermana.*

*-¿Es que ya no te acuerdas?; el nido..., el águila...- dijo Marisol.*

*-No te entiendo ni una palabra. Sólo pasa que nos hemos quedado dormidos. Lo que dices lo has soñado.-*

*-Claro, eso habrá sido- concluyó la pequeña.*

*De vuelta a casa, Marisol se colocó las trenzas, y al hacerlo le dolió la cabeza justo donde se había golpeado al caer. No dijo nada a su hermano, pero levantó la vista, y vio varios nidos colgados de las ramas de los árboles. Los pequeños pajarillos piaban confiados. Y más arriba aún, pudo distinguir la hermosa figura de un águila solitaria.*

[Cedido por Carmen Fernández de Valderrama]

**TÍTULO: “Marisol ¡ten cuidado!”**

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** En este breve relato, sueños y realidades se combinan para presentarnos a una niña traviesa y a su hermano, un niño prudente y obediente. La pequeña comete una diablura: tratar de coger un nido. Pero un águila se la lleva, dándole una buena lección.

**REFERENTE TEÓRICO:** La empatía es un factor de protección que permite a la persona experimentar sentimientos y emociones percibidos en los demás, lo que lleva a que puedan surgir de forma espontánea comportamientos de ayuda en situaciones carenciales. Sin embargo, para experimentar emociones ajenas es preciso en primera instancia aprender a detectarlas. En etapas evolutivas tempranas no siempre los niños son capaces de identificar todas las emociones, confundiendo a menudo unas con otras. El educador puede trabajar con los alumnos este ámbito de detección para que la empatía pueda desarrollarse de forma natural.

**RAZÓN DE SER:** En la presente actividad el educador utiliza un cuento para que los niños expresen verbalmente distintas emociones y sentimientos. El maestro colaborará ayudándoles a poner etiquetas a aquellas que les resulte difícil poner nombre.

En una segunda fase se desarrolla una dinámica en la que los niños deberán señalar qué sentimientos experimentan los distintos personajes del cuento, agrupándolas en bloques según un criterio de similitud. En un juego final, los alumnos representarán sentimientos como la alegría, el enfado y la tristeza, debiendo los demás adivinar dichas emociones y las situaciones que las produjeron.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

Se procede a la lectura del cuento. A continuación se pregunta a los niños si hubo palabras que no entendieron, aclarándose lo que proceda.

## Fase 2ª

El profesor comenta al grupo de alumnos que en el cuento aparecen momentos cargados de emociones. Pide ejemplos, que se irán apuntando en la pizarra. Si fuera preciso, se volverán a leer algunos párrafos del cuento. En todo caso, el profesor colaborará con los alumnos para extraer todas las emociones y sentimientos. Se procurará que aparezcan las siguientes:

- |                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| - Cariño entre hermanos | - Seriedad        |
| - Rabia                 | - Arrepentimiento |
| - Alegría               | - Horror          |
| - Miedo                 | - Tristeza        |
| - Terror                | - Sorpresa        |
| - Pena                  | - Asombro         |
| - Confusión             | - Alivio          |

Obviamente, algunas de las emociones y de los sentimientos enunciados no se les ocurrirán a los alumnos, incluso puede que ignoren el significado de las palabras con las que se etiquetan, para ello, el profesor las propondrá aprovechando la ocasión para aclarar su significado.

Se les preguntará el significado de cada una de las aportaciones, así como las diferencias y semejanzas entre todas. Se aclararán dudas, pidiendo el maestro que consulten el diccionario.

Entre todos harán bloques de emociones similares. Por ejemplo, en uno podrán incluirse: miedo, terror, horror. En otro sorpresa, asombro y alivio.

## Fase 3ª

El docente pregunta a los niños qué lección ha aprendido Marisol, además de la importancia de obedecer. Orientará a los alumnos en la dirección del respeto a los demás, especialmente a los más débiles. Formulará preguntas empáticas, como:

- *¿Qué sentirían las crías de pájaro al verse fuera de su sitio?*
- *¿Cómo se siente el águila?*
- *¿Qué siente Carlitos hacia su hermana cuando se aleja en el aire?; ¿cómo cree que se sentirá?*
- *¿Qué siente Marisol hacia los pajarillos de los nidos que ve cuando regresa a su casa?*
- *¿Qué siente el águila hacia Marisol?*
- *Cuando Marisol está en la montaña, ¿se siente como los pajarillos si hubiese cogido finalmente su nido? (el águila ha hecho que Marisol se ponga en el lugar de los pajaritos)*

## Fase 4ª

El maestro propone un **juego**:

+ Se divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos. El profesor les numera del 1 al 3.

+ El profesor da una instrucción: *“el número 1 de cada equipo contará a sus compañeros una situación en la que se sintió triste”*. Una vez comentada, entre los tres prepararán una representación mímica ante el grupo-clase; el resto de los alumnos intentará adivinar la emoción representada y qué sucedió.

+ A continuación, el “2” contará a sus compañeros algo que les hizo sentir muy contento. Se preparan las dramatizaciones y se realizan ante el grupo.

+ El “3” contará algo que le hizo enfadarse mucho. Se procederá de idéntica manera (preparación y representación en público).

+ Por votación, los alumnos eligen al equipo que mejor hizo las dramatizaciones. Los ganadores recibirán la recompensa siguiente:

Diez niños se tumbarán en el suelo boca abajo, hombro con hombro. Uno de los niños elegidos se tumbará cruzado encima de ellos. Los de abajo rodarán sobre sí mismos, transportando al de arriba hasta el otro extremo del aula.

## **¿Quieres un poco? “D’Artacan”**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/Z2\\_mSsUmgvQ](http://youtu.be/Z2_mSsUmgvQ)

**TÍTULO:** “¿Quieres un poco?”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** D’Artacán se encuentra en París triste, hambriento y sin dinero. Todos le dan de lado, y tiene que dormir al aire libre.

**REFERENTE TEÓRICO:** A menudo los niños de corta edad contemplan situaciones carenciales o asisten a estados de ánimo negativos de sus semejantes, experimentando de forma espontánea algunos de los componentes de la empatía, como son la identificación de sentimientos y la reacción emocional ante los mismos. Sin embargo, es preciso que el educador trabaje con los niños el tercer componente de la empatía: la intención y la acción de ayuda, alivio y consuelo a las personas que sufren.

**RAZÓN DE SER:** Empleando como estímulo la proyección de una secuencia de película, el educador invita a los niños a explorar los sentimientos del personaje principal, que sufre el rechazo y la indiferencia de sus semejantes.

A continuación, se desarrolla una dinámica en el transcurso de la cual los niños “cambiarán el final de la historia”, proponiendo reacciones de ayuda posibles por parte de los personajes que antes ignoraban al protagonista, sumido en la tristeza y la soledad. Un juego final de persecución permite a los niños ayudarse entre sí “liberándose” de su temporal encierro.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce el audiovisual comentando con los alumnos que van a ver al protagonista, D’Artacán, solo, triste, hambriento y abandonado por todos.

Se proyecta el audiovisual. El maestro /a formulará preguntas para facilitar la comprensión del mensaje:

- *¿Cuál es el problema de D’Artacan?*
- *¿Cómo le reciben las personas con las que se encuentra: el posadero, el dueño del puestecillo callejero, el padre de la familia que está cenando?*
- *¿Qué palabras dice D’Artacán a propósito de cómo se siente?*

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla la siguiente **dinámica**: se divide el grupo de alumnos en equipos de tres niños. A dos equipos se les encomienda el papel de dueño del hostel al que acude D’Artacán, a otros dos equipos el papel de dueño del pequeño quiosco callejero, a otros dos el de padre de la familia que está cenando, y a otros dos el de uno de los hijos de esa misma familia.

Se les encomienda la tarea de “cambiar la historia” que acaban de ver. Deben tratar de ayudar a D’Artacán. A modo de pistas para la reflexión, se les indicarán las siguientes:

- *¿Cómo se sentirían ellos al ver a D’Artacán en esa triste situación?*
- *¿Qué podrían hacer por D’Artacán?*
- *¿Cómo se lo dirían?*
- *¿Cómo se sentirían después?*

Tras unos minutos de diálogo en el contexto de los equipos de trabajo, se procederá a una puesta en común, en la que por turnos irán exponiendo sus ideas y propuestas. También se puede seleccionar a un miembro de cada equipo y representar “la nueva historia” en clase.

### **Fase 3ª**

Se desarrollará un **juego**: los alumnos formarán parejas que se cogerán de la mano; son los “aventureros”. Su tarea es intentar acceder a uno de los dos refugios (dos esquinas del aula) en los que encontrarán comida y cobijo.

Cada refugio estará vigilado por dos guardianes, quienes también cogidos de la mano tratarán de impedir que nadie acceda a la esquina. Si consiguen tocar a un “aventurero”, la pareja tocada quedará eliminada.

Los guardianes sólo pueden alejarse tres pasos del refugio, pero varias parejas de aventureros pueden intentar entrar en el refugio protegido. Si lo consiguen, quedarán liberados aquellos que fueron eliminados por la pareja de guardianes superada, y todos los aventureros intentarán acceder al segundo refugio.

Puede desarrollarse el mismo juego con cuatro refugios (uno en cada esquina).

## **Rodrigo y Babieca. "El Cid. La leyenda"**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/sHgsN9zj6Oc>

**TÍTULO:** "Rodrigo y Babieca"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años

**SINOPSIS:** El Cid parte al destierro con la única compañía de su caballo Babieca, debiendo pasar juntos por diversos avatares y penalidades y procurando cuidar el uno del otro.

**REFERENTE TEÓRICO:** La empatía de los niños debe estimularse haciendo extensiva la capacidad para "ponerse en el lugar del otro" a todos los seres vivos. En etapas infantiles suelen coexistir actitudes de respeto y cariño hacia las personas con cierta indiferencia – incluso crueldad- hacia algunos animales o plantas.

El educador puede guiar la reflexión de los alumnos hacia parámetros de aproximación emocional hacia seres pertenecientes a los reinos animal y vegetal.

**RAZÓN DE SER:** En la primera fase, el maestro formula comentarios y preguntas de aproximación para transmitir a los niños que los animales y las plantas son seres vivos que necesitan de nuestro cuidado. A partir de un posterior estímulo audiovisual los niños dibujarán seres pertenecientes al mundo animal y vegetal, planteándose qué acciones pueden beneficiarles y cuáles perjudicarles. En un juego final los niños representarán animales y vegetales, debiendo los demás adivinar su nombre. De una forma lúdica, el educador ayudará a fijar los mensajes de las fases anteriores.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce la actividad formulando comentarios y **preguntas de aproximación:**

*"Normalmente tenemos cariño a las personas y algunos animales. Sin embargo, nuestro cariño y respeto deben dirigirse a todos los seres vivos, pues ellos nos dan, a su manera, cariño y belleza sin pedir nada a cambio".*

- *¿Alguno de vosotros tiene mascota?; ¿cuál?; ¿os gusta cuidarla y jugar con ella?*
- *¿Alguno de vosotros tiene jardín con arbustos o arbolillos, o plantas y flores en casa?; ¿las cuidáis y respetáis?; ¿cómo?*

#### **Fase 2ª**

Se introduce el audiovisual comentando que van a ver una escena en la que El Cid y su caballo Babieca pasan juntos por distintas situaciones y problemas, cuidándose el uno al otro.

Se proyecta el audiovisual seleccionado.

Preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- *¿Se sienten unidos El Cid y su caballo?*
- *¿Cómo cuida El Cid de Babieca?*
- *¿Se porta bien Babieca con El Cid?; ¿cómo?*

Se desarrolla una **dinámica**. El educador reparte fichas y útiles de dibujo a los alumnos, pidiéndoles que cada uno dibuje libremente alguno de los siguientes animales o vegetales:

Perro

Rosa

Caballo

Gorrión

Árbol

Palmera

Gato

Conejo

Tortuga

Una vez finalizadas las producciones, el maestro las recogerá y procederá a barajarlas, para repartir a continuación una a cada niño de forma aleatoria.

Cada alumno deberá decir cuál le ha correspondido, y responder a alguna de las siguientes preguntas del educador:

+ ¿Cómo puedes cuidarle?

+ ¿Qué cosas podrían hacerle daño?

+ ¿Cómo piensas que te “agradecería” tus cuidados el ser vivo que te ha tocado? [A alumnos de seis años pueden ofrecérseles sugerencias: dándote sombra; haciéndote mimos y carantoñas; floreciendo, etc.]

### **Fase 3ª**

Se desarrollará un **juego**. El educador recoge de nuevo las fichas; las baraja y las vuelve a repartir pidiendo a los niños que no las muestren. A continuación cada niño deberá representar de forma mímica el ser vivo que le correspondió, debiendo los demás adivinar de cuál se trata.

En una segunda fase, el profesor pedirá que se junten (representado aún su papel) los animales con los animales y los vegetales con los vegetales. Al son de una música alegre, los alumnos bailarían formando un hermoso gran bosque.

Para finalizar, el educador preguntará a los alumnos qué han aprendido y qué les ha gustado más de la actividad.

## **Somos iguales y somos diferentes. “La cojita”**

### **La cojita**

Desde chiquitita me quedé, me quedé  
algo resentida de este pie, de este pie.

Disimular, que soy una cojita y si lo soy, lo disimulo  
bien.

¡ay! ¡ay! Que te doy un puntapié del derecho y del revés.

Desde chiquitita me quedé...

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/Rcajk>

**TÍTULO:** “Somos iguales y somos diferentes”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años

**SINOPSIS:** La canción narra en primera persona la forma de verse una niña coja y su reacción ante la mirada de los demás.

**REFERENTE TEÓRICO:** Uno de los rasgos diferenciales que podemos encontrar en las aulas es la situación física del niño, normal o con discapacidades.

Para poder desarrollar valores como el respeto o la ayuda, los niños deben desarrollar sentimientos empáticos, poniéndose emocionalmente en el lugar de compañeros con cualquier tipo de discapacidad, de forma que deseen desplegar de forma natural actitudes de aceptación y comportamientos de apoyo y ayuda y actitudes como la colaboración y la cooperación..

**RAZÓN DE SER:** A partir de una canción popular, el maestro aborda el tema de las discapacidades. Formulando distintas preguntas, se conduce la reflexión colectiva hacia la comprensión de que no se es “mejor” ni “peor” según se tengan problemas físicos o mentales. Por otra parte, se invitará a los niños a expresar distintas maneras de ayudar a compañeros discapacitados.

A través de un juego, el educador hace que los alumnos experimenten momentáneamente una discapacidad física (la ceguera), comentándose posteriormente cómo se sintieron.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El profesor /a pide a los niños que escuchen atentamente la canción popular “La cojita”. Al finalizar la audición, se formularán **preguntas de aproximación** al grupo:

- *¿Qué le pasa a la niña de la canción?; ¿qué dice a quienes la miran?*
- *¿Por qué disimula ser una cojita?*
- *¿Podéis decir problemas físicos que pueden tener algunos niños? (Ejemplos: ir en silla de ruedas; tener un ojo vendado; cojear; ceguera, sordera, deformidades)*
- *Un discapacitado es igual que el resto de los compañeros, ¿por qué?.*
- *¿Cómo debemos comportarnos con un compañero discapacitado?. [Con naturalidad (esta actitud es esencial que se exprese verbalmente por los alumnos); ayudándole para superar barreras arquitectónicas (que lo expresen a su manera), adaptando los juegos que habitualmente practican a las posibilidades físicas del*



compañero discapacitado, etc.]

**Nota importante:** si algún niño del grupo-clase sufre alguna discapacidad, el tratamiento será más indirecto. Es preciso, para poder desarrollar este tipo de preguntas, que el afectado esté plenamente integrado entre sus compañeros.

### **Fase 2ª**

Teniendo presente en todo momento la precaución indicada en la fase anterior, el maestro propondrá a los niños que experimenten durante unos minutos las dificultades que entraña el hecho de estar discapacitado mediante el desarrollo del siguiente **juego**:

Se procederá a vendar los ojos de varios alumnos, y se pedirá la colaboración del mismo número de niños para ser los guías de sus compañeros temporalmente ciegos: el “vidente” se sitúa detrás del alumno vendado, y pondrá sus brazos sobre los hombros. Juntos caminarán por la sala, advirtiéndolo el “guía” de los obstáculos que se van a sortear (un pupitre, una silla, un compañero, la pared, etc.). Transcurridos unos minutos, cada pareja intercambiará el papel de “ciego” por el de “vidente” y viceversa.

Al finalizar la dinámica, se pondrán en común las emociones experimentadas, formulando el maestro preguntas emocionales. Por ejemplo:

- *Cuando estabas “ciego” ¿sentías miedo a chocar con algo?*
- *¿Confiabas plenamente en tu guía, o pensabas que podría equivocarse?*
- *¿Cómo te has sentido al estar en manos de otro?*
- *Ahora, ¿comprendéis mejor cómo se pueden sentir y los obstáculos que encuentran los niños con alguna discapacidad?*

## Sonatina

### Sonatina

*La princesa está triste... ¿qué tendrá la princesa?. Los suspiros se escapan de su boca de fresa, que ha perdido la risa, que ha perdido el color. La princesa está pálida en su silla de oro, está mudo el teclado de su clave sonoro, y en su vaso, olvidada, se desmaya una flor.*

*¡Pobrecita princesa de los ojos azules!  
Está presa en sus oros, está presa en sus tules, en la jaula de mármol del palacio real;  
el palacio soberbio que vigilan los guardas,  
que custodian cien negros con sus cien alabardas, un lebrele que no duerme y un dragón colosal.*

*“Calla, calla, princesa –dice el hada madrina- en caballo con alas hacia acá se encamina, en el cinto la espada y en la mano el azor,  
el feliz caballero que te adora sin verte,  
y que llega de lejos, vencedor de la Muerte,  
a encenderte los labios con un beso de amor”.*

Rubén Darío

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/afXjM>

**TÍTULO:** “Sonatina”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Una princesa triste recibe de su hada madrina el mensaje de que un valiente caballero la besará.

**REFERENTE TEÓRICO:** Entre los 6 y 8 años de edad, es muy importante trabajar de manera intensa la identificación de emociones en los demás lo que permitirá mejorar la capacidad de comprensión y sus relaciones sociales. La identificación de emociones predispone para actuar de un modo u otro, por lo que se considera una habilidad social fundamental.

**RAZÓN DE SER:** A través de un poema, los niños irán identificando diferentes emociones presentes en el mismo. Posteriormente, varios dibujos permitirán a los alumnos expresar distintos sentimientos (alegría, tristeza, etc.). Por último, se introduce un juego muy divertido donde los niños serán “los magos de la risa” tratando de hacer sonreír a sus compañeros.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

El maestro anuncia que van a escuchar una poesía que habla de una princesa triste y solitaria a la cual un hada le promete una bella sorpresa.

Se escucha el poema. A continuación el profesor aclara el significado de muchas de las palabras que muy probablemente ignoren los alumnos: “tules”; “soberbio”; “alabardas”; “lebrele”; “colosal”; “cinto”; “azor”. El empleo del diccionario puede ser interesante para la conexión transversal de la actividad con materias como Lengua y Literatura.

## Fase 2ª

El maestro invita a escuchar de nuevo la primera parte del poema, pidiendo a los alumnos que lo hagan muy atentamente.

Al finalizar, se formulan preguntas de corte emocional:

- *¿Qué le pasa a la princesa?.... ¿está triste?.....¿se siente sola?*
- *¿Sabéis qué significa “boca de fresa”?*
- *¿Qué más cosas le pasan a su cara? [está pálida, ha perdido el color y la sonrisa]; cuando nosotros estamos tristes ¿también perdemos la sonrisa?*
- *¿Os habéis fijado que la poesía dice que ya no suena música?; ¿por qué creéis que pasa esto?*
- *¿Alguien sabe explicar qué significa “se desmaya una flor”? Imaginaros que sois una flor y os desmayáis ¿cómo haríais?...¡claro!: os marchitáis.*

Se procederá de la misma forma con las siguientes partes del poema. Si el grupo de niños tiene 6 ó 7 años, el maestro irá explicando frase por frase, para leer después el conjunto. De esta manera los niños apreciarán el significado a la par que captarán el tono poético de las rimas.

A continuación, los niños deberán dibujar en un cuaderno, con un formato de **cómic**, las siguientes viñetas:

- + Una princesa triste
- + Una flor “desmayada”
- + Un guardián con su lanza
- + Un perro
- + Un hada madrina
- + Un caballero en su caballo
- + Una princesa alegre

Con alumnos de 6 años, el maestro dibujará en la pizarra las imágenes descritas, facilitando que los niños las copien.

El maestro pedirá a los niños que expliquen sus dibujos, contando “su historia” y comentando cómo se pasa de la tristeza a la alegría.

## Fase 3ª

Se desarrolla un **juego**: el profesor elige un alumno para ser “el mago de la risa”. Sólo él puede reír o sonreír. Los demás deberán permanecer con el rostro serio mientras pasean por el aula. El mago de la risa intentará por todos los medios, excepto tocando al compañero, que se rían o sonrían. Puede hacer gestos cómicos, quedarse mirando fijamente, hacer señales que expresen burla, etc. Los alumnos que “pierdan” su gesto serio se convertirán a su vez en nuevos “magos de la risa”. El juego concluye cuando no queda ningún niño “serio”.

**Claro que se puede**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/w9dGZducyzY>

**TÍTULO:** CLARO QUE PUEDE

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años

**SINOPSIS:** El papá de Belén ha aceptado cuidar a la niña de la vecina, Julia, con Síndrome de Down. Este último detalle le hace pensar que han de tener un trato muy especial con ella por sus dificultades, por lo que avisa a su hija. Pero a través de las sencillas preguntas de la niña, el papá de Belén se da cuenta de que, en lo que verdaderamente les importa a ellas, las dos niñas son iguales.

**REFERENTE TEÓRICO:** A veces, cuando intentamos ponernos en el lugar de otras personas para intentar comprenderlas, nos equivocamos. Sobre todo cuando se trata de personas con alguna deficiencia, de las que tendemos a pensar que podrán dar menos de sí de lo que en realidad dan y, con ello, les restamos posibilidades. La empatía debe ser, sobre todo, realista, y responder a las cualidades reales de las personas, no a las que nos imaginamos en nuestra mente, aunque sea con la mejor de las intenciones.

**RAZÓN DE SER:** A través del juego de roles que se pondrá en marcha en la actividad, los niños y niñas podrán meterse en la piel de personas que tienen algún tipo de discapacidad, y así comprender algunas de sus dificultades. Pero también se reflexionará sobre la realidad de que algunas de las limitaciones que tienen no se las impone la discapacidad, sino nuestra manera de entenderla.

**DESARROLLO:**

**1ª Fase: Dinámica “Yo te quiero entender”**

*“Hoy vamos a hablar de personas que tienen alguna dificultad. Todos tenemos dificultades: unos somos rápidos y otros lentos, unos llevan gafas y otros no, otros necesitan plantillas en sus zapatos, o algún medicamento... Pero hay personas que tienen dificultades más grandes, como las personas ciegas, sordas, o que no pueden hablar... Vamos a intentar comprender un poquito más algo de cómo es la vida de estos niños y niñas.*

*Para eso vamos a hacer una actividad chula. Nos vamos a dividir en tres grupos: un grupo va a ser de ciegos y ciegas (se les pondrá una venda en los ojos), otro de mudos y mudas (no se les permitirá hablar) y el tercero de sordos y sordas (nadie a su alrededor podrá hablar). Ahora, vamos a tratar, en cada grupo, de hacer un puzzle (puede ser también un juego de construcciones o un rompecabezas, por ejemplo) pero teniendo en cuenta lo que cada uno y una podemos o no hacer. ¡Empezamos!”* (Se aconseja, en grupos numerosos, formar dos o tres grupos por categoría, para ello será necesario contar con tantos juegos como grupos se formen).

Tendrán un tiempo para poder abordar la actividad, el profesorado supervisará el trabajo asegurando el cumplimiento de las diferentes condiciones según el grupo.

Pasado un tiempo (por ejemplo, entre 10 y 15 minutos) se pregunta a todo el grupo cómo se ha sentido, qué han entendido sobre la vida de estas personas y qué dificultades han encontrado en el desarrollo del juego.

**2ª Fase: Trabajo previo al visionado del anuncio**

*“Como ya habéis descubierto en esta actividad, algunas personas no lo tienen muy fácil. Pero eso no significa que no puedan hacer cosas. A vosotros y vosotras os ha costado mucho hacer el puzzle (o el/los juego/s que se hayan utilizado) porque no estáis acostumbrados y acostumbradas a no contar con alguna capacidad, pero personas que cuentan con ciertas dificultades, ya sea alguna de las mencionadas u otras, conocen y aprenden diferentes maneras de hacerlo, una especie de “trucos”. Además, en muchas ocasiones, la sociedad (explicar este concepto) también pone medios para*

*facilitarles la vida. Pero a veces, los que estamos alrededor de estas personas, pensamos que no pueden hacer tantas cosas, y sin darnos cuenta, decidimos por ellas. Por ejemplo...*

*Si creemos que no pueden jugar, entonces... (No les proponemos jugar con nosotros y nosotras, no les ofreceremos nuestros juguetes...)*

*Si pensamos que no les gusta estar con otros niños y otras niñas, entonces... (No nos acercaremos a ellos y ellas, no les presentaremos a nadie...)*

*Si pensamos que no van a entender lo que les digamos, entonces... (Tampoco lo intentaremos, les hablaremos 'raro'...)*

*Si creemos que no son capaces de hacer nada solos y solas..." (No les dejaremos en paz, queremos meternos todo el tiempo en sus cosas...)*

*Eso es justo lo que le pasó al papá del anuncio que vamos a ver... Prestad atención y luego comentaremos qué os parece."*

### **3ª fase: Visionado del anuncio**

Se proyecta el anuncio y, dado que no conocen probablemente en qué consisten las características del Síndrome de Down, se les explica brevemente (para ello se puede utilizar el diccionario o Internet) para que entiendan la reacción del padre (es importante indicar que su intención es buena, quiere que su hija se porte bien con Julia porque es especial, pero no en el sentido que él piensa).

*"¿Qué pensáis que le quiere decir Belén a su papá cuando le pregunta que en qué es especial Julia?"*

La sesión se cierra resumiendo las conclusiones más importantes conseguidas a través de la actividad.

### **PROPUESTA DE CONTINUIDAD:**

Para continuar la actividad se puede preguntar al alumnado qué trucos se les ocurre para hacer más sencilla la vida de una persona, por ejemplo, con ceguera, sordera y/o retraso motor. Entre todos y todas se puede construir un "Set de primeros consejos para personas con alguna de estas discapacidades".

Ejemplos:

Ceguera: Meter el dedo en el vaso para notar, al llenarlo, cuándo el líquido está llegando arriba; o identificar a la persona que tienen delante por su olor y no por la vista.

Sordera: Ponerse de frente a las personas para poder leerles los labios; sentarse en lugares que les permita ver todo a su alrededor (por ejemplo apoyado en la pared, así se evita lo que tiene a su espalda)

Retraso motor: Pedir ayuda a alguien cercano; conocer el terreno para evitar obstáculos.

## **Los colores de las flores**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/RGMRuNbe9OQ>

**TÍTULO:** LOS COLORES DE LAS FLORES

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía, Habilidades de autoafirmación, Autoestima

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años

**SINOPSIS:** Diego es un niño ciego al que le encargan en el cole que haga un trabajo sobre “Los colores de las flores”. Desde luego, no lo tiene nada fácil, aunque muchos y muchas a su alrededor se ofrecen a ayudarlo. Aún así, él decide hacerlo solo e investigar por su cuenta. El resultado, sin duda, será sorprendente.

**REFERENTE TEÓRICO:** Autoafirmarse significa, de alguna manera, seguir el propio camino, aunque haya otros que también sean buenos o válidos. Por alguna razón, a veces sentimos que una determinada manera de hacer las cosas va más con nosotros o nosotras, o creemos que nos permitirá llegar a un mejor resultado... o, simplemente, nos convence más. Y es una alternativa legítima defender el derecho a hacer las cosas de esa forma y no, necesariamente, siguiendo los criterios que nos marcan los y las demás. El resultado en esos casos, no solamente es válido (aunque a lo mejor no se logre lo propuesto), sino que ayuda a construir la autoestima.

**RAZÓN DE SER:** Poner al alumnado en la situación de Diego les hará pensar en lo difícil que es hacer el trabajo propuesto en sus condiciones, también valorarán la originalidad del resultado que Diego consigue. Enfatizar lo importante que ha sido que Diego insistiera en hacerlo “a su manera” permitirá la reflexión sobre la utilidad y necesidad de la autofirmación.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Dinámica “Y tú... ¿qué harías?”**

El profesorado pone al alumnado en la misma situación que a Diego, el protagonista del vídeo, por unos momentos serán ciegos y ciegas. Se les propone que hagan una breve redacción sobre los colores de por ejemplo, las flores en Marte (se puede buscar información sobre Marte en el diccionario o en Internet). Lo que se persigue con este ejercicio es que sean “ciegos” como Diego, es decir, como nunca han ido a Marte, no saben de qué colores son allí las flores por lo que tendrán que investigar tal y como lo hace Diego en el vídeo. Pero además de trabajar la empatía, también se persigue el trabajo en autoafirmación, por lo que se plantea al grupo clase que, individualmente, y durante unos minutos, piense cómo va a investigar y qué va a escribir en su redacción. En un minuto, cada alumno y alumna explicará qué va a hacer, cómo y por qué. El trabajo de investigación lo pueden hacer en casa (por lo que la actividad en un primer momento finalizaría aquí, prosiguiendo con los siguientes puntos indicados después de 7 días, o bien utilizar recursos del propio centro educativo para trabajar en la misma jornada. En este último caso, el material será compartido por toda la clase, incluso sugiriendo la posibilidad de hacer grupos para la consulta y utilización de material)

#### **2ª fase: Visionado del vídeo**

Una vez que los alumnos y las alumnas han realizado sus breves redacciones y han sido expuestas al resto del grupo, el profesorado introduce el vídeo diciendo:

*“Algo parecido a esto que os he propuesto que hagáis, se lo propusieron a un niño llamado Diego. Vamos a ver un pequeño vídeo de su historia.”*

Se proyecta el vídeo y se pasa seguidamente a analizarlo en grupo, asegurando la comprensión del mismo (Diego tiene que hacer una redacción sobre los colores de las flores que nunca ha visto). Algunas preguntas a utilizar:

*“¿Qué creéis que pensó Diego cuando escuchó en qué consistía el trabajo de clase que tenía que hacer?”* (Seguramente que sería difícil, pero que podría con ello)

*“¿Y su amigo? ¿Creéis que pensó que Diego podría hacerlo solo?”* (Seguramente pensó que sería imposible para Diego hacerlo. Por eso, desde el primer momento le explica qué colores tienen las flores).

*“¿Por qué pensáis que Diego sonríe cuando su amigo intenta ayudarlo?”* (Valora sus intenciones pero él ya tiene claro que puede hacer el trabajo a su manera).

*“¿Recuerdas qué hizo Diego para investigar para su trabajo?”* (Miró en Internet, le preguntó a su papá, escuchó cuentos, fue al campo y estuvo muy atento a los ruidos...)

*“¿Te gustó el trabajo que hizo Diego al final? ¿Te gustó más o menos que el de sus compañeros y compañeras?”* (Su enfoque es mucho más original, y siguió su idea hasta el final. No se limitó a copiar del ordenador sin entender lo que escribía, como le pasó al amigo que quería ayudarlo. Pensó que tenía que investigar por su cuenta y así lo hizo.)

#### **PROPUESTA DE CONTINUIDAD:**

Un trabajo de investigación, siguiendo la misma dinámica (cada uno decide qué buscar, dónde buscar, para qué) pero de diferentes contenidos que tengan que ser abordados desde la programación de nivel y ciclo.

Se les dará una semana para preparar una redacción sobre el tema planteado en clase. Pasado ese tiempo, cada uno expondrá al resto de compañeros y compañeras el trabajo realizado.

## **Expresión emocional**

### **Arión y su lira**

#### **Arión y su lira**

*Arión era un joven simpático, optimista y buena persona. Desde muy pequeño confiaba en sí mismo y se preocupaba por los problemas de los demás, dando ánimos y ofreciendo compañía. Como le gustaba mucho la música, se convirtió en cantante. En las calles y plazas de toda Grecia se le escuchaba con placer.*

*Un día decidió viajar hasta Sicilia, una pequeña isla cerca de Italia. Allí su forma de ser, simpática y alegre, junto con sus habilidades como cantante, hicieron que fuera admirado y querido. Además amasó una gran fortuna en oro y joyas.*

*Cuando regresaba a Grecia, los marineros del barco, envidiosos de su fortuna y de su suerte, planearon robarle todas sus riquezas y después matarle o, como poco, tirarle por la borda. Y así lo hicieron.*

*Pero Arión, al verse a punto de morir ahogado, les pidió un último deseo:  
-Os pido sólo que me permitáis cantar una canción con mi lira antes de morir.-*

*Los traidores marineros no tuvieron inconveniente, le permitieron subir de nuevo a la nave y así pudo Arión entonar un bellissimo canto. Los sonidos de su lira y de sus labios transmitían tristeza, melancolía, ternura y paz. Los marinos ladrones quedaron fascinados ante tanta belleza musical; y tan atentos estaban al canto, que no se dieron cuenta de que muchos delfines rodearon el barco, atraídos también por Arión.*

*Cuando el canto terminó, arrojaron a Arión al mar y el barco se perdió en el horizonte. El joven cantante luchaba contra las olas. Pensaba que aún podría acudir alguien en su ayuda. Y así fue: los delfines le rodearon; uno de ellos le ofreció su aleta para que se agarrara a ella; otro rescató del fondo del mar la lira, y los demás servían de escolta. Cuando Arión se cansaba, un enorme y agradable delfín le permitió montar en su lomo. La manada de delfines le llevó a Corinto, ciudad en la que Arión había nacido.*

*En el puerto de Corinto, alguien dio la voz de aviso:  
-¡Mirad!; viene una bandada de delfines.-  
-¡Fijaros bien!, viene con ellos un dios. ¡Es el mismísimo Poseidón, dios de los mares!- dijo otro.  
-Yo creo que es Tritón, porque tiene cuerpo de hombre y cola de pez- dijo asombrado un tercero.-*

*Habían confundido a Arión con un dios que era medio hombre y medio pez, Tritón. Pero pronto descubrieron que se trataba de su amigo. Al llegar a tierra, los delfines se despidieron con divertidos sonidos y graciosos chapoteos; Arión les dio las gracias y acarició sus lomos. Los animales jugaron un rato en el agua con su amigo humano, y al cabo de un rato se dirigieron hacia alta mar.*

*Todo Corinto se alegró de la llegada del amigo perdido, y Arión dedicó toda su vida a hacer más agradable la vida de sus vecinos.*

*En cuanto a los ladrones, cuando llegaron al puerto de Atenas les esperaba una muchedumbre indignada, pues la fama de Arión había llegado a todos los puntos de Grecia. Y aunque los ladrones intentaron engañar a todo el mundo diciendo que fue una ola la que hizo que Arión cayera al mar, nadie les creyó. Fueron arrestados, obligados a devolver el dinero y encarcelados para siempre.*

*Arión, cuando se enteró, sintió compasión por los desdichados marinos, y a menudo acudía por la noche a las puertas de la cárcel para cantar con su lira y consolar a quienes le habían robado e intentado matar.*

*Cuando Arión murió, muchos años después, los vecinos de Corinto encargaron una estatua que representaba al cantante agarrado a la aleta de un delfín.*

[Adaptación de una leyenda de la antigua Grecia]



## TÍTULO: “Arión y su lira”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Arión era un joven músico que, envidiado por los marinos con los que viajaba, fue robado y arrojado al mar. Sin embargo, unos delfines le salvan y le devuelven a su hogar.

**REFERENTE TEÓRICO:** El conocimiento de las diferentes emociones y sentimientos y su identificación son pasos fundamentales y previos para una adecuada expresión de los mismos. En edades tempranas es importante que los niños aprendan el lenguaje de las emociones y sean capaces de identificarlas a partir de sus signos más significativos.

**RAZÓN DE SER:** Esta leyenda contiene muchas referencias a sentimientos y emociones, lo que la convierte en herramienta útil para trabajar con niños la auto- expresión emocional. Dado que, por lo general, los niños de entre 6 y 8 años de edad no tienen un amplio vocabulario afectivo, el docente tratará de que incorporen nuevas expresiones a su repertorio emocional. A través de una dinámica los alumnos buscarán diferentes palabras que describan emociones en la leyenda seleccionada (buscando su significado en el diccionario si fuera preciso). Posteriormente, los niños representarán por equipos distintas emociones tratando de que los demás descubran lo que se está representado. Un juego final, permitirá a los niños practicar la expresión de las diferentes emociones.

### DESARROLLO:

#### Fase 1ª

Se leerá el cuento. A continuación el profesor /a pide a un niño que resuma la historia de Arión con sus propias palabras. A otro alumno le pedirá que describa la forma de ser de Arión y los motivos por los que era tan querido por todos.

#### Fase 2ª

El profesor /a **comenta** a los niños que en la leyenda relatada aparecen palabras que describen emociones y sentimientos. Pedirá al grupo que recuerden algunas. Las demás las expondrá el propio docente. Se anotarán en la pizarra para buscar su significado.

Entre otras, deben figurar las siguientes (entre paréntesis figura su significado, pero éste debe ser buscado por el grupo. El profesor empleará palabras comprensibles para los alumnos):

- Simpatía (forma de ser que agrada a los demás por su característica de ánimo positivo; actitud afectiva hacia una persona por la cual se encuentra grata su compañía).
- Optimismo (estado de ánimo que produce pensamientos positivos con respecto al futuro).
- Placer (gusto, regocijo y diversión).
- Alegría (sentimiento elevado que se complace con lo que sucede a uno mismo o a otros, fácil de contagiar).
- Admiración (contemplar, considerar con sorpresa y placer un objeto o una persona)
- Otras: cariño, envidia, belleza, tristeza, melancolía, paz, diversión, gratitud, indignación, compasión, consuelo.

[Algunas definiciones de las palabras emocionales han sido tomadas del libro *Diccionario de los sentimientos*, de José Antonio Marina y Marisa López Casas]

Los niños pondrán ejemplos de su propia experiencia relacionados con las emociones y sentimientos escritos.

Pueden buscar su significado en el Diccionario escolar.

#### Fase 3ª

Se divide el grupo-clase en equipos de cuatro alumnos. Cada equipo recibirá del profesor dos mensajes que deben representar ante los demás de forma gestual. No están permitidas las palabras, pero sí los sonidos. Cada equipo

preparará sus escenas, y los demás procurarán adivinar su significado.

Mensajes ocultos:

- |                   |                   |                    |
|-------------------|-------------------|--------------------|
| - Alegría         | - Tengo sueño     | - Tengo hambre     |
| - Rabia           | - Estoy aburrido  | - ¡Qué asco!       |
| - ¡Déjame en paz! | - ¡Lárgate!       | - Eres mi amigo /a |
| - Adiós           | - Estoy tranquilo | - No te quiero     |

#### Fase 4ª

Se desarrolla un **juego de expresión emocional**:

1ª fase:

- + Se forman dos círculos concéntricos de niños. El círculo interior mirando hacia fuera, el exterior hacia dentro.
- + El maestro hará sonar música, y los dos coros giran en sentidos opuestos. Cuando cese la música, cada niño quedará emparejado cara a cara con un compañero.
- + El profesor dará una instrucción (por ejemplo *“pon cara de asco”*). Los dos niños emparejados le obedecen. Suena la música de nuevo, y vuelven a girar los círculos

Otras instrucciones: *“pon cara de miedo”; “imita con todo tu cuerpo a un gato a punto de atacar a un ratón”; “tienes sueño”; “estás harto”; “estás triste”; “te han hecho un bonito regalo”; etc.*

2ª fase:

- + Con las mismas reglas, los niños inventan nuevos gestos (no necesariamente relativos a emociones). Su “espejo” le imita. Luego hablan entre sí tratando de que “el espejo” adivine el gesto.
- + En la siguiente ronda, modelará un gesto el niño que imitó en la secuencia anterior.

El profesor puede terminar la actividad diciendo: *“Hoy hemos visto un gran número de palabras que expresan diferentes emociones (alegría, sorpresa, enfado, tristeza, etc.) también hemos visto cómo se expresan y a qué tenemos que estar atentos para adivinarlo en los demás. Es importante expresar correctamente lo que sentimos para que las personas puedan conocer lo que nos pasa. En ocasiones, aunque nos fijemos bien en nuestros amigos, familiares, etc. no conseguimos saber qué les ocurre y en este caso, ¿qué podemos hacer?.....preguntarles y preocuparnos por ellos”*

## **Cariño en familia “Manolito Gafotas”**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/\\_mu-ddMp0es](http://youtu.be/_mu-ddMp0es)

**TÍTULO:** “Cariño en familia”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Manolito Gafotas ha sido rescatado por la Guardia Civil tras una pequeña gran aventura en un camión. Se encuentra con su familia, y se sucede una variada gama de expresiones efusivas de afecto mutuo.

**REFERENTE TEÓRICO:** La expresión de afecto, cariño, gratitud y bienestar debe alimentarse en todos los escenarios sociales (escuela, familia, grupo de amigos, etc.). A veces, en dichos escenarios sociales, como en el caso de la familia, el cariño “se supone” pero no se manifiesta, lo que puede generar cierto malestar que afectará a la convivencia.

**RAZÓN DE SER:** A partir del visionado de una secuencia de película, el profesor tratará de hacer reflexionar a sus alumnos sobre las diferentes formas en las que podemos expresar cariño a familiares. Una de las maneras de expresar afecto es haciendo regalos a nuestros seres queridos, por lo que se plantea un juego divertido en el aula a partir del cual, los niños tendrán que elaborar un regalo sorpresa para otro compañero que esconderán en un lugar, ofreciendo pistas a posteriori para ser encontrado.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce el audiovisual seleccionado explicando a los niños que van a ver una escena en la que una familia se reencuentra tras haber pasado momentos de angustia al haberse perdido uno de los hijos.

Se proyecta el audiovisual. El maestro formulará preguntas para facilitar el coloquio:

- *¿Cómo se saludan padres e hijos al encontrarse?; ¿te sentirías tú igual de bien si te hubiera pasado lo que a Manolito (se perdió y dos guardias civiles le encontraron)?*
- *¿Cómo se siente Manolito cuando le hacen el regalo del disfraz de “El Zorro”?*
- *¿Qué hace con su hermano?*
- *En vuestra familia ¿en qué ocasiones os hacéis tantos cariños?*

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica** en la cual los alumnos expresarán distintas formas de manifestar cariño hacia los miembros de su familia.

Con la técnica del **Cuchicheo**, los niños deben cumplir las siguientes instrucciones:

*“Comentad entre vosotros, para más adelante exponer en el grupo, las siguientes ideas:*

- Dos maneras de conseguir que se alegre y se ría tu hermano pequeño*
- Una forma de felicitar a tu madre por su cumpleaños que le haga sentirse querida y que no consista en hacerle un regalo [Con alumnos de 6 años de edad se proporcionarán algunas pistas: hacer una tarea de la casa que no te corresponde; buscarle una canción que sepan que les gusta y ponérsela cuando entre en su habitación; preparar una sencilla dramatización cómica con tu hermano o unos trucos de magia, etc.]*
- Un regalo para tu hermano mayor (que aprobó un examen) que no cueste dinero*
- Una sorpresa para tu padre/madre que vuelve de trabajar cansado/a por la noche”*

#### **Fase 3ª**

Se desarrollará un **juego**. Se pide a los alumnos que investiguen cuándo es el cumpleaños de un alumno de otro grupo (o de un alumno de menor edad). Le prepararán un “regalo sorpresa” con un juego de pistas el día anterior.

Para llevarlo a cabo de la forma más lúdica y entretenida posible, irán ocultando mensajes en distintos lugares del aula, el gimnasio, la planta o el edificio escolar. Para ello deberán pedir permiso a los distintos adultos responsables de las instalaciones.

El maestro colaborará en todo momento en la fase de preparación del juego.

Los mensajes deben estar escritos en clave, de tal forma que el alumno “buscador” tenga que esforzarse en adivinar dónde se encuentra la siguiente pista. Por ejemplo:

*“La siguiente pista la encontrarás debajo de una cosa que mágicamente hace desaparecer letras y dibujos”* [el borrador de la pizarra]

*“Busca dentro de un sitio donde te puedes mojar aunque no esté lloviendo”* [en un lavabo o en una fuente]

*“Ve donde muchos canten pero no les veas”* [reproductor de música]

Para facilitar la búsqueda al homenajado se le puede permitir acudir acompañado de dos ayudantes, o facilitarle la tarea con indicaciones del estilo “*frío, frío*” y “*caliente, caliente*”.

Cuando encuentre el regalo, se le dará un fuerte aplauso.

**El dolor de Mambrú “Mambrú se fue a la guerra”**

**Mambrú se fue a la guerra**

*Mambrú se fue a la guerra, qué dolor, qué dolor, qué  
pena, Mambrú se fue a la guerra  
no sé cuándo vendrá do, re mi,  
do, re, fa,  
no sé cuándo vendrá.*

*Si vendrá por la Pascua,  
Mire usted, mire usted, qué gracia, si vendrá por la Pascua  
o por la Trinidad do, re, mi,  
do, re, fa,  
o por la Trinidad.*

*La Trinidad se pasa,  
qué dolor, qué dolor, qué guasa, la Trinidad se pasa  
Mambrú no viene ya  
do, re, mi, do, re, fa,  
Mambrú no viene ya.*

*Me he subido a la torre,  
qué dolor, qué dolor, me corre, me he subido a la torre  
para ver si aún vendrá  
do, re, mi, do, re, fa,  
para ver si aún vendrá.*

*Allí viene su paje,  
qué dolor, qué dolor, que traje, allí viene su paje  
¿qué noticias traerá?  
do, re, mi, do, re, fa,  
¿qué noticias traerá?.*

*Las noticias que traigo,  
jay, que me caigo! las noticias que traigo dan  
ganas de llorar do, re, mi,  
do, re, fa,  
dan ganas de llorar.*

*Mambrú se ha muerto en guerra, qué dolor, qué dolor, que  
pena,*

*Mambrú se ha muerto en guerra lo llevan a enterrar,  
do, re, mi, do, re, fa,  
lo llevan a enterrar.*

*Y encima de la tumba,  
qué dolor, qué dolor, qué zumba  
y encima de la tumba dos pajaritos van do, re, mi,  
do, re, fa,  
dos pajaritos van.*

**TÍTULO:** “El dolor de Mambrú”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años

**SINOPSIS:** La canción narra la historia de Mambrú, que marchó a la guerra y cuyo regreso es largamente esperado. La noticia de su muerte llena de pena el corazón de sus seres queridos.

**REFERENTE TEÓRICO:** En muchas ocasiones, los niños “sienten cosas” que no saben expresar con palabras. Esta dificultad puede encontrarse más frecuentemente con emociones como la tristeza, enfado, soledad, etc. Para evitar esto en la mayor medida posible, es fundamental conocer un amplio vocabulario emocional y ser capaces de identificar emociones sentidas y/o observadas en los demás.

**RAZÓN DE SER:** La desdichada historia de Mambrú, muerto en batalla, despierta emociones como la angustia de sus seres queridos durante la espera, y la tristeza al conocer su muerte. Los referidos estados emocionales sirven al educador para reflexionar con los alumnos sobre sentimientos y sensaciones de pesar, como el dolor, la angustia, la soledad o la ausencia de una persona querida. En una primera dinámica, los alumnos identificarán situaciones concretas que puedan provocar esas emociones (dolor, rabia, etc.). A partir de una segunda dinámica, los niños podrán poner en práctica la expresión de distintas emociones y sentimientos a través de una carta dirigida a un ser querido. Un juego final permitirá a los alumnos expresar distintas cosas a otros compañeros.

Dada la aún temprana edad de los alumnos, el tema de la muerte será abordado sin profundizar en él en exceso.

#### **DESARROLLO:**

##### **Fase 1ª**

Los alumnos escucharán la canción “Mambrú se fue a la guerra”. El profesor /a pide al grupo-clase que intenten poner ejemplos extraídos de su propia experiencia en los que hayan sentido las emociones que se reflejan en la canción. Es muy posible que necesiten ayuda para diferenciar algunas.

Con alumnos de seis años, algunos ejemplos los proporcionará el propio docente, esperando por parte de los alumnos experiencias propias manifestadas de manera espontánea:

- *Sentimos dolor cuando... (sufrimos un pequeño accidente; cuando estamos enfermos, etc.) ¿se os ocurre alguna otra situación?*
- *Sentimos pena cuando... (se burlan o ríen de nosotros; cuando no nos hace caso alguien a quien queremos; cuando nos sentimos solos, etc.) ¿podéis poner otros ejemplos?*
- *Sentimos rabia cuando... (estamos muy enfadados con alguien; cuando no podemos conseguir lo que queremos, como ganar una competición; ¿a alguien se le ocurre otro ejemplo?*
- *Tenemos ganas de llorar cuando... (no nos salen bien las cosas; cuando sentimos rabia, pena o “dolor interior”; cuando echamos de menos a alguien; cuando recordamos cosas tristes, etc.). Poned ejemplos.*

##### **Fase 2ª**

Se invita a los niños a reunirse en equipos de tres alumnos (formados al azar por el profesor), y escribir una carta a.... (mamá, papá, un amigo, un hermano, un /a profe, etc.). La carta empezará así:

*Querido /a.....( X ):*

*Te escribo para que sepas que me da pena cuando.... Prefiero que estés contento /a porque....*

*Me da rabia que.... Así que intentaré....*

Para facilitar esta tarea a grupos de alumnos de 6 ó 7 años el profesor irá de equipo en equipo sugiriendo ideas:

*(¿cuándo os da pena? ¿quizás cuando... os portáis mal, veis tristes a otra persona...?; preferís que la otra persona esté contenta o alegre porque... así podéis sentirlos también alegres, más queridos; os da rabia que... “metáis la pata” y tengan que castigaros, etc. Intentaréis... ayudar más, portaros mejor, etc.)*

### **Fase 3ª**

Se plantea un **juego** con el objetivo de que los niños se transmitan unos a otros emociones y sentimientos:

- + Los alumnos se sentarán en el suelo formando un amplio corro.
- + El profesor tendrá en sus manos una pelota de tamaño medio. A continuación dirá en voz alta una frase emocional (por ejemplo: “*me cae muy bien...Ana*”), y lanzará el balón a la persona nombrada. Ésta repetirá la frase y lanzará el balón a otro alumno.
- + Al rato, el profesor cambia el mensaje, reproduciéndose la misma secuencia. Mensajes posibles: “*mi amigo /a es...*”; “*lo que me gusta de.... es...*”; “*a veces me acuerdo de ti..., sobre todo cuando...*”, etc.

Es importante que todos los niños participen.

## **Las tres cautivas**

### **Las tres cautivas**

En el campo moro, entre las olivas, allí  
cautivaron  
tres niñas perdidas; el pícaro moro que las  
cautivó  
a la reina mora se las entregó.

-Toma, reina mora, estas tres cautivas,  
para que te valgan, para que te sirvan.

-¿Cómo son sus nombres?  
¿cómo las decían?

-La mayor Constanza, la menor Lucía  
y a la más chiquita la llaman María.

Constanza amasaba, Lucía cernía  
y la más chiquita agua les traía.

Un día en la fuente, en la fuente fría, con  
un pobre viejo  
se halló la más niña.

-¿Dónde vas, buen viejo, camina que camina?  
-Así voy buscando a mis tres hijitas.

-¿Cómo son sus nombres?  
¿cómo les decían?

-La mayor Constanza, la menor Lucía  
y a la más chiquita la llaman María.

-Usted es mi padre.  
-¿Y tú eres mi hija?  
-Yo voy a contarlo a mis hermanitas.

-¿No sabes, Constanza,  
no sabes, Lucía  
que he encontrado a mi padre en la fuente fría?.

Constanza lloraba, lloraba Lucía,  
y la más pequeña del gozo reía.

Anónimo

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/pTNWU>

**TÍTULO:** “*Las tres cautivas*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional.



**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Un padre encuentra a sus tres hijas, cautivas por una reina mora. El encuentro les hace llorar y reír de alegría.

**REFERENTE TEÓRICO:** La alegría, la rabia, la tristeza o la decepción son sentimientos que poco tienen en común a excepción, tal vez, de una peculiar forma de manifestarse: las lágrimas. El educador puede trabajar con los alumnos las distintas emociones que subyacen a los gestos que las acompañan.

**RAZÓN DE SER:** A través de una curiosa dinámica, los alumnos podrán expresar ante los demás en qué ocasiones lloran. Un juego final muy divertido permitirá un cambio en la dinámica establecida a través del cual los niños reirán y se lo pasarán muy bien.

## **DESARROLLO:**

### **Fase 1ª**

El profesor anuncia que van a escuchar un poema en el que un padre y sus hijas se encuentran tras haber sido éstas secuestradas. La alegría y el gozo les hará llorar.

Los alumnos escuchan el poema. Preguntas para la puesta en común:

- *¿Con quién se encuentra la pequeña de las hermanas en la fuente?*
- *¿Dónde iba el señor?*
- *María se da cuenta de que es su padre y... ¿qué hace? ¿cómo reacciona ella y sus hermanas?*
- *Cuando veis a un amigo, un hermano o un compañero llorar ¿pensáis que está triste o enfadado?; ¿se puede llorar por otros motivos?*
- *¿Alguna vez te ha pasado que estabas tan contento que se te saltaban las lágrimas de pura alegría?*
- *Llorar es algo que le sucede a nuestro cuerpo en muy distintas ocasiones; ¿podéis poner ejemplos?*

### **Fase 2ª**

Se plantea la siguiente **dinámica**: los niños se sientan en corro. El maestro deja en el centro una cartulina en la que aparezca dibujado un rostro de cuyos ojos caen lágrimas (no es preciso que el dibujo sea muy elaborado). A continuación dice una de las siguientes frases. El niño que lo desee cogerá la cartulina y completará la frase:

- *A veces lloro porque....*
- *Alguna vez, no sé muy bien por qué, me entran ganas de llorar, y eso me ha pasado cuando.....*[El maestro será el primero en coger la cartulina, para que los alumnos no sientan vergüenza al "confesarlo"]
- *Si veo llorar a alguien, yo.....*
- *A veces lloro cuando estoy muy nervioso porque... (tengo exámenes, voy al dentista, etc.)*
- *Alguna vez lloro porque tengo rabia de...*

### **Fase 3ª**

Para distender el ambiente, el maestro propondrá un **juego**: los niños se tumban en el suelo de tal manera que la cabeza repose sobre el estómago de otro niño. Todos cerrarán los ojos. El profesor les pide que hagan, cuando lo deseen, una honda inspiración seguida de un largo suspiro, al final del cual dirán: "ja". A continuación repetirán la misma instrucción, pero dirán "ja, ja". [Naturalmente, acabarán todos riendo].

El profesor finalizará la dinámica diciendo: "En muchas ocasiones (que no son siempre de tristeza) se nos saltan las lágrimas y no pasa nada porque esto ocurra. Es una manera más de expresar nuestros sentimientos"

## *¿Qué te pasa? “Los Gnomos”*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/HbjPXNreq4c>

**TÍTULO:** “¿Qué te pasa?”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Los gnomos se asustan al ver cómo un supuesto vampiro se asoma a la muralla de un castillo; se escuchan unos gritos guturales y en las almenas se ve fuego. En realidad son los trolls, que pretenden ahuyentar a los gnomos mientras ellos buscan un tesoro.

**REFERENTE TEÓRICO:** La expresión emocional como factor de protección supone la capacidad manifiesta para canalizar adecuadamente las emociones, expresándolas adecuadamente más que reprimiéndolas, máxime en etapas evolutivas tempranas en las que la emotividad del niño se encuentra en el origen de la mayoría de sus acciones. El educador puede trabajar con los alumnos la amplia gama de sentimientos y emociones que puede experimentar el ser humano, así como las maneras más apropiadas para expresarlas.

**RAZÓN DE SER:** La proyección de una secuencia audiovisual es utilizada por el maestro para que los niños reflexionen sobre emociones como el miedo o el susto. En una dinámica posterior los alumnos deben correlacionar personas o situaciones propuestas por el educador con distintas emociones, sentimientos y comportamientos.

El desarrollo de un juego competitivo final sirve al maestro para cuestionar los sentimientos que experimentaron los niños tanto cuando ganaron como cuando quedaron eliminados.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro /a introduce el audiovisual seleccionado explicando a los alumnos que van a ver cómo unos gnomos experimentan miedo y terror ante un supuesto vampiro.

Se proyecta el audiovisual y se hacen comentarios y se formulan preguntas abiertas para facilitar el diálogo en grupo:

- *¿De qué tienen miedo los gnomos?; ¿qué hacen cuando escuchan los rugidos que salen del castillo?*
- *¿Quiénes son los causantes de la situación?; ¿qué pretenden? [pregunta adecuada para alumnos de 7 ú 8 años de edad]*
- *¿Qué dice uno de los gnomos cuando se pone a pensar “en serio” sobre lo que está pasando?*
- *A veces las personas nos asustamos, como cuando oímos de repente una bocina cerca de nosotros, o un trueno. Es normal; sin embargo cuando nos damos cuenta de qué está pasando debemos tranquilizarnos, porque desapareció el motivo que nos hizo asustarnos.*

Se pedirá a los alumnos que narren algunas experiencias en las que sintieron miedo o se asustaron por algún motivo.

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica**. El maestro entrega a cada alumno un folio en el que estarán escritas las siguientes columnas:

Bebé	Jugar
Adulto	Reír
Niño	Discutir

Luna	Llorar
Enfermo	Alegría
Cariño	Dolor
Lobo	Pena
Amigo	Miedo
Guerra	Susto
Fiesta	Peligro
Grito	Sorpresa
Insulto	Tranquilidad
Mi casa	Amor
Oscuridad	Odio

Los alumnos deberán trazar líneas entre las palabras de una y otra columna según les parezca que se correspondan, siendo advertidos de que pueden trazar dos líneas hacia una misma palabra (por ejemplo: de “guerra” pueden trazarse dos líneas o flechas hacia “pena” y “miedo”).

A continuación se juntarán los alumnos por parejas debiendo comentar las semejanzas y diferencias entre sus elecciones, sin precisar cambiar lo que escribieron individualmente.

Finalmente se pondrá en común lo trabajado en el contexto del grupo-clase, poniéndose ejemplos que ilustren las asociaciones.

### Fase 3ª

Se desarrolla un **juego**: se divide el grupo de alumnos en dos equipos compuestos por el mismo número de niños. Se sitúan en dos filas (llamadas “A” y “B” o con denominaciones de animales, plantas u objetos) enfrentadas cara a cara a la distancia de dos metros aproximadamente.

Cada alumno jugará con el que tiene situado enfrente:

+ El maestro dice “1... 2... y 3”. En ese momento los niños darán un salto y caerán adelantando un pie. Si los niños enfrentados adelantaron el mismo pie, se anota un punto el alumno de la fila “A”; si adelantaron un pie distinto (izquierdo-derecho o a la inversa), se anotará un punto el alumno adscrito a la fila “B”.

+ Se reinicia el juego. Cuando un alumno haya obtenido tres puntos, pasará a la ronda siguiente.

+ Los ganadores (aquellos niños que alcanzaron los tres puntos) forman nuevas filas enfrentadas. Se procede de idéntica manera, hasta que haya un único ganador (las filas de niños irán menguando en cada fase).

+ Se ponen en común las emociones experimentadas durante el juego, dado que el objetivo del mismo es la posterior expresión emocional de los alumnos:

*¿Cómo te sentiste cuando te eliminaron?... ¿enfadado?; ¿triste?; ¿avergonzado?;  
¿con ganas de revancha?*

*¿Cómo te sentiste cuando ibas ganando?... ¿alegre?; ¿encantado?; ¿te dio pena del perdedor?; ¿te dio miedo perder en la siguiente fase?*

El profesor prestará especial atención a la correcta expresión de las distintas emociones sentidas y a la evitación de dicha expresión (muchos alumnos pueden optar por callarse y reprimir sus sentimientos) animándoles a comentar sus sentimientos.

## **Amigos hasta el final**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/ppjYUdHg410>

**TÍTULO:** AMIGOS HASTA EL FINAL

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años

**SINOPSIS:** Arthur ha perdido a su perrito Pal y le echa mucho de menos. Una noche, en la cama, empieza a acordarse de él y de las cosas que han compartido juntos.

**REFERENTE TEÓRICO:** Ser capaces de reconocer lo que se siente y expresarlo adecuadamente desde edades tempranas, permitirá ajustar la conducta y canalizar correctamente los sentimientos lo que contribuirá a un adecuado desarrollo afectivo y social.

**RAZÓN DE SER:** A través de la actividad planteada, el alumnado comprobará que a veces se tienen serias dificultades para “captar” lo que las emociones quieren decirnos. La historia de Arthur y Pal muestra cómo podemos usar el silencio o la soledad para escuchar con atención nuestros sentimientos y tener algo más de claridad sobre qué debemos hacer. La actividad finaliza con una reflexión sobre la amistad y algunos de los sentimientos implicados cuando existe un conflicto entre amigos y/o amigas.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Juego “El teléfono escacharrado”**

El profesorado coloca al alumnado en fila y se sitúa al lado de uno de los extremos. Se acerca al oído del niño o niña situado en ese extremo y le dice una frase que deberá ser transmitida al oído del compañero o compañera que se encuentre detrás. Cuando el mensaje llega al final de la fila, se dice en voz alta y se compara con el mensaje de origen. Como es de esperar, por el camino se perderá buena parte de la información porque se distorsiona. Para enlazarlo con la reflexión siguiente, el profesorado comentará que con los sentimientos a veces pasa algo parecido, si no les prestamos verdadera atención pueden definirse de manera incorrecta, o simplemente no reconocerlos.

A continuación, se lanza al grupo las siguientes preguntas “¿Sabéis que son los sentimientos? ¿Podéis poner algunos ejemplos?”

*Nuestros sentimientos son a veces un poco escurridizos. No nos llaman por teléfono y nos dicen ‘¡Eh! ¡Estoy aquí! ¡Hazme caso!’ Se quedan ahí, donde están, a la espera de que los descubramos.*

*A veces, si tardamos mucho en descubrirlos, se molestan un poco (o mucho) y empiezan a hacer ruido para que los escuchemos. Y normalmente, con ese ruido, no sólo nos enteramos nosotros y nosotras, sino también las demás personas, porque los sentimientos se ponen realmente molestos y cuando salen fuera, ‘se pasan’ de escandalosos.*

*Por ejemplo, si nuestro enfado se da cuenta de que no hacemos nada por arreglarlo, seguramente querrá salir a la luz como un ‘súper enfado’ y lo pagaremos con los demás*

*Otro ejemplo... Si estamos contentos pero no podemos contárselo a nadie, seguramente cuando por fin podamos hacerlo, saldrá nuestra alegría con la velocidad y la fuerza de un cohete.*

*Por eso es importante que sepamos lo que estamos sintiendo antes de que las emociones exploten. Y son muy buenos los ratos que estamos a solas porque si escuchamos atentamente, podremos oír lo que sentimos, tal y como le pasó a Arthur”.*

#### **2ª Fase: Visionado del vídeo**

El profesorado introduce el vídeo diciendo:

*“Arthur es un niño de vuestra edad. Tenía un perrito que se llamaba Pal. Pero desde hace unos días se ha perdido y no han vuelto a saber nada de él. Han dedicado mucho tiempo a buscarle y eso le ha distraído de saber exactamente lo que siente. Pero ahora que es de noche y está solo en su casa, tranquilo y sin nadie que le moleste, empieza a darse cuenta de lo que siente por Pal. ¿Podéis intentar adivinar lo que siente?”*

Se proyecta el vídeo.

A partir de la secuencia, los niños y las niñas podrán comentar los sentimientos que ven en escena, aprovechando la ocasión para ampliar el vocabulario emocional (no sólo centrarse en las emociones básicas, sino también hacer referencia a otros sentimientos como nostalgia, desesperación, esperanza, culpabilidad, etc.)

El profesorado comenta:

*“Pal es un perrito muy querido. No sólo Arthur le echa de menos, sino que los demás niños y niñas también. Incluso la hermanita de Arthur, que siempre está enfadada con Pal, le echaba de menos. ¿Os habéis dado cuenta de cómo a todos ellos y ellas les ha ayudado estar un ratito a solas, sin ruido y sin que nadie les moleste, para darse cuenta de cuánto quieren a Pal? ¿Os ha pasado alguna vez que os sentís mal y no sabéis lo que os pasa? Es importante estar tranquilos y tranquilas para poder escuchar nuestras emociones, para saber así qué hacer con ellas. Cuando Arthur se da cuenta de lo mucho que echa de menos a Pal, decide buscarle con muchas más fuerzas.”*

### **3ª fase: Reflexión final**

*“¡Qué suerte tiene Pal de tener un amigo como Arthur! Está claro que le quiere muchísimo, como todos los niños y las niñas a sus mascotas, ¿verdad? Sin embargo las cosas no son siempre tan bonitas como parece. Os voy a contar un secreto... Arthur no se había portado muy bien con Pal antes de que desapareciera. De hecho, sabía que Pal tenía que salir a la calle a hacer pipí y lo fue dejando, lo fue dejando...hasta que se le olvidó. Para Arthur en ese momento era mucho más importante jugar sin parar. Pero se equivocó y Pal tuvo que buscarse otra manera de irse a hacer pipí por su cuenta... Así que se perdió. En el fondo, la responsabilidad de que se perdiera Pal la tuvo Arthur, aunque lo hiciera sin querer.*

*Después de contaros esto que le pasó a Arthur y a Pal, ¿qué pensáis de esa frase de la canción que dice que ‘los amigos no se fallan jamás’? ¿Creéis que eso es cierto?”* (Aprovechar para explicarles que lo genial de la amistad no es que nunca nos equivoquemos, porque todos y todas lo hacemos, sino que, si somos verdaderamente amigos y amigas, nos pediremos perdón y seguiremos adelante.)

*“¿Cómo nos sentimos cuando nos hemos portado mal con un amigo o una amiga?”* (Se puede hablar de sentimientos como la culpa y la vergüenza y cómo llevarlos a un punto positivo que ayude a pedir perdón y reconciliarse.)

*“¿Y cómo nos sentimos cuando nuestras amistades se portan mal con nosotros y nosotras?”* (Hablar aquí del enfado y explicar cómo manejarlo para que seamos nosotros los que controlamos el enfado y no al revés.)

*¿Qué podemos hacer?* (quizás hacer como Arthur, quedarse a solas e investigar cómo se encuentran en su interior para de ese modo decidir qué hacer: llamar al amigo o a la amiga, hablarlo con papá y mamá, o con un hermano o hermana que podrán aconsejar, etc.)

## Desarrollo Cognitivo

### Autocontrol

**¡Cuidado! “Estaba el Señor Don Gato” “Ratón que te pilla el gato”**

#### **Estaba el señor Don Gato**

*Estaba el señor Don Gato sentadito en su tejado  
¡Marramiaumiau, miau, miau!, sentadito en su tejado.*

*Ha recibido una carta, que si quiere ser casado  
¡Marramiaumiau, miau, miau!, que si quiere ser  
casado.*

*Con una gatita parda, sobrina de un gato pardo  
¡Marramiaumiau, miau, miau!  
sobrina de un gato pardo. (música)  
De contento que se ha puesto, se ha caído del tejado  
¡Marramiaumiau, miau, miau!, se ha caído del tejado.*

*Se ha roto siete costillas, el espinazo y el rabo  
¡Marramiaumiau, miau, miau!, el espinazo y el rabo.*

*Ya lo van a enterrar por la calle del pescado  
¡Marramiaumiau, miau, miau!, por la calle del pescado.*

*(música)*

*Al olor de las sardinas, el gato ha resucitado  
¡Marramiaumiau, miau, miau!, el gato ha resucitado.*

*Por eso, dice la gente:  
siete vidas tiene un gato  
¡Marramiaumiau, miau, miau!, siete vidas tiene un  
gato.*

#### **Ratón, que te pilla el gato**

*Ratón, que te pilla el gato, ratón, que te va a  
pillar;  
si no te pilla esta noche, te pilla a la madrugada.*

*Ratón, que te pilla el gato...*

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/RtrZy>

**TÍTULO:** “¡Cuidado!”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años

**SINOPSIS:** Las canciones abordan dos historias diferentes, pero unidas por un factor común: la necesidad de mantenerse

atento y alerta sin dejarse llevar por la impulsividad. En la primera, una sorpresa hace perder el equilibrio a un gato, que cae en el suelo, muere y resucita. En la segunda, un ratón es perseguido por un gato.

**REFERENTE TEÓRICO:** El autocontrol tiene, en la infancia, un claro componente físico. Los despistes de los niños pueden acarrearles problemas. Si permanecen atentos a lo que están haciendo, conteniendo sus impulsos, estarán bien preparados para adquirir en un futuro próximo la capacidad plena de autocontrol más allá de la contención.

**RAZÓN DE SER:** Dos canciones son empleadas por el educador para centrar la atención de los alumnos sobre los despistes y la falta de atención en situaciones cotidianas de la vida. En una dinámica en la que se plantean distintos supuestos, los niños deberán señalar los riesgos que se corren cuando no se guarda la precaución debida, o están despistados.

Un posterior juego facilita que los niños trabajen la atención y la contención controlando en lo posible sus impulsos (hablar, correr, quitarse la venda, "chivarse", etc.).

## **DESARROLLO:**

### **Fase 1ª**

Los alumnos escucharán la canción "*Estaba el señor Don Gato*". El maestro /a plantea algunas **preguntas de aproximación** que relacionen la historia que se narra con los riesgos derivados de la falta de atención en la vida cotidiana de los alumnos:

- *¿Dónde está sentado el gato?*
- *¿Qué noticia recibe?*
- *¿Por qué se cae el gato?* [Pregunta oportuna para alumnos de 6 años].
- *Si no prestas la atención necesaria a una tarea escolar ¿qué puede ocurrir?*. [Pregunta oportuna para alumnos de 6 y 7 años]
- *Si estás jugando al fútbol o con discos voladores en un descampado y no tienes cuidado ¿qué puede suceder?*

### **Fase 2ª**

El profesor procura centrar la **reflexión** de los alumnos sobre la necesidad de mantener la atención hacia aquello que se está haciendo. Se divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos, que deberán reflejar por escrito sus ideas a propósito de las siguientes preguntas [con grupos de alumnos de 6 años, el profesor deberá ofrecer pistas]:

- *En un parque de atracciones un niño está despistado ¿qué riesgos corre?.*  
+ Riesgos posibles: perderse; no sujetarse adecuadamente el cuerpo en las atracciones de impacto; no fijarse en la edad recomendada para cada atracción, etc.
- *En una excursión a la montaña ¿qué puede suceder si no se está atento durante la ascensión o el descenso?*  
+ Riesgos posibles: tropezar y caerse al suelo; perder el contacto con el grupo; caer por un barranco; tocar ortigas; hacerse heridas con las ramas de los árboles o arbustos, etc.
- *En unas fiestas populares o en una verbena, si se está despistado ¿qué riesgos se pueden correr?*  
+ Riesgos posibles: perderse; perder el dinero o que te lo hurten; acercarse demasiado al cableado de los escenarios; causar daño a otros o a uno mismo en atracciones como el tiro al blanco, el lanzamiento de pelotas o determinadas pruebas de fuerza, etc.

Transcurridos unos minutos se pondrán en común las aportaciones.

### **Fase 3ª**

A continuación se propone al grupo un **juego de atención**: a varios alumnos se les vendan los ojos. El resto formará un corro amplio alrededor de ellos. De fondo se escuchará la canción *“Ratón, que te pilló el gato”*.

Reglas del juego:

- + Los niños con los ojos vendados deben pasear dentro del círculo. Cuando topen con un compañero, deberán adivinar de quién se trata tocando su cara. No está permitido hablar, pero sí reírse.
- + Si se acierta, ambos niños se cogerán de la mano y buscarán a otros.
- + Si se falla, el niño quedará eliminado, pasando a formar parte del corro, y un nuevo niño saldrá al interior con los ojos vendados.

Finalizado el juego, se pondrán en común las emociones experimentadas en el transcurso del juego.



## **Dioses y hombres. Vida y muerte.**

### **Dioses y hombres. Vida y Muerte**

*Al principio de la Historia, la Tierra estaba habitada por un solo hombre. Así que le llamaremos así: Hombre. Su ocupación más importante era sobrevivir: buscar alimentos, un techo para dormir, y muy poco más.*

*En el Cielo, una joven diosa, Vida, observaba curiosa a Hombre. Le gustaba su forma de ser, sencilla y tranquila. Con el tiempo, acabó enamorándose de él, y quiso formar pareja.*

*La joven acudió a su padre, el Gran Dios, y le confesó su amor, pidiéndole que le concediera su único deseo, compartir con Hombre el mundo terrenal. Gran Dios dudaba:*

*-No sé, no sé. Él no es como nosotros; no tiene poderes. Y vuestros hijos serían semi- dioses. No lo tengo claro, Vida.-*

*Pero Vida no se rindió, y día y noche suplicaba ante su padre. Finalmente, conmovido por el amor de su hija, le concedió su deseo.*

*-De acuerdo. Tráeme a ese ser del que te has enamorado. Yo le haré una pregunta, y si la responde acertadamente, demostrará que es digno de compartir su existencia con una diosa.-*

*Vida, encantada, se apareció ante Hombre, y gracias a su belleza pronto consiguió su amor. La diosa explicó a Hombre la condición que le había puesto su padre, y le dijo después:*

*-No te preocupes. Cuando Gran Dios te haga la pregunta, yo te susurraré al oído la respuesta. Tú sólo tienes que repetirla palabra por palabra ante mi padre.-*

*Cuando se encontraron Hombre y Gran Dios, se miraron a los ojos. Muy serio, Gran Dios le preguntó:*

*-Dime, Hombre ¿cuál es el ser que muere cada noche y renace al día siguiente aún más bello que el día anterior?.-*

*La diosa Vida le susurró al oído, y Hombre respondió:*

*-Sólo puede tratarse de un dios, Señor de los Cielos. Y no puede ser otro que tu hijo, el Sol, sin el cual no podría yo existir.-*

*Gran Dios concedió la mano de su hija a Hombre, y como regalo de boda les ofreció animales y plantas que hicieran más cómoda su existencia. Pero hizo a la pareja una advertencia:*

*-Sólo pondré una condición; no volváis nunca por aquí. Otro de mis hijos, Muerte, vuelve de vez en cuando a los Cielos, y ya sabes, hija mía, cuál es la terrible ocupación de tu hermano: mata todo lo que no sean dioses, ya sean animales, plantas, o incluso a tu amado, Hombre.-*

*Vida y Hombre marcharon hacia la Tierra muy felices. Sin embargo, a medio camino, Hombre se paró. Pensativo, le dijo a Vida:*

*-Se me ha olvidado pedir a tu padre granos de trigo para las aves. Sin ellos, todas morirán.-*

*Aunque su esposa le intentó convencer de que no debían correr riesgos, no fuera que se encontraran con su hermano, Muerte, Hombre no supo dominar sus impulsos. Además, lo que en el fondo sentía era curiosidad hacia el Cielo, y pensaba que si podía explorarlo, acabaría convirtiéndose él mismo en un dios.*

*Así que Hombre hizo lo único que no debía hacer: volvió al Cielo. Cuando se aproximaba, oyó unas risotadas cerca de él. Sin duda, se trataba de Muerte. Y era cierto; La terrible Muerte le miró a los ojos, y Hombre huyó aterrado.*

*Cuando llegó a la Tierra, encontró a su esposa llorando, en medio de un montón de animales muertos y plantas secas. Vida sólo pudo salvar unos pocos. Apenada, le dijo a su marido:*

*-¡Qué débil de ánimo has sido, querido Hombre!. Mi hermano Muerte ha visitado la Tierra y ha matado a casi todos los seres vivos. Además, me ha anunciado que de vez en cuando aparecerá por sorpresa, dispuesto a matar y destruir. Lo único que he conseguido es su promesa de no atacarte a ti. Muerte ha aceptado respetarte la vida y la de nuestros hijos durante un tiempo.-*

*De esta manera, animales, plantas y seres humanos están sometidos al imperio de la Vida, pero también al de la Muerte, que nunca anuncia su llegada, pero que tarde o temprano acaba por llegar.*

[Adaptación de una leyenda africana]

**TÍTULO:** *“Dioses y hombres. Vida y Muerte”*

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años. Recomendable para niños de 8 años

**SINOPSIS:** La leyenda cuenta cómo el amor es la razón de ser de la vida. Pero la ambición del hombre y su falta de autocontrol le impulsan a cometer un error que traerá la muerte a todos los habitantes de la Tierra, incluidas las personas.

**REFERENTE TEÓRICO:** Los niños de corta edad mantienen su propia lógica en el plano de la acción: al estar dominados por sus emociones, no cuestionan los impulsos a actuar que nacen de ellas. El educador debe tratar de fomentar continuamente la reflexión sobre las consecuencias de ciertas iniciativas que los pequeños consideran inocentes.

El tema de la obediencia a las normas y prohibiciones que les ponen los adultos es fundamental que sea entendido por los niños como una serie de medidas encaminadas a preservarles de los riesgos que pueden correr al incumplirlas.

**RAZÓN DE SER:** Tras la lectura de un cuento, el educador explora con los niños las consecuencias de la desobediencia ante normas o advertencias.

Desarrollando una dinámica a partir de estudios de casos se plantea a los alumnos las consecuencias de ciertas conductas aparentemente banales y las diferencias entre valentía y prudencia.

Un juego final será utilizado por el educador para que los niños practiquen la contención física de forma súbita.

## **DESARROLLO**

### **Fase 1ª**

Se lee el cuento, aclarándose las dudas que pudieran surgir. El profesor /a orientará el diálogo colectivo hacia la contención y el autocontrol con preguntas motivadoras:

- *¿Por qué desobedece Hombre a Gran Dios y no sigue las advertencias de Vida?*
- *¿Qué le sucede por no pensar en los riesgos que corre antes de volver a los Cielos?*
- *¿Qué pasa cuando no haces caso de los consejos y prohibiciones de tus padres o profesores sin pensar en lo que puede ocurrir? (por ejemplo, comer demasiado, jugar alocadamente en la calle, entrar en un lugar prohibido, jugar demasiadas horas a la consola, etc).*

### **Fase 2ª**

El docente agrupa a los alumnos en equipos de tres, y les pide que respondan verbalmente o por escrito a las siguientes preguntas:

- ¿Qué puede pasar si te apetece entrar en una obra saltando la valla sólo porque “te apetece”?; ¿qué podrías decirle a un amigo que te propusiera ese plan?*
- A veces tenéis ganas de hacer cosas sin pensar en lo que pasará después.*

Quiero que escribáis al menos dos ejemplos de estas situaciones (en casa, en el colegio, en la calle...).

- ¿Qué significa "ser prudente"?; ¿podéis poner ejemplos de prudencia en la vida diaria?
- ¿Son más valientes los que se atreven a todo que los que se contienen y no hacen "cualquier cosa"?

### Fase 3ª

Se propone un **juego** al grupo de alumnos. Debe desarrollarse en un espacio libre de sillas, mesas u otros objetos.

El profesor /a elige un niño, situándole cara a la pared. Contará hasta 10 en voz alta. Los demás niños, durante ese tiempo tendrán que moverse por la sala. Una vez terminada la cuenta, el primer niño dirá: "¡estatuas!". Los demás deberán quedarse inmóviles donde estén. El niño que contó pasará por entre el grupo, observando detenidamente a sus compañeros. Cuando detecte que uno de ellos se mueve, aunque sea de forma casi imperceptible, dirá "¡capturado!", y ocupará su lugar, empezándose de nuevo el proceso (el profesor será el juez que dará el visto bueno a la captura).

Variante: cuando un alumno sea capturado, en lugar de sustituir a su compañero captor, se unirá a él. El juego vuelve a empezar con dos captores (luego serán tres, cuatro...) hasta que todos los alumnos hayan pasado de un bando a otro.

## **Me da miedo “Secretos del Corazón”**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/3XxxwBSTgdw>

**TÍTULO:** “*¡Me da miedo!*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Dos niños entran furtivamente en el jardín de una vieja casona atraídos por un supuesto crimen cometido años atrás en su interior. Se asoman por un ventanuco y ven moverse una sombra, por lo que huyen despavoridos.

**REFERENTE TEÓRICO:** La curiosidad es una de las motivaciones más potentes para la adquisición de información en los niños. En ocasiones, la precaución o el miedo son superados por la arrolladora fuerza del afán por descubrir y la posibilidad de experimentar nuevas emociones, resintiéndose la contención y el autocontrol.

El educador puede trabajar de forma dinámica con sus alumnos la gestión del miedo así como la necesidad de poner límites a la curiosidad propia de la edad.

**RAZÓN DE SER:** A partir de una secuencia audiovisual, el educador facilita la reflexión de los niños sobre las situaciones en las que suelen sentir miedo. Posteriormente se abordan situaciones de miedo sin riesgo diferenciándolas de aquellas en las que el miedo es una señal emocional que “avisa” al individuo de que puede enfrentarse a una situación problemática o de riesgo.

En una dinámica, el maestro anima a los alumnos a discriminar qué acciones son apropiadas ante situaciones que les aterrorizan y cuáles comportan mayor riesgo del vivido.

La actividad concluye introduciendo un elemento lúdico en el que los niños jugarán a oscuras (una de las situaciones que más frecuentemente desencadenan el miedo en estas edades).

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce el audiovisual comentando con los alumnos que tener miedo es algo que no sólo les sucede a los niños pequeños. Todos, incluidos los adultos, pasamos miedo de vez en cuando. Se especificará que lo importante es saber qué hacer cuando una situación nos causa temor.

Se proyecta el audiovisual seleccionado. A continuación se formulan preguntas para facilitar la comprensión del mensaje:

- *Dos niños entran en el jardín de una casa vacía, ¿por qué?; ¿qué ven a través del ventanuco?; ¿les da miedo?; ¿qué hacen?*
- *Si estuvieras en su lugar ¿te atreverías a entrar en el jardín?; ¿y si fuese de noche?; ¿qué harías si vieses una sombra?; ¿se lo contarías a alguien?*

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica** con la técnica del **Foro**, iniciándose con el siguiente comentario:

*“A veces resulta agradable pasar un poco de miedo, como en algunas atracciones de feria, o cuando alguien nos cuenta una historia sobre cosas que nos asustan, como fantasmas, criminales, muertos o monstruos.*

*Jugar a pasar miedo es bueno; lo malo es hacer cosas arriesgadas para pasar miedo”*

Preguntas para el desarrollo del Foro:

- ¿Pensáis que hicieron bien al entrar sin permiso en el jardín?
- ¿Qué hubiese pasado si un adulto les ve?
- ¿En qué sitios no entraríais o qué cosas no haríais “por lo que pudiera pasar”?; ¿por qué?

Por medio de **preguntas-caso** el educador ayuda a los alumnos a que afloren recursos y formas de reaccionar adecuadas ante diferentes situaciones relacionadas con el miedo. [Con alumnos de 7 ú 8 años de edad se puede dividir el grupo-clase en subgrupos de cuatro niños]

1. “Si duermes en la misma habitación que tu hermano pequeño y una noche te dice que ha visto abrirse el armario y que algo se movía ¿qué le dices?; ¿le metes un poco más de miedo para ver qué hace?; ¿te ríes de él?; ¿enciendes la luz y le tranquilizas?. Explica por qué, y si te ha pasado algo parecido”.
2. “Si para gastarte <una broma> unos chicos mayores te dejan encerrado en los lavabos del colegio ¿qué haces?; ¿te entraría miedo?; ¿qué harías si pasa el tiempo y no viene nadie?”

En ambos casos el maestro trabajará con los niños tanto las acciones más adecuadas como las menos indicadas, para que comprendan que a veces, pretendiendo salir de una situación comprometida, se puede incurrir en mayores riesgos. Así, por ejemplo, ante la pregunta nº 2, se especificará que no es adecuado:

- Romper cristales (de las ventanas o de la puerta), ni aún con la mano cubierta por una prenda de ropa
- Intentar salir por la ventana aunque parezca que “está a poca altura” (la forma de caer es tan peligrosa o más que la altura desde la que se cae)
- Tratar de romper una puerta a patadas o intentar desmontarla
- Hacer fuego (en ocasiones el pánico o la fantasía del niño pueden conducirle a reaccionar de forma altamente peligrosa para sí mismo)

Las acciones adecuadas en este tipo de situaciones son:

- + Calmarse
- + Abrir la ventana y pedir ayuda
- + Hacer ruido para que se oiga
- + Saber esperar; sin duda, en algún momento un adulto se percatará de su ausencia e iniciará la búsqueda.

La dinámica finaliza preguntando el educador a los niños qué situaciones similares a la estudiada pueden suceder a un niño /a de su edad, poniéndose en común en el marco del grupo-clase las experiencias individuales.

### Fase 3ª

Se desarrolla un **juego** colectivo: el profesor elige un niño para representar el papel de “búho”. Los demás alumnos formarán equipos de cinco niños cogidos de la mano. Se apagarán las luces y se iniciará la “cacería” (todos los “cazadores” tratarán de atrapar al “búho”). Los únicos requisitos para el desarrollo del juego son:

- El búho sólo puede andar, pero los cazadores pueden correr.
- El búho deberá indicar su “rastros” diciendo de vez en cuando “Uhhhhh”.

Como variantes, el maestro puede hacer más o menos largas las cadenas de cazadores, o introducir en el juego más de un búho.

Finalizado el juego se pondrán en común las incidencias y las emociones experimentadas.

## **¿Queréis portaros bien? “Manolito Gafotas”**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/A\\_Fr6AwScpM](http://youtu.be/A_Fr6AwScpM)

**TÍTULO:** “¿Queréis portaros bien?”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** A la hora del desayuno Manolito y su hermano pequeño cantan, se tiran trocitos de comida con la cuchara y acaban por dejar caer un cuenco con papilla al suelo.

**REFERENTE TEÓRICO:** El ejercicio del autocontrol como facultad para inhibir los impulsos se va adquiriendo progresivamente desde la infancia temprana hasta la edad adulta. A partir de los seis años de edad, los niños, con la ayuda del adulto, pueden llegar a ser perfectamente conscientes de que sus acciones –por apetecibles o tentadoras que les resulten- pueden tener consecuencias negativas. La respuesta a dicha anticipación de resultados es la contención y el autocontrol.

En estas edades los niños ya poseen la capacidad para prever el resultado de sus acciones, pero aún arrastran de antaño la tendencia a desplegar conductas que surgen espontáneamente en sus jóvenes mentes. Por ello el educador debe trabajar la reflexión y la cautela antes de emprender cualquier tipo de comportamiento.

**RAZÓN DE SER:** Una secuencia de película es el estímulo que sirve al educador para hacer reflexionar a los niños sobre el resultado de ciertos comportamientos que se ponen en práctica sin previa reflexión.

Desarrollando una dinámica que incluye estudio de casos, los niños expresarán las consecuencias negativas de ciertas conductas que –mayores o pequeños- realizan.

Un juego servirá a los fines educativos (desde el punto de vista social) del educador para que los niños aprendan a concentrarse en la acción para minimizar errores.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce el audiovisual seleccionado comentando a los alumnos que van a ver una escena en la que dos hermanos hacen que su madre se enfada con ellos por jugar con la comida.

Se proyecta el audiovisual. Preguntas para la reflexión:

- *¿Querían tirar el cuenco al suelo Manolito y su hermano?; ¿por qué se cae el cuenco?*
- *¿Por qué se enfada su madre si el cuenco se cayó sin querer?* [Pregunta adecuada para alumnos de 7 ú 8 años: es importante que sean conscientes de que la madre se enfada por no haberla hecho caso cuando les exigió que tuvieran cuidado]
- *¿Os pasa de vez en cuando algo parecido a la escena que habéis visto?*  
<sup>35</sup><sub>17</sub> *¿Qué cosas hacen “mal” Manolito y su hermano?* [Se debe procurar que se digan de la forma más concreta posible: cantar, jugar con los cubiertos, lanzarse comida, golpear la mesa, moverse del asiento (lo que provoca la caída del cuenco)].

#### **Fase 2ª**

El maestro desarrolla una **dinámica**: a partir de preguntas centradas en “hechos- consecuencias”, se pide a los alumnos que expresen cuál es el comportamiento que hubiera debido hacerse o evitarse:

*“Si un adulto está hablando por el teléfono móvil mientras conduce ¿qué puede suceder?; ¿qué tendría que haber hecho cuando escuchara que suena el móvil?”*

*“Si un niño está llevando los platos de la cena a la cocina pero está mirando la televisión ¿qué puede suceder?; ¿qué tendría que haber hecho?”*

*“Si entras en casa corriendo hacia la cocina porque quieres merendar con los zapatos mojados porque está lloviendo ¿qué puede pasar? [diversos “accidentes”: tropezar con un objeto, resbalar, chocar con otra persona]; ¿qué tendrías que haber hecho?”*

*“Si tienes ganas de terminar cuanto antes un dibujo para enseñárselo al maestro y no colocas en su sitio cada rotulador o cera cada vez que lo usas ¿qué cosas pueden pasar?; ¿qué crees que te dirá el maestro?”*

*“Si te tiras por un tobogán a toda velocidad para luego correr y subir de nuevo ¿qué cosas pueden pasar?; ¿qué debieras hacer?”*

En esta dinámica, el maestro procurará que los alumnos comprendan que las acciones correctas no deben emprenderse únicamente porque “es de buena educación”, porque “deben hacerse así” o por cumplir las normas. También han de tener en cuenta las consecuencias negativas de ciertos comportamientos impulsivos, que no por involuntarios dejan de comportar riesgos de diversa consideración para uno mismo y para los demás.

### **Fase 3ª**

Se desarrollará un **juego**: los niños confeccionan gorros de papel (el maestro les enseñará cómo han de hacerse las dobleces) decorados con los colores que ellos mismos decidan.

Se sitúan en un amplio corro a un metro de distancia uno de otro. A una señal dada (palmada, voz o percusión), los niños se pondrán su gorro. A la siguiente señal, se quitarán el gorro y se lo pondrán al compañero de la derecha.

[Los alumnos de 6 años tienden a fijarse simultáneamente en dos acciones: poner el gorro al compañero y facilitar que se lo pongan a él. Esta dispersión de la atención en “dos frentes” producirá errores en la coordinación motora. El maestro permitirá que dichos errores sucedan, para advertir a continuación que la *única* manera de que salga bien el juego es fijarse sólo en la acción que cada cuál emprende; es decir, poner el gorro a otro niño]

Con alumnos de 7 ú 8 años el juego se puede hacer más complejo: en una segunda fase pondrán el gorro al compañero situado a continuación del más próximo, permitiéndoles mover el tronco y las brazos pero no los pies.

Una variante más creativa es desarrollar el juego en grupos de tres o cuatro alumnos. Todos deben fijarse en las características de los gorros (dibujos, color, forma, tamaño). Tras varias interacciones como las de las fases anteriores, deben intentar adivinar cuál es el gorro que tienen puesto.

## ***Si lo hubiera pensado antes...”Las tres mellizas”***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/Ccy-yehnNVI>

**TÍTULO:** *“Si lo hubiera pensado antes....”*

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Las tres Mellizas participan en la carrera “la vuelta al mundo en 80 días”. Todos los concursantes tienen tal espíritu competitivo que no respetan nada ni a nadie. Fruto de su propia prisa y falta de previsión, las niñas han de parar por haberse quedado sin gasolina.

**REFERENTE TEÓRICO:** El autocontrol en niños de 6 a 8 años es una capacidad que necesita ser trabajada de continuo por sus educadores. Pese a ser capaces de contener sus impulsos, a menudo incurren en situaciones comprometidas cuando su egocentrismo les hace pensar sólo en sí mismos. Los accidentes fruto de comportamientos no ponderados previamente, o la censura y castigo del adulto son las consecuencias naturales de la predisposición del niño a hacer lo primero que se le ocurra.

**RAZÓN DE SER:** En la primera fase, el educador centra la atención del alumnado en torno a la prisa como fuente de todo tipo de errores que conllevan consecuencias leves o graves. Tras la proyección de una escena de película, se plantea una dinámica a partir de preguntas-caso en la que los niños han de considerar toda la gama de resultados adversos para sí mismos y para los demás de ciertos comportamientos impulsivos.

Un juego de atención completará la actividad, con el objetivo de que los niños vean las ventajas de estar atento (en el juego y en la vida)

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

Se introduce la actividad pidiendo a los niños que expliquen qué quiere decir la frase *“las prisas son malas consejeras”*. Si lo ignoran, el maestro les explicará que se refiere a que cuando se hacen las cosas demasiado deprisa se cometen errores. Por el contrario, si se presta atención a lo que se está haciendo y se piensa bien, el resultado será mejor.

Se pondrá un ejemplo:

*Si me despierto tarde un día de colegio, tengo que prepararme a toda velocidad:*

- *¿Qué puede pasarme si me visto deprisa y sin fijarme?*
- *Si me lavo a toda prisa ¿lo haré bien?*
- *Si desayuno en medio minuto ¿qué puede pasarme?*
- *¿Qué puedo olvidarme en casa si salgo a la carrera?*

#### **Fase 2ª**

Se comenta con los alumnos que el afán por ser el primero, el más rápido, el mejor... a veces puede traer consecuencias negativas para los demás, para el entorno físico o para uno mismo.

Se proyecta la secuencia audiovisual seleccionada. A continuación se plantean preguntas como:

- *“Recordad cuando el coche donde van las mellizas no se detiene para ayudar a otros conductores que han sufrido un accidente, ¿qué hubieras hecho tú?”*



- “¿Hubieras cruzado la montaña sagrada?; ¿por qué?”
- “¿Por qué se quedan sin gasolina? (por las prisas, no han sido previsores echando gasolina previamente, etc.)

Se plantea una **dinámica** a partir de **preguntas-caso**:

- Imaginad que estamos en un campamento de verano. Un niño deja de ordenar y recoger el saco de su tienda de campaña y corre por todo el recinto para llegar el primero a la fila para desayunar. ¿Qué ha hecho mal?; si fueras un adulto ¿qué le dirías?

- Cuando “te cueles” en la fila para salir de clase ¿qué puede pasar?

- Si el profe hace una pregunta y tú levantas la mano para responder antes de que haya terminado la pregunta ¿qué puede pasar?

### **Fase 3º**

Se desarrolla un **juego**: todos los alumnos se sientan en corro. Uno de ellos se sitúa en el centro y dará distintas instrucciones a los demás, como:

- “que X y N cambien de sitio”
- “que H y L se cojan de la mano y cambien de sitio con P y R”
- “Z se sentará al lado de M”

Durante los segundos que duran los intercambios, intentará ocupar el sitio de alguno de los niños que cambian su posición.

El niño cuyo sitio fuera ocupado por el alumno del centro ocupará la posición de éste, comenzando de nuevo el juego.

Finalizado el juego se pondrán en común las vicisitudes del mismo, así como las emociones sentidas.

## ***Mi cuerpo me habla***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/Wv4RRZ3dd58>

**TÍTULO:** MI CUERPO ME HABLA

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años.

**SINOPSIS:** El Pato Donald está tratando de echarse una siesta pero una mosca le molesta continuamente. A través de la radio escucha una serie de instrucciones dirigidas a controlar la ira. Donald trata de llevarlas a cabo pero resulta bastante difícil conseguirlo.

**REFERENTE TEÓRICO:** En muchas ocasiones se pueden perder los nervios debido a una dificultad para identificar las emociones surgidas en nuestro interior y para controlarlas. Aprender desde edades tempranas maneras de controlar los impulsos basadas en el reconocimiento de lo que el propio cuerpo “nos dice”, puede contribuir al desarrollo del autocontrol que constituye una de las bases para el aprendizaje de habilidades sociales complejas y para la adquisición de hábitos saludables.

**RAZÓN DE SER:** En la actividad propuesta se pretende enseñar al alumnado a reconocer y “titular” sentimientos, sensaciones y estados de ánimo con el fin de poder controlarlos y no actuar impulsivamente. A partir de un audiovisual y ejercicios sencillos, distinguirán diferentes situaciones que provocan emociones distintas. Así mismo, se les enseñará también una sencilla técnica de autocontrol.

### **DESARROLLO:**

El profesorado introduce la actividad con el siguiente comentario:

*“Las personas podemos estar alegres, tristes, enfadas, aburridas, nerviosas; son nuestros sentimientos.*

*Cuando estamos muy, muy contentos o contentas tenemos ganas de reír, hablar, contar chistes, saltar, bailar... ¡Es difícil aguantarse la alegría! ¡Todos y todas lo notan y también se ponen contentos y contentas!*

*Cuando estamos muy, muy enfadados o enfadadas, tenemos ganas de gritar, de dar patadas, de insultar o pegar. A veces es difícil aguantar el enfado.*

*Los sentimientos cuando son muy fuertes, muy intensos, necesitan “salir”. Pero a veces “salen” y hacemos cosas de las que luego nos arrepentimos, por ejemplo, cuando gritamos a alguien que queremos o cuando nos reímos en una situación en la que tenemos que estar en silencio”*

#### **1ª fase: Motivación**

Se inicia un diálogo con el alumnado dirigido a las sensaciones corporales (se deberán describir y señalar el lugar del cuerpo donde se producen):

*“¿Habéis pensado alguna vez que nuestro cuerpo nos habla?”*

*¿Cómo nos habla? (A través de las sensaciones)*

*¿Qué sentimos cuando estamos mucho tiempo sin comer?, ¿y sin beber?, ¿en qué lugar de nuestro cuerpo sentimos hambre o sed?*

*¿Qué ocurre cuando salimos a la calle en invierno?, ¿y en verano?, ¿en qué lugar de nuestro cuerpo sentimos frío o calor?*

*Y cuando llevamos muchas horas sin dormir... ¿qué sentimos?, ¿en qué lugar de nuestro cuerpo sentimos sueño?*

*Cuando llevamos mucho tiempo sin ir al baño, ¿qué sentimos?, ¿en qué lugar de nuestro cuerpo sentimos ganas de orinar?*

*Y cuando estamos resfriados... ¿qué sentimos?, ¿en qué lugar sentimos la fiebre?"*

Se anotan en la pizarra las conclusiones más significativas surgidas.

## **2ª fase: Visionado del audiovisual**

El profesorado introduce el audiovisual con la siguiente explicación:

*"Nuestro cuerpo también nos habla de otras sensaciones. Pensad que es lo que se siente cuando nos empujan, nos cogen algo, no nos dejan dormir o cuando un compañero o compañera no nos deja jugar. En estas situaciones solemos sentir enfado o rabia.*

*A continuación, vamos a ver un fragmento audiovisual en el que el Pato Donald se enfada mucho. Estad atentos al motivo de su enfado, y al truco que aprende para calmarse".*

Se proyecta el audiovisual y se hacen las siguientes preguntas de reflexión:

*"El Tío Sonrisas le habla a Donald del autocontrol, ¿qué creéis que significa esa palabra? (El autocontrol es ser capaces de calmarnos cuando estamos muy enfadados y enfadadas).*

*El Tío Sonrisas le pregunta a Donald que si alguna vez ha perdido los nervios de lo enfadado que estaba, ¿qué contesta Donald?*

*Y vosotros y vosotras, ¿alguna vez habéis hecho algo estando muy enfadados y enfadadas?, ¿qué ocurrió después?, ¿cómo os sentisteis?*

*Donald se enfada mucho porque una mosca no le deja dormir, y vosotros y vosotras, ¿por qué soléis enfadaros? (Lluvia de ideas).*

*Nuestro cuerpo es como un termómetro. Cuando estamos calmados, el termómetro está bajo (se pinta en la pizarra un termómetro con un trocito coloreado para ilustrar la idea). Cuando estamos muy enfadados y enfadadas nuestro termómetro se dispara, como éste ¿veis? (se colorea casi todo). Si nuestro termómetro está así nos está avisando de que debemos calmarnos para sentirnos mejor y no meternos en líos".*

## **3ª fase: Dinámica "Yo me controlo"**

Se sigue analizando el vídeo a partir de los siguientes comentarios y preguntas de reflexión:

*"Cuando Donald se cae al suelo, se empieza a enfadar mucho, ¿qué señales veis en Donald que indican que se ha enfadado? (La cara de Donald cada vez se pone más roja), ¿cómo creéis que está el termómetro de Donald?*

*¿Cómo dice el Tío Sonrisas que hay que controlar el enfado, y así lograr que el termómetro baje? (Con una sonrisa y contando hasta 10).*

*A Donald le funcionó contar hasta 10 para calmarse. ¿Creéis que el truco del Tío Sonrisas nos ayudará también a nosotros y nosotras a bajar el termómetro cuando estemos enfadados y enfadadas?*

*¿Cómo podemos saber cuándo tenemos que utilizar este truco porque nuestro termómetro está subiendo? ¿Qué tenemos que notar en nuestro cuerpo? (cosquillas en la tripa, dientes apretados, sudor en las manos, muchas ganas de gritar, insultar, etc.)*

*"Como hemos visto en la secuencia, cuando el termómetro está alto, tenemos que bajarlo, y el truco que utiliza Donald es muy sencillo, ¡nos puede ayudar mucho! Ya sabéis, contad hasta 10, respirad profunda y lentamente varias veces (se*

practicará con ellos y ellas este tipo de respiración) y *esperad. Pronto empezareis a sentiros mejor, y vuestro termómetro bajará*"

El profesorado finaliza la actividad diciendo: *"Hoy hemos aprendido un truco para controlar nuestro enfado en muchas situaciones. Espero que lo pongamos en práctica para sentirnos mejor y llevarnos bien con las personas. Sentir enfado es normal, pero tenemos que acordarnos de cómo evitó Donald sentirse peor"*

**PROPUESTA DE CONTINUIDAD:**

El profesorado aprovechará las distintas situaciones surgidas en el aula teñidas de enfado para recordar al alumnado el truco aprendido: *"Chicos y chicas, ¿os acordáis del truco de Donald?, ¿por qué no lo utilizáis?"*

**¡Me aburro!**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/dM6YHhW3M1Y>

**TÍTULO:** ¡ME ABURRO!

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol, Expresión emocional

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años

**SINOPSIS:** El perrito Dougall está muy aburrido y se está poniendo cada vez más nervioso. Pero lejos de tranquilizarse, como forma de paliar su aburrimiento, empieza a molestar a los y las demás.

**REFERENTE TEÓRICO:** Una de las formas en las que se manifiesta el autocontrol es con el uso que se hace del lenguaje. No es infrecuente lanzar mensajes inapropiados cuando se está nervioso o nerviosa o bajo el influjo de cualquier emoción negativa. En relación a esto, el verdadero mérito no está en controlarnos cuando nos sentimos bien, sino en hacerlo cuando nos sentimos mal.

**RAZÓN DE SER:** A través de la actividad planteada, el alumnado analizará el órgano de la lengua y sus funciones, además del uso que las personas hacen de él.

**DESARROLLO:**

**1ª Fase: ¡Adivina, adivinanza!**

Se empieza la sesión planteándoles algunas adivinanzas sobre el cuerpo humano. Ha de terminarse con la que se refiere a la lengua, de cara a poder unir coherentemente la primera fase con las sucesivas en la actividad. Aquí proponemos algunas:

Cinco hermanos muy unidos  
Que no se pueden mirar  
Cuando riñen aunque quieras  
No los puedes separar.  
(Los dedos)

Cuando sonríes asoman  
Blancos como el azahar  
Unas cositas que cortan  
Y que pueden masticar.  
(Los dientes)

Dos hermanos sonrosados  
Juntos en silencio están,  
Pero siempre necesitan  
Separarse para hablar.  
(Los labios)

¿Quién seré yo que encerrada  
soy donde quiera que voy,  
me encuentro siempre mojada  
y al cielo pegada estoy?  
(La lengua)

A partir de la última adivinanza, el profesorado explica qué es la lengua y qué funciones cumple en nuestro aparato bucofonatorio.

*“Aunque sea muy pequeñita en comparación con un brazo o las piernas, cumple funciones muy importantes. No es un órgano vital para nuestra supervivencia, pero es muy importante para aprender a relacionarnos bien con los y las demás, porque todo lo que se dice, pasa por ella.*

*Sin embargo, a pesar de lo poderosa que es la lengua (porque tiene poder para decir las mejores cosas, pero también las peores) alguien más manda sobre ella... ¿Sabéis quién es? (Dejar que propongan alternativas...) ¡Sí, el cerebro! ¿Dónde está nuestro cerebro? ¿Y qué forma tiene? ¿Sabéis para qué cosas sirve? (Dejar un tiempo a la participación y completar los contenidos que aporten indicándolos en la pizarra). El cerebro también decide, si le dejamos, es decir, si nos paramos a pensar antes de hablar, qué cosas es bueno decir y cuáles no. Cuando decimos las cosas sin pensar somos impulsivos e impulsivas y cuando nos paramos antes y lo pensamos bien, somos prudentes. ¿Qué pensáis que es mejor? ¿Ser impulsivos o prudentes? ¿Por qué?”*

## **2ª Fase: Dinámica “Dougall se aburre”.**

*“Vamos a ver a un perrito llamado Dougall que es bastante imprudente. Eso significa que dice las cosas sin pensar. Hoy está muy aburrido y no hace más que quejarse. Y no sólo se queja, sino que además se porta mal con sus amigos y amigas y les dice cosas feas. Fijaos bien en lo que dice y pensad cómo os sentiríais si os dijeran esas mismas cosas”.*

Se proyecta el vídeo, y se lanzan las siguientes preguntas:

*¿Podéis pensar en alguna vez en la que alguien os ha dicho cosas que no os han gustado? (No me refiero a las situaciones en las que papá y mamá os regañan, que tampoco nos gustan, pero en las que tienen razón, me refiero a momentos en los que las personas que nos rodean nos dicen cosas feas sin motivo) ¿Podéis recordar alguna y contarla?*

*¿Recordáis también algún momento en el que vosotros y vosotras no hayáis hablado bien a otras personas? Muchas veces pagamos con los y las demás nuestro mal humor por las cosas que no nos salen bien y eso no es justo.*

*Vamos a practicar formas de responder cuando nos sentimos...*

*Tristes (que no sea pagando nuestra tristeza con los y las demás como, p.e. cuando no les hablamos o sólo queremos que nos dejen en paz). (Ir a una habitación para estar solo o sola, llorar (de manera controlada), hablar con un amigo o amiga, contarle nuestra pena a papá y/o mamá...)*

*Enfadados y enfadadas porque las cosas no nos salen como queremos (descansar unos minutos y volver al rato para intentarlo de nuevo, pedir ayuda a alguien que sepa hacerlo...)*

*Avergonzados y avergonzadas porque nos han pillado en una mentira (a veces cuando nos sentimos “descubiertos/as” actuamos a la defensiva y agresivamente) (reconocer que nos hemos equivocado y pedir disculpas, irnos de la situación para tranquilizarnos y retomar la conversación más tarde...)*

*Preocupados y preocupadas, cuando no dejamos de hablar del mismo tema una y otra vez convirtiéndonos en unos pesados o pesadas. (intentar quitarme de la cabeza lo que nos hace preocuparnos, pensar en otra cosa, hacer algo que me entretenga...)*

## **3ª fase: Juego “La lengua puede dañar, la lengua puede cuidar”.**

*“Vamos a jugar a un juego con el que aprenderemos a usar nuestra lengua para cosas buenas. Nos vamos a sentar en un corro y pediré que alguien sea voluntario o voluntaria cada vez. Quien haya adoptado ese papel se acercará a alguien del resto y usará, por un momento, su lengua para dañar diciendo, como Dougall: “Estoy aburrido o aburrída y tú tienes la culpa”, a lo que el niño o niña en cuestión ha de responder con un comentario que no sea negativo, y de esa manera, transformar la situación y usar su lengua para cuidar.*

*Por ejemplo:*

*-Estoy aburrido y tú tienes la culpa.*

*-Bueno, ¿vamos a jugar un rato?*

*-Bueno, no te preocupes. ¿Sabes? Me gusta la camiseta que llevas hoy.*

Es importante resaltar que las respuestas no tienen por qué estar relacionadas con la temática en cuestión. Se trata simplemente de que la respuesta que surja a la manifestación de aburrimiento no tenga contenido negativo.

Como forma de simbolizar que este tipo de comunicación es conciliadora, si efectivamente la respuesta que se ha dado no tiene contenido negativo, se animará a la pareja a darse la mano en señal de amistad.

Así se procederá con todo el alumnado realizándose el cambio de roles cuando sea oportuno.

## Valores

**La última...para todos. Coca Cola "La última Coca Cola"**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/nVpYJ3X57B0>

**TÍTULO:** "La última... para todos"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Valores: compartir.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Dos amigos están viendo la televisión y uno de ellos se queda dormido soñando que no hay coca-colas en el mundo. Al despertar, ve como su amigo trae una y le comenta que no queda ninguna más pero que la comparte con él. El protagonista del sueño sonríe plácidamente.

**REFERENTE TEÓRICO:** Compartir es uno de los valores que más se trabaja con el alumnado infantil; sin embargo, cuando determinados objetos muy apreciados por los niños son propuestos como ejemplos para compartir, entran en contradicción valores con deseos.

El educador puede trabajar con los alumnos el valor de compartir no únicamente aquello de lo que se dispone en abundancia, sino también lo que cada niño considera como objeto de su uso y disfrute "exclusivo". Resulta procedente, desde la perspectiva de la educación para la salud, facilitar la reflexión de los niños sobre aquellos objetos que no deben compartirse en ningún caso por entrañar riesgos como el contagio de enfermedades.

**RAZÓN DE SER:** Un spot publicitario inicia el desarrollo de la actividad, siendo utilizado como estímulo para la reflexión de los alumnos sobre las situaciones carenciales que se pueden vivir de forma cotidiana.

Una dinámica posterior facilita el diálogo colectivo sobre objetos y espacios en los que compartir resulta gratificante y otros en los que supone un esfuerzo personal o colectivo. También, se abordará la importancia de conocer los objetos que no se deben compartir por comportar un riesgo para la salud.

Un juego final invita a los niños a compartir alimentos, debiendo cooperar por parejas para alcanzar acuerdos que generen satisfacción y bienestar para todos.

## DESARROLLO:

### Fase 1ª

El maestro introduce la actividad comentando a los alumnos que van a ver un spot publicitario en el que muchas personas intentan conseguir una bebida refrescante, derivando la búsqueda en una carrera frenética por hacerse con la codiciada bebida.

Se proyecta el audiovisual seleccionado.

Se formulan preguntas que faciliten la comprensión del mensaje así como el desarrollo de un coloquio inicial:

- ¿Qué buscan las personas del anuncio?
- ¿Qué sucede al final?
- ¿Por qué sonríe el personaje que ha tenido el sueño?

### Fase 2ª

Se desarrolla una **dinámica**. El maestro pide a los niños que digan cosas que resulten fáciles de compartir, y además resulte agradable disfrutarlas con los demás. Las aportaciones se anotarán en la pizarra. Si no surgieran suficientes ideas, el educador puede sugerir algunas. Por ejemplo:



- Un balón
- Un gran pastel
- Una piñata
- Ver o escuchar juntos un audiovisual
- Un juego colectivo
- Un deporte colectivo
- Una fiesta de cumpleaños
- La confección de un mural

El maestro hará hincapié en que muchos de los objetos o situaciones están hechas específicamente para ser compartidas. Disfrutarlas a solas resulta, o bien imposible (un determinado juego o deporte), o bien muy aburrido.

A continuación, se pide a los niños que indiquen cosas que resultan más difíciles de compartir, o que cuesta más ofrecerlo a otros. Se pueden sugerir pistas, por ejemplo:

- Un instrumento musical
- El mando de la televisión
- Un libro o cómic
- El último pastelillo, bombón o caramelo
- El último refresco de la nevera
- Un vídeo-juego
- Un objeto de escritura "especial"

El maestro preguntará al grupo qué se puede hacer para que, en los supuestos aportados en la segunda parte de la dinámica todos queden más o menos conformes. Procurando que sean los propios niños quienes aporten sugerencias, el educador puede ofrecer pistas. Por ejemplo:

- Alternar el uso (*"un rato tú, un rato yo"*)
- Sortear (el azar es "democrático" a su manera)
- Alcanzar un acuerdo (*"te lo comes tú, pero la próxima vez me toca a mí"*)
- Que decida un adulto
- Tomarlo "a medias" (*"la mitad tú, y la otra mitad yo"*)

Se comentará que los acuerdos entre los propios interesados son preferibles a las decisiones de terceros (adultos), porque el nivel de agrado es superior si son ellos mismos quienes toman sus decisiones (además, será mucho más probable que cumplan con el acuerdo).

### Fase 3ª

Se pide al grupo de alumnos que indiquen objetos que en ningún caso se deben compartir, porque el uso compartido o alternativo puede suponer un riesgo para la salud. El educador completará las aportaciones. Por ejemplo:

- El cepillo de dientes
- Una bebida servida en un único vaso
- Los cubiertos
- Una piruleta

Se procederá a explicar los motivos de la inconveniencia de compartir dichos objetos en clave de salud.

### Fase 4ª

Se planteará un **juego** colectivo. Para su adecuado desarrollo, el maestro habrá pedido a los alumnos el día anterior que aporten una pieza de fruta sólida, una golosina o un refresco y dos vasos de plástico. Se distribuye al grupo de niños formando un corro sentados en el suelo. Varias parejas se situarán en el centro.

En cada pareja (sentados frente a frente y a la vista de todos) se pondrá la fruta o golosina aportada, proveyéndoles de un cuchillo de plástico. Deberán partir el alimento en dos mitades procurando que el reparto sea equitativo. Si fuera preciso, dialogarán entre ellos intentando alcanzar un acuerdo. Finalizada la tarea, se comentará si fue dificultoso el reparto y si se muestran conformes individualmente.

Tras varias interacciones, el maestro propondrá a nuevas parejas el siguiente procedimiento:

*“Veamos si de esta forma resulta más sencillo alcanzar un acuerdo: uno de los dos dividirá en dos mitades el objeto, y el otro elegirá la que prefiera”.*

Este sistema de reparto o asignación de partes de un mismo objeto suele ser muy eficaz, pues aquellos niños que “dividan” procurarán hacerlo de la forma más equilibrada, dado que será *el otro* quien elija.

Se finalizará el juego poniendo en común las incidencias surgidas, así como el nivel de satisfacción alcanzado en el curso de la actividad. Un mensaje de cierre se basará en la idea general de que compartir de manera justa genera bienestar en las partes implicadas.

## ***Me callaré yo “La lengua de las mariposas”***

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51596902>

**TÍTULO:** “*Me callaré yo*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Valores: respeto; obediencia.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Mientras el maestro intenta explicar un tema sobre Naturaleza a los alumnos, éstos le ignoran, riéndose y peleando entre ellos. Tras repetidas demandas de silencio, el profesor dice “*si ustedes no se callan, me callaré yo*”.

**REFERENTE TEÓRICO:** En situaciones de interacción colectiva es frecuente que los niños pierdan momentáneamente la conciencia de que las normas han de ser respetadas en beneficio de todos. De alguna manera, la disrupción colectiva diluye la posible culpabilidad en el grupo liberando, al menos en parte, al individuo de la asunción de la responsabilidad de sus acciones, en tanto que es el colectivo quien atenta contra las normas o las reglas de actuación. El educador puede trabajar con los alumnos el fomento de la autonomía personal para que los niños comprendan que las acciones de los demás no tienen por qué condicionar su propio comportamiento.

**RAZÓN DE SER:** A partir de la proyección de una secuencia de película, el educador pide a los alumnos que expresen todas y cada una de las conductas inadecuadas que aparecen en el audiovisual. A continuación solicita del grupo que examine la actitud del protagonista.

En una dinámica, el maestro emplea preguntas-caso para que los niños propongan alternativas de liderazgo prosocial que se pueden emprender en una situación de interacción colectiva como es una clase. Un juego posterior facilita que los niños se hagan más conscientes de que el ruido es un obstáculo para la comunicación interpersonal, pudiendo asociarlo a la dinámica escolar.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce el audiovisual explicando a los alumnos que van a ver una situación en la que unos niños hacen el gamberro durante la clase sin hacer caso de los avisos del profesor.

Se proyecta el audiovisual. A continuación el educador formula **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- *Los niños hacen el gamberro mientras el profesor intenta explicarles algo ¿alguien se ha fijado en el tema que les trataba de explicar?*
- *¿Qué cosas hacen mal los alumnos? Procurad ser lo más concretos posible.*

[Se completarán las aportaciones de los niños, procurando que aparezcan todos los comportamientos disruptivos:

- Hablar en voz alta
- Gritar
- Tirar cosas unos a otros
- Levantarse del asiento
- Jugar
- Pelear “*en broma*”
- No atender]

- ¿Moncho hace lo mismo que los demás?; ¿cómo se comporta?
- ¿Qué decide hacer el maestro?; ¿por qué pensáis que hace eso?
- ¿Cómo creéis que se habrá sentido el profesor?

## Fase 2ª

Se desarrolla una **dinámica** a partir de **preguntas-caso**:

*“Moncho se queda callado mirando sorprendido al profesor, incluso tira de la chaqueta a su amigo para señalar al maestro, que ha decidido mirar por la ventana. Si fuéramos un alumno de esa clase ¿qué diríamos al grupo?”*

[Se pueden sugerir algunas respuestas. Por ejemplo: “¡ya está bien!. Dejemos de hacer el gamberro”; “¿por qué no nos callamos? El profesor acabará enfadándose con nosotros”]

*“Imaginad que lo que está explicando el maestro te interesa mucho pero los demás no te dejan escuchar. Como acaba callándose, te quedas sin saber lo que estaba diciendo. ¿Qué les dirías a tus amigos en el recreo?; ¿le dirías algo al profesor al salir al recreo?”.*

## Fase 3ª

Se desarrolla un **juego** colectivo.

1ª fase: El profesor sitúa a cuatro alumnos en cada una de las esquinas del aula. El resto permanecerá en el centro en absoluto silencio. Se dan instrucciones a los alumnos de las esquinas para que inicien una conversación en voz alta con el compañero situado en la diagonal opuesta.

Dado que no podrán verse (el resto del grupo está en el centro) y que se están produciendo dos conversaciones de forma simultánea, la dificultad para hacerse entender será notable. Al cabo de unos minutos los niños de las esquinas comentan al grupo qué consiguieron entender de su compañero de conversación.

2ª fase: se desarrollará el mismo juego, pero esta vez los niños del centro cuchichearán entre sí en voz baja. El nivel de ruido será tal que habrá resultado imposible entenderse. El maestro comenta que, tal y como acaban de comprobar, el silencio en el aula no es una norma que se establezca “*porque sí*”, sino que se hace para facilitar la comunicación y el aprendizaje y respetar al que hable.

## **Un barquito con problemas “Barquito chiquitito”**

### **Barquito chiquitito**

*Había una vez  
un barquito chiquitito (bis) que no podía, que no  
podía, que no podía navegar.*

*Pasaron un, dos, tres, cuatro, cinco, seis semanas (bis)  
y aquel barquito, y aquel barquito, y aquel barquito  
navegó.*

*Y si esta historia parece corta, volveremos,  
volveremos  
a empezar. Había una vez...*

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/yKP7k>

**TÍTULO:** “Un barquito con problemas”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Valores: paciencia, esfuerzo, esmero en la realización de tareas.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años. [Recomendada para alumnos de 6 ó 7 años]

**SINOPSIS:** Un barquito tarda varias semanas en poder navegar.

**REFERENTE TEÓRICO:** La paciencia, la constancia y la perseverancia no son valores que surjan espontáneamente en la infancia. Más al contrario, deben ser inculcados por el educador continuamente para que acaben formando parte de la estructura de su personalidad. Los niños que se habitúan a realizar tareas con esmero y sin prisas obtienen resultados más satisfactorios en todos los niveles, desde el escolar hasta el personal y social.

**RAZÓN DE SER:** El educador explica a los alumnos los deficientes resultados que se obtienen cuando realizan cualquier tipo de tarea con prisa y pensando en otras cosas. A continuación, se procede a la audición de una canción, a partir de la cual se trabajará con el grupo la estimación de tiempos para la finalización de determinadas tareas o compromisos.

En una dinámica posterior se plantean los riesgos para la salud que conlleva la ejecución de diversas acciones desarrolladas de forma apresurada. Un juego de atención cierra la actividad, facilitando que los alumnos permanezcan en estado de alerta para evitar que un balón salga de su control.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El profesor **explica** a los alumnos que la prisa a la hora de realizar una tarea no es buena consejera. Pone algunos ejemplos en los que los deseos por concluir hacen que el resultado no sea todo lo bueno que cabía esperar.

Por ejemplo: una ficha con sumas y restas terminada deprisa por el deseo de salir al recreo (errores de cálculo); vestirse a gran velocidad porque van a ir a un lugar atractivo (ponerse la ropa al revés); recoger la habitación a toda prisa porque se va a jugar a la calle (es fácil que se pueda quedar algo por medio), etc. El profesor pregunta a los alumnos si en alguna ocasión les ha sucedido algo parecido, invitando a que relaten sus experiencias.

## Fase 2ª

Los alumnos escuchan la canción “*Barquito chiquitito*”. El profesor formula algunas **preguntas para la reflexión**:

- *¿Por qué no sabía navegar el barquito?* (era pequeño y no había aprendido todavía)
- *A las semanas consigue navegar, ¿por qué?* (se ha esforzado, ha tenido paciencia, etc.)
- *¿Quién me sabe decir una tarea que se tarde varios días en terminar?* (por ejemplo, un puzzle).
- *¿Alguien puede decir una tarea que precise varias semanas en ser concluida?*  
(por ejemplo, leer un libro).
- *¿Hay tareas que duren años y requieran de mucho esfuerzo?* (por ejemplo: la escolarización).

Los alumnos, ayudados por el maestro, pondrán más ejemplos: aprender un idioma, montar a caballo, dominar la multiplicación, decorar una casa nueva, aprender a nadar con soltura, etc.

## Fase 3ª

El profesor comenta al grupo de alumnos que el esmero (cuidado en la realización de una actividad) y el esfuerzo son importantes para terminar un trabajo bien, como las tareas para casa que se piden en clase o copiar un dibujo. Además, la paciencia y el cuidado pueden también evitar accidentes.

Por ejemplo, esperar no sólo a que el semáforo esté en verde para los peatones sino también mirar bien hacia los lados por si se aproxima algún coche. Se solicita del grupo otras aportaciones en este sentido. Si fuera preciso, se darán pistas.

Por ejemplo: “*Algo relacionado con la piscina...*” (tirarse de cabeza al agua); “*algo relacionado con el cuarto de baño...*” (salir de la ducha sin resbalar); “*algo relacionado con los alimentos...*” (comer masticando bien para no atragantarse); “*algo relacionado con tareas de la casa...*” (ordenar bien el dormitorio, limpiar y secar el cuarto de baño después de la ducha, etc.)

## Fase 4ª

Se desarrollará un **juego** de atención (tan relacionada con el buen hacer y el esmero):

- + Los niños forman dos círculos concéntricos dándose la espalda y cogidos de la mano.
- + El maestro dejará caer en el centro del círculo menor varias pelotas (al menos diez) de distintos tamaños (de baloncesto, de fútbol, de tenis, etc.)
- + El círculo interior deberá impedir que las pelotas salgan de su círculo. Sólo pueden emplear los pies.
- + Si una pelota sale del círculo puede ser capturada por los alumnos que forman el círculo exterior.
- + Si los niños del círculo interior controlan todas las pelotas, deberán pasárselas de uno a otro con el pie.
- + El juego finaliza cuando no queda ninguna pelota en el círculo interior. Puede iniciarse de nuevo cambiándose los niños de un círculo a otro.

## **Zipizapemanía “Zipi y Zape”**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/CGkqMulV0ZY>

**TÍTULO:** “Zipizapemanía”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Valores: esfuerzo personal, perseverancia.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Los hermanos Zipi y Zape adquieren fama mundial gracia al inmenso poder de los medios de comunicación más que a su propia valía personal.

**REFERENTE TEÓRICO:** Los niños de entre seis y ocho años de edad suelen plantearse metas a largo plazo que les reporten reconocimiento social y fama. Por ello, suelen plantearse para el futuro el desempeño de profesiones en las que los medios de comunicación y la gente en general puedan alabar sus éxitos. Resulta importante que los niños se den cuenta de que para ser felices no se precisa ser famoso, sino sentirse a gusto con un trabajo bien hecho.

**RAZÓN DE SER:** Se inicia la actividad propiciando un breve coloquio inicial sobre el tema de la fama y los deseos infantiles de hacerse famosos. A partir de la proyección de la escena de una película, el educador plantea una dinámica en la que los niños elegirán entre distintas posibilidades para destacar en el futuro, solicitando de ellos que especifiquen qué deben hacer para conseguirlo.

Finalmente, el maestro comentará que para ser feliz no es preciso ser famoso, sino hacer bien las cosas que a uno le gustan.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro /a formula **preguntas de aproximación** y expone **comentarios** al grupo de alumnos para centrar el tema del éxito personal y social:

- *A todos nos encanta que nos digan lo bien que hacemos las cosas. Incluso es posible que soñéis con ser famosos algún día (futbolista, tenista, modelo, actor, etc.) ¿os ha pasado alguna vez?; ¿qué cosas os gustaría hacer mejor que nadie?*
- *A veces la fama es exagerada por la televisión y las revistas. Por el contrario, muchas personas desconocidas hacen muchas cosas muy bien y sin embargo no son conocidas.*

Se introduce la secuencia audiovisual explicando a los alumnos que van a ver cómo los hermanos Zipi y Zape consiguen una extraordinaria fama mundial sin apenas haber hecho nada para merecerla.

Se proyecta la secuencia audiovisual.

El maestro pide a los alumnos que comenten la secuencia, así como las exageraciones que se ven en ella. Se pondrá énfasis en el hecho de que los amigos de los dos hermanos quieren ser también famosos...¡sólo por conocerles!.

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica** procurando que sea muy participativa. El profesor, previamente aclarará, si es preciso, el

significado de la palabra “destacar” y procederá a repartir a cada niño un papel como el siguiente:

<b>En qué me gustaría destacar</b>	<b>¿Qué tendría que hacer?</b>
<p><u>Música:</u></p> <p>Cantar Componer Dirigir Tocar un instrumento</p> <p><u>Pintura:</u></p> <p>Dibujar Pintar</p> <p><u>Escribir:</u></p> <p>Cuentos Novelas</p> <p>Libros científicos</p> <p><u>Inventar:</u></p> <p>Cosas que diviertan a la gente Cosas que mejoren la salud de las personas Cosas relacionadas con la ciencia</p> <p><u>Deportes:</u></p> <p>Atletismo Fútbol Danza</p>	



El maestro ofrecerá todo tipo de pistas, especialmente a los más pequeños, centrándose en la constancia, el esfuerzo, la práctica, la observación de personas que destaquen en la actividad elegida, entre otros.

El listado puede incrementarse con actividades que no proporcionen fama y reconocimiento mundial, pero que permitan sentirse bien ayudando a los demás. Una de las líneas de reflexión más interesantes puede ser la profesional: maestro, policía, bombero, arquitecto, médico, etc. Esta sugerencia es muy interesante desde el punto de vista de los valores, puesto que permite a los niños tomar conciencia de que “hacer las cosas muy bien” no siempre proporciona éxito social pero sí reconocimiento y agradecimiento por quienes te rodean y se benefician de tu trabajo, además de felicidad personal.

La actividad concluye preguntando el maestro como se sentirán si ya hubieran conseguido destacar en la actividad elegida.

## Toma de decisiones

### *Defendamos nuestra tierra “El Cid. La leyenda”*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/2nvl9o5PzjY>

**TÍTULO:** “*Defendamos nuestra Tierra*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** El Cid toma la decisión de defender su territorio frente a los invasores, arengando a sus tropas.

**REFERENTE TEÓRICO:** La capacidad para tomar decisiones en niños de entre seis y ocho años de edad abarca desde ámbitos restringidos como la vida cotidiana (por ejemplo, elegir postre) hasta situaciones que afectan al colectivo humano y a la Naturaleza en general (por ejemplo, decidir el gasto de agua).

El idealismo que caracteriza la etapa evolutiva por la que transitan los niños a esta edad puede ser aprovechado por el educador para hacerles planteamientos prosociales que impliquen decisiones comprometidas y solidarias. También se han de abordar decisiones que, acompañadas de actitudes como el esfuerzo, pueden promover el desarrollo de hábitos de comportamiento positivo.

**RAZÓN DE SER:** El educador se sirve de un estímulo audiovisual para plantear a los alumnos la importancia que tiene tomar medidas para preservar y defender la tierra en la que se habita.

En una posterior dinámica se plantean preguntas centradas en la defensa de la Naturaleza para que los niños expresen verbalmente qué decisiones harían de nuestro planeta un lugar digno de ser habitado, libre de contaminación y otros agentes nocivos que los seres humanos provocamos.

Una segunda dinámica a base de preguntas-caso invita a los niños a idear comportamientos concretos de ayuda interpersonal.

Finalmente, los niños elaborarán un mural en el que dibujarán qué desearían y qué no para el futuro del planeta.

## **DESARROLLO:**

### **Fase 1ª**

El maestro /a introduce el audiovisual seleccionado explicando a los niños que van a ver una secuencia en la que El Cid decide defender su territorio frente al enemigo. Se pide a los alumnos que atiendan al momento en el que dice a sus tropas: “defendamos nuestra tierra porque esto es lo único que nos queda”.

Se proyecta el audiovisual, formulándose a continuación preguntas para estimular la reflexión y el diálogo:

- *¿Qué problema tiene el Cid? (el ejército de su rey no le acompaña, por lo que tendrá que contar con menos hombres)*
- *Cuando decide defender el territorio, sus tropas ¿cómo responden?*

### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica**: el maestro invita a los niños a imaginar que se encuentran en la misma situación del Cid, pero esta vez tienen que decidir defender todo el planeta Tierra de los “invasores” que la dañan. Se formulan preguntas a propósito de cómo les gustaría ver el futuro:

+ *“¿Cómo nos gustaría que fuese la Tierra en el futuro?; ¿qué desearíamos que ocurriera con la contaminación?; ¿qué nos gustaría que pasara con los incendios?”*

Los alumnos responderán a estas preguntas con mensajes normalmente idealistas y bienintencionados. El maestro preguntará qué debe hacerse o evitarse para conseguirlo. A los alumnos de 6 años se les proporcionarán pistas, por ejemplo:

*Siendo el Cid, tenemos que tomar decisiones para salvar la Tierra y mejorarla, ¿qué podríamos hacer?*

*¿Haríamos vigilar más los bosques para evitar incendios?; ¿qué obligaríamos a hacer a los que por descuido causan un incendio? [no únicamente condenarle; también reparar el daño hecho]*

- + “¿Qué haríamos para que hubiera menos contaminación, humos y ruido?”
- + “¿Permitiríamos que se talaran tantos árboles?”
- + “¿Qué podemos hacer nosotros en el día a día para mejorarlo?”

Tras un diálogo colectivo, el maestro plantea que, al igual que se pueden tomar decisiones en temas que afectan a la Humanidad, también podemos tomar decisiones que nos afecten a nosotros mismos; aún más, ayudar a otros a tomar decisiones.

Se plantea una segunda **dinámica** formulando **preguntas-caso**:

1. “*Quieres ayudar a un compañero de clase que se porta mal, le castigan a menudo y le ponen malas notas. ¿Qué le aconsejarías?*”

Con grupos de alumnos de 6 años de edad, el maestro escribe pistas en la pizarra: “atender”; “trabajar”; “fijarse”; “respetar normas”.

2. “*Quieres ayudar a decidir a un amigo la forma de celebrar su cumpleaños: invitar a dos o tres niños a un parque de atracciones o hacer una fiesta con muchos invitados en un local. ¿Qué habría que tener en cuenta?*”

Pistas: recibir más o menos regalos; divertirse con muchos amigos o vivir emociones fuertes con dos o tres.

3. “*Un hermano tuyo te dice que se ha portado mal en el colegio y le han dicho que entregue una nota a vuestros padres en la que se cuenta lo sucedido. A tu hermano le da miedo entregarla, y se está pensando decir en el colegio que <la ha perdido>. ¿Qué decisión le aconsejarías?*” [pregunta para alumnos de 7-8 años].

Pistas: considerar qué pasa si al final se descubre todo; ¿es peor mentir o que te regañen si dices la verdad?; ¿cómo te sentirías después? [pregunta para alumnos de 8 años].

### **Fase 3ª**

Se desarrolla un **juego**: el maestro extiende sobre una de las paredes del aula un papel continuo de grandes dimensiones o una tela. Se dibujará una raya vertical que divida en partes iguales el improvisado mural.

Se divide el grupo de alumnos en dos equipos con similar número de componentes. El primer equipo debe dibujar en “su mitad” de mural lo que desearían ver en el espejo del futuro; el segundo equipo dibujará en “su mitad” lo que *no desearían ver* en el espejo del futuro.

A los grupos de alumnos de 6 años se les brindarán pistas sobre ideas para plasmar ellos en imágenes concretas. Por ejemplo:

- + En la mitad “positiva” del mural: “vegetación”; “amistad”; “alimentos”; “animales”; “personas felices”
- + En la mitad “negativa” del mural: “suciedad”; “guerra”; “hambre”; “desierto”; “enfermedad”; “personas tristes”, “violencia”.

Una vez finalizado el mural se pondrán en común las experiencias y emociones vividas a lo largo de la actividad.

## **La lotería del futuro. BBVA “Fenómeno”**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/jxUnGrKzAEw>

**TÍTULO:** “La lotería del futuro”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Un niño pequeño se muestra muy hábil manejando con todo su cuerpo un balón. Mientras, sus padres, planifican su futuro según sus propias preferencias.

**REFERENTE TEÓRICO:** La toma de decisiones con respecto al futuro se puede trabajar con niños de entre seis y ocho años de edad a partir, no únicamente de sus preferencias, sino de sus capacidades, destrezas y potencial individual. Es misión de los educadores potenciar las cualidades que cada niño posee, de forma natural o adquirida, con el fin de que en un futuro las pueda poner en juego disfrutando de los resultados.

**RAZÓN DE SER:** A partir del visionado de un spot publicitario, el educador introduce el tema de las destrezas y habilidades personales. En una dinámica posterior los niños reflexionarán sobre las capacidades que tienen algunas personas que les permiten sobresalir en algunas profesiones.

En un juego final un “mago de la suerte” asignará profesiones a los niños, pudiendo ellos negociar posteriormente con sus compañeros un posible intercambio. La conformidad o disconformidad con la profesión que les corresponda estará, por lógica, muy relacionada con sus capacidades personales y sus preferencias individuales, ambas facetas íntimamente relacionadas con la toma de decisiones.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce el audiovisual explicando a los alumnos que van a ver un anuncio publicitario en el que un niño tiene una gran habilidad para jugar al fútbol sin que sus padres se den cuenta de ello.

Se proyecta el spot publicitario. A continuación se formulan preguntas para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Qué están decidiendo los padres del niño mientras éste juega con un balón?*
- *¿Qué podría ser el niño de mayor?*
- *¿Quiénes le están observando?; ¿ponen cara de burla?. Si los niños que le ven hablaran entre ellos ¿qué dirían?*

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica** con la técnica del **Cuchicheo**: el maestro divide el grupo- clase por parejas, quienes deberán dialogar entre ellos y responder, por escrito o verbalmente, a las cuestiones que se les planteen para ponerlas posteriormente en común.

Se iniciará la dinámica con el siguiente comentario:

*“A todos se nos da bien hacer alguna cosa. Es posible que no lo hayáis descubierto aún, pero sin duda con el tiempo os daréis cuenta de todo aquello que hacéis maravillosamente bien”.*

A continuación el educador escribirá en la pizarra un listado de profesiones muy variado. Ejemplos:

Relojero  
Dibujante

Futbolista  
Escritor

Cantante  
Nadador

Maestro  
Humorista

Mago  
Entrenador

Boxeador  
Inventor

Se pide a los alumnos que dialoguen entre ellos y escriban una o varias de las profesiones citadas (u otras que se les ocurran) que se correspondan con las habilidades que el profesor vaya mencionando. Cuando los alumnos hayan encontrado una (o varias) levantarán la mano, de forma que el maestro pueda acompañar sus preguntas al ritmo de los equipos:

*“Alguien que tenga mucha habilidad con los dedos puede ser un buen...”* [relojero, mago, dibujante]

*“Alguien que tenga mucha puntería puede ser un buen...”* [tirador, jugador de baloncesto, de golf]

*“Alguien con buena voz puede ser un buen...”* [cantante]

*“Alguien que explique muy bien puede ser un buen...”* [maestro, entrenador]

*“Alguien con muchas ideas puede ser un buen...”* [escritor, inventor]

*“Alguien con mucha fuerza en los brazos puede ser un buen...”* [nadador, boxeador] *“Alguien con mucha fuerza en las piernas puede ser un buen...”* [futbolista, ciclista] *“Alguien con mucha imaginación puede ser un buen...”* [humorista, actor]

### Fase 3ª

Se desarrolla un **juego**. Cada niño deberá escribir en un papel tamaño ficha la profesión que más le gustaría tener en el futuro. Cada papel se doblará varias veces, introduciéndose todos dentro de una bolsa. El maestro mezclará bien los papeles, y explicará a los niños:

*“No siempre podemos hacer lo que nos gusta. Imaginad que un Mago decide por su cuenta lo que vais a ser... vamos a llamarle el Mago de la Suerte. Ahora cada uno de vosotros meterá la mano en la bolsa y sacará un papel. No lo abráis hasta que todos hayan sacado el suyo”.*

Cada niño leerá en silencio la profesión que le asignó el “Mago de la Suerte”. El maestro pedirá que levanten la mano los niños que están conformes con la profesión asignada. A continuación invitará a los que no están conformes con “su” profesión a un posible intercambio.

Para que el intercambio se desarrolle de forma ordenada, el educador irá señalando a los niños de uno en uno, debiendo levantarse y decir en voz alta la profesión que les tocó, así como las que desearían tener, proponiendo un canje.

Es harto probable que no todos los niños puedan “negociar” y cambiar su profesión, sin embargo debe explicarse al grupo que en un juego no siempre se gana... pero que en la vida real todos podemos intentar ser lo que nos gusta.

En la fase final del juego cada niño deberá expresar por qué está conforme o disconforme con su profesión futura y qué cosas buenas podría hacer para los demás con dicha profesión.

## **Medio Pollo**

### **Medio Pollo**

*Dos ancianas hermanas vivían en una granja. Eran tan pobres que sólo tenían un pollo. Una de ellas, hambrienta, le dijo a su hermana:*

*-Guisemos el pollo y nos daremos un rico festín.-*

*Pero su hermana, indignada, le respondió:*

*-¡De eso nada!. Por lo menos la mitad del pollo es mío, así que haz lo que quieras con tu mitad, pero a mi medio pollo ¡ni se te ocurra tocarlo!.-*

*Así, medio pollo fue guisado, y otro medio pollo correteaba por el corral, con una única pata y un solo ala. Una tarde, Medio Pollo picoteaba en el suelo cuando encontró, enterrada, una bolsa llena de monedas de oro. Cuando se las estaba llevando a su dueña, sucedió que el carruaje del rey pasaba por el lugar. Viendo lo que llevaba el medio animal, mandó que le quitaran la bolsa, y continuó su camino.*

*Medio Pollo no sabía qué hacer. Después de pensar mucho, se armó de valor y decidió ir al palacio del rey para recuperar su bolsa de oro. Por el camino se encontró con un zorro, a quien le contó sus intenciones. El zorro le advirtió:*

*-¡Cuidado con el rey!. Te apresará y mandará que te guisen, como a tu hermano.-*

*-Mi decisión está tomada. Iré en busca de mi oro- dijo Medio Pollo-*

*-Entonces, déjame acompañarte- respondió el zorro.*

*-Escóndete debajo de mi ala, y recuperaremos mi bolsa de monedas- dijo Medio Pollo.*

*Más adelante se encontró con un enjambre de abejas. Tras mantener la misma conversación, las abejas se escondieron bajo el ala de su nuevo amigo, y siguieron juntos el camino de palacio. Finalmente, Medio Pollo se topó con un río, quien le dijo que se aburría. Y añadió:*

*-¿Puedo acompañaros?. Quizá sea útil para que recuperes tu oro.-*

*Aunque Medio Pollo no imaginaba cómo podría ayudarle, le invitó a esconderse bajo su ala junto con el zorro y las abejas. Al cabo de un tiempo, llegaron todos a palacio. Medio Pollo aprovechó que era pequeño para colarse en el salón del trono, y le exigió al rey:*

*-¡Devuélveme mi bolsa de oro!.-*

*-Mañana te la daré, que hoy se ha hecho de noche.-*

*Conforme solo a medias, Medio Pollo dejó que le encerraran en el corral del rey. Allí, tal y como esperaba el avaricioso rey, las gallinas reales atacaron a Medio Pollo, quien pidió ayuda a su amigo el zorro. Éste, en un santiamén, mató a todas las gallinas.*

*A la mañana siguiente, el rey contempló los destrozos. Medio Pollo le dijo convencido:*

*-Si me hubieras dado mi oro anoche, no hubiera pasado este desastre. ¡Dámelo ahora!.*

*Pero el rey abandonó su trono, y le dijo:*

*-Mañana te lo daré. Descansa hoy- y acto seguido encerró a Medio Pollo en la sala. El medio-animal se quedó dormido, así que no escuchó cómo el rey entraba en mitad de la noche en el salón e intentó ahogarle con un enorme almohadón. Medio Pollo pidió ayuda:*

*-¡Abejas, salvadme!.-*

*El enjambre de abejas salió de debajo de su ala, y todas picaron al rey. A la mañana siguiente, la cara del rey estaba hinchada y amarrotada. Aunque estaba asombrado por la valentía del bicho y su determinación, no cedió a su petición de devolverle lo que era suyo.*

*-Mañana te juro que te lo daré- le respondió, y llamando a su cocinero, le pidió que metiera al animal dentro del horno y lo encendiera. Cuando Medio Pollo empezó a sentir el fuerte calor, pidió ayuda al río:*

*-¡Socorro, sálvame de morir abrasado, buen río!- gritó.*

*Entonces, de debajo del ala de Medio Pollo empezó a salir una cantidad enorme de agua que todo lo inundó. El rey, temiendo morir ahogado, no tuvo más remedio que trepar por las cortinas. Medio Pollo le dijo desde abajo:*

*-Ahora sí que no tienes más remedio que devolverme mi oro. De lo contrario, acabarás cansándote de colgar de las cortinas, caerás y te ahogará.-*

*El rey se rindió ante la insistencia del animal, y le dio su oro, rogándole que saliera de su palacio. Muy feliz, Medio Pollo volvió a casa con su tesoro, entregándoselo a su ama, la anciana.*

*Éste, en un santiamén, atemorizó tanto a las gallinas que se quedaron sin voz para siempre.*

[Adaptación de un cuento tradicional francés]

**TÍTULO:** “Medio Pollo”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** El cuento de Medio Pollo ilustra la decisión de un animal desarmado que consigue vencer a todo un rey gracias a su fuerte ánimo y a la ayuda de sus amigos.

**REFERENTE TEÓRICO:** La historia de Medio Pollo enseña a los niños que, cuando se toma una decisión firme, los obstáculos son más fáciles de superar. Ciertamente, la edad de la población destinataria apenas les permite elaborar un juicio crítico que examine detenidamente las alternativas a emprender ante un problema, pero los niños en este momento de maduración sí son capaces de distinguir lo justo de lo injusto. Por eso pueden entender cómo el protagonista toma una decisión justa confiando en sí mismo y con la ayuda de sus amigos.

Con alumnos de entre 6 y 8 años, las decisiones se trabajan en el marco del cumplimiento de sus deberes, sean éstos agradables o no. El niño aún no es completamente autónomo para ponderar alternativas de acción, pero sí lo es para respetar y asumir tareas que, aunque no le resultan cómodas, sí son necesarias (generalmente asumidas por las posibles consecuencias de cada acción).

**RAZÓN DE SER:** A partir de un cuento, el educador promueve la reflexión de los niños en torno a la toma de decisiones. A través de una dinámica se dialogará con los alumnos sobre la necesidad de superar caprichos o falta de ganas para “hacer lo que se debe” con el fin de conseguir que las cosas funcionen mejor evitando posibles consecuencias negativas.

Ayudar a los niños a prever las consecuencias negativas o positivas de hacer determinadas cosas les facilitará tomar decisiones correctamente (fase 3). A través de un juego final, los niños podrán elegir profesiones que les gustaría desempeñar cuando sean mayores. El objetivo es que, lúdicamente, puedan poner en práctica la toma de decisiones.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

Se da lectura al cuento, y se aclaran las posibles dudas de los alumnos. Posteriormente, el maestro /a formula **preguntas de aproximación** hacia la toma de decisiones, por ejemplo:

- *Cuando le roban a Medio Pollo su bolsa de oro ¿qué decisión toma?*
- *¿Le son de ayuda a Medio Pollo sus amigos?; ¿en qué?*
- *¿Consigue el rey que Medio Pollo se rinda?; ¿por qué?; ¿quién gana al final?*

**Fase 2ª**

El maestro **explica** a los alumnos que muchas veces nos cuesta esforzarnos para cumplir con nuestro deber. Pide a los niños que digan momentos del día en que “no nos apetece hacer lo que debemos”.

[Ejemplos: levantarnos de la cama por las mañanas, acabar una ficha aburrida, atender en clase, esperar a que nos llegue el turno para hablar, dejar de jugar en el recreo para ir de nuevo al aula, hacer deberes, hacer las tareas para casa, dejar de ver la televisión, acostarnos]

A continuación, el profesor comenta que aunque no nos apetezca, la mejor decisión es hacerlo porque es necesario preguntando a los alumnos las razones de esa necesidad. Por ejemplo: levantarse por la mañana a su hora es importante para llegar a tiempo a la escuela; acabar una ficha es necesario para aprender bien un tema del libro escolar, etc.

### Fase 3ª

Se pregunta a los alumnos por las consecuencias negativas que acarrea tomar malas decisiones, como no realizar las tareas.

- ¿Qué pasa si.....sigo en la cama cuando me dicen que me levante?
- ¿Qué pasa si.....dejo la ficha a medio terminar?
- ¿Qué pasa si.....me distraigo cuando la seño está explicando?
- ¿Qué pasa si.....me cuelo en la fila?
- ¿Qué pasa si.....hablo interrumpiendo al profesor o a un compañero?
- ¿Qué pasa si.....sigo jugando en el recreo mientras los demás vuelven a clase?
- ¿Qué pasa si.....no hago los deberes?

Se continúa con todas las propuestas de fases anteriores, pudiéndose añadir más (“¿qué pasa si pego a un compañero?”; “¿qué pasa si grito por el balcón a la hora de la siesta?”, etc.). En esta fase, es fundamental que el profesor insista en la importancia que tiene pararse a pensar qué puede ocurrir si decidimos actuar de una determinada manera.

### Fase 4ª

Se desarrolla un **juego**:

- + Se formará un gran corro de niños sentados cada uno en una silla. Entre alumno y alumno se pondrá una silla vacía.
- + El profesor formulará una pregunta relacionada con distintas profesiones (por ejemplo: *¿quién quiere ser de mayor... futbolista?*). Los niños que elijan esa profesión, se levantarán de su silla, darán una vuelta completa por el exterior del corro y se sentarán en la silla vacía más próxima.
- + Se dirá una nueva profesión (actor, experto en ordenadores, policía, explorador, maestro, etc.), repitiéndose la secuencia anterior.

Los niños de seis años recibirán la instrucción de *andar* alrededor del corro para evitar colisiones.

Con grupos de niños de ocho años, se puede desarrollar el juego con los ojos vendados.



## ***Si quiero que...Plus.es "Jordan"***

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/hAJ1SoVU8\\_M](http://youtu.be/hAJ1SoVU8_M)

**TÍTULO:** "*Si quiero que...*"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Michael Jordan, famoso jugador de baloncesto, muestra sus habilidades desde pequeño.

**REFERENTE TEÓRICO:** La decisión es la antesala de la acción. De lo contrario, la persona se comportaría, en la mayor parte de los casos, guiada por sus impulsos con posibles resultados negativos para su maduración personal.

El esfuerzo y la constancia son actitudes que deben acompañar a toda decisión, de forma que ésta culmine en un estilo de vida gratificante.

**RAZÓN DE SER:** Un spot publicitario será empleado como estímulo para que los niños reflexionen acerca de las decisiones que tomamos para conseguir lo que queremos y el esfuerzo que deberá acompañar a dichas decisiones para lograr los objetivos perseguidos.

Por medio de una dinámica, se plantean objetivos deseables en este tramo de edad, centrados en el bienestar relacional. Los niños deberán decidir qué comportamientos desplegar para hacer realidad sus deseos.

Un juego final exige a los alumnos un esfuerzo por elegir y descartar objetos que se llevarían a una isla desierta. A través de este juego, los niños pueden poner en práctica uno de los pasos más importantes en la toma de decisiones: búsqueda de alternativas y selección de la/s más adecuada/s.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El profesor **explica** a los alumnos que todos deseamos que las cosas nos salgan bien, que los demás nos respeten y feliciten, así como tener éxito en la vida presente y futura. Para conseguirlo es necesario tener claro desde muy pronto qué tenemos que hacer y qué debemos evitar.

Se pondrán algunos ejemplos [para ser un premio Nobel de Medicina hay que dedicar muchos años al estudio y la investigación; para que les admiren por su habilidad haciendo trucos de magia tienen que practicar muchas veces distintos trucos con naipes, etc].

Se introduce el spot publicitario comentando que van a ver un anuncio en el que aparece un muchacho llamado Michael encestando una canasta. Se supone que se refiere a Michael Jordan, probablemente el mejor jugador de baloncesto de todos los tiempos.

Se proyecta el audiovisual.

Preguntas para la reflexión:

- *¿Se dan cuenta los demás de lo hábil que es el niño jugando al baloncesto?; ¿porqué?*
- *¿Se nace "campeón" de algo?; ¿qué se necesita para llegar "a lo más alto"?*

#### **Fase 2ª**

El maestro plantea una **dinámica**. Para desarrollarla distribuye el grupo-clase en equipos de tres alumnos, quienes

deberán dialogar y contestar por escrito a las siguientes cuestiones:

*Si quiero que mis padres confíen en mí y me feliciten...*

- *mi habitación y mis cosas tienen que estar...*
- *con las tareas del colegio tengo que...*
- *con mis hermanos y amigos tengo que...*

*Si quiero tener buenos amigos, lo mejor es que...*

- *sea con ellos...*
- *les proponga...*
- *las cosas que tengo...*

*Si quiero que el profesor esté satisfecho conmigo...*

- *en clase tengo que...*
- *no debo...*
- *las tareas y los deberes...*

Tras unos minutos, se pondrán en común las aportaciones de los equipos. El profesor comentará con ellos que en la vida el mérito y el éxito “*no caen del cielo*”. Tener las cosas claras y después mantener el esfuerzo y la dedicación en cualquier actividad son imprescindibles para ganarse el aprecio de los demás y sentirse orgulloso de uno mismo.

### **Fase 3ª**

Se desarrollará un **juego** en el que los acuerdos son imprescindibles para tomar decisiones adecuadas. Se divide el gran grupo en equipos de cinco niños (si se desea que haya mayor nivel discusión intra-grupo se pueden formar grupos con mayor número de alumnos).

Se les pide que imaginen estar en una isla desierta sin apenas alimentos ni agua. Para poder sobrevivir no tienen más remedio que viajar en una pequeña embarcación y explorar otras islas para conseguir víveres. Dado que en la embarcación apenas caben los tripulantes y poco más, deberán seleccionar tres objetos de entre los que figuran en el siguiente listado:

- una mochila llena de comida y zumos
- un perro mascota que no sabe nadar
- unos sacos de dormir
- un reloj
- una brújula
- un reproductor de música
- una linterna
- un silbato
- un bolígrafo y un cuaderno

Tras unos minutos de diálogo se pondrán en común las ideas, decidiéndose en el contexto del gran grupo las mejores elecciones (teniendo en cuenta los pros/contras de cada opción).

## ***El arte de imaginar***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/xaiGhvLtOW4>

**TÍTULO:** EL ARTE DE IMAGINAR

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años

**SINOPSIS:** Un niño y una niña se aburren mientras sus madres están en la peluquería. Pero sus pequeñas mentes empiezan rápidamente a trabajar y convierten algunos útiles de peluquería en un resultado sorprendente.

**REFERENTE TEÓRICO:** Los momentos de aburrimiento suelen ser empleados a menudo por los pequeños y las pequeñas para hacer travesuras, llamadas de atención... por lo que es un buen recurso orientarles hacia saber escoger qué cosas pueden hacer ante esas situaciones sin que tengan que optar por conductas inadecuadas.

**RAZÓN DE SER:** En esta actividad se fomentan especialmente las cualidades artísticas y creativas de los niños y las niñas, animándoles a pensar en usos diferentes para los objetos habituales que les rodean, haciendo que sean inventores por un día y llevando sus posibilidades creativas a un uso práctico como es que aprendan a buscar respuestas apropiadas y diferentes ante el aburrimiento que tanta inquietud les produce.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Introducción**

*“¿Habéis pensado alguna vez que los objetos que usamos cada día tienen muchos más usos que los que normalmente les damos? Por ejemplo, un lápiz sirve para escribir, sí, pero también sirve como baqueta para tocar la batería (mostrarlo con gestos), o como batuta para dirigir una orquesta (representar con gestos). ¿Se os ocurren otras cosas que podamos hacer con un lápiz?”* (Dejar lugar a la participación, e introducir otros objetos cotidianos tomando nota en la pizarra de las ideas surgidas)”

#### **2ª fase: Dinámica “Hoy somos inventores”**

El profesorado forma grupos de 4-5 integrantes, y con el objetivo de trabajar la creatividad, les pide que diseñen o realicen un invento que incluya uno o varios objetos cotidianos. Ejemplo: que contenga una cuchara, un trozo de papel o una goma elástica. Si el objeto marcado genera problemas, se les puede sugerir que elijan ellos y ellas los objetos a utilizar. Cuando lo tengan más o menos ideado, han de dibujarlo (p.e. en la pizarra o en un papel) para explicar al resto de la clase lo que han inventado y para qué sirve.

#### **3ª Fase: Visionado del anuncio**

*“¡Tenéis una imaginación fantástica! Todos y todas habéis sido capaces de buscar nuevas formas de usar algunos objetos y de crear inventos. Al niño y a la niña que vamos a ver en el anuncio también les ha pasado algo parecido. Están un poco aburridos en la peluquería mientras sus madres terminan. ¿Qué hacemos cuándo nos aburrimos? (dentro de las opciones que ellos y ellas planteen, el profesorado indicará que algunos niños y algunas niñas molestan, lo tocan todo, se enfadan, etc.)*

Se proyecta el vídeo y se pregunta a toda la clase:

*¿Qué han hecho al sentir tanto aburrimiento?  
¿Os ha gustado lo que han construido?”*

#### **4ª fase: Reflexión sobre el aburrimiento**

*“Vamos ahora a pensar en inventar maneras de pasarlo bien la próxima vez que estemos aburridos y aburridas... y dentro de unos minutos, cuando las hayáis pensado, nos las vamos a contar para darnos ideas”*

Ante las ideas que se comenten en clase, es importante recalcar por qué esa idea es mejor que la de molestar o portarse mal haciendo alusión a las distintas consecuencias que tiene cada una de las opciones. Así, se estará trabajando uno de los aspectos más importantes dentro del proceso de toma de decisiones, que tiene que ver con anticiparse a los resultados de nuestras acciones. Pero esta anticipación no irá solo relacionada con las consecuencias que puede haber sobre ellos y ellas, sino también sobre otras personas ya que aunque algo pueda parecer divertido para uno mismo o una misma, puede ser molesto para otra persona por lo que no será un medio adecuado para resolver el aburrimiento.

La actividad termina reforzando los esfuerzos de todos y todas por pensar en alternativas diferentes a las habituales.

## Actitudes hacia la salud

### **Come de todo, come con cuidado “A gua chi fu” y “Al corro de la patata”**

#### **A gua chi fu**

*Yo, como soy el jefe, llevo siempre el mejor traje, no  
hay en toda la tribu ningún indio tan salvaje.*

*Estrillo: Hor tan chiviri, hor tan chiviri de jauja de la mahihi  
hortanchiviri manú  
A gua chi fu, a gua chi fu,  
a gua chi fu, ma ¡hau hau!  
A gua chi fu, a gua chi fu,  
a gua chi fu, ma ¡hau hau!  
¡hau !, ¡hau !, ¡hau !*

*Me como una sandía  
y se me queda la barriga fría.*

*Me como un elefante  
y me quedo tan campante. (Estrillo)  
Me como una sardina  
y se me queda aquí la espina.*

*Yo siempre voy descalzo  
ni me pincho ni me mancho. (Estrillo)*

#### **Al corro de la patata**

*Al corro de la patata, comeremos ensalada,  
lo que comen los señores, naranjitas y limones.*

*Achupé (palmas), achupé (palmas), sentadito me quedé.*

*Al corro de la patata...*

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/OZUJN>

**TÍTULO:** “Come de todo; come con cuidado”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Actitudes hacia la salud.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Las dos canciones seleccionadas tratan el tema de la alimentación por lo que pueden ser buenos estímulos para trabajar hábitos alimenticios saludables.

**REFERENTE TEÓRICO:** La alimentación en la infancia debe cuidarse con especial empeño. A los principios de variedad, moderación y equilibrio que deben adoptar los padres y educadores, deben acompañarles ciertas recomendaciones dedicadas a los niños, como prestar atención al rito alimenticio, o evitar las prisas al comer.

**RAZÓN DE SER:** A partir de dos canciones, el educador trabajará aspectos relacionados con la alimentación. Concretamente, se persigue que los alumnos reflexionen sobre el rito de la comida, los alimentos más saludables y los que conllevan cierta precaución. A través de un juego divertido, los niños aprenderán el nombre y aspecto de

muchos alimentos quizás desconocidos para algunos.

## **DESARROLLO:**

### **Fase 1ª**

El maestro solicita a los alumnos que escuchen atentamente la canción “*A gua chi fu*”, y formula seguidamente algunas **preguntas de aproximación**:

- *¿Qué sucede si comes atiborrándote, como en la canción, en la que el indio jefe se come un elefante?; ¿te quedas “tan campante”?* [pregunta para alumnos de 6 años]
- *Si no te fijas en lo que comes puedes sufrir un accidente. En la canción, al protagonista se le clava una espina. ¿Qué le puede ocurrir?*
- *Comer deprisa ¿es malo?; ¿por qué?*

### **Fase 2ª**

El maestro /a divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos de forma aleatoria. A continuación plantea dos cuestiones, que deberán contestar entre todos los componentes del equipo:

1.- *Decidme alimentos con los cuales hay que tener precaución. Señalad por qué.*

[Ejemplos: alimentos picantes; alimentos muy fríos (helados); sal y especias; pescados (por las espinas); marisco (por las partes duras); alimentos muy calientes, etc.]

2.- *¿Qué pasa si comemos demasiadas pizzas, chucherías, hamburguesas, etc.?*

[Deterioro de la salud, riesgo de engordar excesivamente, dolor de tripa, consecuencias sobre los huesos y la movilidad, etc.]

### **Fase 3ª**

Los alumnos escuchan la canción “*El corro de la patata*”, a partir de la cual se plantea un **juego**. Previamente, el maestro habrá llenado un saco con diversos alimentos: pera, manzana, melocotón, plátano, naranja, calabacín, tomate, etc.

Un niño comienza el juego: introduce una mano en el saco, y toca un alimento, tratando de adivinar cuál es. Dirá en voz alta su respuesta, y lo sacará. Si acierta, continúa. Si falla, devuelve al saco el alimento extraído, y ocupa su lugar otro alumno.

Es interesante introducir en el saco alimentos que no resulten fáciles de adivinar, como una cebolla, una cabeza de ajo, mango, papaya, coliflor, berenjena, etc. El profesor puede proporcionar pistas acerca de su sabor, su olor, su forma de ser cocinado, etc. (para facilitar la tarea del maestro, éste puede asomarse al saco para ver qué alimento está tocando el niño).

Al finalizar el juego se pondrán en común las emociones suscitadas durante el mismo y se animará a los niños a que en casa comenten los alimentos que han descubierto y pidan a sus padres poder probarlos.

## **Los 40 de mi papá**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/Sv7NZqfVKM>

**TÍTULO:** “Los 40 de mi papá”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Actitudes hacia la salud

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** En la celebración de una fiesta familiar se hacen multitud de brindis sin que nadie se emborrache, ya que las bebidas consumidas no contienen alcohol.

**REFERENTE TEÓRICO:** El alcohol, junto con el tabaco, son las drogas más citadas por los niños de entre seis y ocho años de edad, asociando las bebidas alcohólicas a las “fiestas” de los mayores. Por este motivo, es interesante dedicar un tiempo a que los niños reflexionen sobre una práctica muy habitual en España: el consumo de alcohol.

**RAZÓN DE SER:** Empleando como estímulo un audiovisual, el educador trabajará con el grupo de alumnos tanto actitudes de rechazo hacia las drogas como positivas hacia la salud. A través de una dinámica los alumnos clasificarán una serie de alimentos en función de lo sanos que son y con un juego aprenderán a hacer bebidas ricas sin alcohol que disfrutará junto a sus compañeros.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce el audiovisual formulando **preguntas de aproximación** a los alumnos, por ejemplo:

- *¿Quién sabe decir bebidas que contengan alcohol?* [los niños citarán básicamente la cerveza, el vino o la sidra; no es preciso que el educador cite otras con el objetivo de no estimular el interés de los niños hacia el alcohol]
- *¿Cuántas bebidas conocéis que no contengan alcohol?* [refrescos, leche, agua, zumos, etc.]

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para la puesta en común:

- *¿Qué está celebrando la familia?; ¿qué comen o beben?*
- *¿Qué es hacer “un brindis”?* [Se explicará si procede]
- *¿Qué significa “emborracharse”?*
- *¿Por qué nadie se emborracha en la fiesta?*

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica**. El maestro dividirá el grupo en equipos de tres alumnos, explicándoles que deben preparar una fiesta de cumpleaños (o Navidad) “sana”. Para ello, se les proporcionará un listado de ingredientes y actividades, bien en fichas fotocopiadas, bien copiándolas directamente de la pizarra. Los equipos deben escribir en una columna lo que les parezca “sano” (por lo tanto aceptado para la fiesta) y en otra lo que les parezca “no sano”. Ejemplos:

Tarta	Vino	Juegos de mesa	Pizza
Hamburguesas	Tabaco	Música	Refresco
Juegos de magia	Champán	Gusanitos	Caramelos
Agua	Ensaladas	Bocadillos	

En la posterior puesta en común los niños deberán razonar el por qué de sus elecciones.

### **Fase 3ª**

Se desarrollará un **juego**. El día anterior se encargará a los niños que aporten distintos ingredientes para elaborar “bebidas saludables”. Por ejemplo:

Zumo de naranja	Horchata
Leche	Vainilla
Zumo de limón	Rodajas de naranja, limón, etc.
Licores sin alcohol	Azúcar

El maestro aportará vasos de plástico (grandes para servir como “cocteleras” y pequeños, para ser utilizados como “copas”).

Por equipos, y siempre bajo la supervisión del profesor, los niños prepararán su “bebida sana especial”. Una vez elaboradas, todos probarán un poco de cada una, sometiéndose a votación la más sabrosa.



## **Sergio y la historia de las medicinas**

### **Sergio y la historia de las medicinas**

Hace muchos años, en lo alto de una montaña, vivían felices varias familias en una pequeña aldea escondida en medio de enormes rocas y gigantescos peñascos. La vida era agradable porque todos se ayudaban entre sí y se repartían las tareas, como la caza, la pesca en el río y la agricultura. Su forma de vida era tan sana que casi nadie se ponía enfermo. Comían alimentos sanos, dormían lo suficiente y se abrigan cuando hacía frío. Si alguien caía enfermo, bastaban unas horas de reposo para que su salud se recuperara.

Pero Sergio se aburría. Era un niño listo pero inquieto; no le gustaba estar mucho tiempo haciendo la misma cosa, ya fuera cuidar del ganado, plantar semillas o recoger alimentos. Su madre trataba de educarle en la paciencia, el trabajo y la ayuda a los demás. Pero a Sergio sólo le gustaba nadar y gastar pequeñas bromas.

Un día decidió esconderse para dar un susto a todos. Se alejó de la aldea, bajando la montaña. ¡Qué divertido sería cuando le buscaran! ¡Y qué gracioso sería cuando apareciera de repente!. Pero una gran tormenta oscureció el día. Las negras nubes no le dejaban ver lo que había más allá de dos pasos de distancia, y la lluvia le calaba hasta los huesos. Empezó a estornudar y a tiritar, pero como no sabía qué le estaba pasando, se asustó mucho.

Sergio, perdido en la montaña, siguió un camino que le llevó directamente a la entrada de un pueblecito del valle, donde pudo por fin pedir ayuda. Una buena mujer le llevó a la casa de un señor que llevaba una bata blanca y al que la mujer llamaba "doctor". El niño se sentía tan débil que no pudo decir nada. El "doctor" le puso un objeto extraño debajo del brazo (era un tubo fino de cristal) y unos minutos después se lo quitó, mirándolo muy serio. Después le pidió que abriera la boca y dijera "Aaaaah". Por último le dio a beber un líquido dulce y agradable.

-Con esto te curarás. ¿De dónde vienes, niño?- preguntó el señor.

Pero Sergio no quiso revelar el secreto de la aldea escondida. Se hizo el dormido, y le dejaron solo. Aprovechando la situación, el niño se escapó por la ventana no sin antes coger varios botes llenos de líquido y un montón de hierbas raras.

La tormenta había desaparecido, y el niño escaló la montaña hasta llegar a su aldea. Su madre le recibió medio aliviada, medio enfadada. Cuando le preguntaron qué le había pasado, Sergio sólo quiso decir que se había perdido en la montaña por culpa de la tormenta.

Al día siguiente, muy emocionado, el niño buscó a sus amigos y les reunió en un escondite secreto. Allí les contó su aventura; para demostrar que no mentía sacó de una bolsa los frascos y las hierbas. Como les había hablado de lo dulce que sabían las bebidas, los niños se dieron un festín: todos bebieron grandes buches del líquido y masticaron las hierbas. Al cabo de un rato, empezaron a vomitar y se fueron a sus casas con dolor de estómago.

Los mayores no sabían qué hacer; nunca habían visto a nadie con esos dolores, ni podían entender por qué vomitaban. Pensaron que se estaban muriendo, y la tristeza llenó los corazones de los asustados padres, que decidieron reunirse en asamblea. El más anciano dijo que montaña abajo había un pueblo, y quizá podrían pedir ayuda. Tras mucho dudarlo, dos adultos fueron al pueblo de noche, encontraron la casa del médico y le contaron lo sucedido. El buen doctor les acompañó a lo alto de la montaña, pero antes preparó varias pociones, a las que añadió unas gotas de vinagre y el jugo de unas extrañas plantas.

Ya en la aldea, el médico hizo tragar a los niños el brebaje, que tenía un sabor espantoso. Al terminar su tarea, el doctor se reunió con los adultos, y les entregó varias plantas, enseñándoles a cocerlas para hacer distintos brebajes que curaban, y a los que llamó "medicinas", pero les advirtió que nunca debían estar al alcance de los niños. Les explicó que debían tomarlas únicamente cuando cayeran enfermos. También les dijo que había añadido plantas de sabor fuerte y amargo para que los niños no quisieran beberlas. Después se marchó, recibiendo el agradecimiento de los mayores.

Cuando se recuperó, Sergio tuvo que contar toda la verdad, recibiendo un castigo por ello.

Y aquí termina la historia de un niño desobediente, un médico amable... y la razón por la que muchas medicinas tienen un

sabor desagradable.

[Cuento creado por Luis Salarich para el Banco de Herramientas]

**TÍTULO:** “Sergio y la historia de las medicinas”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Actitudes ante la salud

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** El desobediente Sergio enferma y es atendido por un médico. Cuando se cura, organiza un festín con sus amigos donde todos consumen grandes dosis de medicinas con sabor dulce. Naturalmente, todos caen enfermos. El médico les hace beber medicinas con un sabor desagradable, para evitar que en lo sucesivo los pequeños “jueguen” con los medicamentos.

**REFERENTE TEÓRICO:** los medicamentos son sustancias que sirven para curar enfermedades pero de las que no se debe abusar. Debemos utilizarlas cuando el médico las recete y evitar la automedicación, ya que además de ser peligroso puede restar eficacia al medicamento ingerido. Las medicinas siempre estarán fuera del alcance de los niños y los adultos serán modelos a seguir en su adecuado uso.

**RAZÓN DE SER:** A partir de un cuento, el educador transmitirá a los niños que las medicinas son necesarias pero que los adultos serán los que controlen su uso a partir de los consejos del médico. Ellos nunca deberán “jugar” con los medicamentos. A través de una dinámica, el profesor tratará de que los niños indaguen sobre los síntomas que pueden indicar enfermedad o daño y qué hacer en caso de detectarlos (en el mismo o en otros). Con un juego los niños aprenderán a cuidarse unos a otros por medios naturales a su alcance como el masaje.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

Se lee el cuento al grupo de alumnos y a continuación se formulan **preguntas para estimular la implicación** de los niños y para centrar el diálogo en torno a la precaución en el uso de los medicamentos.

- *¿Qué le pone bajo el brazo el señor de la bata blanca a Sergio?; ¿para qué sirve?; ¿alguien sabe cuál es la temperatura normal de un ser humano sano?*
- *¿Es cierto que cuanto peor sabe una medicina más peligrosa es?.* [No es cierto. Son muchos los niños que asocian mal sabor con mayor riesgo, y entienden equivocadamente que las medicinas dulces son inocuas].
- *Si un niño tiene fiebre y el médico le ha recetado una medicina ¿tú puedes tomar la misma cuando tengas también fiebre?.* [La respuesta debe ser clara: no. Muchos adultos se auto-medican a partir de la forma en que otros se curan y esto es algo que tenemos que trabajar desde que los niños son pequeños].

**Fase 2ª**

El profesor pide a los alumnos que enumeren los errores de Sergio en el cuento. Los niños responderán, y sus aportaciones se anotarán en la pizarra.

Se solicita a los alumnos que mencionen distintos síntomas de estar enfermos o posibles daños corporales ocasionados por lesiones o accidentes. En un segundo momento, se les invitará a señalar qué deben hacer en cada caso. Se utilizará el modelo de la “**tormenta de ideas**”, es decir, los alumnos hablarán espontáneamente y a continuación el profesor, con ayuda del grupo, discriminará lo correcto de lo erróneo.

**Síntomas:** dolor de estómago, de cabeza, de garganta, etc.; vómitos; diarrea; mareos; heridas de cualquier tipo aunque no sangren [importante que se resalte, pues aún sin sangrar se corre riesgo de infección]; caídas que produzcan impacto en la cabeza [los niños deben saber que a veces los daños aparecen más tarde]; sensación de calor (probable fiebre), etc.

Acciones a emprender: avisar a un adulto [en todos los casos]; hacer sentar o tumbar al herido o enfermo mientras llega la ayuda adulta; no dar de beber o comer al niño; tranquilizarle y estar a su lado; abstenerse de darle cualquier medicamento que pudiera estar a su alcance.

### **Fase 3ª**

El profesor invita a los niños a participar en un **juego**: deberán imaginar que sus manos son mágicas, capaces de curar cualquier enfermedad.

1ª fase: el maestro divide el grupo-clase en parejas de alumnos. Todos se sentarán en el suelo. En cada pareja, un niño se sitúa detrás del otro y le da masajes suaves, empezando por la coronilla, y descendiendo por la nuca, el cuello y la espalda. El maestro modelará el masaje con un alumno para que los demás aprendan. Los masajes se pueden dar con la palma de las manos o las yemas de los dedos.

2ª fase: se forman filas de cuatro alumnos. La forma de selección de los subgrupos puede realizarse de forma lúdica; por ejemplo: un niño lanza al aire un balón. El que lo recoja lo lanza de nuevo al aire, y así sucesivamente hasta completar el número. Cada niño "masajeará" al de delante.

3ª fase: todo el grupo formará una única fila.

Al finalizar el juego se pedirá a algunos alumnos que comenten qué han aprendido de la actividad.

## **La Tierra, un jardín para cuidar “Las tres mellizas”**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/8UmKcoLm234>

**TÍTULO:** “La Tierra, un jardín para cuidar”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Actitudes hacia la salud.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Un astronauta enseña a las *Tres Mellizas* una vista de la Tierra desde una estación espacial. Contemplan contaminación, hacinamiento, injusticia y suciedad. El astronauta comenta apenado que la Tierra es un precioso jardín para cuidar.

**REFERENTE TEÓRICO:** Un elemento importante que contribuye a la buena salud de las personas es el cuidado del entorno en el que viven. Por ello, es de vital importancia que los niños, desde que son pequeños, valoren y cuiden lo que tienen a su alrededor evitando de este modo normalizar aspectos como la contaminación, la extinción de especies animales y vegetales, etc. presentes en la actualidad.

**RAZÓN DE SER:** A partir de una secuencia de Las Tres Mellizas, el educador explora con los niños actitudes y comportamientos que contribuyen, en pequeña o gran medida, a mantener el planeta Tierra en condiciones habitables y dignas.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro /a introduce el audiovisual proponiendo a los niños ver unos minutos de una historia en la que tres niñas contemplan el “planeta azul” en toda su belleza, pero también con muchos problemas.

Los alumnos asisten a la proyección de la secuencia audiovisual. Se formulan **preguntas de aproximación:**

- *¿Os habéis fijado qué hermoso es el planeta Tierra visto desde la luna?; ¿de qué color es?; ¿sabéis por qué se le llama “Planeta Azul”?*
- *Visto desde cerca ya no es tan hermoso. ¿Qué ven las tres mellizas?; ¿es eso cuidar la Tierra?*
- *Cuando las niñas preguntan si tiene solución ¿qué responde el astronauta?*

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica**. El maestro anuncia que dirá cosas que suponen maltratar la Tierra, y los alumnos han de responder qué debiera hacerse en lugar de lo dicho para que vivamos en un “jardín hermoso”. Ejemplos que el maestro puede poner:

- *Me mandan tirar la basura al contenedor, pero como está lejos la dejo en el suelo de la calle. ¿Está bien o mal?; ¿por qué? [puede derramarse por el suelo, o ser desparramada por algún animal vagabundo]. ¿Qué debería hacer?*
- *Saco al perro a pasear para que haga sus necesidades. No llevo bolsita para recoger, así que cuando termina lo dejo así y me voy a casa. ¿Hice bien o mal?; ¿por qué?; ¿qué debería haber hecho?*
- *No me gusta el bocadillo que me han preparado para merendar. Tiro la mitad al suelo. ¿Está bien o mal hecho?; ¿por qué? ¿Qué debería haber hecho?*
- *Me divierto cogiendo nidos de pájaros de los árboles buscando huevos. ¿Actúo bien o mal?; ¿por qué?; ¿qué debería haber hecho?*
- *Con un palo de escoba voy cortando (como si manejara una espada) todas las flores o plantas que me encuentro. ¿Hago bien o mal?; ¿por qué?; ¿qué debería hacer?*

### Fase 3ª

Se desarrolla un **juego**: el maestro explica que irá “pasando” de mano en mano –de derecha a izquierda del maestro- un objeto imaginario, y el último niño –sentado a la izquierda del profesor- “colocará” donde proceda el objeto (imaginarán un armario, un jarrón, una papeleras, un cubo de la basura, etc.). El juego se desarrolla gestualmente. Todos se sientan formando un corro en el suelo. Ejemplos de objetos imaginarios a pasar y colocar:

- Un cubito de hielo (“¡qué frío está!”) [colocar en un imaginario congelador]
- El envoltorio de papel de un bocadillo [papeleras]
- Una flor que has regalado a tu madre [florero]
- Una cáscara de plátano [cubo de la basura]
- Un folio impreso por una cara [armario; se puede usar por la otra cara]. (Para alumnos de 7 ú 8 años)
- Un envase de vidrio [bolsa de basura para vidrio]
- Un *brick* de zumo medio lleno [tapado en la nevera].
- Pilas [contenedor especial para pilas].
- Una caja llena de cartón y papel [contenedor para el papel].

Una vez que cada niño haya “colocado” el objeto, cambiará su puesto con el alumno situado a la derecha del profesor.

## Desarrollo Social

### Habilidades de Interacción

#### *En el mundo cabemos todos “En el Arca de Noé”*

##### *En el Arca de Noé*

En el Arca de Noé todos caben, todos  
cabem;

En el Arca de Noé todos caben  
y tú también. (Bis)

En el ... de Noé todos caben

...

En el ... de Noé todos caben

...

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/dDcq0>

**TÍTULO:** “En el mundo cabemos todos”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años

**SINOPSIS:** Todos caben en el Arca de Noé.

**REFERENTE TEÓRICO:** La interacción entre iguales en la infancia se manifiesta habitualmente en el contexto social del juego. En ocasiones, podemos encontrar niños con dificultades a la hora de integrarse en el grupo (excesiva timidez, problemas de comunicación, etc.). El educador debe trabajar con los alumnos la aceptación de cualquier niño en el marco de sus actividades lúdicas.

**RAZÓN DE SER:** Formulando preguntas de aproximación, el educador facilita que los niños tomen conciencia de que se debe permitir a todo tipo de niños (compañeros o amigos) la integración en sus actividades cotidianas.

A partir de una canción popular, el maestro propone un juego en el cuál los alumnos deberán agruparse en equipos según el número que señale el profesor, generándose diferentes situaciones en los niños.

#### **DESARROLLO:**

##### **Fase 1ª**

El profesor /a plantea **preguntas de aproximación** al grupo-clase:

- *Que levanten la mano los que tengan más de dos buenos amigos.*
- *¿Qué diferencia hay entre un amigo y un compañero de clase? [Pregunta para niños de 7 u 8 años]. ¿Podemos jugar todos?*
- *Como hemos visto, podemos tener varios buenos amigos pero en nuestros juegos será muy divertido poder jugar con más niños, ¿no creéis?.*
- *Si veis a un compañero solo en el patio, ¿qué hacéis? (el profesor tratará de que los alumnos reflexionen sobre la importancia de integrar a los compañeros en sus juegos tal y como les gustaría que hiciesen con ellos)*

##### **Fase 2ª**

El maestro explica a los alumnos que van a escuchar una canción popular muy conocida. Deberán estar muy atentos, pues servirá como “contraseña” del juego que se desarrollará a continuación.

Los alumnos escuchan la canción “*En el Arca de Noé*”. El maestro se asegura de que han aprendido la letra.

Se propone un **juego**. Se introducirá pidiendo a los alumnos que imaginen la siguiente situación:

*Un gran diluvio se está preparando. Fabricamos varias naves de diferentes tamaños, debido a lo cual en cada una cabrá un determinado número de tripulantes.*

El profesor cantará: “*En el Arca de Noé, todos caben, todos caben; en el Arca de Noé, todos caben, pero aquí sólo...* (dos, tres, cuatro,... siete, ocho, etc.)”. Los niños deberán agruparse en el aula (se habrán retirado previamente sillas y mesas) formando equipos con el número de tripulantes cantado por el profesor; ni más ni menos. Los “tripulantes” de cada “nave” se darán la mano. Mientras se componen los equipos, los niños cantarán la canción modificada.

Por lógica, habrá equipos que cuenten con un número de “tripulantes” mayor o menor que el exigido (el total de los alumnos no siempre es múltiplo del número solicitado). Los alumnos que “no quepan” quedarán temporalmente eliminados hasta que sólo quede un grupo (cuando en el Arca de Noé quepan, por ejemplo, quince alumnos y el grupo-clase sea superior a este número e inferior a treinta).

Tras varias rondas, se pondrá en común la experiencia: cómo se sintieron al darse cuenta de que no cabían en ninguna nave; si resultó difícil contar el número de tripulantes de cada equipo, etc.

## **Hora del recreo “Zipi y Zape”**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/99-osFoW008>

**TÍTULO:** “*Hora del recreo*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** En el recreo del colegio se desarrolla un partido de fútbol que se asemeja más a una batalla campal que a un juego reglado.

**REFERENTE TEÓRICO:** La interacción ordenada debe desarrollarse en todos los contextos en los que se mueven los alumnos, incluso en aquellos en los que se permita cierta libertad de acción. El educador puede facilitar que los niños reflexionen sobre lo apropiado y lo inapropiado en las relaciones entre iguales en espacios físicos y sociales, como el recreo, el parque, el jardín, etc.

**RAZÓN DE SER:** En la primera fase de la actividad, el educador cuestiona a los niños sobre su comportamiento en situaciones en las que existe supervisión adulta y en las que no. A partir de la proyección de una secuencia audiovisual, se desarrollará una dinámica en la que los pequeños identificarán las conductas inadecuadas de los protagonistas de la escena, “puntuando” (con suspenso) cada acción observada.

A continuación, dialogarán entre ellos para expresar cómo creen que deberían haberse comportado los personajes.

Un juego final de corte cooperativo introduce un elemento lúdico a la actividad. Su objetivo es que cooperen entre sí de forma armónica y pongan en marcha habilidades comunicativas que permitan un buen trabajo en equipo.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1<sup>a</sup>**

El maestro /a centra el tema de las relaciones entre iguales en distintos contextos mediante **comentarios y preguntas de aproximación:**

- *Normalmente en el aula o en el salón de casa cuando están delante vuestros padres os portáis bien entre vosotros ¿por qué?; ¿qué pasa si os peleáis entre vosotros estando un mayor delante?*
- *En otros lugares, como el recreo, el parque y otros lugares al aire libre no siempre os portáis tan bien entre vosotros ¿por qué?*
- *Cuando no hay adultos cerca ¿vale todo?; ¿por qué?*

#### **Fase 2<sup>a</sup>**

Se introduce la secuencia audiovisual comentando el profesor que van a ver cómo los niños en el recreo se portan francamente mal. Deben observar cada una de las cosas que hacen mal para luego comentarlas. Se proyecta la secuencia audiovisual seleccionada.

Los niños se juntan de dos en dos para desarrollar la siguiente **dinámica:**

+ Deben dibujar una línea que divida un folio en dos mitades.



+ En la parte izquierda, tras un breve diálogo (**cuchicheo**) por parejas, anotarán lo que les parece mal hecho por alguno de los protagonistas

[Pistas: salir corriendo de clase; atropellar al árbitro al avanzar con el balón; provocar que un compañero se caiga al suelo; tirar el borrador a la cara de un niño; utilizar un espejo para proyectar la luz del sol a los ojos del delantero rival; tirar al suelo al árbitro y saltar encima de él; mentir; hacer trampas, etc].

Con alumnos de 6 años quizá sea preciso repetir la proyección de la secuencia para facilitar que se den cuenta de cada una de las acciones inapropiadas.

Se darán las pistas que fueran precisas, pues es importante que los alumnos citen la mayor parte de los comportamientos que los niños de la escena desarrollan.

En un segundo momento, en grupos de cuatro alumnos (uniéndose dos parejas con la técnica de la **bola de nieve**), pondrán una nota a cada comportamiento incorrecto: de 4 a 0, según les parezcan malas o peores las acciones. A continuación, se pondrán en común los "suspensos" ante el resto del grupo-clase razonando las respuestas.

Finalmente, y de nuevo por parejas, rellenarán en la parte derecha del folio lo que debieran haber hecho en lugar de cada una de las *malas acciones*. Por ejemplo: salir despacio; no avasallar al árbitro, sino rodearle, etc.

A lo largo de esta fase será muy importante dirigir el discurso de los alumnos hacia la valoración de las consecuencias de cada uno de los comportamientos (correctos e incorrectos).

### **Fase 3ª**

Se desarrollará un **juego cooperativo**:

- El profesor da una palmada, y los niños se distancian entre sí a largo y ancho del aula. En un momento dado se les mandará permanecer quietos donde están.
- El maestro designa a dos niños para iniciar el juego de la "culebra hambrienta": ambos se tumbarán boca abajo en el suelo, uno a continuación del otro, agarrando con las manos los pies del de delante. Deberán reptar hacia un compañero sin valerse de las manos. Cuando lleguen a su altura, el primero le tocará con la cabeza, debiendo pasar el nuevo a formar parte de la culebra.
- La culebra debe reptar zigzagueando constantemente, sin utilizar las manos ni los brazos para desplazarse.
- A medida que los niños se vayan incorporando a la culebra, ésta tendrá más dificultades para aproximarse a otros compañeros. Pueden parar cuantas veces lo deseen para ponerse de acuerdo verbalmente.

Finalizado el juego, se comenta entre todos las emociones experimentadas.

## **Son mis amigos “El Cid, la leyenda”**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/sqX4Zbjd9XM>

**TÍTULO:** “*Son mis amigos*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Cuatro amigos en apuros se ayudan entre sí para subir a una torreta vigilada por enemigos.

**REFERENTE TEÓRICO:** Las relaciones de amistad en estas edades infantiles deben regirse por estilos de interacción cooperativa y prudente, debiendo tener muy clara la distinción entre comportamientos correctos e incorrectos. El educador debe guiar la reflexión de los niños en esta dirección puesto que, si bien a solas se comportan de forma adecuada, en ocasiones los niños “se atreven” a involucrarse en grupo en situaciones de riesgo o contrarias a los más elementales valores prosociales.

**RAZÓN DE SER:** Con ayuda de un estímulo audiovisual y formulando comentarios y preguntas, el educador guía la reflexión de los alumnos sobre la ayuda entre iguales, las ventajas de disfrutar jugando colectivamente y la importancia de la colaboración y la cooperación en la consecución de metas comunes.

En una dinámica posterior, los niños discriminarán entre acciones adecuadas o inadecuadas a partir de distintos supuestos planteados por el maestro. Con alumnos de mayor edad se plantearán situaciones sobre las que los niños deben buscar alternativas positivas de interacción. En un juego posterior los niños se agruparán aleatoriamente en equipos de “amigos” para competir en una carrera.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce la actividad formulando comentarios y **preguntas de aproximación:**

*“Es importante ayudarse unos a otros dentro del grupo de amigos”*

- *¿Dejaríais solo a un amigo vuestro en problemas?. Poned un ejemplo*
- *¿Es más divertido jugar varios niños o jugar solo?. Poned un ejemplo.*

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver una escena de película en la que cuatro amigos tienen que ayudarse para escalar una torreta enemiga.

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- *¿Podría haber escalado la torreta uno solo?*
- *¿Cómo les ayuda el tejón?*
- *¿Qué pasa cuando uno de los amigos está a punto de caerse? (todos se esfuerzan por caer en un lugar cercano y no sufrir grandes daños)*

#### **Fase 2ª**

El educador desarrolla una **dinámica**. Se introduce con el siguiente comentario:

*“Jugar juntos es muy divertido, y cooperar entre vosotros está muy bien. Sin embargo, a veces jugando con vuestros*

amigos se os ocurren acciones que no están del todo bien. Es importante darse cuenta a tiempo para decidir no hacerlo o cambiar de idea”

Se divide el grupo-clase por parejas, y se les da la instrucción de dialogar entre ellos para rellenar el siguiente cuadro:

Situaciones que vive el grupo de amigos	Bien (B) / Mal (M)
<p>Estáis jugando a escaladores y a uno de vosotros se le ocurre trepar por una cañería del recreo hasta el primer piso</p> <p>Uno de vuestros amigos tiene que sacar a pasear a su mascota (un perro). Le proponéis acompañarle.</p> <p>Un chico mayor se está burlando de uno de vuestros amigos. Decidís poner la zancadilla al mayor o tirarle piedras</p> <p>Un chico mayor se está burlando de uno de vuestros amigos. Decidís avisar a un profesor o a un cuidador</p> <p>Un niño nuevo os invita a su cumpleaños. Decidís regalarle un estuche decorado por vosotros mismos</p> <p>Uno de vuestros amigos propone “dar un susto” a unos niños pequeños</p> <p>Dos de tus amigos se empiezan a pelear. Les separáis</p>	

Con alumnos de siete ú ocho años se pueden plantear las cuestiones de forma abierta, de manera que sean ellos quienes encuentren la solución. Por ejemplo:

- + En lugar de escalar una cañería muy alta ¿qué se os ocurre para jugar a escaladores?
- + ¿Qué podéis hacer para divertirnos con la mascota de uno de vuestros amigos?
- + ¿Qué podéis hacer si un chico mayor se está burlando de uno de vosotros?
- + ¿Cómo podéis entreteneros con unos niños pequeños?
- + ¿Qué harías si dos de tus amigos empiezan a pelearse?

Tras la puesta en común, el maestro abre un coloquio con la siguiente pregunta:

*¿Qué situaciones emocionantes habéis vivido con vuestros amigos?*

### **Fase 3ª**

Se propone un **juego**. El espacio apropiado para desarrollarlo es un gimnasio o una sala con el suelo limpio o con moqueta.

Se divide el grupo de alumnos en equipos de cuatro “amigos” para hacer una carrera. Todos se situarán en una pared de la sala. Los niños (de cada equipo) se tumbarán en el suelo en paralelo. A una señal dada, rodarán al unísono sobre sí mismos hasta llegar unidos al otro lado de la sala.

Al finalizar el juego, el educador pregunta a los niños si les divirtió la experiencia, concluyendo con el siguiente comentario:

*“Como habéis visto, jugar entre amigos puede resultar muy divertido. Existen muchas formas de pasarlo bien sin correr riesgos ni molestar a los demás”.*

## **Trato hecho**

### **Trato hecho**

-Oye, pichoncito amigo, yo quiero jugar contigo.

-Niño, si quieres jugar, ven, sube a mi palomar.

-Me faltan alas, no puedo. Baja tú, no tengas miedo.

-Sin miedo voy a bajar y jugaré satisfecho; pero trigo me has de dar.

-Pichoncito, trato hecho.

Amado Nervo

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/C6HxS>

**TÍTULO:** “*Trato hecho*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Un pajarillo y un niño sellan un pacto de amistad.

**REFERENTE TEÓRICO:** Las relaciones de amistad y compañerismo se ven acompañadas en ciertas edades infantiles de pactos y secretos compartidos. El educador puede acompañar y guiar la reflexión de los alumnos sobre el valor de la amistad y la importancia de su mantenimiento.

**RAZÓN DE SER:** Formulando comentarios y preguntas de aproximación, el educador orienta la reflexión de los alumnos sobre algunas de las características de las relaciones de amistad, como la diversión, la cooperación o los secretos compartidos.

A partir de un estímulo audiovisual, se desarrolla una dinámica consistente en el estudio de un caso a través del cual se ponen de manifiesto la generosidad hacia los demás y la compañía a un amigo en apuros. Un juego final facilita la interacción lúdica entre los alumnos.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro /a explica a los alumnos que tener amigos es algo bonito, agradable y que todo el mundo desea. Mediante **preguntas de aproximación** centra la reflexión de los niños en torno a la necesidad de compartir todo tipo de cosas con los amigos: tiempo, espacio físico, juegos, problemas, alegrías y bienestar:

- ¿Qué es lo mejor de tener un amigo?
- ¿Qué ganamos todos si tenemos no uno, sino muchos amigos?
- ¿Qué tipo de secretos compartes con tus amigos?
- ¿Qué cosas es mejor hacer con amigos que solo?

A continuación se comenta con los alumnos la importancia de “saber” hacer amigos: mostrarse agradable, comprensivo, generoso y dispuesto a ayudar.

### **Fase 2ª**

Se explica a los niños que van a escuchar una poesía en la que un pajarillo y un niño desean ser amigos y jugar juntos. Los alumnos escuchan el poema.

Preguntas para facilitar la comprensión:

- ¿Qué le dice el niño al pichón?; ¿qué contesta el pájaro al niño?
- ¿Puede el niño subir al árbol?; ¿puede el pichón bajar?
- ¿Qué trato hacen?

El maestro plantea una **dinámica** en la que se aborda un **estudio de casos**, que se introducirá con un comentario como el siguiente:

*“A veces no siempre podemos hacer lo que nos apetecería con uno o varios amigos. Es posible que el otro no quiera o no pueda. Pero tenemos que recordar que ser amigo de alguien no quiere decir que siempre el otro haga lo que yo quiera, sino que estar juntos nos haga sentir bien”.*

*“Imaginad que os habíais puesto de acuerdo con un amigo en que viniera a merendar a tu casa y jugar juntos. Pero en el último momento te llama por teléfono y te dice que no se encuentra bien y no puede salir de casa. ¿Qué haces, llamas a otro amigo o piensas otros planes con él?; ¿cuáles serían?; aunque no era lo que más te apetecía ¿te sientes bien con él?”*

Con alumnos de 6 años se puede emplear la técnica del **cuchicheo**. Entre dos resultará más sencillo elaborar planes alternativos atractivos. Con alumnos de 7 u 8 años se puede trabajar con la técnica de la **reflexión silenciosa**.

### **Fase 3ª**

Se desarrolla un **juego** colectivo: el maestro pinta en el suelo un círculo de unos 20 centímetros de diámetro. Cada alumno tendrá en su poder una pelota de tenis o una canica. El maestro deposita una pelota de distinto tamaño (mayor o menor) a unos metros del círculo; será la “pelota-guía”. Los niños deberán lanzar su pelota a la pelota-guía para conseguir entre todos que se sitúe dentro del círculo (el educador hará que los lanzamientos se hagan de uno en uno).

Con niños de 8 años puede complicarse el juego, empleando monedas en lugar de pelotas, o utilizar como “guía” un objeto cuadrado, dificultando su movimiento de aproximación al círculo

## **Un día en la vida de Blancanieves**

### **Un día en la vida de Blancanieves**

*Blancanieves es una joven hermosa cuya belleza era envidiada por su madrastra, quien ordena a uno de sus sirvientes que la lleve al bosque y la mate. Pero su juventud, su belleza y las súplicas de Blancanieves consiguen que el sirviente no cumpla su terrible misión, y en su lugar la abandone en el bosque.*

*La bella joven encuentra una casita diminuta habitada por siete enanitos que la acogen como si fuese su hermana mayor.*

*Los enanitos eran muy distintos entre sí, y cada uno tenía un nombre que se refería a su carácter. Así, Gruñón siempre estaba refunfuñando; Mudito no decía nunca nada y se expresaba sólo con gestos; Sonriente siempre estaba de buen humor; Responsable estaba atareado en todo momento; Travieso sólo sabía hacer trastadas, pero sin mala intención; Distráido se equivocaba cada dos por tres al no fijarse bien en lo que hacía; y por último Sabio era el enanito de más edad y el más prudente; generalmente todos seguían sus instrucciones y consejos.*

*Blancanieves, que estaba acostumbrada a vivir en un palacio sola (no tenía hermanos), tenía que aprender a convivir en una casita minúscula con siete amigos muy distintos, aunque todos ellos se portaban de forma muy cariñosa con ella.*

*Con ayuda de Sabio, la joven organizó las tareas del hogar: a Gruñón le encargaron limpiar la cocina él solito, para que no discutiera con nadie. Sabio decidiría cuanta leña cortar y qué frutos del bosque recoger para alimentarse; Mudito se encargaba de poner y quitar la mesa y de limpiar el salón y los aseos. De cazar, pescar, cortar leña y recoger frutos se ocupaban los demás: Sonriente, Travieso, Responsable y Distráido, aunque a éste último se le encargaban tareas sencillas porque casi siempre metía la pata.*

*La paz reinaba en el grupo, pero de vez en cuando estallaba una violenta discusión en la que todos se alborotaban y hablaban a la vez. Blancanieves y Sabio solían poner paz entre todos. Pero una noche las cosas se pusieron feas entre amigos y hermanos: había desaparecido el pan del horno.*

*-Seguro que has sido tú quien lo ha cogido, Travieso. Como sólo se te ocurren diabluras...- dijo Distráido.*

*-O tú, Distráido. Que nunca te acuerdas de nada aunque haya pasado hace un minuto.- respondió Travieso.*

*-Yo creo que ha sido Gruñón. Como siempre está enfadado con todos...- dijo*

*Sonriente.*

*-¡O tú, Sonriente!. Seguro que te lo has comido pensando que vendrá un mago a poner otro en el horno. De todas formas siempre os estáis metiendo conmigo- dijo Gruñón.*

*-Yo pienso que ha sido Mudito. Nunca dice nada...¿no será que siempre tiene la boca llena?- dijo Responsable.*

*-No seas tan desconfiado, Responsable. También podrías haber sido tú, pensando que te lo mereces por trabajar tanto-*

*-¿Y tú, Sabio?. Como eres el jefe...- le acusó un enanito.*

*Ni siquiera Blancanieves se libró de las sospechas:*

*-Seguro que ha sido ella. Al fin y al cabo apenas la conocemos- señaló acusador Gruñón.*

*Ni toda la paciencia del mundo, ni la amistad que se tenían, ni la oferta de Blancanieves de hacer ella otro pan calmaron a los enanitos peleones. Cuando, agotados, guardaron unos segundos de silencio para coger fuerzas antes de acusarse de nuevo, ocurrió algo inesperado. Ese "algo" era una larga fila de ratoncitos que llevaban en sus bocas un pedazo de pan cada uno.*

*Todos rieron y se pidieron perdón. ¡Nadie tenía la culpa!. La calma reapareció en la casita. Aunque seguro que no por mucho tiempo...*

[Creación nueva a partir del cuento "Blancanieves y los siete enanitos", de los hermanos Grimm]

**TÍTULO:** "Un día en la vida de Blancanieves"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Blancanieves vive con los siete enanitos en una pequeña cabaña. Dado que la convivencia es más difícil cuando el espacio físico es muy reducido, las discusiones son muy frecuentes en el grupo. En la ocasión que el cuento describe, un pan supuestamente robado es la chispa que provoca una fuerte discusión entre los enanitos. Finalmente los "responsables" del robo resultan ser unos ratoncitos.

**REFERENTE TEÓRICO:** Se ha de aspirar a que los niños entiendan que la convivencia, incluso entre los "mejores amigos", está salpicada de incidentes y discusiones. Las habilidades de interacción permiten a los niños aprender fórmulas sencillas para restablecer la paz.

**RAZÓN DE SER:** La narración de un cuento puede ser utilizada por el educador para guiar la reflexión de los alumnos sobre las circunstanciales disputas entre amigos o compañeros de juego. Una dinámica facilitará que los niños sean conscientes de las muy diversas situaciones en las que deben compartir espacios.

Una posterior dinámica muestra a los alumnos fórmulas eficaces para la interacción inicial. Un juego final invita a los niños a buscar semejanzas entre sí y comentarlas, lo que facilitará el conocimiento entre compañeros y contribuirá a las buenas relaciones dentro del aula.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

Tras la lectura del cuento, el profesor formula preguntas de aproximación:

- *Blancanieves es abandonada en el bosque, ¿Quién le ayuda y ofrece su casa?*
- *Blancanieves y los siete enanitos se hacen muy amigos pero, ¿qué ocurre cuando desaparece el pan?*
- *¿Quién se había llevado el pan finalmente?*
- *Después, ¿vuelven a ser amigos?*

Se explicará al grupo que, al igual que sucede en el cuento, muchas veces los amigos o compañeros de actividad discuten y se enfadan entre sí. Pero esto es *normal*, y no debe significar que la amistad o la relación se rompa. Únicamente tendrán que hablar más entre ellos y tratar de entenderse los unos a los otros.

Se pedirá a los niños que comenten algunos de los motivos más comunes de discusiones entre amigos (por ejemplo, el uso de algún objeto común, un secreto con otro amigo, una jugada dudosa en la práctica deportiva o un empujón accidental).

**Fase 2ª**

Con mucha frecuencia, continuará el profesor, los niños tienen que compartir espacio y tiempo con otra clase de conocidos. Se pondrá algún ejemplo (el patio del recreo, el ascensor, etc). A continuación se pedirá a los niños que citen otros espacios o situaciones similares. El profesor procurará que se aporten distintos ambientes de relación social. Si no surgieran del grupo, las sugerirá él mismo proporcionando pistas. Por ejemplo:



- Un campamento de verano
- Una visita de fin de semana a casa de unos familiares lejanos
- Actividades extraescolares
- Unas vacaciones en lugares no habituales
- Un viaje largo

A continuación, el profesor comentará que en estos espacios sociales se pueden conocer muchos niños y hacer nuevos amigos.

### **Fase 3ª**

Los alumnos, de dos en dos, dialogarán entre sí y anotarán fórmulas iniciales de aproximación entre iguales, para luego ponerla en común. El profesor prestará cuanta ayuda demanden las parejas de alumnos. Ejemplos:

- "Hola. Me llamo Javier, pero todos me llaman Javichu. ¿Tú cómo te llamas?"*
- "¿Es la primera vez que vienes aquí?. Yo también. ¿Te apetece un chicle?"*
- "¿Puedo jugar con vosotros al voley?. Si sois ya muchos, puedo esperar mirando".*

El profesor animará a los alumnos a utilizarlas para conocer nuevos amigos y pasarlo bien.

### **Fase 4ª**

Se propone un **juego** al grupo. Para el desarrollo del mismo deben mezclarse todos los alumnos entre sí sin un criterio fijo. Pueden hacerlo paseando, bailando, saltando o a ciegas.

En un momento dado, el profesor dice: "¡Alto!", y los niños se pararán donde están. Su tarea es fijarse muy bien en sus compañeros, buscando entre ellos alguno que comparta una característica física con él; por ejemplo, el color de los ojos o del pelo, las gafas, el color de la ropa, la estatura, etc.

Una vez se hayan percatado de las semejanzas, se acercarán al compañero que se les parezca. El profesor advertirá que no se trata de buscar a los "amigos", sino a los "semejantes". Pueden juntarse en tríos o cuartetos.

Ya juntos, el profesor concederá unos minutos para que hablen entre sí buscando más puntos en común (actividades de tiempo libre, gusto o disgusto por algún alimento, prácticas deportivas, etc). Para facilitar la interacción, el profesor podrá realizar previamente un guión sobre el que trabajarán los alumnos.

Finalmente los "semejantes" contarán a los demás los aspectos que les unen.

**Tienes que bañarte**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/cQWgf7RXhbE>

**TÍTULO:** TIENES QUE BAÑARTE

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años

**SINOPSIS:** Los amigos y las amigas del perrito Dougall vienen notando un olor horrible que viene y va. Cuando se dan cuenta de que es el mismo Dougall el que huele así, deciden que hay que decírselo.

**REFERENTE TEÓRICO:** Entre amigos y amigas no todos los intercambios verbales son positivos y fáciles. De hecho, en las buenas amistades, uno de los grandes obstáculos que a veces se debe solventar es el que tiene que ver con saber hacer críticas constructivas, que permitan buscar alternativas a la situación que no nos gusta sin dañar a los y las demás.

**RAZÓN DE SER:** A partir de la secuencia seleccionada, el alumnado descubrirá que a veces hay que decir cosas a los y las demás que pueden no gustarles, incluso teniendo razón, pero que aun así es necesario decírlas de modo correcto. Podrán reflexionar sobre las causas de que a veces las críticas no sean bien recibidas y practicar el modo de hacerlas en la dinámica final planteada.

**DESARROLLO:**

**1ª Fase: Visionado del vídeo**

Se proyecta la secuencia seleccionada y al finalizar se abre un pequeño debate sobre cómo los amigos y las amigas de Dougall le han dicho que tiene que bañarse.

Se puede orientar su razonamiento con algunas preguntas como las siguientes:

*“¿Os parece que han actuado bien los amigos y las amigas de Dougall?”* (Sí, aunque al final no son muy suaves con él y se enfadan.)

*“¿Creéis que se preocupan por él cuando le dicen que tiene que bañarse?”* (Sí, porque quieren decírselo de la mejor manera posible.)

*“¿O quizá quieren hacerle daño o que se sienta mal?”* (No lo hacen para hacerle daño, sino por su bien, y están intentando que no le sienta mal)

*“¿Por qué pensáis que al final los amigos y las amigas de Dougall parecen un poco enfadados y enfadadas?”* (Porque él no acepta la crítica, a pesar de que tienen razón)

**2ª fase: Dinámica “¿Dónde está el fallo?”**

*“En el vídeo que hemos visto, a pesar de que los amigos y las amigas de Dougall intentan convencerle de que se bañe, no lo consiguen. Incluso tienen que enfadarse un poco para ver si así pueden hacerle ver que huele fatal. A veces puede pasarnos algo parecido con nuestros amigos y nuestras amigas: queremos que algo cambie, pero no sabemos cómo decirlo para conseguirlo. Decirle a otras personas cosas que no nos gustan es difícil siempre, porque hay que tener mucho cuidado de no hacerles daño y, aun así, puede ser que no se lo tomen bien. A ver si descubrís los fallos que se han cometido en el vídeo, porque, ¿creéis que se podría haber dicho de otra manera?”* (se les vuelve a poner el vídeo haciendo hincapié en la necesidad de prestar atención para luego comentar en clase lo observado, que será anotado en la pizarra por el profesor o profesora).

Otras maneras de decirle a Dougall que se lave:

No siendo tan directa. La niña se lo dice demasiado pronto. A lo mejor es más interesante comenzar a hablar de otra cosa y luego, suavemente, comentarle que huele un poco mal.  
Explicarle por qué creen que es él el que huele.

Comentarle lo agradable que es oler bien, y decirle cómo puede obtener un buen aroma (con perfumes, jabones, etc.)  
Ofrecerle ayuda para bañarse y mostrarle lo agradable que es “Vamos Dougall, verás qué divertido será bañarnos juntos”  
A continuación se plantean una serie de críticas no constructivas que pueden completar el ejercicio ya que todo el grupo tiene que indicar el error cometido y una alternativa posible:

*“Eres un pesado por decir todo el rato que quieres jugar al fútbol”* (Error: usar etiquetas o insultos para expresar lo que no nos gusta de la persona. La alternativa: “Cuando dices todo el rato que quieres jugar al fútbol me canso de decirte que no. No insistas más.”)

*“Qué feo es este dibujo”* (Error: es su opinión, pero lo dice como si fuera una gran verdad. A otros u otras puede gustarles. Alternativa: “A mí no me gusta mucho este dibujo, pero es sólo mi opinión.”)

*“Podías haber jugado mucho mejor” –pero se lo dice delante de todos los del equipo* (Error: hacer la crítica en público, delante del resto del equipo. La alternativa: escoger un momento en el que la persona esté sola.)

*“No haces nada bien, a ver si te enteras”* (Error: critica todo y no propone nada. Sólo quiere hacer daño por la forma de decirlo. Denota enfado. Alternativa: cuando se consiga un nivel adecuado de tranquilidad se le dirá cómo tiene que hacer las cosas. Se le puede proponer algún cambio diciéndole “¿Qué te parecería si la próxima vez...?”)

En las reflexiones finales, antes de pasar a la siguiente fase, se les explica que lo más importante es procurar siempre que a la otra persona no le haga daño lo que le decimos.

*“Las cosas se pueden proponer de muchas maneras y lo importante es siempre cuidar a las personas. Los amigos y las amigas son más importantes que el cambio que queremos que hagan, sin embargo, a veces puede ser que se digan las cosas bien y la otra persona pueda tomárselo mal. En esos casos, tendremos que dejar que se les pase.”*

### **3ª Fase: Dinámica “El criticón”**

Un niño o una niña del grupo (el profesorado, en función de las características concretas existentes en la clase, elegirá la persona idónea) adopta el rol de “El criticón” que consiste en lanzar una crítica a otro u otra esperando una respuesta adecuada (como esta tarea puede ser muy compleja, el profesor o profesora les ayudará diciéndoles al oído a cada uno y cada una lo que tienen que decir).

Ejemplos posibles:

“No me gusta nada tu camiseta. A ver si te la cambias.” Ante esto, el aludido o la aludida puede responder diciendo “Pues a mí me encanta”.

“Juegas muy mal al fútbol, a ver si estás más atento cuando te pase el balón.” La posible respuesta puede ser “A lo mejor no se me da muy bien el fútbol, pero sí otras cosas. Intentaré estar más atento la próxima vez”.

Es fundamental que el profesorado tenga en cuenta los siguientes aspectos:

Ha de avisar antes de iniciar la actividad de que las críticas que se van a hacer en el juego son mentira y sólo ejemplos, para evitar herir susceptibilidades.

Deberá, tras cada participación, alabar aquello que se ha hecho bien y matizar lo que sea mejorable.

Aportar contenido teórico oportunamente como conclusión ante los ejemplos especialmente interesantes. Por ejemplo, en los anteriores, puede recordar que “A las personas no se las debe insultar”, “Decir las cosas mal no nos da la razón”, “Cuidar a las personas es lo más importante”, “Cuando el otro tiene razón tenemos que reconocerlo pero pedirle que nos lo diga de otra manera”, etc...

Proponer críticas que estén mal planteadas pero también otras que estén bien planteadas para que los niños y las niñas entiendan que las críticas no han de rechazarse sin más, sino ser consideradas con interés y deseo de cambio en algunas ocasiones.

### **INFORMACIÓN PARA EL PROFESOR**

Una crítica constructiva y no agresiva debe contener los siguientes puntos:

Describe objetivamente lo ocurrido, lo que no nos ha gustado. P.e. “Cuando le pasas el balón siempre a Manolo...”

Expresar nuestro malestar. A veces no hace falta saber exactamente qué sentimos. Simplemente “... me siento mal...”.

Proponer un cambio. La crítica que no aporta sugerencias o alternativas no es constructiva, sino que sólo hace daño, sin más.

Ejemplo: “¿Por qué no me pasas el balón la próxima vez que veas que estoy solo?”

## **Habilidades de autoafirmación**

### **La guerra de los animales**

#### **La guerra de los animales**

*En el bosque los animales vivían la mayor parte del tiempo en paz. Sólo se alteraba la tranquilidad cuando aparecían seres humanos con la estúpida manía de cazarlos no sólo para comérselos, sino también para colgar sus pobres cabezas en la pared o presumir ante sus amigos.*

*Pero hoy no hablaremos de cazadores, sino de animales.*

*Una mañana, un caracol se deslizaba suavemente por el suelo disfrutando del sol mientras buscaba alguna hoja fresca que le sirviera de alimento, cuando de repente un enorme oso le pisó, enterrándole en la alfombra de hojas secas que cubría el suelo.*

*El caracol suplicó al oso:*

*-Señor oso ¿podría levantar su pezuña y liberar mi cuerpo del agujero en el que me ha enterrado?.-*

*El oso, en lugar de hacerle caso, se burló del caracol:*

*-No me apetece. Ya estoy harto de ti y de todos los miserables pequeñajos que andáis enredando y molestando a los más grandes.- Después de un buen rato, cuando el oso se cansó de la broma pesada, se fue tan tranquilo a buscar miel.*

*Indignado, el caracol decidió reunir a los animales más pequeños del bosque para explicarles lo sucedido. Tras contarles su triste aventura, todos reaccionaron apoyándole. Casi sin pensarlo decidieron declarar la guerra a los animales “grandullones” y mandaron a un pajarillo a desafiarles. Al día siguiente se reunieron los dos ejércitos en una explanada. Los pequeños se habían preparado para la batalla. Los grandullones no, y se reían de sus enemigos, seguros de su victoria. Un elefante dijo:*

*-Dejádmelos a mí. Les pisaré con mis enormes patas, y sorberé con mi trompa a los “enanos”.-*

*Sin embargo, un lobo le contestó:*

*-Eres demasiado lento para acabar con ellos. En cambio, yo soy rápido y feroz. Les asustaré con mis colmillos y perseguiré mejor que tú a los que intenten huir porque soy muy veloz.-*

*Este argumento convenció a todos, así que el lobo se acercó solo a sus enemigos. Al instante, una bandada de pajarillos, escoltados por un pequeño ejército de mosquitos volaron hacia el lobo, al que picotearon y picaron sin que ninguno de ellos sufriera daño. El lobo regresó con el rabo entre las piernas. Sus amigos se dieron cuenta de que en la batalla iban a pasarlo mal, así que decidieron dialogar. Para ello encargaron al inteligente zorro que intentara hacer las paces.*

*Una ardilla se reunió en mitad de la explanada con él. El zorro dijo:*

*-Hemos pensado que no merece la pena pelearse por tonterías. Si lo hacemos, todos vamos a pasarlo mal ¿no te parece?.-*

*La ardilla estuvo de acuerdo. El zorro continuó: “vamos a castigar al oso obligándole a buscar alimento para vosotros durante un tiempo. Así podremos volver a vivir en paz”. La ardilla le respondió: “también nosotros hemos estado hablando, y pensamos que es mejor dialogar y llegar a un acuerdo en lugar de empezar una guerra cruel. Aceptamos el pacto”.*

*De esta manera, la paz regresó al bosque.*

[Adaptación de un cuento popular]

**TÍTULO: “La guerra de los animales”**

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** En este cuento, una guerra absurda está a punto de entablarse entre las distintas familias de animales. En contra de la lógica inicial, los animales más pequeños consiguen vencer en la primera escaramuza gracias a su capacidad a la hora de defender sus derechos y autoafirmarse ante los demás.

**REFERENTE TEÓRICO:** La autoafirmación tiene como uno de sus más importantes componentes el diálogo centrado en posturas u opiniones divergentes y el pacto o el acuerdo. Los niños de estas edades, por lo general, carecen de vocabulario para defender firmemente sus ideas, obteniendo como resultado la distancia, el rechazo mutuo o la agresión. Aprender que cualquier tipo de pacto es siempre más provechoso para todos que el enfrentamiento directo es una de las funciones del educador cuando trabaja este factor de protección.

**RAZÓN DE SER:** Tras la narración de un cuento, el maestro introduce una dinámica en la que invita a los alumnos a pronunciarse sobre la inutilidad de las peleas, las batallas y, a mayor escala, las guerras entre comunidades.

En un juego posterior se ensaya un ejemplo de *mensaje-yo* para ser expresado por los niños cuando se sientan agraviados por un igual, como alternativa a la pelea o el insulto.

#### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

##### **1ª Fase:**

El profesor invita a los niños a sentarse en semicírculo (doble semicírculo si son muchos alumnos), ocupando él un puesto en el centro, de forma que todos puedan oírle. Les explicará que van a escuchar un cuento, y posteriormente pasarán un rato divertido hablando y jugando a propósito del mismo.

El profesor leerá el cuento "La guerra de los animales". A continuación preguntará a los niños si hay alguna palabra que no hayan entendido, aclarando el significado de las que surgieran.

##### **2ª Fase:**

Se distribuirá el gran grupo en equipos de tres alumnos. El profesor plantea una **dinámica**: se harán unas preguntas o se mandarán tareas; a medida que los equipos encuentren la respuesta o acaben la tarea levantarán la mano para que se les conceda el uso de la palabra:

*"Decidme al menos cinco nombres de grandes animales que vivan en el bosque"*  
[pregunta para alumnos de 6 años]

*"Pensad en cinco animales pequeños que te puedes encontrar en un bosque"* [pregunta para alumnos de 6 años]

*"¿Cuáles son los alimentos preferidos de...(oso, hormiga, caracol, ardilla, elefante...)" "Los animales del bosque ¿luchan <porque sí>, o lo hacen por un motivo concreto?" "¿Son más peligrosos para el ser humano los animales más grandes?; poned algún ejemplo"* [pregunta para alumnos de 7 ú 8 años]

##### **3ª Fase:**

El profesor pedirá a los equipos que piensen cuidadosamente la respuesta a las siguientes preguntas relacionadas con el cuento, siguiéndose el mismo procedimiento que en la fase anterior para la concesión del uso de la palabra:

- *¿Pensáis que merece la pena empezar toda una guerra únicamente por una broma pesada?*
- *Los animales pequeños tienen derecho a defenderse pero, ¿cómo lo hacen en un primer momento?*

- ¿Habrá algún “vencedor”, o todos saldrán perdiendo?; ¿por qué?, ¿no es mejor defenderse hablando y llegando a acuerdos (pactos)?
- Al final deciden llegar a un acuerdo que beneficia a todos, ¿creéis que han tomado una decisión correcta?
- ¿Nos pasa lo mismo a las personas?; ¿nos peleamos o dejamos de ser amigos por tonterías?. Poned un ejemplo.
- ¿Sucede lo mismo entre países?; ¿podrían evitarse algunas guerras si todos los bandos estuvieran dispuestos a dialogar hasta alcanzar un pacto?

Los alumnos recibirán la instrucción de elaborar individualmente una lista de posibles personas con las que llegar a pactos hablando (amigos, alumnos mayores, alumnos más jóvenes, vecinos, compañeros de clase, adultos, etc). Se podrán en común las ideas.

#### **4º Fase:**

Se desarrolla el siguiente **juego**:

- + Los niños forman un círculo amplio sentados en sus sillas.
- + El profesor les dice que el juego se llama: “*Yo me siento mal cuando tú....*”, y a continuación explica que pondrá una pelota de baloncesto en el medio; aquel alumno que quiera lanzar un mensaje a otro, botará el balón mientras habla, y luego se lo lanzará botando al destinatario del mensaje.

Este juego tiene como objetivo que se diriman públicamente pequeños conflictos entre alumnos. Como normas adicionales, se exigirá:

- Máximo respeto hacia la persona que habla, así como al destinatario del mensaje.
- Mandar el balón *botándolo* para evitar que se imprima excesiva potencia

También es posible pedir algo a un compañero, mandar mensajes a un grupo de alumnos o dirigirse al colectivo del grupo-clase.

Es posible también que un alumno quiera disculparse públicamente ante otro o ante el grupo. Si no surgiesen intervenciones espontáneamente, el profesor recordará algún conflicto reciente para tratar de que alguna de las partes implicadas tome la palabra.

En cualquier caso, en esta dinámica *no se debe forzar* a ningún alumno a hablar.

El profesor agradecerá la participación, y les recordará que “hablando ganan todos; discutiendo y peleando pierden todos”.

## **Tú eres mayor “Manolito Gafotas”**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/xjxrVFJwu2M>

**TÍTULO:** “¡Tú eres mayor!”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** El protagonista de la película, Manolito Gafotas, mantiene una discusión con su hermano. Su madre le reprocha que debe ceder ante las provocaciones del pequeño dado que él es “mayor”

**REFERENTE TEÓRICO:** El niño de entre seis y ocho años suele vivir una paradoja familiar y social. Por una parte se siente autónomo, y exige ser considerado como tal; por otra parte, ante situaciones –a menudo nimias- requiere de la mediación del adulto, quien le suele recordar su supuesta condición de “mayor”. Esta paradoja se desarrolla a menudo en los conflictos entre hermanos. El niño de esta edad debe aprender cuáles son sus niveles concretos de autonomía, distinguiéndolos con claridad de aquellos en los que la intervención del adulto es imprescindible.

**RAZÓN DE SER:** Empleando como punto de partida un estímulo audiovisual, el educador trabajará con los alumnos el ámbito de la autoafirmación, ponderando su extensión y sus limitaciones. Mediante una dinámica, los niños expresarán el contenido de su autonomía personal, incluyendo en ella tanto sus derechos como sus deberes.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

La actividad se inicia introduciendo el audiovisual seleccionado con un breve comentario:

*“Vamos a tener la oportunidad de ver una secuencia en la que al protagonista, tras una discusión con su hermano pequeño, se le pide que ceda porque él <ya es mayor>”.*

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para un coloquio inicial:

- *¿Pensáis que tenía razón Manolito?*
- *¿Por qué su madre le pide que ceda aunque tenga razón?*
- *¿Te ha pasado alguna vez algo parecido en tu familia?*
- *¿Te parece justo?*

Los alumnos opinarán libremente a propósito de las preguntas planteadas. El maestro resumirá (ayudándose de la pizarra) para recopilar las distintas aportaciones.

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica**. El educador hace una breve introducción:

*“Muchas veces a los niños los mayores os pedimos que tratéis bien a vuestros hermanos, sobre todo si son pequeños. Ello se debe a que son más débiles, y necesitan vuestro cariño y vuestra protección”.*

Se divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos. A cada subgrupo se le entrega un ejemplar de la siguiente ficha:



### **Ser “mayores”**

Si queda un último trozo de tarta y  
no está claro a quién le toca,  
si a tu hermano pequeño o a ti  
¿qué podrías hacer para “ser mayor”?

Si por la noche tu hermano pequeño  
tiene sed, pero le da miedo salir  
a la cocina ¿qué puedes hacer para  
“ser mayor”?

Si a tu padre se le ha olvidado en el  
coche un objeto y le dice a tu hermano  
pequeño que vaya a recogerlo,  
pero dice que no se atreve a ir solo  
¿qué podrías hacer?

Si a tu hermana pequeña le tocas  
sacar al perro, pero hace frío y  
está lloviendo  
¿qué se te ocurre que sería  
una buena acción?

Se procederá a una puesta en común de las aportaciones. El educador concluirá explicando a los niños que “ser mayor” no es lo mismo que dejar que otros “abusen” de ti, pero sí mostrar una generosidad y cariño especial, sobre todo con los seres queridos.

**Yo prefiero. ISDIN Laboratorios, "Calculadora"**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/ggHm-WPf7sU>

**TÍTULO:** "Yo prefiero..."

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** A una calculadora encendida se le aplica en el chip fotoeléctrico crema bronceadora, apagándose a los pocos segundos.

**REFERENTE TEÓRICO:** Los niños a menudo se involucran en acciones que entrañan riesgo por el mero hecho de que los demás también lo hacen; suponen que la acción colectiva está más legitimada que la individual. El educador tratará de mostrarles que muchas conductas atentan contra la salud o contra los propios valores, y que no sólo es importante darse cuenta de ello, sino aprender a distanciarse verbal y físicamente de dichas situaciones, pero desde el respeto a las elecciones de los demás.

**RAZÓN DE SER:** En la presente actividad, el maestro empleará como estímulo un spot publicitario para plantear al grupo-clase las diferencias entre las acciones apropiadas e inapropiadas ante diversas situaciones. A continuación, se desarrollará una dinámica en la que los niños tratarán de detectar la existencia de riesgo en varios supuestos que plantea el educador, contando con el *derecho a elegir* la propia conducta.

En una segunda dinámica se ensayan fórmulas de autoafirmación ante propuestas arriesgadas o antisociales a partir del *mensaje-yo* "yo prefiero...".

Un juego final "premia" a los niños que utilizan expresiones que denotan autoafirmación, invitándoles a ser el péndulo de un juego de equilibrio.

## **DESARROLLO:**

### **Fase 1ª**

El maestro formula **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos a propósito de comportamientos de auto-protección y autoafirmación:

- *¿Qué debemos hacer cuando empieza a llover "a cántaros" y estamos en la calle?; ¿y cuando hay hielo en las aceras?*
- *Si estamos en el campo y estalla una tormenta con rayos y relámpagos ¿dónde debemos ir?*
- *Cuando hace mucho calor, ¿qué es lo que se debe hacer?; ¿y cuando se hace de noche?*

El educador explica a los alumnos que aunque "lo normal" es cuidarse corporalmente, muchas personas no lo hacen; incluso, para llevar la contraria, hacen justo lo contrario a lo que indica la prudencia. Se pregunta a los alumnos si han visto situaciones como las siguientes:

- + Un día de lluvia un niño se quita el chubasquero, pisa charcos, se pone debajo de una cañería...
- + Varios niños juegan al fútbol junto a la calzada por donde pasan los coches sin hacer caso de las advertencias que les hacen los adultos.
- + Varios niños juegan a tirarse piedras cerca de un gran escaparate de una tienda
- + Unos niños deciden jugar al escondite en el campo cuando está oscureciendo sin llevar linternas
- + Varios niños juegan con una lupa en medio de un campo seco

Se pide a los alumnos que indiquen los riesgos que se corren al desarrollar estas acciones.

El maestro pregunta:

*“Si otros lo hacen... ¿tú tienes que hacerlo también aunque no quieras?”*

Se recogen las opiniones de los alumnos y se resaltan y refuerzan aquellas que reflejen actitudes de autoafirmación en actitudes y valores prosociales.

### **Fase 2ª**

El maestro introduce la proyección audiovisual comentando que van a ver un anuncio publicitario en el que una calculadora “se protege” del sol.

Se proyecta el spot publicitario. El maestro pregunta a los alumnos qué mensaje transmite el anuncio, completando la explicación si procede.

A continuación se plantea una **dinámica**: se comenta que muchas personas hacen cosas que les pueden perjudicar a ellos mismos (como no protegerse del sol) o a los demás (como jugar a hacer el gamberro). Se añade que nadie está obligado a hacer lo que no quiere.

El maestro invita a los alumnos a emplear fórmulas “yo” (aquellas que permiten autoafirmarse sin censurar los comportamientos de otros):

*“Si otros actúan mal, no tienes por qué decirles nada, salvo que sea un amigo tuyo. Pero ellos tampoco pueden obligarte a ti a hacer lo mismo. Basta con empezar la respuesta con la frase <YO PREFIERO...>. Vamos a practicar un poco”*

El maestro pide a un niño que le diga que él “pasa” de ponerse crema protectora. Cuando el alumno se lo haya dicho, el maestro responderá: *“yo prefiero ponérmela; no me apetece quemarme la piel”*.

A continuación el profesor instigará a diversos niños con propuestas como las siguientes:

*“¿Por qué no te vienes a bañar al mar?. ¡Eso de las medusas es un cuento!” “Descálzate como nosotros. Resbalar por el suelo <mola>.”*

*“¿Nos bebemos a medias esta botella de dos litros de refresco de naranja?. A mí el gas no me hace nada”.*

*“Vamos a escondernos para asustar a mi hermano pequeño. ¡Verás que risa!”*

Los alumnos responderán con frases que empiecen por “YO PREFIERO...”. Si fuera preciso, se les ayudará a completarlas, o se solicitará la ayuda del grupo.

Una vez practicada esta fórmula, es importante aconsejar a los alumnos que ante la presión constante de otro/s, utilicen “el disco rayado” basado en la repetición, hasta que el otro se canse de presionar, de la frase “No gracias. Yo prefiero....”

### **Fase 3ª**

Se propone un **juego** que complete la dinámica: el profesor instiga a un alumno como en la fase anterior. Si la respuesta es suficientemente expresiva a su juicio, el niño será el “péndulo” del juego:

Seis niños forman un corro de rodillas en el suelo y los brazos extendidos. El “péndulo” se situará en medio de pie y con los brazos cruzados sobre el pecho. Se le vendan los ojos.

Sin mover los pies y adoptando una postura rígida se balanceará hacia sus compañeros, quienes con las palmas le empujarán suavemente, dirigiéndole hacia las palmas de los demás niños, de tal forma que gire su cuerpo (menos pies y piernas) en el interior del corro.

La sensación es muy agradable, pero el maestro ha de cuidar que ningún niño se despiste y aparte los brazos. Con alumnos de seis años el corro será muy estrecho para evitar riesgos.

## Yo soy “Los Gnomos”

### AUDIOVISUAL:

<http://youtu.be/5q5YmZlu0WU>

TÍTULO: “Yo soy...”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** El gnomo juez debe dilucidar una rivalidad entre especies animales nacida de la envidia que se tienen mutuamente; los patos quisieran volar como las palomas y éstas nadar como los patos. Se concluye que cada uno está hecho para vivir adaptado a un medio natural concreto y tiene cualidades específicas distintas a las de los demás.

**REFERENTE TEÓRICO:** La autoafirmación implica una actitud positiva hacia la particular forma de ser de cada cual, así como el manejo de recursos de comunicación aptos para la relación con los demás.

Contar con adecuadas habilidades de autoafirmación conlleva considerar cómo se es; con cualidades y valores positivos, pero también con imperfecciones, defectos y aspectos de uno mismo no tan sobresalientes. En este sentido, la autoafirmación se relaciona con otros factores de protección, como la autoestima y la expresión emocional.

**RAZÓN DE SER:** El educador, empleando un estímulo audiovisual en el que se pone de manifiesto la envidia entre dos especies animales, hará comentarios y formulará preguntas de aproximación para centrar la atención de los niños en las capacidades y las limitaciones que poseen los personajes de la película, proyectándolos a continuación sobre sí mismos.

En una posterior dinámica, los niños se plantearán su identidad desde el plano de su potencial real. Posteriormente, se les pedirá que hagan una descripción ajustada de sí mismos a partir de un supuesto hipotético, desarrollando su capacidad de autoafirmación realista a la hora de presentarse ante los demás.

Un juego final brinda a los niños la posibilidad de explorar sus capacidades en el plano físico, a la par que toman conciencia de sus limitaciones.

### DESARROLLO:

#### Fase 1ª

El maestro /a introduce el audiovisual seleccionando comentando a los alumnos que van a tener oportunidad de asistir a la rivalidad entre patos y palomas debida a la envidia que se tienen unos a otros.

Se proyecta el audiovisual. Se harán **comentarios** y se formularán **preguntas** para estimular la participación en el marco del diálogo colectivo:

- *¿Cuál es la principal cualidad de los patos?; ¿cuál es la de las palomas?*
- *¿Qué desearían los patos?; ¿y las palomas?*
- *Es importante que os deis cuenta de cómo los patos, a pesar de ser excelentes nadadores (y pescadores) se sienten animales menos valiosos que otros porque andan torpemente y vuelan despacio. En cambio las palomas, que tiene una forma hermosa y veloz de volar no se gustan a sí mismas porque no saben nadar.*

El maestro concluirá esta fase de la actividad diciendo que las personas nos parecemos un poco a esos animales del cuento, porque envidiamos lo de los demás en lugar de alegrarnos de la cantidad de cosas buenas que *somos*, que *tenemos* o que *sabemos hacer*.

#### Fase 2ª

Se desarrolla una **dinámica**. Con la técnica de la **Reflexión silenciosa**, los niños escribirán en un papel lo que *son*; lo que *no son*; lo que *hacen bien*, y lo que *no hacen bien*. Se les pueden sugerir pistas bien apuntando algunas posibilidades en la pizarra, bien entregándoselas por escrito con un formato como el que se ofrece a continuación:

- + ¿Qué eres? [ ¿listo?; ¿generoso?; ¿simpático?; ¿divertido?; ¿buen hijo?; ¿buen hermano?; ¿buen amigo?; ¿buen alumno?; ¿buen compañero? ]
- + ¿Qué no eres? [ ¿rubio?; ¿alto?; ¿fuerte?; ¿delgado?; ¿gracioso?; ¿grande? ]
- + ¿Qué haces muy bien? [ ¿nadar?; ¿pintar?; ¿correr?; ¿manualidades?; ¿contar chistes?; ¿algún juego?; ¿algún deporte?; ¿recordar?; ¿recitar?; ¿cantar? ]
- + ¿Qué no haces muy bien? [ mismas propuestas que en la pregunta anterior ].

A continuación, el educador pedirá a los niños que elijan en total de tres características de las seleccionadas en las tres primeras preguntas, y dos de la última. Las escribirán en un papel.

Se divide el grupo de alumnos en equipos de tres niños. Deben imaginarse que no se conocen y van a presentarse a los otros niños; juntos harán un largo viaje en tren que durará tres días. Para que todos se conozcan bien y puedan ser amigos fácilmente hablarán de sí mismos.

Cada alumno deberá leer en voz alta a los demás lo que anotaron en respuesta a cada una de las preguntas.

Una vez concluidas las exposiciones en el marco de los equipos, cada niño dirá las cuatro cosas que seleccionó (demandadas por el educador para detectar cómo se define cada alumno), explicándoles por qué las eligió de entre las demás.

Opcionalmente se desarrollará una puesta en común en la que cada alumno dirá los cuatro aspectos que definen a uno de sus compañeros (para ello habrán intercambiado previamente sus anotaciones).

### **Fase 3ª**

Se pone en práctica un **juego** por equipos. Se debe realizar encima de colchonetas para amortiguar posibles caídas. Los alumnos que formaron equipo en la fase anterior desarrollarán el juego de forma independiente a los demás niños:

- + Dos alumnos se sientan en el suelo uno enfrente del otro uniendo las plantas de sus pies. El tercero hará un primer salto por encima de las piernas de sus compañeros.
- + A continuación los dos niños sentados en el suelo pondrán un pie encima del pie del compañero que tienen enfrente (elevándose la altura unos centímetros). El tercer niño saltará por encima intentando no tocarles.
- + Se puede ir “elevando el listón” en sucesivas fases: una mano encima de los pies; dos manos; brazos extendidos tocándose los dedos de las manos a baja altura, a media altura; puestos de rodillas, etc.
- + Cuando el niño “saltador” se caiga o contacte con la “barrera”, un compañero de equipo ocupará su lugar.

## **Juguemos todos y todas**

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51898973>

**TÍTULO:** JUGUEMOS TODOS Y TODAS

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición, habilidades de autoafirmación, Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** 6-8 años

**SINOPSIS:** Piecito y sus amigos y amigas están jugando con una piedra a modo de pelota. La diversión se acaba repentinamente cuando un grupo de dinosaurios abusones les interrumpe quitándoles la pelota por simple diversión. Cada uno de los componentes del grupo de Piecito tiene una manera de enfrentarse a esta situación. Pero todos y todas están de acuerdo en una cosa: quieren seguir jugando a la pelota.

**REFERENTE TEÓRICO:** La vida está llena de situaciones en las que otras personas pueden querer molestar u obligar a hacer algo a alguien que no quiere hacer. Las provocaciones pueden acabar en discusiones y peleas por cosas que, a veces, no tienen ninguna importancia. Por ello, es muy relevante que desde edades tempranas se aprenda a no entrar en ese juego y a hacerse respetar ante las provocaciones.

**RAZÓN DE SER:** A partir de las distintas maneras de afrontar la situación por parte de los diferentes personajes, el alumnado analizará las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas dirigiéndose a la conclusión de que el modelo asertivo es el que más probabilidades de éxito tiene en las interacciones sociales. Además, también aprenderán a anticipar las posibles consecuencias de cada uno de los estilos de comportamiento existentes.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Visionado de la secuencia**

Se proyecta el vídeo y el profesorado solicita al grupo clase que se fijen en los diferentes personajes para decidir, a modo individual, a quién se parecen más.

#### **2ª Fase: Dinámica “¿Y tú quién eres?”**

A modo de ayuda, el profesorado comentará en clase, antes de que cada uno y una indique a qué personaje se parece más, los siguientes contenidos:

→ Respuestas de cada personaje:

Sera, por ejemplo, es agresiva. Siempre quiere pelear, exige las cosas, no dice por favor... no se diferencia mucho de los “abusones” que les han quitado la pelota.

Piecito intenta ser conciliador y eliminar el conflicto por medio de la colaboración. Aunque tiene claro que las intenciones de los grandullones no son buenas, usa un buen tono y no se da por enterado de que quieran pelear (“Dos no pelean si uno no quiere”).

El resto se apunta más bien a la sugerencia de Piecito y procura no echar más leña al fuego.

→ En general, las personas pueden estar ubicadas en dos grupos: los y las que incendian y los bomberos y las bomberas. El primer grupo es el que contribuye a que las chispas se conviertan en fuegos y a que el incendio se haga mayor. Es el que agranda los conflictos y los problemas, en vez de ayudar a solucionarlos. Sería el representante del estilo agresivo.

El grupo de los bomberos, intenta por todos los medios que no haya conflicto, aunque tampoco se deja amedrentar por el fuego. Sería el representante del estilo asertivo (que no pasivo, que más bien huiría del fuego en vez de apagarlo).

La dinámica consiste en que cuando los niños y las niñas digan a qué personaje se parecen, utilicen el símil del

bombero/bombrera, incendiario/incendiaria (“Yo soy como Sera, así que ayudo a animar el fuego” o “Yo soy como Piccito, y soy un bombero”). También, siempre que el educador o la educadora lo considere oportuno, se puede preguntar al gran grupo si alguno o alguna se ve como dinosaurio abusón o como el resto del grupo de Piccito (contribuye a la paz y no a las peleas).

### **3ª fase: Dinámica “¡Nos hemos vuelto locos!”**

*“La actitud de Piccito ante la provocación de los abusones es mucho más difícil que simplemente pedir que se le devuelva la pelota adecuadamente (asertivamente). Él devuelve bien por mal: es decir, cuando los demás se portan mal con él, él se porta bien con ellos. ¡Parece que se ha vuelto loco! No siempre podemos actuar de esta manera, pero sí podemos hacerlo en muchas ocasiones con resultados sorprendentes.”* (Ésta es una estrategia válida y, además, de impacto, porque rompe completamente con la expectativa habitual sobre lo que debe pasar en esas situaciones. Piccito da una buena lección de control y madurez a sus compañeros y compañeras al haber sido capaz de frenar su impulso)

El profesorado plantea un ejercicio para practicar esta estrategia:

*“¿Cómo se podría devolver bien por mal, como ha hecho Piccito, en las siguientes situaciones?”*

*Alguien de tu clase está hablando mal de ti a tus compañeros u compañeras (hablar tú bien de esa persona delante de ella) Ves que alguien de tu clase que no te cae muy bien está muy preocupado o preocupada buscando algo que se le ha perdido. (Ofrecerle ayuda para encontrarlo)*

*Un compañero de clase nunca te saluda al llegar (...pero independientemente de ello, decides saludarle).  
...”*

### **4ª fase: Juego cooperativo “El gemo” (se puede realizar en el exterior)**

En este juego se establecen dos de las esquinas opuestas de la clase como si fueran porterías. Se divide a la clase en dos equipos que deben diferenciarse por algo distintivo (por ejemplo, llevar algo en la cabeza, o un pañuelo atado a la muñeca. Con que sólo uno de los grupos lleve distintivo será suficiente).

Se trata de meter goles, pero en esta ocasión el balón (o un objeto cualquiera que sea visible y al que llamaremos “el gemo”) no puede entregarse a alguien del mismo equipo, sino a alguien del equipo contrario. Es decir, cada uno debe ir colaborando en acercar el balón lo más posible a la portería opuesta, pero para ello no puede apoyarse en sus compañeros y compañeras directamente, sino que tendrá que contar con los del equipo contrario para avanzar.

De esta forma, “el gemo” irá avanzando hasta que alguno de los componentes del equipo esté lo suficientemente cerca de la portería como para tocar con el gemo la misma y anotarse un tanto. Gana el equipo que, pasado el tiempo asignado para el juego, haya anotado más puntos.

## Habilidades de oposición

*¡Déjame en paz! “El Cid, la leyenda”*

AUDIOVISUAL: <http://youtu.be/YAv2hZo1Rhs>

TÍTULO: “*¡Déjame en paz!*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** El Cid le pide al padre de Jimena permiso para casarse con ella. Éste responde retándole a un duelo, que por respeto es rechazado por el héroe.

**REFERENTE TEÓRICO:** Los niños de entre seis y ocho años de edad a menudo se enzarzan en disputas donde las agresiones físicas suceden de inmediato a las verbales. El educador puede trabajar con los niños alternativas que sustituyan a las peleas a partir de fórmulas de comunicación asertiva.

**RAZÓN DE SER:** Una secuencia de película es utilizada por el educador como estímulo para que los niños valoren la “no agresión” como una alternativa que ennoblece a la persona.

La enseñanza de habilidades verbales para oponerse asertivamente en situaciones problemáticas que suelen vivir los niños, así como de otras que observan en sus iguales es el contenido de una dinámica que se desarrolla a continuación. En ella, el maestro propone un buen número de situaciones para que puedan ensayar las fórmulas de oposición aprendidas.

Un juego de persecución física entre grupos de alumnos permite que se reorganice cada vez que sean “semi-eliminados”, sin recurrir a la reacción agresiva verbal o física.

## DESARROLLO:

### Fase 1ª

El maestro /a **explica** al grupo de alumnos que cuando están siendo objeto de un abuso por parte de un niño de su edad o de unos mayores, a menudo tienden a “pegar”, sin pararse a pensar si es buena idea o no.

Se invita a los niños a ver una secuencia audiovisual en la que El Cid es desafiado a un duelo por el padre de su novia y el héroe prefiere rechazar la pelea.

Se proyecta la escena audiovisual seleccionada. El maestro formulará preguntas que faciliten la comprensión del mensaje contenido en la secuencia vista:

- *¿Por qué decide el Cid no enfrentarse al padre de Jimena?*
- *¿Crees que el Cid tiene miedo al duelo, o no quiere pelear por no hacer daño al padre de su amada?*
- *¿Ha sido una buena idea?; ¿vosotros que habrías hecho?*

El maestro comenta que muchas veces “entrar en una pelea” o empezarla es peligroso para todos.

### Fase 2ª

Se pregunta a los alumnos qué pueden hacer cuando alguien se burla de ellos, les reta a pelearse o les llama “cobardes” si no quieren pelear. El maestro procurará que sean los propios niños quienes busquen alternativas verbales o de otro tipo para solventar situaciones difíciles.



Se apuntan en la pizarra las ideas de los niños, completándose con otras formas de afrontar provocaciones:

*Decir “déjame en paz”  
Irse sin hacer caso  
Decir “no quiero pelear”  
Pedir ayuda a un adulto*

Se expondrá a los alumnos que en otras ocasiones nadie les provoca, pero observan cómo otros niños –incluso amigos suyos- están haciendo algo que no deben. Es posible que les animen a participar en sus “fechorías”. Se pregunta a los niños qué pueden hacer en estos casos. Las ideas se recogen por escrito en la pizarra (en otra columna) y se añaden otras. Por ejemplo:

*Convencerles de que no lo hagan  
Anunciar que se lo dirán a un mayor  
Decir en alta voz “¡no lo hagáis!”  
Decir “¡basta ya!”  
Pedir ayuda a otros niños*

A continuación el maestro plantea distintos supuestos. Los niños podrán dialogar brevemente entre ellos antes de elegir alguna de las soluciones propuestas por escrito u otras que les parezcan procedentes. Cada respuesta o reacción que proponga un alumno será analizada por todos para evaluar su eficacia (“¿saldría bien?”; “¿es buena o mala idea?”).

Situaciones posibles:

- *“Unos niños de tu edad se están riendo y burlando de un amigo tuyo en el recreo”*
- *“Al salir del colegio, mientras esperas que vengan a recogerte ves a una persona que está borracha y grita a todo el que ve”*
- *“Cinco niños de tu clase tienen rodeado a un gato y le intentan coger de la cola. Te dicen que les ayudes”*
- *“Dos chicos mayores se están pegando”*
- *“Unos niños más pequeños que tú están abriendo petardos para ver qué hay dentro” “Tres niños de tu curso te siguen imitándote para burlarse de ti, pero no te dicen nada” “Un amigo te propone tirar cartones y arena dentro de los buzones de Correos”*
- *“Tu hermano de cuatro años está preparando una “sorpresa” a mamá encendiendo la plancha<“para dejar toda la ropa como nueva>”*
- *“Un niño de tu edad, vecino tuyo, te invita a entrar dentro del coche de su padre. Ha encontrado las llaves y dice que podéis ponerlo en marcha sólo para ver qué pasa”*

### **Fase 3ª**

Se desarrolla un **juego** con componentes cooperativos y competitivos cuyo objetivo es disminuir las posibles tensiones entre compañeros. Se divide el grupo de alumnos en equipos de cinco niños. Cada equipo formará una fila cogiendo al de delante por la cintura. El primer niño tendrá vendados los ojos, teniendo que ser guiado por los que van detrás. Son “serpientes ciegas”.

El maestro hace sonar música. Mientras no la pare, cada fila de niños intentará perseguir a las demás por la sala intentando aproximarse lo suficiente para que el primer niño de la “serpiente” toque a cualquier alumno que forme parte de otra serpiente. Si lo consigue, desde el niño tocado hasta el final de la “serpiente” desharán la fila y se unirán a la “serpiente” que les tocó.

Cada vez que se pare la música, los niños se quedarán quietos donde estén en ese momento.

El juego termina cuando una de las “serpientes” consta de sólo dos miembros.

## ***Él empezó la pelea “La lengua de las mariposas”***

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51596341>

**TÍTULO:** ***“Él empezó la pelea”***

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Se desencadena una pelea entre niños en el recreo. El profesor les separa y tras demandar una explicación a cada alumno fuerza una reconciliación.

**REFERENTE TEÓRICO:** El dominio de habilidades de oposición asertiva supone poseer alternativas de comunicación para sustituir conductas como la agresión física o la sumisión. El educador debe asumir como objetivos prioritarios el aprendizaje de distintas formas de oposición verbal y la comprensión por parte de los alumnos de que cuando se recurre a la agresión, se pierde la mucha o poca razón que pudieran tener al origen de la situación conflictiva.

**RAZÓN DE SER:** Una pelea que contiene una secuencia de película es el estímulo que permite al educador plantear ante el grupo-clase la inadecuación de ciertos comportamientos al margen de quién tiene o no razón.

En una dinámica posterior los alumnos reflexionarán sobre las consecuencias de las acciones agresivas entre iguales, cuestionándose la idoneidad de las mismas.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

Se introduce el audiovisual comentando que en la escena seleccionada van a ver cómo se desarrolla una pelea. Se les pedirá máxima atención a los detalles para posteriormente ser comentados en el grupo.

Se proyecta la secuencia audiovisual.

#### **Fase 2ª**

El maestro plantea un diálogo colectivo con la técnica del **Foro**. Preguntas para favorecer la participación:

- *¿Quién empezó la pelea?*
- *¿Hizo bien el niño de la bicicleta en atropellar al otro? ¡Al fin y al cabo no le dejaba jugar al fútbol! [pregunta adecuada para alumnos de 7 u 8 años de edad].*
- *A un niño no le dejan participar en un juego diciéndole que ya son muchos ¿te ha pasado alguna vez?*
- *¿Qué harías tú si estás jugando al fútbol y a un amigo tuyo le dice un compañero de juego que no le deja jugar con vosotros?; ¿y si el niño que pide entrar en el juego no es tu amigo?*
- *¿Quién tenía más razón de los dos niños que se pelean?; ¿la pierden cuando se pegan?; ¿qué pasa en esas situaciones cuando las ve un cuidador o un profesor?*

#### **Fase 3ª**

Se plantea una **dinámica** a partir de la secuencia visionada. El maestro centra la atención del grupo en el tema de la reconciliación. Se planteará el siguiente supuesto:

*“Habéis visto que el maestro les invita a hacer las paces dándose la mano. Sin embargo, no siempre acaban así de bien estas situaciones. Imaginad que el profesor llama a cada niño por separado. Les pide explicaciones sobre lo que ocurrió, pero les dice que de todas formas habrá un castigo para ambos por haberse peleado”.*

Se divide el grupo-clase en dos equipos: a uno de ellos se le asignará el papel del niño de la bicicleta, y al otro el que le da un balonazo. Dentro de cada equipo, los niños dialogarán con un compañero con la técnica del **Cuchicheo** para preparar la entrevista con el profesor. Deben reflexionar sobre las siguientes cuestiones:

- *¿Cómo explicarán al profesor qué pasó?*
- *¿Reconocerán su parte de culpa?; ¿cómo lo harán?*
- *Posibles alternativas que podrían haber utilizado los niños para solucionar el problema*
- *¿Qué castigo propondrán al profesor para sí mismos?*

Tras unos minutos de diálogo, se desarrollará la técnica grupal de la **Bola de Nieve**: se unirán dos parejas para dialogar y compartir las ideas, eligiéndose las mejores con un criterio de consenso.

A continuación se pondrán en común ante el grupo-clase las propuestas de los equipos de cuatro alumnos. Entre todos se decidirán cuáles son las mejores ideas.

El profesor finalizará la actividad explicando que cuando se tiene razón en una disputa, ésta debe ser defendida con palabras. Cuando se recurre a la fuerza física para hacerse valer, se pierde la razón y el castigo será la consecuencia natural para todos los contendientes.

## **Merezco respeto**

### **¡Merezco respeto!**

En un remoto pueblo de un lejano país, un gato callejero sufría las burlas de todos. Los animales domésticos, como perros, loros, canarios... y ¡hasta los demás gatos! se reían de él diciendo:

-¿Dónde vas, "muerto de hambre"? ¡Seguro que a buscar comida en la basura!.

¿Dónde dormirás? ¡Seguro que en el mismo basurero!-

El gato callejero hacía como si no escuchara, pero por dentro le dolía mucho tanta burla. Cuando pasaba por un corral, los gallos y las gallinas le echaban con sus picotazos:

-Gato estúpido y vagabundo. Trabaja como nosotros en lugar de molestarnos. ¡Fuera de aquí!.-

Harto de todos, Gato huyó del pueblo y se refugió en el bosque. Pero su tortura continuó: desde las más pequeñas lombrices hasta los gigantescos elefantes le daban de lado:

-¿Qué hace un gato en un bosque?. ¡Vuelve al pueblo o lo pagarás!.-

Al final, el pobre y miedoso gato se escondió dentro de un tronco hueco. "¿Por qué me insultan y me echan? ¡Yo no les he hecho nada! No lo entiendo".

Sucedió que una mañana una zorra curiosa descubrió el escondite de Gato, llevándose una sorpresa.

-¿Qué haces aquí, Gato? Estás temblando de puro miedo. ¿Qué te pasa?- le preguntó.

El gato le contó su triste historia. La zorra, que como todos sabemos es un animal muy listo, escuchó atentamente. Cuando Gato terminó, la zorra le miró con lástima, y le dijo:

-¡Ay, amigo!. En la vida, y más en un bosque, si quieres sobrevivir tienes que enseñar a los demás a que te respeten. De lo contrario, acabarás sirviendo como alimento a cualquiera.-

Gato se dio cuenta de lo importante que era eso del "respeto". Pero él no era grande como los hipopótamos, o rápido como los ciervos. Tampoco era fiero como el león, ni astuto como la propia zorra. Entonces, ¿qué podía hacer?. La zorra le dijo:

-Cásate conmigo.-

Al principio, el gato dudó. ¿Qué clase de crías tendrían?...¿mitad del uno y mitad de la otra?. Además, apenas se conocían. ¿Y si un día la zorra tenía hambre y decidía merendárselo?. Sin embargo, la zorra parecía sincera y cariñosa. Así que se casaron.

La zorra cazaba y el gato se ocupaba de limpiar el nuevo refugio. Hasta que una noche hablaron los dos muy en serio:

-Gato, esto no puede seguir así. Tienes que salir.-

-Pero...¡me comerán!. Apenas si soy un poco ágil, pero no corro mucho ni tengo colmillos fuertes. Ni siquiera sé rugir para asustar a nadie. Mi ridículo maullido no me protegerá- dijo Gato desesperado.

-No tienes que avergonzarte de cómo eres, Gato. Basta con que aprendas un poco de mi astucia y dejes de tener miedo. Yo te enseñaré.-

Poco a poco, aprendiendo de la zorra, el gato fue olvidando sus antiguos temores, y cuando se cruzaba con animales de su tamaño que se acercaban con malas intenciones, todo su pelo se erizaba, bufaba y maullaba:

-¡Fuera de aquí, o lo lamentaré!.-

La zorra estaba muy satisfecha de los progresos de Gato, y como premio le regaló un succulento trozo de buey. Luego se fue a cazar. En un claro del bosque, la zorra se encontró con un enorme oso y un descarado conejo, que le dijeron en tono de burla:

-Nos hemos enterado de que te has casado con un miserable gato. ¡Vaya un matrimonio. Si ese bicho vulgar no sirve para nada!-

*-Os equivocáis. Gato es muy valiente y fiero. ¡Tened cuidado con él!- dijo la zorra, dando media vuelta.-*

*El oso le dijo al conejo:*

*-¿Fiero?. No podrá con un animal de mi tamaño.-*

*-Ni con mi agilidad y rapidez- dijo el conejo. Así que decidieron hacerle una visita.*

*Cuando llegaron a la guarida, el gato estaba saboreando los últimos trozos del buey, y decía en voz alta:*

*-¡Quiero más buey. Mucho más!. Me comería un búfalo.-*

*Preocupado, el oso se subió a un árbol, y el conejo se escondió debajo de un montón de leña. De repente, de entre la leña, salió un pequeño ratón. Al verlo, Gato se puso a perseguirle, mientras enseñaba sus pequeños pero afilados dientes.*

*El conejo huyó despavorido pensando que venía a por él, y el oso, al asomarse, perdió el equilibrio y cayó estrepitosamente al suelo. También huyó, cojeando y gruñendo. Los dos fugitivos contaron a los demás animales lo terrible que podía ser el gato.*

*A partir de ese día, ningún animal se burló ni atacó a Gato. Todos le respetaban. Incluso el temible tigre y la peligrosa serpiente prefirieron hacerse amigos del gato a enfrentarse a tan poderoso rival.*

[Adaptación de un cuento popular ruso]

**TÍTULO:** *“¡Merezco respeto!”*

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Un gato asustado se junta con una zorra que le enseña la importancia de hacerse respetar por los demás. El gato supera su miedo, y sabe enfrentarse a las burlas de otros animales. Cuando un oso y un conejo le quieren atacar, la fortuna sonrío al gato y una serie de casualidades le hacen parecer un fiero rival, consiguiendo que sus enemigos huyan. Desde entonces, el gato es respetado por todos y vive felizmente en el bosque.

**REFERENTE TEÓRICO:** A propósito de este relato, el docente puede trabajar con los niños la asertividad, clave en el aprendizaje de habilidades de oposición. Exigir respeto por parte de los demás es un derecho y también una necesidad para sobrevivir en un mundo donde los abusos son frecuentes.

Resulta esencial que los niños discriminen entre comportamientos ajenos que suponen una provocación de aquellos en los que no existió intención de causar daño u ofender, para aprender a modular su respuesta (que en ningún caso debe ser agresiva).

**RAZÓN DE SER:** El maestro, a partir de la narración de un cuento, plantea supuestos en los que existe una intención provocadora o, por el contrario, resultan accidentales, para explorar las reacciones habituales con las que suelen responder.

En una dinámica se exponen situaciones cotidianas en la vida de los niños y reacciones adaptadas o desadaptadas, pidiendo a los alumnos que se pronuncien acerca de la adecuación o inadecuación de distintas formas de reaccionar.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

Tras la lectura del relato y las oportunas aclaraciones sobre el significado de algunas palabras, el profesor /a dirigirá **preguntas emocionales** a los alumnos para generar un adecuado clima de participación y centrar los diálogos en torno a la autoafirmación asertiva:

- *En el cuento ¿quién tiene miedo?; ¿quién o quiénes son los más fuertes?; ¿quiénes los más listos?*
- *¿En alguna ocasión se han <metido contigo>?. Si lo deseas, cuéntanoslo: ¿qué pasó?; ¿qué hiciste?*
- *¿Cómo consigue el gato hacerse respetar?*
- *¿Cómo reacciona el gato cuando le atacan los demás animales del bosque?*

## Fase 2ª

El profesor plantea el siguiente **estudio de casos**:

*Imaginad que uno de vosotros recibe un empujón sin mala intención por parte de un compañero mientras juegan todos al fútbol. ¿Le están atacando?; ¿tiene que defenderse?*

A partir de las respuestas de los niños, el docente explica que los pequeños contactos físicos no son nunca un “ataque”, aunque molesten o hagan un poco de daño. Lo que se debe hacer es pedir que se tenga más cuidado la próxima vez. Muchas veces cuando te dicen o hacen algo que te ofende, en lugar de enfrentarse físicamente, lo más adecuado es abandonar el escenario (irte). Quizá sea la mejor manera de salvar tu dignidad sin herir los sentimientos de los demás.

Se plantea un segundo caso. Los niños hablarán entre sí, y cuando hayan anotado (o pensado y llegado a una conclusión si aún no dominan la escritura) levantarán la mano para pedir turno de palabra:

*Un compañero de clase te pide un rotulador que te acaban de regalar. Cuando le pides que te lo devuelva te dice que no lo hará, que se lo has regalado. Elige una de estas tres posibilidades y explica por qué la elegiste:*

- *Se lo quitas por la fuerza*
- *Le pides que te dé a cambio cinco euros*
- *Le dices que no es cierto, que te lo devuelva o tendrás que decírselo al tutor.*

Tras la puesta en común, el profesor explica que quitar por la fuerza un objeto a otro niño tiene sus riesgos, aunque se tenga la razón: se puede hacer daño al otro niño, recibir daño él mismo, o las dos cosas. Pedir dinero a cambio tampoco parece muy positivo, porque el otro puede negarse, y está en su derecho de no “pagar un precio”: una mala acción” del otro no se arregla con otra mala acción tuya. La tercera opción, razonar y advertir que se acudirá ante un adulto, parece la más razonable.

Como conclusión a este caso, el educador explica claramente a los niños que defender sus derechos es imprescindible cuando nos relacionamos con los demás (especialmente cuando no queremos hacer algo que nos dicen), las acciones violentas como respuesta privan del derecho a exigir justicia.

La asertividad (defender tus derechos de forma no lesiva para los demás) invita a desplegar acciones de autoafirmación en primera instancia (responder ante cualquier acción agresiva verbalmente) que permiten manejar situaciones sociales en las que oponerse a lo que nos dicen es necesario. Si éstas no funcionan, lo procedente es retirarse del escenario y acudir a un adulto.

## Fase 3ª

El maestro desarrolla una **dinámica**: preguntará al gran grupo que responda “sí” o “no” a las siguientes preguntas:

- *“Si me ponen la zancadilla, yo le doy un puñetazo”. ¿Está bien o mal?*
- *“Si me ha desaparecido una foto de Harry Potter seguro que me la ha quitado... (X)... Así que yo le quito a él un*

*libro de cuentos que acaba de sacar de la biblioteca del colegio. ¿Está bien o mal?*

- *Si mi hermano echa puré en mi vaso de agua, yo me callo y voy a por otro vaso. Si lo repite, no bebo agua y ya está. ¿Está bien o mal?*
- *Si no me dejan jugar con <mi> pelota de baloncesto y se la pasan entre ellos, se la pido y si no me la dan, lo mejor que puedo hacer es decírselo al cuidador del recreo. ¿Está bien o mal?*

Con alumnos de seis años, el maestro /a deberá explicarles en cada supuesto por qué está bien o mal, así como sugerir las alternativas positivas.

Con alumnos de siete u ocho años, serán los propios niños quienes han de razonar su respuesta y ofrecer alternativas.

Para cerrar la actividad, el maestro explica a los niños que "defenderse" cuando se tiene razón no consiste en agredir al contrincante como respuesta, sino en argumentar sus derechos (autoafirmarse) o expresar rechazo, retirarse del escenario del conflicto y buscar ayuda de un adulto si precede, para dirimir el conflicto (asertividad).

## **Yo no he sido**

### **Yo no he sido**

*“Era un caluroso día de verano. Quedaban pocas semanas para las vacaciones, pero tanto los niños como los profesores estaban ya cansados de tantos días de clase. Los niños estaban deseando salir al recreo porque el aula estaba recalentada y el sol entraba por las ventanas calentando todo aquello que estaba a su alcance.*

*Mario era el niño más alborotador de la clase. Cuando estaba nervioso se portaba muy mal, y hacía que los profesores le castigaran o regañaran. Él sabía que hacía mal, pero ¡era tan difícil contenerse!*

*Una mañana, la <señora> de Lengua estaba explicando cuándo se usaba la hache y cuando no; todos parecían aburridos y cansados. Mario casi se dormía, pero hacía esfuerzos para atender. Sin embargo, en un momento en que la profesora estaba de espaldas un niño lanzó una pelotilla de papel, que previamente había mascado, a la pizarra. Por poco no le dio a la <señora> en la espalda.*

*Todos los niños se sorprendieron y asustaron, pero nadie sabía quién era el culpable. La profesora se dio cuenta de que <la broma> procedía de las filas de atrás, cerca de donde estaba Mario. Lógicamente se enfadó mucho, y pidió que el responsable de la insensatez dijera su nombre; sin embargo, nadie habló. La <señora> dio de plazo hasta después del recreo para que el culpable confesara. Los niños, al acabar la clase, salieron al patio.*

*Mario sabía que las sospechas recaerían sobre él, porque era un alumno travieso.*

*¡Pero esta vez no había sido él!. Pensaba que al final <se la iba a cargar>. Pero no se conformó; reunió a los niños que ocupaban las últimas filas de la clase y les dijo:*

*–“Yo no he sido. No sé de quién es la culpa, pero no es justo que me castiguen a mí”.-*

*Los demás se quedaron callados. Mario dijo que decir la verdad no era <chivarse>, así que se acercó a la profesora y le dijo sinceramente:*

*–“Yo no he sido esta vez, <señora>. Sé que muchas veces no me porto bien, pero hoy he tratado de atender, y la bolita de papel no la he tirado yo”.-*

*La profesora le miró a los ojos y le dijo:*

*–“Te creo, Mario. Eres un poco trasto, pero sincero. Olvidaré el tema”.-*

*Mario se sintió orgulloso de sí mismo. ¡Ser sincero merecía la pena!. Y decir la verdad también.*

[Cuento para el Banco de Herramientas. Autor: Luis Salarich]

**TÍTULO: “Yo no he sido”**

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición.

**EDAD RECOMENDADA:** De 6 a 8 años.

**SINOPSIS:** Un alumno con fama de travieso y problemático se ve involucrado en un problema de disciplina en el que resulta totalmente inocente, decide hablar con la profesora para decirle la verdad de sí mismo respecto a la situación que originó el conflicto. La maestra opta por creerle.

**REFERENTE TEÓRICO:** En el contexto escolar subyace un principio a todas luces injusto y de corte antisocial: suceda lo que suceda, sincerarse ante un profesor es considerado como un “chivatazo” y su autor es calificado como delator. La oposición asertiva es un recurso de comunicación que se puede poner en práctica para romper esta práctica de tal forma que permite al niño asumir el resultado de sus acciones pero rechazar públicamente todo aquello que suceda de lo que no es responsable.



**RAZÓN DE SER:** Utilizando un cuento, el educador ayuda a los alumnos a comprender que decir la verdad no es sinónimo de delación; más al contrario, es signo de valentía.

En una posterior dinámica, el maestro ilustrará este principio con preguntas-caso, cuyo objetivo es concienciar a los niños de que la verdad es un valor que prima sobre cualquier pacto de silencio. La estructura de la dinámica se basará en planteamientos próximos a los dilemas morales, en los que distintos valores se enfrentan, siendo incompatibles entre sí en situaciones de la vida real.

## **DESARROLLO:**

### **Fase 1ª**

El profesor inicia la actividad haciendo un comentario y formulando **preguntas de aproximación:**

*“En el colegio a veces un niño es acusado de algo que no ha hecho. Si tú sabes qué ha pasado y te callas, algo malo le va a pasar a alguien que no tiene culpa de nada. Decir la verdad a un profesor es <ser valiente>, aunque algunos digan que eso es <chivarse>”.*

- *Si un niño se ríe cuando el profesor está de espaldas y te acusa a ti, pero tú no has sido ¿te callas o dices algo?*
- *Si a tu amigo le han castigado por tu culpa ¿reconocerías la verdad?*
- *Si un amigo tuyo ha roto un cristal y nadie se confiesa culpable ¿le dirías algo a tu amigo?*
- *Si te proponen que no digas nada aunque hayas sido testigo de una injusticia ¿cómo rechazarías la oferta?*
- *Si te amenazan con pegarte porque no quieres participar en un engaño como el descrito en el supuesto ¿qué haces, pegarte con los que te provocaron, o marcharte tranquilamente sabiendo que haces lo que te parece más justo?*

Se procede a la narración del cuento. Preguntas para un coloquio inicial:

- *¿Hace bien o mal el niño en hablar con la profesora para decirle la verdad?*
- *Si te acusaran de algo que no has hecho y conocieras de quién fue la culpa ¿qué harías?*
- *Si te acusan de “chivato” por decir la verdad ¿te vengas pegando a los que te acusan, o decides pensar que no merece la pena, no hacer caso y juntarte con otros niños para jugar?*

### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica** a partir de preguntas-caso. El educador divide el grupo de alumnos en equipos de tres niños, con la instrucción de dialogar entre sí y responder a las siguientes cuestiones:

+ Tu mejor amigo te dice que ha roto una jarra de agua del comedor, pidiéndote que no digas nada a nadie, porque van a pensar que ha sido un niño de Infantil. ¿Qué harías?; ¿le dirías algo a tu amigo?; ¿hablarías con un adulto?. Si decides esta última decisión sabiendo que te puede causar problemas con tu amigo ¿te peleas con él o prefieres decirle que no quieres problemas y abandonas su compañía?

+ Tu hermano pequeño te dice que un niño de su clase se burla todos los días de él, pero te pide que no digas nada, porque le da miedo que luego le vayan a pegar.

¿Harías algo?; ¿por qué crees que es mejor no devolver insultos o amenazas? [pregunta para alumnos de 7 u 8 años de edad].

+ A un alumno nuevo de tu clase le han quitado una regla. Tú sabes quién ha sido.

¿Le dirías algo al “culpable”?; ¿y si quien le quitó la regla es amigo tuyo?; ¿merece la pena una pelea, o es preferible marcharte después de dejar claro a tu amigo es mejor ser justo que ser cómplice de una injusticia? [pregunta para alumnos de 7 u 8 años de edad].

Se procederá a una puesta en común. El educador, puesto que se trata de dilemas morales, no impondrá la solución correcta, permitiendo a los niños expresar sus propios sentimientos y opiniones. Sin embargo puede servir de contrapunto frente a aquellas aportaciones de corte claramente antisocial.

El maestro concluirá la actividad señalando que es muy importante ser justos, aunque la amistad pueda verse temporalmente dañada. Se ilustrará este principio con algunos de los ejemplos trabajados en la fase anterior. El educador enfatizará las ventajas de defenderse (oponerse a lo que te dicen/piden) sin agredir, sea cual sea la forma:

- Decir lo que piensas sin temer las consecuencias
- Renunciar a defenderte físicamente
- Marcharte, irte con otros niños
- Ignorar los insultos porque sabes que tienes razón
- Acudir a un adulto
- Juntarte con otros compañeros.

## SEGUNDO CICLO

### Desarrollo Afectivo

#### Autoestima

#### *El sol, la luna y la belleza*

#### *El sol, la luna y la belleza*

*Desde el principio de los tiempos el sol y la luna han competido en belleza. El sol sabe que es radiante, luminoso y además es el padre del fuego. La luna, por su parte, es plateada, misteriosa, silenciosa y madre del amor. Quizás por ser cada uno hermoso a su manera se llevan tan mal, y sólo despierta uno cuando el otro se acuesta, dando lugar al día y la noche.*

*Hace algunos siglos, la luna no se conformó con su reinado nocturno. ¡Al fin y al cabo, mientras ella extendía su belleza los seres vivos acostumbraban a dormir. No era justo!. Entonces decidió visitar al sol, y le habló de esta manera:*

*-Te odio por ser el preferido de los seres vivos. Si puedo, te mataré.-*

*-¡Pobre luna!. Yo no tengo la culpa de ser querida por las plantas, los animales y los seres humanos. Además, tú eres la reina de la noche. Si yo estuviera despierto todo el día, todos ellos morirían de calor. Como ves, eres tan importante para la vida como yo- dijo el sol.*

*Pero la luna seguía envidiando la belleza del llamado “astro rey”. Pensaba: “¡Soy bella, pero no la más bella!”. Así que le declaró la guerra al sol.*

*Una noche, cuando el sol dormía tranquilamente, la luna se acercó a él lentamente, y cuando se encontraba a su lado le tiró, vengativa, un puñado de barro. El sol despertó indignado. Al verse manchado exclamó:*

*-¡Mira lo que has hecho. Has estropeado mi perfecta belleza!.*

*La luna sonreía malvadamente. Había humillado y afeado a su rival... y así es como se crearon las manchas solares.*

*El sol, enfadado, se tomó su venganza y cuando en pleno día la luna estaba durmiendo, le arrojó a su vez un puñado de barro. “Ahora te toca a ti sufrir” pensó. La luna despertó asustada.*

*-¡Me has llenado de barro, ya no podré salir de noche!-dijo.*

*El sol le respondió:*

*-No te preocupes. Tardará varios días en ir secándose el barro. Mientras tanto sólo se te verá una parte de tu cara. Pero como castigo a tu maldad, cuando luzcas de nuevo brillante, te iré tirando un poco de barro cada mañana durante el mismo número de días. ¡Así aprenderás a respetar mi belleza!.*

*Por este motivo, la luna cambia de cuarto menguante a luna nueva (cuando está completamente cubierta de barro), y de ésta pasa a cuarto creciente hasta llegar a luna llena (según se va secando y cayendo el barro).*

*La luna, parece, perdió la batalla por la belleza, pero a modo de venganza, cada varios años, espera a que el sol esté confiado, y consigue lanzarle todo el barro que consigue ir acumulando poco a poco. El sol, manchado, se esconde en pleno día hasta que sus rayos calientan y deshacen el barro. Ese es el origen de los eclipses.*

[Adaptación de una leyenda africana]

**TÍTULO:** “El sol, la luna y la belleza”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** La leyenda africana, además de explicar poéticamente el origen del día y la noche, las fases lunares y los eclipses, muestra a dos astros enfrentados por su afán de ser los más bellos y admirados por el Universo.

**REFERENTE TEÓRICO:** La autoestima es una capacidad que en las edades para las que está destinada esta actividad, resulta inestable y voluble. El niño, en la medida en que se va aproximando a la preadolescencia, se cree a la vez grandioso y frágil. El empleo de cualquier tipo de herramienta pedagógica adecuada para trabajar con los alumnos la aceptación de su propia imagen incide favorablemente en la consolidación de un factor de protección esencial para construir sobre bases sólidas la identidad del niño.

**RAZÓN DE SER:** A partir de la narración de una antigua leyenda, el educador plantea a los alumnos características personales que facilitan tener un concepto positivo de sí mismo; tanto si se refieren a su físico como a su forma de ser. La explicación de que aceptarse a sí mismo es requisito imprescindible para ser aceptado por los demás es el mensaje que, transmitido por el docente, explica y resume la dinámica.

Un juego final permite a los niños contrastar lo que ellos *creen que son capaces* de hacer con los resultados de sus acciones. Ello facilita el ajuste de su autoestima.

## **DESARROLLO:**

### **Fase 1º**

Se procederá a leer la leyenda. Dado que ésta aborda en clave poética fenómenos naturales que se trabajan curricularmente en asignaturas tales como Conocimiento del Medio, se invitará a los niños a indagar en los textos las verdaderas causas de los eclipses y las manchas lunares, la duración del día y la noche, así como los orígenes y la periodicidad de los ciclos lunares.

### **Fase 2ª**

El docente comentará con los alumnos la importancia de sentirse a gusto dentro de uno mismo. Aceptarse y quererse tal y como uno es no supone descuidar el cuerpo, sino "hacer las paces" con él y cuidarlo bien, pues sólo tenemos uno. Si le dañamos seriamente, no tiene recambio.

Se formularán algunas preguntas para estimular la participación en un coloquio centrado en la leyenda y en la autoestima:

- *¿Cuál de los dos astros os parece más bello, el sol o la luna?; ¿por qué?*
- *¿Por qué está tan enfadada la Luna?*
- *¿Creéis que tiene razón el Sol cuando le dice a la Luna que ella también es bella y muy necesaria?*
- *A pesar del comentario del Sol, la Luna no se lo cree, ¿qué hace?, ¿os parece bien?*
- *¿Os parece tan importante como a la Luna ser guapo/a?; ¿qué otras cosas son importantes en una persona?*

El profesor comentará al hilo del debate surgido que ser guapo por fuera es interesante pero que mucho más lo es serlo por dentro.

### **Fase 3ª**

El profesor comenta a los alumnos que también forma parte del cariño hacia uno mismo lo que "se es capaz de hacer". Si alguien piensa que no vale nada, que no merece la pena intentar algunos retos porque fracasará, acabará sintiéndose, sin razón, "menos que los demás".

Se propone un **juego** al grupo-clase. Para ponerlo en práctica, se dejará un espacio libre en el aula (o se trasladarán al gimnasio). El profesor pinta con tiza en el suelo una raya; elige un niño al azar, y le pregunta hasta dónde cree que llegará si salta con los ojos cerrados, los pies juntos y sin tomar impulso. Donde el niño señale, trazará una marca. Después vendará los ojos del alumno y le invitará a saltar. Donde caiga, trazará otra marca, de forma que puedan compararse los resultados con las expectativas previas.

Preguntas posteriores:

- *¿Pensabas que llegarías tan lejos? (si el salto fuera más largo de lo esperado); ¿cómo te sientes al ver que no llegaste tan lejos? (si el salto fuese más corto).*
- *¿Crees que en un segundo intento mejorarás tu marca?; ¿por qué?*
- *Si los demás te animan ¿mejorarás tu salto?; ¿por qué?*

Se procederá de la misma manera con los demás alumnos. Si se estima oportuno, habrá un segundo intento con apoyo y gritos de ánimo por parte de los compañeros.

Una variante cooperativa del juego es el salto por parejas: uno de los niños salta desde el lugar en el que aterrizó el primero.

**¡Atención!** éste no es un juego competitivo (procurar salta más que otros). Cada niño se mide exclusivamente consigo mismo en un proceso de ajuste de su auto-valoración.

***¿Más gordo?, ¿más flaco?, ¿más feo?, ¿más guapo?***

***¿Más gordo?; ¿más flaco?; ¿más feo?; ¿más guapo?***

*En el corral de una granja vivía un grupo de gallinas. Unas estaban gordas, porque las alimentaban con pienso especial; además comían cuatro veces al día. Otras, en cambio, estaban flacas y delgaduchas. Apenas les daban de comer, por lo que se pasaban el día picoteando sin encontrar otro alimento que las migajas que sobraban de los festines de sus afortunadas compañeras, teniendo cada día más finitos sus cuerpos.*

*Las gallinas gordas se lo pasaban de lo lindo burlándose de las flacas:*

*-¡Qué asco de gallinas!. Flacuchas, esmirriadas... no parece que seamos la misma clase de animales. ¡Miradnos a nosotras!; ¿no os da envidia?.-*

*Las gallinas flacas no sabían qué responder. ¡No era su culpa estar tan delgadas!. Además, no eran tan feas; sólo estaban más delgadas.*

*Llegó el día de Año Nuevo, y los animales del gallinero recibieron una visita inesperada: el jefe de los cocineros entró con un gran saco vacío. Todas las gallinas se alborotaron, cacareando y agitando las alas. Naturalmente, el cocinero eligió a las mejores gallinas para llenar su enorme puchero. En el fondo del saco acabaron las más gordas y cebadas.*

*Dándose cuenta de cuál iba a ser su destino, las gallinas gordas sintieron envidia de las flacas, y aunque suplicaron piedad al cocinero, éste las echó sin contemplaciones al puchero, lleno a rebosar de agua hirviendo.*

*Moraleja: no despreciemos a los demás por su aspecto físico. Nunca se sabe la suerte que tendrá cada uno.*

[Adaptación de una fábula de Esopo]

**TÍTULO:** *“¿Más gordo?; ¿más flaco?; ¿más feo?; ¿más guapo?”*

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** La fábula de Esopo nos muestra unas gallinas orgullosas de tener un aspecto físico lustroso, burlándose llenas de vanidad de otras gallinas delgadas y mal alimentadas. Al final de la fábula son las gallinas presumidas las que van a parar a la olla del cocinero.

**REFERENTE TEÓRICO:** La autoestima de los niños de entre 8 y 10 años de edad comienza a verse afectada por “lo que quieren ser”, una peculiar urgencia por hacerse “mayor” que a menudo les hace sentir extraños dentro de sí mismos.

Los niños van creando un concepto de sí mismos a partir de lo que ven y oyen de los demás y sus propias experiencias personales. La diferencia percibida entre su autoconcepto (la definición que el niño hace de sí mismo) y su ideal de persona determinará en gran parte su nivel de autoestima. Si esta diferencia es muy grande su autoestima puede verse resentida.

**RAZÓN DE SER:** A través de una serie de preguntas de aproximación, se tratará de fijar los mensajes principales de la fábula. Posteriormente, un juego permitirá a los niños ver que todos somos diferentes (por dentro y por fuera) y que es muy importante sentirse a gusto con uno mismo para ser más feliz. En una última fase, los alumnos indagarán sobre las diferencias entre lo que ven de sí mismos y lo que les gustaría ser.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

Se cuenta la fábula al grupo-clase, formulándose a continuación algunas **preguntas de aproximación**:

- *¿Qué podemos aprender de la fábula?*
- *¿Somos todos iguales?; ¿importa mucho el color de la piel, la estatura o el peso para ser felices?; ¿por qué?*
- *Si tienes una estatura normal ¿cómo te sentirías en el reino de los enanos?; ¿y en el de los gigantes?; ¿sabéis que en países muy próximos entre sí viven los seres humanos más pequeños del planeta (los pigmeos) y los más altos (los watusis y otras tribus africanas)?*

### **Fase 2ª**

Se propone un **juego**. Para desarrollarlo, el profesor habrá preparado dos montones de tarjetas del tamaño de naipes. En uno de los bloques aparecerá escrita en cada tarjeta una característica física, y en el otro montón, tarjetas en las que se describa un rasgo de la personalidad.

Ejemplos del primer montón: tarjetas con palabras como: alto, bajo, rubio, moreno, ojos azules, ojos verdes, ojos castaños, piel tostada, piel pálida, nariz chata, nariz aguileña, labios gruesos, labios finos, con gafas, delgado, ancho, piel amarilla, piel negra, piel blanca, etc.

Ejemplos del segundo montón: inteligente, divertido, tímido, risueño, tranquilo, nervioso, hablador, callado, hábil en deportes, hábil en tareas manuales, hábil con ordenadores, con buena memoria, bueno para las matemáticas, etc.

Cada alumno deberá coger cuatro tarjetas de cada montón. Las verá él sólo. Si una tarjeta fuera incompatible con otra del mismo montón (por ejemplo, alto y bajo; rubio y moreno) se las mostrará al profesor; éste las barajará y le dará a elegir una.

El profesor explica que esas son "*las cartas que la Naturaleza te ha dado*". A continuación dividirá el grupo-clase en equipos de tres alumnos, quienes deberán, por turnos, contar a sus compañeros qué "*cartas*" les ha tocado en suerte, desarrollándose a continuación un breve diálogo entre ellos: *¿les gusta su nueva forma de ser?; ¿se parece a la suya?; ¿se sentirían a gusto siendo amigos?; ¿les importaría lo que la gente dijera de ellos?*.

### **Fase 3ª**

Los alumnos escriben individualmente cómo piensan que son (recogiendo alguna de las propuestas de la fase anterior y añadiendo otras), y cómo les gustaría ser dentro de diez años.

Finalizada la tarea, vuelven a los subgrupos de tres compañeros, leyendo cada uno a los demás la primera parte (cómo creen que son). Los otros dos alumnos comentan si le ven de la misma manera o no.

En un segundo momento proceden a leer la segunda parte (cómo les gustaría ser dentro de diez años), comentando entre ellos las diferencias y semejanzas.

*¿Por qué no lo dejas? Plus.es: “Beatles”*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/B32DOeRkLIU>

**TÍTULO:** “¿Por qué no lo dejas?”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** El spot representa el pasado del cantante del grupo *Los Beatles* Paul McCartney practicando con la guitarra

**REFERENTE TEÓRICO:** Dentro del autoconcepto que el niño va formando, existe un área centrada en las habilidades “para hacer algo”. Percibirse eficaz en algo, repercute enormemente en el sentimiento de valía que contribuirá a la seguridad en uno mismo y la valoración personal positiva.

**RAZÓN DE SER:** A partir de un spot publicitario, los niños valorarán la importancia del esfuerzo y la paciencia para mejorar determinados aspectos de su persona. El profesor transmitirá a los niños la idea de que todos tenemos potencial en algo, pero que en ocasiones ese potencial hay que buscarlo o pedir a los demás que nos ayuden a encontrarlo. Una vez encontrado, el trabajo basado en el esfuerzo será la garantía para mejorar. A través de una dinámica, los alumnos tratarán de ayudar a sus compañeros en la búsqueda de “su fuerte”.

**DESARROLLO:**

#### **1ª Fase**

El maestro/a introduce el spot publicitario explicando quiénes eran “*Los Beatles*”, el gran éxito mediático que tuvieron en las décadas de los años 60 y 70, y quiénes eran los dos compositores del grupo: John Lennon y Paul McCartney.

Los alumnos ven el spot publicitario. El profesor formula **preguntas** y **comentarios** a los alumnos que les permitan comprender el mensaje que transmite el spot, por ejemplo:

- *¿Pensáis que Paul “nació” sabiendo?; los cantantes más famosos, los actores más reconocidos... ¿tienen el éxito “asegurado” desde pequeños?*
- *¿Qué conclusiones podemos sacar del spot publicitario? (necesidad de práctica, paciencia, dedicación, esfuerzo, apoyo del entorno, etc. para conseguir lo que queremos)*

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica**. El maestro comenta:

*“Todos valemos mucho en uno u otro aspecto. Pero para demostrar nuestra valía tenemos que esforzarnos en hacer aún mejor lo que ya hacemos bien. Es como un diamante “en bruto”; hay que pulirlo y tallarlo para que muestre toda su belleza. Eso significa practicar, esforzarse, no rendirse fácilmente”.*

Se pide a los alumnos que imaginen que varios niños de cinco años se presentan ante ellos diciendo aquello que hacen bien. Su misión será orientarles y darles consejos para mejorar. Ejemplos:

- “Yo sé cantar muy bien”



- *“A mí me encanta la poesía”*
- *“Yo tengo muy buena memoria”*
- *“Se me dan muy bien las matemáticas”*
- *“Me gusta observar las estrellas”.*

El profesor ayudará a los alumnos a dar consejos: esforzarse, trabajar, pedir ayuda a otros que saben más, practicar, etc.

Finalmente se presentará un último niño, elegido al azar, pero cuidando que sea un niño que no presente ningún problema de autoestima, que se muestre seguro de sí mismo, aunque el papel que representará sea otro distinto.

Este niño dirá: *“Yo no sé hacer nada bien”.*

Los alumnos dialogarán entre sí qué le podrían decir al niño que tan baja opinión tiene de sí mismo. Con alumnos de 8 ó 9 años, el profesor sugerirá algunas propuestas: que pruebe cosas distintas; que pregunte a quienes le conocen qué creen que él sabe hacer bien; que espere un poco a descubrir lo mejor que tiene dentro, etc.

## ***Una barrita con un puntito***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/bertoHRXgJY>

**TÍTULO:** “*Una barrita con un puntito*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Una niña siente vergüenza al contar a su padre que no ha superado un examen, sorprendiéndose gratamente al ver que su padre se identifica con ella y le ayuda a estudiar. La niña concluye que la “i” de “insuficiente” puede transformarse en “i” de “inteligente” cuando se lo propone y pide ayuda.

**REFERENTE TEÓRICO:** La tolerancia a la frustración, la actitud de compromiso y el afán de superación son aprendizajes imprescindibles para evitar que la autoestima de los niños se resienta.

Si no nos permitimos equivocarnos de vez en cuando, nos sentiremos mal con nosotros mismos y esto influirá en la valoración personal de nuestra valía.

**RAZÓN DE SER:** A partir del visionado de “Una barrita con un puntito” y una dinámica colectiva, el educador tratará de transmitir a los alumnos que equivocarse de vez en cuando es algo normal y natural, y que si esa equivocación podría haberse evitado, simplemente tendrán que estar más atentos la próxima vez. Equivocarnos no nos tiene que dar miedo, al contrario, nos tiene que posicionar para la búsqueda activa del modo de superar dicha equivocación.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro explica al grupo de alumnos que a menudo las cosas no salen como uno desea; es normal “meter la pata” en situaciones de la vida cotidiana. A continuación promueve un **diálogo colectivo** inicial a partir de algunas preguntas; por ejemplo:

- *Cuando un adulto os regaña por haber hecho algo mal ¿cómo os sentís?; ¿cómo soléis responder?*
- *¿Alguien quiere contarnos la última vez que “metió la pata”?; ¿qué sucedió?*

Se introduce el audiovisual seleccionado comentando que van a ver una historia en la que a una niña le sale mal algo y cómo se resuelve la situación.

Se proyecta el audiovisual. Preguntas para la reflexión:

- *¿Cómo se siente Marta al principio de la historia?; ¿por qué?*
- *¿Por qué la niña no se atreve a decir nada a sus padres?; ¿es únicamente por temor a que la castiguen o por algo más?*
- *¿Cómo reacciona su padre cuando se lo cuenta?*
- *¿Qué conclusión saca Marta?*

#### **Fase 2ª**

Se promueve una **dinámica** a partir de preguntas-caso. El maestro divide el grupo en parejas de alumnos, quienes deberán dialogar y responder por escrito a las siguientes cuestiones:

+ Si, como a Marta, te pusieran una “i” de “insuficiente” en un control del colegio ¿cómo te sientes?; ¿cómo se lo dirías a tus padres?; ¿cómo crees que reaccionarían ellos?

+ Si se te cae un cazo lleno de sopa al suelo ¿cómo te sientes?; ¿qué haces?; ¿qué dirías a tus padres?

+ Si te castigan en el colegio por haber hecho una trastada ¿cómo te sientes?. Si te ven tus compañeros castigado ¿qué piensas que dirían?; ¿qué responderías tú?

+ Si te encargan que bajes la basura y en un descuido se te cae en la escalera y se te rompe ¿cómo te sentirías?; ¿qué harías?; ¿qué les dirías a tus padres?; ¿a qué te comprometerías?

A continuación se procede a una puesta en común.

Esta dinámica se puede desarrollar de forma colectiva, procurándose que haya el mayor número de aportaciones posible.

Es sumamente importante que expresen verbalmente los sentimientos que experimentan en situaciones como las descritas: rabia; vergüenza; pena; miedo al castigo, etc.

Se cierra la dinámica explicando el profesor que “hacer mal las cosas” no significa “ser malo o tonto”, sino que deben esforzarse por mejorar la próxima vez.

## ***El maltrato sutil***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/6n1nhRoNIO8>

**TÍTULO:** EL MALTRATO “SUTIL”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima, Habilidades de Autoafirmación

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Una niña normal y corriente empieza a recibir “consejos” de alrededor en los que la animan a ser alguien diferente a quien verdaderamente es. Tan al pie de la letra se los toma ella que, finalmente, su autoestima queda totalmente dañada.

**REFERENTE TEÓRICO:** La autoestima se construye a partir de cómo nos valoramos como personas y cómo lo hacen los y las que nos rodean (sus opiniones acerca de nosotros y nosotras). Está en nuestras manos decidir qué papel queremos que jueguen esas opiniones y cuán permeables queremos ser ante ellas.

**RAZÓN DE SER:** Usando varios símiles como son la idea del escudo o del impermeable se pretende que los alumnos y las alumnas descubran que tienen poder real para combatir los comentarios que dañan su autoestima. Visualizarán a través del recurso audiovisual las consecuencias de no hacerlo y podrán poner en marcha sus capacidades defensivas con la dinámica de grupo final.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Juego ¡Al ataqueee!**

Se comienza la sesión proponiendo un juego. El material necesario consiste en una caja de bolas (como las que se usan en los parques de bolas, que son muy fáciles y económicas de adquirir) y un objeto que sirva como escudo (cuaderno, carpeta o libro) para cada niño y niña. En caso de encontrar dificultades para conseguir las bolas, servirá con pedir a cada participante que haga tres bolas de papel.

Se pide un voluntario o una voluntaria que se pondrá en un lateral del espacio donde se realiza la actividad (se habrán apartado previamente mesas y sillas) y estará “armado/a” con su cuaderno o libro a modo de escudo. Los y las demás, por turnos aunque con fluidez, irán tirándole una bola que tendrá que rechazar usando el escudo. Hay que intentar por todos los medios que las bolas no toquen el cuerpo. Es un juego defensivo.

Conforme se vayan tirando las bolas, quien guía la actividad contabiliza cuántas de las pelotas han “herido” al voluntario o voluntaria. El recuento se anotará en la pizarra.

A continuación se repite el proceso dos veces más, es decir, con dos nuevos o nuevas participantes, y ganará quien menos “impactos” haya recibido (aunque esto último es lo menos importante, ya que el objetivo del juego es mostrar que todas las personas están dotadas con “escudos” que les permite ser impermeables a los ataques, ofensas, comentarios u opiniones recibidas del exterior que, sin duda, pueden dañar la autoestima).

El símil del impermeable ilustra muy bien la idea: Cuando llueve y no llevamos puesto el impermeable, la lluvia no sólo nos moja, sino que nos cala muy hondo, hasta los huesos, y luego es muy difícil secarse. Cuando estamos expuestos a la opinión no siempre bien intencionada de los y las demás es muy importante ponerse “el impermeable” para que no cale lo que nos llega.

#### **2ª Fase: Visionado del vídeo**

El profesorado hace una introducción al vídeo de la siguiente manera:

*“Vamos a contar ahora la historia de una niña que nunca se puso ese impermeable del que hablamos. Todo el mundo empezó a opinar sobre ella, sobre cómo era, sobre lo que debía hacer... hasta que ocurrió que, poco a poco, se fue creyendo todo lo que le decían y se convirtió en alguien muy infeliz. Fijaos bien en la historia, a ver qué os parece, y luego la*

*comentamos.”*

Se pone la secuencia y al terminar se comenta brevemente.

Se puede visionar una segunda vez pidiéndoles que intenten darse cuenta de qué cosas le decían los y las demás que debía cambiar y qué “escudos” usaba ella para que no le hicieran efecto esas opiniones. Pronto descubrirán que esta niña no tenía ningún escudo y que había permitido que todo lo que le dijeran calara en ella.

### **3ª fase: Dinámica “El contestón”**

La actividad termina realizando una dinámica de grupo a través de la cual el alumnado deben mostrar cuáles son sus armas dialécticas que le servirán como escudos para que los comentarios o consejos inadecuados no le calen haciendo herida en su autoestima.

Previo a la dinámica se prepara un paquete que contendrá una bolsa con tantos caramelos como niños y niñas haya en clase. El paquete estará formado por muchas capas, la última capa dará lugar a la bolsa de caramelos. El primer envoltorio será hecho con papel de regalo, el resto de capas serán hojas de periódico. Sobre cada capa de papel se pegará o escribirá un comentario crítico que pudiera ser fácilmente interpretado como malintencionado de forma que, a lo largo del juego, conforme vayan eliminándose capas del paquete, vayan apareciendo las frases para las que hay que elaborar contestación. La última capa del paquete también será de papel de regalo.

El alumnado se sitúa en círculo y, mientras suena una música, se irá pasando el paquete de unas manos a otras. En el momento en el que se para la música, en las manos en las que haya quedado el paquete se quitará la primera capa, siendo el momento de convertirse en “El Contestón” porque, esa misma persona, tendrá que “rebelarse” ante el comentario que haya encontrado (usar “un escudo”). Por ejemplo: “No me gustan tus ojos. Son mucho más bonitos de cualquier otro color”. La alternativa podría ser “No hace falta que te gusten. A mí me gustan y eso es suficiente”. Si la respuesta es adecuada, recibirá un aplauso por parte del grupo y se continuará con la música y haciendo circular el paquete, así hasta llegar a descubrir la bolsa de caramelos. Una vez descubierta, se repartirán los caramelos felicitando a todos y todas por su trabajo.

## **Fuerza vikinga**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/1mTXYIZnwc>

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima, Habilidades de Autoafirmación

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Hipo es el hijo del jefe de una aldea vikinga. Tienen un gran problema: les atacan constantemente los dragones. Pero él, además, tiene otro: no es el típico vikingo que se enfrentaría a un dragón, a pesar de que lo intenta. Todo en ese sentido le sale mal y por más que quiere que le den su oportunidad, no le tienen en cuenta y le rechazan. Él sin embargo tiene dos grandes bazas a su favor: su empeño y su buen humor para encajar las negativas.

**REFERENTE TEÓRICO:** El sentido del humor es una herramienta ciertamente útil para el desarrollo psicológico. Demuestra flexibilidad y habilidad para relativizar las críticas y sus consecuencias. Es importante aprender a desarrollarlo, a ponerlo en marcha y a acostumbrarnos a que, la vida con humor, es mucho más llevadera.

**RAZÓN DE SER:** Reírse de lo que tiene gracia, ya sea de lo que nos rodea o incluso de uno mismo o una misma en algunas ocasiones, no sólo es saludable sino que significa que existe una seguridad que permite que ciertas cosas no nos afecten. Esto protege nuestra autoestima, la pone a prueba de ataques malintencionados o desafortunados y resulta un recurso muy interesante de cara al futuro y a las interacciones sociales. Con el vídeo seleccionado y la dinámica planteada, el alumnado tendrá la oportunidad, por una parte, de comprobar cómo el protagonista utiliza el humor ante una situación algo ofensiva y, por otra, de ponerlo en práctica ante situaciones cercanas a su día a día.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Introducción**

“Hoy vamos a hablar de lo importante que es reír y pasarlo bien. También tener sentido del humor. ¿Sabéis qué significa tener sentido del humor?”

Vamos a pensar en situaciones que os hayan pasado, o que hayáis escuchado o visto, o simplemente algún chiste que os haya hecho gracia y que podamos compartir con los y las demás.”

Se permite que todos y todas hagan sus aportaciones para, acto seguido, comentar en grupo el buen rato que han pasado, si les ha gustado o no, por qué les gusta reírse, si hay alguno a quien no le guste...

De ahí se lleva al alumnado a otro terreno, que tiene que ver con éste, aunque con un importante matiz:

“Generalmente a las personas les gusta reírse y pasarlo bien, excepto cuando se trata de reírse de algo que tiene que ver con ellas. A casi nadie le resulta fácil reírse de sus errores o de sus fallos. Se sienten mal... y no les gusta.

Sin embargo, a veces es importante saber reírse de nosotros mismos y nosotras mismas y, claro, que eso no afecte a nuestra autoestima, es decir, a la opinión que tenemos de nosotros mismos y nosotras mismas.”

#### **2ª Fase: Visionado del vídeo**

“Os voy a presentar a Hipo. Él es el hijo del jefe de una aldea vikinga. Su padre es un tío súper fuerte y duro, acostumbrado a las batallas y a ser siempre el campeón. Pero Hipo no es así. De hecho, es bastante delgadito, pequeño, “poca cosa”, como dirían algunas personas y casi todos y todas alrededor suyo no hacen más que recordárselo. Y él no está demasiado contento consigo mismo tampoco. Pero, curiosamente, suele tomárselo con bastante buen humor. Fijaos en esta secuencia que vamos a ver y luego os preguntaré si os habéis dado cuenta de qué manera usa Hipo el buen humor para protegerse de lo que le dicen”.

Una vez vista la secuencia se habla sobre el vídeo, y entre todos y todas se indica cómo ha utilizado el buen humor para que no le afecte lo que le están diciendo (que todo en él está mal y que debe cambiarlo).

Es importante detenerse en que el sentido del humor no está sólo en lo que se dice, sino en cómo se dice. La respuesta con

humor tiene que ir acorde con los gestos (sonrisa, actitud desenfadada), si no, el comentario puede tomarse como irónico (explicar el concepto ironía). También será importante indicar que el humor no siempre se puede utilizar, por ejemplo ante determinadas figuras de autoridad (en la película, Hipo y su instructor tienen una relación muy fraternal)

3ª fase: Dinámica “Vamos a sacarle punta a esto...”

“Vamos a poner en marcha la misma estrategia que ha puesto Hipo ante esos comentarios bastante ofensivos. Vamos a intentar sacar chiste de ciertas críticas malintencionadas o desafortunadas que podrían hacernos.”

(OJO, cuando la crítica es adecuada y ajustada, no se trata de sacarle punta, sino de hacerle caso y producir cambios).

“¿Cómo podríais usar el sentido del humor para responder a estas situaciones?”

NOTA: Dado que no es una estrategia especialmente sencilla y que en esto particularmente hay muchísimas diferencias individuales, se divide la clase en tres grupos de, a poder ser, igual número. Dos de ellos se colocarán como si estuvieran en un concurso y compitiendo entre sí. El tercer equipo será el de los y las jueces.

Así, se propone la frase o situación a la que hay que responder con sentido del humor, los grupos se toman un momento para decidir con sus compañeros y compañeras de equipo cuál sería la mejor respuesta y cuando se les indique, la comentan por turnos.

Los y las integrantes del equipo que hace de juez votan individualmente por un equipo u otro y se van anotando los puntos asignados que serán mostrados en la pizarra con el fin de obtener los comentarios mejor valorados.

Algunos ejemplos para resolver:

Un compañero te dice “Vaya camiseta tan grande. ¡La puedes usar de sábana!” (P.e. “Eso está bien, por si me entra sueño”)

“Desde luego, te luces cuando juegas a esto. ¡Siempre te gano!” (Por ejemplo, “Es que no lo sabéis, pero me estoy reservando para la partida final” o “Es que no quiero que lo pases mal si pierdes”)

“Eres súper enano” (Por ejemplo, “Es que no me gusta mucho destacar, así paso desapercibido” o “No, es que estoy lejos”)

“Estás ‘empanao’, tío (Por ejemplo, “Sí, pero mucho más sabroso”)

## **Empatía**

### ***Clicia, la enamorada***

#### ***Clicia la enamorada***

*Cuenta la leyenda que Clicia era una de las ninfas más bellas del universo. Su hermosura era tal, que el dios Apolo se enamoró perdidamente de ella. Juntos fueron felices durante un tiempo. Pero...¡ay!, los dioses son caprichosos, y quiso la fortuna que Apolo se enamorara de una humana: Leocote, hija del rey de Babilonia.*

*Clicia lloró desconsoladamente al ser abandonada por el dios, y su tristeza llenaba de pena a todos los que la rodeaban. Sus lamentos se esparcían a los cuatro vientos; sus lágrimas formaban charcos que se transformaban en arroyos, y éstos en ríos que se vertían en el mar. Hay quien dice que esta es la causa de que el agua de los mares y océanos contenga sal (las lágrimas son saladas).*

*Pero Apolo, enamorado de otra, no le hizo ningún caso. Por el contrario, en la Tierra muchos seres vivos (animales y personas) trataban de consolar a la joven ninfa, pero sus esfuerzos y el cariño con que la rodeaban era inútil.*

*Clicia comprendió que nunca volvería a ser feliz, así que decidió retirarse al desierto para llorar su desgracia. Las lágrimas que a cada rato caían de sus ojos crearon pequeños lagos. Así se crearon los oasis.*

*El tiempo fue pasando, y la desdichada ninfa llenaba el silencio del desierto de llanto y dolor. Tan profunda era su pena, y tan triste estaba su corazón, que Apolo se apiadó de ella, y la convirtió en una bella flor, haciendo que su rostro siempre estuviera alegre y bañado por el cálido sol.*

*Ese es el origen de los girasoles, plantas que siempre “miran” al sol para recibir de él su luz y calor.*

[Adaptación de una leyenda de la mitología griega]

**TÍTULO:** “*Clicia la enamorada*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** La leyenda narra la desafortunada historia de Clicia, una ninfa seducida y posteriormente abandonada por Apolo. La tristeza invade de tal forma el corazón de la hermosa ninfa que no encontrará consuelo ni alivio, transformándose su vida en un suplicio de pena y sensación de abandono. Apolo, la convierte en girasol.

**REFERENTE TEÓRICO:** Generar en los niños estados empáticos que les permita detectar y comprender problemas de corte emocional en los demás, facilita que surja en ellos el deseo de ayudar, acompañar y consolar a dichas personas.

**RAZÓN DE SER:** La narración de una antigua leyenda de la mitología permite al educador desarrollar una dinámica colectiva en la que se transmite a los alumnos que la pena, el desconsuelo y la tristeza, son estados de ánimo que pueden ser aliviados; concienciar a los niños de que ellos pueden asumir un papel activo en este proceso es muy relevante para mejorar su capacidad de empatía. En este sentido, también es muy interesante que los niños detecten diferentes sentimientos en otros (por ejemplo: personajes de cuento o de película) y sean capaces de entender el motivo de esos sentimientos.

**DESARROLLO:**

- ¿Con qué palabras describiríais las emociones y sentimientos de la ninfa Clicia?
- ¿Comprendéis su pesar?. Vosotros, ¿cómo creéis que os sentiríais? (se pueden hacer comparaciones con situaciones cercanas a la vida de los alumnos. Ejemplo: si su padre se va por trabajo a otra ciudad)



- ¿En qué ocasiones os habéis sentido apenados?
- ¿Cómo podríamos ayudar a Clicia a sentirse mejor?
- ¿Qué hacéis cuando un amigo o un hermano está triste?
- Juntaros con el compañero de al lado y escribid personajes de cuentos que sientan dolor, tristeza o pena. [Blancanieves, la Cenicienta, Caperucita Roja, Pulgarcito, Hansel y Gretel, Pinocho y la mayoría de los personajes de los cuentos populares]. Apuntadlos en una hoja de cuaderno, y cuando yo diga "YA", levantad la mano para decir cuántos y cuáles habéis apuntado. ¿Por qué se sienten así? ¿Qué podemos hacer para que se sientan mejor?; ¿Qué les podríamos decir?
- ¿Cómo se consuela y tranquiliza a un bebé?
- ¿Recordáis alguna película triste?Cuál es y por qué os pareció triste.

[Los docentes que formulen esta pregunta constatarán que los alumnos apenas si tienen ejemplos sobre audiovisuales "tristes", pues retienen en su memoria estados emocionales de mayor intensidad, como la euforia, el odio o el terror]

- Cuando estáis tristes, ¿quién os gusta que esté a vuestro lado?; ¿qué os gusta que os diga?
- ¿Hay animales tristes?; ¿cuáles?; ¿y animales alegres? Pon ejemplos.
- ¿Existen colores tristes y alegres?; ¿cuáles?; ¿por qué?
- ¿Es de "pequeños" estar triste?; ¿por qué?
- ¿Creéis que las personas mayores nunca están tristes?

## **Cuentan de un sabio**

### **Cuentan de un sabio**

*Cuentan de un sabio que un día tan pobre y mísero  
estaba que sólo se sustentaba  
de unas yerbas que cogía.*

*¿Habrá otro -entre sí decía- más pobre y más triste que  
yo?*

*Y cuando el rostro volvió halló la respuesta viendo  
que otro sabio iba cogiendo las yerbas que él  
arrojó.*

Calderón de la Barca

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/bNR1j>

**TÍTULO:** “*Cuentan de un sabio*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Una sabio se lamenta de su pobreza, descubriendo tras de sí otra persona aún más pobre que él.

**REFERENTE TEÓRICO:** La empatía es una cualidad del ser humano que permite identificarse con otros seres, experimentar con ellos estados emocionales como la alegría o la serenidad, pero también sentimientos como la tristeza, la angustia y el sufrimiento, despertándose en la persona que empatiza el deseo de ayudar, consolar, acompañar y aliviar a quienes están afligidos. La empatía está muy relacionada con valores como el altruismo, la solidaridad y la justicia.

**RAZÓN DE SER:** La narración de la poesía propuesta es un estímulo para facilitar en los niños la detección de situaciones vitales en las que algunas personas sufren graves problemas. Una dinámica posterior plantea a los niños la necesaria asociación de estados carenciales con conductas de ayuda, alivio y consuelo a sus semejantes. En el curso de la dinámica se reflexionará sobre diversas noticias que faciliten a los niños la identificación con seres humanos en situaciones problemáticas. Finalmente se pedirá a los alumnos que planteen posibles soluciones a la injusticia social.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El profesor introduce el poema comentando con los alumnos que refiere los lamentos de un ser humano ante su situación de indigencia, y cómo se lleva una sorpresa – y aprende una lección - al volver la vista atrás.

Se escucha el poema.

A continuación se formulan preguntas para facilitar la comprensión del mensaje que pretende transmitir el poeta:

- *¿De qué dudaba el sabio?; ¿qué descubrió tras de sí?; ¿cómo creéis que se sentía?*
- *¿Qué ha podido aprender el sabio?; ¿qué podemos aprender nosotros?*

- *¿Cómo podríamos ayudar a los protagonistas del poema?*

## **Fase 2ª**

El maestro escribe en la pizarra palabras que denoten estados anímicos relacionados con el sufrimiento y el dolor, así como posibles conductas de ayuda; por ejemplo:

<i>Tristeza</i>	<i>Apoyo</i>	<i>Ayuda</i>
<i>Indignación</i>	<i>Generosidad</i>	<i>Pena</i>
<i>Justicia</i>	<i>Amor</i>	<i>Ideales</i>
<i>Acompañar</i>	<i>Consolar</i>	<i>Llorar</i>

A continuación se desarrollará una **dinámica** en la que el profesor, tras una breve introducción, pedirá a los alumnos que elijan varias palabras de entre las anotadas en la pizarra que se asocien con las noticias que irá leyendo. Se introducirá con un breve comentario y una instrucción:

*“A veces aparecen en las noticias historias muy crueles y tristes: guerras, hambre, terremotos, epidemias o catástrofes. Pero también hay otras noticias tristes a las que se les da menos importancia porque creemos que afectan a pocas personas”*

*“Quiero que, tras cada una de las noticias o datos que os voy a dar, elijáis al menos tres palabras de las que veis escritas en la pizarra que **sintáis** al escucharlas, para luego comentarlas entre todos”.*

1ª noticia: “Uno de cada tres mayores de 70 años vive solo”

2ª noticia: “Uno de cada tres niños del mundo no comerá mañana”

3ª noticia: “Con la comida que se desperdicia en un solo día en Europa, podría alimentarse a la población de toda África durante un mes”.

En parejas, los alumnos pondrán en común lo escrito para ver si coinciden o no. Posteriormente estas parejas expondrán en gran grupo sus comentarios y los motivos por los que eligieron las palabras.

Puede añadirse una última fase de la dinámica en la que los alumnos hagan propuestas sobre lo que debiera hacerse para remediar situaciones como las escuchadas.

## **Dioses y seres vivos**

### **Dioses y seres vivos**

*Cuando la madre diosa del mundo decidió crear los seres vivos, los fue inventando de tal manera que cada uno tuviera una forma de ser parecida a ella misma. Por eso pensó, mientras les hacía aparecer de la nada:*

*-“Quiero seres vivos que rían como yo cuando estoy alegre”. Y creó al chimpancé y a la hiena.*

*-“Quiero un ser vivo que esté triste como yo cuando me invade la pena”. Y creó el sauce llorón.*

*-“Quiero seres vivos que no paren quietos, como yo cuando estoy nerviosa”. Y creó al ratón.*

*-“Quiero un ser vivo poderoso como yo”. Y creó al rey de la selva, el león.*

*-“Quiero un ser vivo que esté casi siempre dormido, como yo cuando tengo sueño”. Y creó a la marmota.*

*-“Quiero que haya seres vivos que si les tocas te pinchen o te piquen, como yo cuando estoy enfadada”. Y creó las ortigas y los erizos.*

*-“Quiero un ser vivo que sea como yo: suave por fuera y dulce por dentro”. Y creó el árbol de los albaricoques.*

*-“Quiero un ser vivo grande y fuerte como yo”. Y creó el elefante.*

*-“Quiero un ser vivo fiel y amable como yo”. Y creó los perros-mascota.*

*-“Quiero un ser vivo bravo y valiente como yo”. Y creó al toro.*

*-“Quiero un ser vivo noble como yo”. Y creó al caballo.*

*-“Quiero un ser vivo alegre y pacífico como yo”. Y creó a los delfines.*

*-“Quiero un ser vivo listo y astuto como yo”. Y creó al zorro.*

*Finalmente decidió crear un ser vivo que tuviera un poco de cada una de sus cualidades... y creó al ser humano.*

[Elaboración de Luis Salarich para el Banco de Herramientas]

**TÍTULO: “Dioses y seres vivos”**

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** La diosa madre de la Naturaleza puebla la Tierra de seres vivos creados a partir de características suyas.

**REFERENTE TEÓRICO:** La empatía se puede trabajar con los niños comenzando con la toma de conciencia de la existencia de personas que les quieren sinceramente y a quienes ellos también aprecian, para ir extendiéndose hacia todos los seres humanos y el resto de los seres vivos que pueblan su entorno social y físico.

Al tratarse de un factor de protección con fuerte componente emocional, es importante que los alumnos sitúen en su “mapa afectivo” las personas que son destinatarias u origen del cariño o del amor.

**RAZÓN DE SER:** En una primera fase, el educador solicita de los alumnos qué tipo de comportamientos agradan (a ellos o a sus semejantes) cuando están tristes o enfadados y a través de una dinámica “toman prestada la identidad” de algún animal del cuento seleccionado valorando y aceptando sus características, tanto las más positivas como las que pueden ser más cuestionables en algunos contextos.

Una dinámica ulterior permitirá a los niños expresar aceptación de estados de ánimo negativos en sus compañeros, así como agrado y satisfacción ante sentimientos positivos de sus conocidos o amigos.

El maestro cerrará la actividad con preguntas de corte emocional que permitan a los niños expresar el nivel de bienestar experimentado a lo largo de la actividad.

## **DESARROLLO:**

### **Fase 1ª**

El profesor pregunta a los alumnos qué se puede aprender del cuento anterior. A continuación formula al grupo-clase **preguntas emocionales:**

- *Cuando te sientes triste ¿te gusta que te entiendan, te escuchen y te acompañen?*
- *Si un amigo tuyo está enfurruñado y solo ¿te quedas con él aunque te diga algo desagradable, o prefieres irte con otros que estén más alegres?; ¿por qué?*
- *Si un compañero de clase con el que no te llevas ni bien ni mal está cerca de ti medio llorando ¿qué haces?*
- *Si te pones en el lugar de un animal como un gallo (que canta bien pero no puede volar), o un elefante (que es grande y fuerte pero muy lento) ¿te sentirías mal cuando te comparas con un águila o un leopardo? ¿qué es lo mejor de un elefante?; ¿qué es lo mejor de un águila?; ¿qué cosas pueden hacer cada uno que no puede hacer el otro? (la idea es que sean capaces de darse cuenta que las diferencias son extremadamente enriquecedoras)*

A continuación, el profesor propone a los niños que elijan un animal de los mencionados en el cuento y valoren qué habilidades tiene y qué carencias (se puede hacer en grupos para facilitar la tarea). Para ello, será necesario que se pongan en su lugar y comenten cómo se sienten. El profesor comentará que las personas, al igual que los animales, sabemos hacer muchas cosas y otras no, siendo esto normal y natural.

### **Fase 2ª**

Se propone a los alumnos un **juego**. Para su desarrollo es necesario crear equipos de seis o siete alumnos. El profesor apunta en la pizarra las siguientes frases:

*Eres mi amigo, y no me importa que estés..... Eres mi amigo y me gusta cuando estás.....*

El docente explica que él irá diciendo letras. Los equipos deben pensar palabras que empiece por la letra anunciada por el profesor que puedan poner a continuación de cada frase.

[Por ejemplo: con la “T”: “Eres mi amigo, y no me importa que estés.....triste”; “eres mi amigo, y me gusta cuando estás.....tranquilo”. Con la “A”: “ Eres mi amigo, y no me importa que estés... aburrido”; “eres mi amigo y me gusta cuando estás... alegre”]

Los equipos buscan palabras. Cuando las encuentren las anotarán en un folio y levantarán la mano para que se les conceda el uso de la palabra. Si su propuesta es aceptada por el profesor, el equipo ganará dos puntos. Si otro equipo encontró palabras (previamente escritas para evitar que copien unos de otros) iguales, ganarán un punto. Si son distintas, se anotarán dos puntos.

La intención de esta parte de la actividad es que los niños se sitúen emocionalmente en el lugar del otro, acepten su estado de ánimo y busquen formas de ayuda, apoyo o consuelo (elementos que conforman la empatía).

Una modalidad más cooperativa es desarrollar la dinámica entre todos, empleando la técnica de la **Tormenta de ideas**.

Ejemplos (algunas palabras podrán ser las del cuento):

- + Con la "A": 1ª frase: asqueado, aburrido, acalorado, apagado. ¡Ojo!: no vale... "hartos". 2ª frase: alegre, amistoso, amoroso, atrevido.
- + Con la "C": 1ª frase: cansado, callado, cabizbajo. 2ª frase: contento, cariñoso, curioso.
- + Con la "P". 1ª frase: preocupado, pesado, perseguido, peleado, parado, pálido. 2ª frase: pacífico, participativo, poderoso
- + Con la "R". 1ª frase: rabioso, roñoso, raro, ridículo. 2ª frase: riendo, haciendo ruido.

Con grupos de alumnos con 8 años de edad el educador puede proporcionar pistas. Por ejemplo: Con la "E": "*entriste... (cido)*"; "*entrete... (nido)*".

Una modalidad muy interesante desde el punto de vista curricular es permitir que los alumnos consulten el diccionario.

También se puede permitir que sean creativos. Por ejemplo: "...como un percebe"; "...en pijama", etc.

La empatía tiene como primer requisito conocer y poner título a las emociones que uno mismo experimenta o las que se detectan en los demás.

### **Fase 3ª**

Se pondrán en común las emociones y sentimientos experimentados a lo largo de la actividad. Preguntas posibles:

- *¿Os resultó difícil encontrar algunas palabras?*
- *¿Qué te hizo reír?*
- *¿Era emocionante ir ganando, o daba igual con tal de divertirse?*
- *¿Os pusisteis nerviosos?; ¿cuándo?*
- *¿Fue difícil encontrar palabras emocionales que se ajusten a las letras propuestas?.*

**Mamá, lo siento. “Manolito Gafotas”**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/uOh\\_2xu24nk](http://youtu.be/uOh_2xu24nk)

**TÍTULO:** “*Mamá, lo siento*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Manolito introduce la mano dentro de un reproductor de vídeo para sacar la película que se ha quedado atascada; al no lograrlo llama a su madre. Ésta, en su intento por ayudar a su hijo, provoca que todos caigan al suelo. Con el movimiento del mueble, el altavoz cae e impacta en la cabeza de la madre; ésta se echa a llorar. Al verla, Manolito la abraza, llorando él también.

**REFERENTE TEÓRICO:** La empatía en los niños de entre ocho y diez años de edad supone la detección y la conexión emocional con los estados anímicos y sentimientos de otros. En esta etapa de maduración, el niño es capaz de entender expresiones de pena, angustia o tristeza en los adultos sin alarmarse, y por tanto compartir con ellos la experiencia, así como procurar aliviar o acompañar el dolor interno que aquellos experimentan.

**RAZÓN DE SER:** El educador promueve un coloquio en el contexto del grupo-clase en el que se formulan preguntas de corte emocional, centradas en sentimientos como la tristeza, el miedo, la rabia y el alivio. Algunas preguntas se formularán con la intención de que los niños se planteen formas de aliviar sentimientos que hacen sufrir a sus semejantes.

**DESARROLLO:**

- ¿Por qué se echa a llorar la madre de Manolito?
- ¿Qué sentimiento creéis que es el más fuerte de la madre en ese momento: enfado; rabia; miedo o tristeza?
- ¿Creéis que al ver a su madre, Manolito siente miedo a que le castigue, o pena al verla tan triste? ¿por qué?
- Si fuerais Manolito, ¿cómo os sentiríais en esa situación?
- Manolito abraza a su madre. ¿Pensáis que ella se sentirá aliviada o que se pondrá aún más triste?
- Siempre que un adulto llora ¿es porque está triste?

[Es importante que los alumnos entiendan que el llanto puede obedecer a muy distintas emociones, como la rabia, la alegría o la impotencia, además de la tristeza]

- Si uno de vuestros padres está triste sin que conozcáis por qué ¿es mejor dejarle solo /a o hacerle un cariño?

[Ambas reacciones son procedentes; será el adulto el que exprese cuál es la que prefiere]

- Si hacéis algo mal y vuestro padre o madre, en lugar de regañaros, se siente triste ¿lo preferís porque tal vez al no estar enfadado no os castigue?; ¿u os sentís mal por haberle hecho sentir triste?
- Los niños pueden hacer cosas que ayuden a conseguir que los adultos pasen de estar tristes a estar contentos o, al menos, aliviados. ¿Qué se os ocurre que podéis hacer a vuestra edad para conseguirlo?

[Básicamente mostrando afecto o gratitud. En estas situaciones los gestos (abrazos, besos) son más significativos que las palabras]

- Comentad con el compañero que os asigne el profesor (anotándolo en un papel para la posterior puesta en común) qué situaciones ponen tristes a los adultos que no tengan relación con la familia

[Se orientará el diálogo entre los alumnos hacia situaciones de empatía con seres vivos no humanos, con la Naturaleza o con personas desconocidas en estados carenciales]

*¿Y tu padre?*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/3ggJe1DKIil>

**TÍTULO:** ¿Y TU PADRE?

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Sawyer es un niño que ha encontrado un delfín en malas condiciones tras un accidente y lo ayuda desde el principio en su recuperación (a través del Hospital Marino de Clearwater). Allí conoce a Hazel, la hija del director del hospital y ambos se hacen amigos. Ninguno de ellos ha tenido una vida fácil, pero ella parece tener bastante más asumido que él lo que ha tenido que vivir y le ayuda desde una perspectiva especial: la de quien también ha sufrido la ausencia de uno de sus padres.

**REFERENTE TEÓRICO:** Empatizar con otras personas es más sencillo cuando se han vivido situaciones similares. Es probablemente sólo en estas situaciones cuando la frase “te entiendo perfectamente” puede adquirir algo de valor. Y en esos casos, quien pone en marcha la labor de asistir a quien sufre lo hace desde un rol muy especial: el de alguien que, habiéndolo vivido ya, es capaz de ayudar a otros u otras (el “Sanador herido”).

**RAZÓN DE SER:** A través de la secuencia seleccionada, historias de actualidad, y las suyas propias, el alumnado tendrá la oportunidad de pararse y pensar en cuáles son los sentimientos que estas situaciones producen y cómo pueden servir para ayudar a las personas que atraviesan circunstancias similares.

**DESARROLLO:**

**1ª Fase: Introducción**

*“A veces la vida no es demasiado fácil para algunas personas porque les toca vivir situaciones muy duras y complicadas que les causan mucha tristeza. Si alguna vez veis las noticias en la tele o en la prensa, podéis encontrar algunas de esas historias ¿recordáis alguna que os haya impactado?”* (No se trata tanto de “regodearse” en los detalles escabrosos, pero sí en que recapaciten sobre la realidad del sufrimiento que existe alrededor suyo y del que muchas veces no son conscientes).

Se dedicarán unos minutos en cada noticia o suceso con el fin de analizar entre todos y todas los sentimientos que dichos sucesos desencadenaron en los protagonistas.

*“¿Quién o quienes creéis que pueden estar más preparados o preparadas para poder ayuda a personas en situaciones como las que habéis comentado?”* (Probablemente profesionales y otras personas que hayan pasado por lo mismo)

**2ª Fase: Visionado de la secuencia**

A modo de introducción a la secuencia que verán en clase, el profesorado comenta:

*“Sawyer y Hazel son dos de los protagonistas de la historia de Winter, una delfín hembra que sufrió un accidente y se quedó sin cola, con lo que no podía nadar bien y había que cuidarla. Cada uno de ellos, además, tiene su propia historia difícil de contar. Estad atentos a este trocito de la película y después comentaremos qué os ha parecido.”* (Asegurarse de que han entendido bien la historia de cada personaje)

A continuación, se propone volver a ver la secuencia con el objetivo de ir parándola en los diferentes momentos de la conversación en los que se manifieste alguna muestra de empatía, de comprensión de las emociones ajenas (p.e. cuando el niño le confiesa que su padre se fue y ella se queda callada y muy atenta a lo que le cuenta, los silencios de Hazel, el comentario “murió cuando tenía siete años, nunca llama, nunca escribe”, rompe el momento de tristeza proponiéndole otra actividad y hablándole de otra cosa, la respuesta “espero que no”). Las paradas las puede hacer el profesorado a demanda



de los miembros del grupo, o bien, hacerlas él mismo.

### **3ª fase: Dinámica “¿Qué te ha pasado a ti?”**

*“Vamos a hacer ahora un ejercicio cada uno de manera anónima, secreta, sin que los y las demás del grupo sepan exactamente quién ha escrito qué. Pensad en algo importante que os haya pasado en vuestra vida, algo difícil de superar, o que os pusiera tristes... Contadlo en pocas palabras en este papelito (se les entrega un papel con el tamaño aproximado de un A5) y seguidamente escribid a qué tipo de personas pensáis que podríais ayudar porque las entendéis mejor que los y las demás (rol del “Sanador herido”). Luego podéis doblarlo en cuatro y meterlo aquí (puede ser una caja de zapatos, una bolsa...)”.*

Cuando todos y todas hayan entregado su escrito, el profesorado puede ir sacando algunos y leerlos en voz alta asegurándose de que no se identifica a quien lo escribió. Cada vez que se lea una de las historias se puede preguntar a la clase qué tipo de sentimientos les produce esa lectura y lo que le sucedió a esa persona, como forma de empatizar con él o ella.

**Astrid le escucha.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/GubuxnRUL7w>

**TÍTULO:** ASTRID LE ESCUCHA

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Astrid es amiga de Hipo y éste acaba de perder a su mejor amigo, el dragón Desdentao, porque los guerreros de su aldea se lo llevan para que les guíe hacia el refugio secreto de los dragones. Él está muy triste, impactado y Astrid quiere ayudarlo... pero no le entiende, así que tendrá que averiguar qué le pasa exactamente a Hipo para poder serle de verdadera ayuda.

**REFERENTE TEÓRICO:** La empatía no es una tarea fácil. Hay que tener una sensibilidad especial para detectar lo que les sucede a otras personas y después saber qué hacer con ello. Sin embargo, no es más empático o empática necesariamente quien sin preguntar sabe exactamente qué le sucede a los y las que están a su alrededor, sino que lo es igualmente quien, no sabiéndolo, es capaz de preguntar y captar lo que está pasando. Quien es realmente empático o empática se muestra honesto y reconoce también cuándo no lo entiende todo, así que es importante trabajar desde edades tempranas una empatía basada en la honestidad y la humildad de quien no lo sabe todo, pero está dispuesto a averiguarlo.

**RAZÓN DE SER:** Ser empático no significa saberlo todo respecto a cómo se encuentra la otra persona, sino ser honesto y reconocer que, aunque no lo sabemos completamente, queremos entenderlo más y mejor, como le ocurrió a Astrid respecto a su amigo Hipo. Llegados a este punto, la mejor manera de conseguir ese objetivo es hacer preguntas que permitan comprender lo que está sucediendo en las emociones de la otra persona, tal y como practicarán los alumnos y las alumnas a través del último de los juegos propuestos en la actividad.

**DESARROLLO:**

**1ª Fase: Introducción al vídeo**

Como introducción, el profesorado comenta (para situar la escena a proyectar, se puede utilizar de nuevo la secuencia utilizada en la actividad "Fuerza vikinga").

*"Hipo es el hijo del jefe de una aldea vikinga que cada dos por tres es atacada por los dragones. Son como una plaga y cada vez que atacan lo destrozan todo, por lo que allí todo el mundo está muy interesado en cazarlos y matarlos. Sin embargo, Hipo tuvo una vez una oportunidad de oro para hacerlo y no lo hizo. Prefirió dejar a Desdentao vivir y lo convirtió en su mascota y su amigo. Eso ha sido un secreto hasta hace bien poco... pero le han descubierto y además quieren usar al dragón para que les muestre dónde se esconden los demás dragones. Hipo no ha podido impedirlo y está sobrecogido.*

*¿Os imagináis cómo se siente Hipo? (Explicar el significado de 'sobrecogido' para favorecer la ampliación de su vocabulario emocional)*

*Si os hubiera pasado esto... ¿qué creéis que haríais en su lugar? ¿Intentaríais algo para rescatar a Desdentao?"*

Con esta primera aproximación se pretende realizar un ejercicio de empatía para que puedan comprender cómo se siente el protagonista. Pero es un ejercicio difícil porque esa situación no ha sido vivida en primera persona (ni tampoco, quizás, algo similar). Esto es lo que le sucede a su amiga Astrid, aunque su actitud empática le ayudará a comprenderle.

**2ª Fase: Visionado del vídeo.**

*"Astrid no ha vivido lo mismo que Hipo. Sólo conoce algunas partes de la historia y, al fin y al cabo, es una persona diferente, así que por mucho que se esfuerce no puede saber exactamente lo que Hipo siente. Pero quiere saberlo, así que se acerca a él en el peor momento de su vida para intentar averiguar qué le ocurre de verdad y tratar de ayudarlo. Vamos a ver este trocito de la historia y luego comentaremos qué hace Astrid para averiguar cómo se siente Hipo*

*exactamente.*” (Qué preguntas le hace para comprenderlo mejor).  
Se proyecta el vídeo.

En esta fase se tiene que enfatizar:

Que ser empático o empática no significa saber exactamente lo que la otra persona siente. Eso es simplemente imposible. Que quien está interesado o interesada en saber cómo se siente la otra persona debe intentar averiguarlo. Esa es la verdadera manera de interesarse.

Que para ello, es imprescindible hacer preguntas y escuchar las respuestas que nos den.

### **3ª fase: Dinámica “El preguntón”**

Una vez analizada la manera que tiene Astrid de acercarse a Hipo, el profesorado propone una dinámica basada en los juegos detectivescos en los que hay que resolver un crimen. A través de ella, el alumnado se convertirá en un equipo de investigadores e investigadoras que tratarán de resolver el misterio planteado a base de preguntas a personas clave.

A continuación se ofrecen varias historias que estarán en folios independientes. Un voluntario o voluntaria leerá en voz alta la parte que viene subrayada. La otra, que es la solución al misterio, la mantendrá en secreto ya que le permitirá responder a las preguntas que los compañeros y compañeras le harán para resolver el enigma. Sólo podrá contestar con un SÍ o un NO. Después de haber preguntado, cuando alguien crea tener la solución, lo dirá en voz alta para compartirlo con el resto del grupo.

Estas son algunas propuestas de historias a resolver:

Una mujer va al supermercado. Poco tiempo después, su apartamento está completamente vacío.

La mujer fue dos veces al supermercado aquel día. Durante la primera visita, tuvo la necesidad de ir al cuarto de baño. Mientras que se hallaba allí un hombre le robó el bolso por debajo de la puerta del baño. Mientras regresaba a su apartamento, recibió una llamada en la que le decían que en el supermercado habían encontrado el bolso y su contenido. Desgraciadamente cuando ella volvió al supermercado, nadie tenía información sobre su bolso. Al regresar otra vez a su apartamento, la mujer contempló asombrada que el ladrón, tras simular la llamada del supermercado, había aprovechado el tiempo para vaciar completamente su piso.

Aunque Marta no dijo nada, al fin pudo conciliar el sueño tras aquella llamada de teléfono.

El vecino de la habitación contigua del hotel donde Marta se hallaba alojada roncaba tan fuerte que ella decidió despertarlo. Ella telefoneó a la habitación de su vecino y, cuando el teléfono se puso a sonar, su vecino se despertó y Marta pudo dormir al fin.

Casi todos los clientes de un restaurante local que pidieron el menú compuesto de cuatro platos, enfermaron a continuación.

Estas personas se hallaban a bordo de un crucero. Al poco de terminar la comida, el mar comenzó a agitarse y los pasajeros fueron enfermando uno tras otro.

(Tomado de Black Stories 2)

## Expresión Emocional

### La desgracia de Eco

#### La desgracia de Eco

*El dios de los dioses del Olimpo era Zeus, tan poderoso como caprichoso. Los demás dioses, incluida su esposa Hera, como no poseían tanto poder, tenían que satisfacer los más variados deseos del gran dios. Pero la paciencia de Hera se acabó el día en que Zeus se encaprichó de una ninfa. La esposa, ofendida, le vigilaba constantemente, así que a Zeus se le ocurrió una idea malévola: encargó a la joven Eco, que tenía una voz preciosa, que cada vez que él saliera de noche, Eco cantara una bellísima canción a su mujer, distrayéndola mientras él “hacía de las suyas”.*

*El truco dio resultado durante un tiempo, pero finalmente Hera acabó por descubrir la trampa. Enfurecida, la diosa castigó a la ninfa Eco a quedarse casi muda: sólo podría repetir como un loro las últimas palabras que escuchara. La infeliz Eco no tuvo más remedio que aceptar el castigo, aunque sabía que era injusto.*

*Eco se acostumbró a hacerse entender por señas, pero no siempre se le entendía. No podía transmitir amor a sus padres, ni alegría a sus amigas, ni cariño a sus hermanos. Las cosas se pusieron todavía peor cuando una mañana vio pasar cerca de ella un hermoso cazador, Narciso. Inmediatamente se enamoró de él. Como Eco era también muy hermosa, se le acercó ofreciéndole por señas agua de un cántaro. Narciso le preguntó curioso:*

*-¿Cuál es tu nombre?.-*

*-Nombre, nombre, nombre- dijo Eco. Narciso, confundido, le dijo:*

*-No te entiendo. ¿Me dices o no tu nombre?.-*

*-Nombre, nombre- dijo angustiada Eco.*

*Narciso pensó que Eco era tonta, así que siguió su camino. La ninfa comprendió que era horrible no poder transmitir a sus seres queridos su amor, de modo que huyó a las montañas para poder llorar su desgracia. Tantas lágrimas salían de sus ojos que se acabó secando por dentro, y convirtiéndose en piedra.*

*Por eso, cuando caminamos por una montaña rocosa y gritamos al viento, éste nos devuelve las últimas palabras. Es el eco, es decir, el espíritu de Eco quien contesta.*

[Adaptación de la mitología griega]

**TÍTULO:** “La desgracia de Eco”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** La leyenda griega, además de explicar a su manera el origen del fenómeno acústico del eco, nos presenta la desdichada historia de una ninfa privada de su hermosa voz, y por tanto incapaz de transmitir de forma efectiva sus emociones a los demás.

**REFERENTE TEÓRICO:** La expresión emocional es uno de los componentes más importantes del desarrollo afectivo y social. Las personas que no poseen una adecuada capacidad para expresar lo que sienten tendrán grandes dificultades para dar y recibir afecto y para relacionarse con los demás.

**RAZÓN DE SER:** El docente puede trabajar esta variable guiando a los alumnos en la etiquetación de emociones así como en su expresión verbal. La leyenda de Eco puede ser el estímulo que utilice el educador como punto de partida para aumentar la capacidad de los niños en la identificación de sentimientos y su posterior traducción en palabras y señales no verbales.

## DESARROLLO:

### Fase 1ª

Se procede a la narración de la leyenda de Eco. Con el objetivo de generar un adecuado clima de participación, el profesor /a formulará preguntas abiertas al grupo de alumnos:

- *¿Qué condena impone Hera a Eco?*
- *¿Porqué Eco se desespera hasta darse por vencida y rendirse?*
- *¿Qué siente Eco?*
- *¿De qué otras maneras (distintas a las palabras) podría Eco expresar sus sentimientos?*

### Fase 2ª

Se divide el grupo de alumnos en equipos de tres niños. Se planteará una **dinámica** en la que se alternen componentes cooperativos y competitivos. Cada equipo tendrá que responder por escrito a las preguntas que el profesor les formule. Cuando terminen levantarán la mano. El turno de intervención seguirá el orden en que terminaron la tarea.

No obstante, el maestro advertirá a los equipos de la importancia de estar seguros de sus respuestas antes de levantar la mano, pues si fallan correrá su turno y no podrán hablar de nuevo hasta que lo hayan hecho el resto de los equipos. Ejemplos de preguntas:

- *¿Qué diferencia hay entre tristeza y enfado?*
- *¿En qué se parecen el amor y la amistad?*
- *¿Qué diferencia hay entre “estar solo” y “sentirse solo”?*
- *¿Las palabras “dolor” y “pena” significan lo mismo?. Razonad vuestra respuesta poniendo ejemplos.*

### Fase 3ª

El maestro /a escribe en la pizarra dos frases a través de las cuales los alumnos tendrán que expresar cómo se sienten:

*“Estoy a gusto con...porque...”*

*“Me gustaría pedirle a...para que...”*

A continuación divide el grupo en dos grandes equipos. Los alumnos del primer equipo deberán pensar individualmente con quién están a gusto de entre todos sus compañeros, y por qué. Los alumnos del segundo equipo pensarán a quién, de entre sus compañeros, desean solicitar algo. Tras unos minutos, se pondrán en común las ideas.

No se admitirán expresiones que transmitan rechazo o menosprecio hacia ningún compañero.

Se estará especialmente atento a que todos los niños resulten elegidos por alguien. Finalizadas las intervenciones, se cambiarán los papeles: los niños del primer equipo pedirán algo (siempre de forma individual), y los del segundo manifestarán agrado hacia alguien.

Es posible que algún alumno sienta vergüenza a la hora de expresar públicamente sus sentimientos. El docente respetará la situación sin forzar a nadie a intervenir.

## **La más bella niña**

### **La más bella niña**

La más bella niña de nuestro lugar,  
hoy viuda y sola  
y ayer por casar, viendo que sus ojos a la  
guerra van,  
a su madre dice que escucha su mal:

Dejadme llorar, orillas del mar.

Pues me diste, madre, en tan tierna edad  
tan corto el placer, tan largo el penar,  
y me cautivaste de quien hoy se va y se  
lleva las llaves de mi libertad.

Dejadme llorar, orillas del mar.

Luis de Góngora y Argote

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/q33OQ>

**TÍTULO:** “*Dejadme llorar, orillas del mar*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Una bella niña enviuda de forma temprana.

**REFERENTE TEÓRICO:** Para fomentar la expresión de emociones y sentimientos en los niños es muy importante trabajar previamente con el amplio vocabulario emocional existente, ya que la identificación de las propias emociones y las de los demás, pasa por un conocimiento amplio del mundo emocional que permitirá la adecuada expresión posterior.

**RAZÓN DE SER:** Empleando como estímulo un poema que transmite emociones como el pesar, la tristeza y la desdicha, los niños, guiados por el educador, exploran su particular mundo emocional y la amplia gama de sentimientos por experimentar y expresar.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

Los alumnos escuchan el poema. Se formulan preguntas y comentarios que les permitan asimilar el mensaje que se transmite a través de la poesía:

- ¿Qué tema trata el poema?

[Los alumnos, sin explicación previa ni aclaración posterior intentarán encontrar (y expresar verbalmente) el sentimiento de tristeza que invade a la niña y sus causas]

A continuación el maestro explicará los principales mensajes emocionales que contiene el poema: una niña casada muy joven, un esposo muerto en la guerra, la soledad que se siente cuando se pierde a un ser querido y el llanto desconsolado a la orilla del mar.

## Fase 2ª

El profesor sugiere que elaboren la “*historia de un día cualquiera*”. Se divide el grupo en equipos de tres alumnos. Para desarrollar la **dinámica** se entregará a los niños un papel en el que estén escritas las siguientes frases:

*Un día me levante triste porque.....*

*Luego me puse contento de golpe, porque..... Después me pegué un buen susto cuando..... Pero ¡menos mal! ¡qué alivio sentí cuando.....!*

*Después me enfadé mucho con..... porque..... Al final todo se arregló, porque.....*

Los equipos elaborarán de la forma más creativa posible la historia. Con alumnos de 8 años el profesor puede proporcionar algunas pistas:

*“triste porque.....”* [algún familiar se va de viaje, se me ha estropeado el reloj, etc.]

*“contento de golpe porque.....”* [me dijeron que podría visitarle pronto, me lo arregló mi hermano, etc.]

*“me pegué un buen susto cuando.....”* [casi me atropella un motorista, escuché un fuerte ruido, etc.]

*“¡qué alivio cuando.....!”* [me aparté a tiempo; me di cuenta de que era el sonido de un petardo, etc.]

*“me enfadé mucho con..... porque.....”* [mi hermano porque estaba “enredando” en mi colección de cromos; con mi amigo, porque me dijo que había perdido el cómic que le dejé, etc.]

*“al final todo se arregló porque.....”* [no se estropeó nada; porque mi amigo lo encontró, etc.]

***¡Me gusta que estés conmigo! “El viaje de Carol”***

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51900180>

**TÍTULO:** *“¡Me gusta que estés conmigo!”*

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Carol y su prima se sienten muy a gusto juntas. Cuando Carol decide escaparse, su prima le transmite preocupación por ella y angustia por lo que le puede ocurrir.

**REFERENTE TEÓRICO:** Las expresiones de afecto entre iguales suelen reducirse con el transcurso de los años (en particular las que implican gestos como abrazos o besos). Si bien es cierto que los niños muy jóvenes no tienen problemas para transmitir emociones, los que se encuentran próximos a la pubertad suelen reservar mensajes afectivos para el entorno familiar (incluso llegan a desaparecer en dicho escenario), inhibiéndose en el circuito de relaciones entre iguales.

**RAZÓN DE SER:** El educador tratará de “rescatar” este tipo de comunicación afectiva a través de una dinámica en la que todos los alumnos tendrán que expresar afecto a los demás.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

El maestro /a **explica** a los alumnos que decir a los demás lo que nos gusta de ellos es muy agradable para quien lo escucha. A pesar de la vergüenza o del miedo a hacer el ridículo, es importante decir a otros lo bueno que vemos en ellos, pues también nos resulta muy agradable escuchar de boca de los demás cosas positivas de nosotros mismos.

Los alumnos ven la secuencia seleccionada.

**Fase 2ª**

El maestro plantea la siguiente **dinámica**: se escriben en la pizarra los siguientes mensajes afectivos:

*“Cuenta conmigo”*

*“Soy tu amigo”*

*“Me caes muy bien”*

*“Hay cosas de ti que me gustan mucho”*

*“Me gustaría conocerte mejor”*

*Me gusta lo bien que haces...”*

El educador señalará a un niño al azar; aquellos alumnos que sientan sinceramente algunos de los mensajes escritos en la pizarra levantarán la mano. Cada uno dirá cuál de los mensajes quiere transmitirle (sin precisar explicación).

Se explicitará que ningún alumno debe quedarse sin al menos dos manos alzadas (esto es, dos compañeros que manifiesten afecto por él). En tanto no surjan señales de amistad en número suficiente, no se continuará la dinámica.

El maestro irá señalando a todos y cada uno de los miembros del grupo-clase, sucediéndose la misma secuencia: alzado de brazos y expresión del mensaje positivo que corresponda.

Es posible que algún alumno no sea popular entre sus compañeros, y nadie esté dispuesto a levantar la mano (manifestar apoyo). El profesor interrumpirá la ronda hasta que no se completen al menos dos adhesiones afectivas.



[Si bien puede parecer que se fuerza a los alumnos a expresar afecto, a estas edades se considera imprescindible que cada niño reciba algún mensaje positivo de sus iguales. La gama de expresiones que se ofertan posee la suficiente variedad en la *intensidad* del apego o afecto como para que cada niño reciba su *dosis* de cariño].

***Nanas de la cebolla***

***Nanas de la cebolla***

[Fragmento]

En la cuna del hambre mi niño estaba.  
Con sangre de cebolla se amamantaba.  
Pero tu sangre,  
escarchada de azúcar, cebolla y hambre.

Alondra de mi casa, ríete mucho.  
Es tu risa en tus ojos la luz del mundo.  
Ríete tanto  
que en el alma al oírte bata el espacio.

Tu risa me hace libre, me pone alas.  
Soledades me quita, cárcel me arranca.  
Boca que vuela,  
corazón que en tus labios relampaguea.

Desperté de ser niño: nunca despiertes.  
Triste llevo la boca: ríete siempre. Siempre  
en la cuna, defendiendo la risa pluma por  
pluma.

Al octavo mes ríes con cinco azahares.  
Con cinco diminutas ferocidades.  
Con cinco dientes como cinco jazmines  
adolescentes.

Vuela niño en la doble luna del pecho:  
él, triste de cebolla, tú satisfecho.

No te derrumbes.  
No sepas lo que pasa  
ni lo que ocurre.

Miguel Hernández

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/AeesP>

**TÍTULO:** “*Nanas de la cebolla*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Un poeta en la cárcel se dirige a su hijo aún no nacido.

**REFERENTE TEÓRICO:** La expresión emocional es, en las edades a las que va dirigida la actividad, una capacidad que pierde su fuerza con respecto a etapas evolutivas anteriores. Los niños ahora emplean un lenguaje más rico en expresiones de acción y menos de sentimiento.

**RAZÓN DE SER:** El educador trabajará, a partir del poema propuesto en el que abundan expresiones emotivas, el lenguaje afectivo de los alumnos a través de una dinámica en la que tendrán que escribir una carta a su hijo en el futuro inundada de sentimientos y de emociones.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

El profesor anuncia a los alumnos que van a escuchar un fragmento de un poema escrito por un poeta mientras estaba en prisión, en el que se dirige a su hijo a punto de nacer.

Los alumnos escuchan el poema.

Se aclararán algunas de las expresiones poéticas: la cebolla, que hace llorar al pelarla, la asocia el autor al llanto de un recién nacido; la risa que imagina en su hijo le da fuerzas para vivir aun estando preso (“*cárcel me arranca*”), el deseo de que, pese al hambre y el sufrimiento, sea fuerte (“*no te derrumbes*”), libre y feliz (“*vuela, niño...*”).

Con alumnos de 8 años, el maestro explicará el significado de cada uno de los versos y de cada estrofa. Con alumnos de 9 ó 10 años el maestro pedirá que interpreten lo que han escuchado, ayudándoles a comprender el sentido de algunos giros poéticos.

**Fase 2ª**

El profesor pedirá a los alumnos que escriban, como si ellos fueran poetas, una carta a su futuro hijo. Para facilitarles la tarea iniciará las frases (en la pizarra o en un folio previamente redactadas), que los niños individualmente deberán completar. Las pistas que se proporcionan son adecuadas para alumnos de 8 años. Los de mayor edad deberán encontrar ideas por sí mismos.

*Querido hijo:*

*Deseo que cuando nazcas, el mundo.....*[sea un lugar hermoso, limpio, libre, en paz]

*Ojalá que encuentres tanto cariño como.....*[yo te tengo; como tuve yo de pequeño]

*Procura ser.....*[generoso, amable, trabajador, sincero, luchador]

*Me gustaría que cuando seas mayor.....*[ayudes a los demás, seas honrado]

*Te deseo una familia.....*[feliz, cariñosa, unida]

*Con cariño.....*tu padre/madre.

Los alumnos leerán sus aportaciones, y el profesor reforzará positivamente cada exposición.

## **Gru. Un papá genial**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/tNd06xj7OA4>

**TÍTULO:** GRU, UN PAPÁ GENIAL

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Gru es un ladrón que adopta a tres niñas con el fin de usarlas para que le ayuden en su próximo robo. Sin embargo, aunque al principio rehuía cualquier contacto emocional o afectivo con ellas, pronto se encariña de las tres y se convierte en un papá genial, tal y como muestra la secuencia escogida.

**REFERENTE TEÓRICO:** Hay muchas maneras de expresar las emociones que sentimos. Algunas personas las expresan de manera muy abierta y verbalmente directa. Otras, sin embargo, encuentran dificultades en hacerlo así y necesitan otros medios menos abiertos porque no se sienten cómodas expresando emociones. Sin embargo, la naturalidad le da a las emociones todo su potencial para comunicar y transforma realmente a las personas.

**RAZÓN DE SER:** Analizando lo que hace que un papá sea mejor o peor, el alumnado descubrirá que la expresión emocional tiene mucho que ver en ello. Comprenderán que aunque cueste, expresar lo que sentimos tiene muchos beneficios.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Dinámica “El peor papá del mundo”**

*“¿Qué diríais de un papá que...*

*adopta a unas niñas pequeñas para que le ayuden a robar?*

*no les deja tocar nada en casa?*

*les pone un cuenco para perro para comer y beber?*

*les pone un papel de periódico en el suelo en vez de que puedan ir al baño?*

*no quiere darles besos ni abrazos?*

*las abandona?*

*¿Qué pensáis que tiene que hacer un “buen papá”? Vamos a pensarlo en grupos de 5-6 y luego entre todos y todas vamos a hacer un gran mural para colocarlo en la clase”.*

En la pizarra se tomará nota de todas las cosas que describen a un “buen papá” (estas ideas no se borrarán ya que servirán para realizar el mural).

#### **2ª Fase: Visionado y análisis del vídeo**

*“Os voy a presentar al papá del que antes os hablaba. ¿Queréis conocerle? ¿Cómo os lo imagináis?” (Animar a que usen calificativos, por ejemplo, antipático, serio, soso, borde, malo...)*

Se proyecta el vídeo.

*“¿Os ha sorprendido Gru? ¿Era el papá que os imaginabais? ¿Por qué?”*

*¿Qué ha podido pasar para que alguien que se comportaba tan mal ahora lo haga tan bien? (hacer referencia a que ha cogido cariño a las niñas y descubierto los beneficios de la expresión emocional, verbal y física)”*

En este momento, el profesorado introduce la idea de asumir “riesgos” en la manifestación emocional:

*“No es sencillo mostrar emociones a otras personas. Al menos, para algunos y algunas. Pero mostrar los sentimientos nos acerca a los y las demás y les ayuda a conocernos mejor y también a querernos más.*

*Si os dais cuenta, lo que ha pasado aquí es que Gru se ha animado, por fin, a asumir el riesgo de mostrar lo que siente. Se está arriesgando a ser divertido, a contar cuentos, a ‘hacer un poco el tonto’, a dar besos... y las niñas lo agradecen un montón. Vamos a ver de nuevo la secuencia y me gustaría que os fijarais en qué reacciones tienen las niñas cuando Gru por fin y por primera vez en todo el tiempo que lleva con ellas, les da un beso de buenas noches.”*

### **3ª fase: Dinámica “Hay que arriesgarse”**

*“Vamos a pensar un poco más en por qué nos cuesta tanto a veces arriesgarnos a expresarnos. A ver si podemos, entre todos y todas, completar estas frases:*

*La gente, a veces, no demuestra que está triste porque...*

*La gente, a veces, no demuestra que está enfadada porque...*

*La gente, a veces, no demuestra que está alegre porque...*

*La gente, a veces, no demuestra que tiene miedo porque...”*

*¿Os imagináis una vida en la que nunca hubiéramos asumido ningún riesgo? Siempre las cosas son difíciles al principio, pero al asumir ciertos riesgos pequeñitos vamos haciéndonos a las situaciones y somos más fuertes y capaces cada vez. Pensad en esto:*

*Si no me hubiera arriesgado a caerme... (nunca hubiera aprendido a andar, a montar en bici o patines...)*

*Si no me hubiera arriesgado a equivocarme... (nunca hubiera participado en clase)*

*Si no me hubiera arriesgado a conocer gente nueva... (nunca hubiera ido de campamento o no tendría a mis amigos y amigas del barrio)*

*Si no me hubiera arriesgado a suspender... (tampoco hubiera aprobado).*

Después de todo el trabajo de análisis, se propone crear un mural que se colocará en un lugar visible de la clase (en papel continuo para facilitar en trabajo en grupo) titulado “Un buen papá” (podrán poner comentarios, fotos, dibujos, etc).

### **PROPUESTA DE CONTINUIDAD:**

Se trataría de confeccionar un mural de iguales dimensiones y formato, pero bajo el título “Un buen hijo/hija”.

## Desarrollo Cognitivo

### Autocontrol

#### Ícaro y Dédalo

#### Ícaro y Dédalo

Dédalo huía de Grecia con su hijo Ícaro, donde era buscado por matar a un escultor rival suyo. Se refugió en la isla de Creta cuyo rey, Minos, le acogió con hospitalidad. Pero Dédalo echaba de menos su país. Cuando le pidió al rey que le permitiera volver a Grecia, éste se negó:

-¿Para qué quieres volver?. Allí te apresarán y matarán. Además, yo soy el rey de la isla y no quiero dejarte marchar.-

Dédalo pensó mil y una maneras de escapar, pero Minos mandó vigilar todos los puertos y costas para que no pudieran embarcar en una nave. Pero Dédalo construyó dos pares de alas hechas de cera. Se puso las más grandes y le puso a Ícaro otras más pequeñas. Antes de salir de Creta, Dédalo advirtió a su hijo:

-Ten cuidado. No vuelas muy bajo, porque podrías chocar con algún árbol, pero tampoco demasiado alto, porque el sol podría dañarte. Lo mejor es que me sigas.-

Juntos echaron a volar. Ícaro estaba encantado; casi no se lo creía: "¡estoy volando!" gritaba. Cuando se acostumbró a las alas, empezó a arriesgarse; volaba hacia atrás, caía en picado para remontar el vuelo justo cuando casi tocaba el suelo, o perseguía a las águilas. Dédalo estaba cada vez más preocupado por las "hazañas" de su hijo. ¿Es que se había vuelto loco?. ¡No sabía controlarse!.

Ícaro empezó a volar hacia arriba. Quería estar cerca del sol. Incluso tocarle. Recordaba las advertencias de su padre, pero ¿qué importaba?. ¡Sólo eran preocupaciones de un viejo!. Así que Ícaro continuó su ascensión alejándose cada vez más de su padre. Dédalo, horrorizado, le gritó a su hijo:

-¡Baja!. El sol estropeará tus alas.-

No sabemos si Ícaro le escuchó, pero desde luego no le hizo caso, porque continuó volando hacia arriba casi en vertical. El sol calentaba cada vez más, pero Ícaro no se daba cuenta. Sólo quería subir más y más alto.

De repente las alas, hechas de cera, empezaron a derretirse. Gruesos goterones de cera líquida se desprendían de ellas cada vez más deprisa. Ícaro perdió el control de su vuelo, y en unos segundos las alas desaparecieron. Naturalmente, el cuerpo de Ícaro cayó y el joven murió.

El sol miró con tristeza al pobre Ícaro. ¡Si hubiera hecho caso de los avisos de su padre...!.

Así termina la historia de Ícaro, un joven que no supo contener sus impulsos arriesgando su vida en el empeño por alcanzar el sol.

[Adaptación de la mitología griega]

**TÍTULO:** "Ícaro y Dédalo"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Ícaro era un joven imprudente, que con unas alas hechas de cera quiso alcanzar el sol. A pesar de los avisos de su padre (Dédalo), la cera se acabó derritiendo y el joven cayó al suelo muriendo al instante.

**REFERENTE TEÓRICO:** En estas edades, la contención de los propios impulsos es considerada como la capacidad precursora del autocontrol efectivo.

El docente deberá orientar los diálogos que se establezcan a lo largo de la actividad, hacia la toma de conciencia de los

riesgos del entorno y la importancia de contener los propios deseos e impulsos en este tipo de situaciones. Es importante que los niños entiendan que la necesidad de contenerse no obedece a un capricho de los adultos sino a su propia seguridad.

**RAZÓN DE SER:** El relato propuesto puede ser utilizado por el educador para promover la reflexión de los alumnos sobre la necesidad de estar alerta ante los peligros y riesgos del entorno.

Promoviendo un coloquio, se formularán preguntas que aborden la desobediencia a las normas que entrañen peligros para la salud, la responsabilidad individual ante las propias acciones y el cuidado y la vigilancia de las ocurrencias de niños de menor edad.

#### **DESARROLLO:**

- ¿Qué advertencia de peligro olvidó (o no quiso hacer caso) Ícaro?
- ¿Qué hubiera pasado si hubiese rectificado a tiempo, y descendiera cuando empezaron a desprenderse de las alas los primeros goterones de cera?
- Las advertencias y prohibiciones de los adultos ¿son “*porque sí*” o para vuestra propia seguridad?. Poned un ejemplo.
- Acabáis de comer y os apetece bañaros en el río, pero esperáis una hora pese al calor ¿por qué?
- Os lanzáis cuesta abajo por la nieve de una montaña en un trineo. Cuando cogéis velocidad, frenáis; ¡y eso que era divertido ir deprisa!. ¿Por qué frenáis?
- Si nadie os vigila ¿encenderíais una fogata en el monte para calentaros?; ¿por qué?
- ¿Probaríais un fruto de un arbusto sin preguntar a nadie? (al fin y al cabo ya sois mayores y responsables); ¿por qué?
- Si vais con vuestro hermano pequeño de excursión y encontráis una poza ¿le dejaríais tirarse de cabeza al agua sin más?; por qué? ¿Qué haríais si decidís no permitirselo?; ¿qué puede pasar si no os hace caso y se lanza de cabeza?

## Los viajes

### Los viajes

Un pescador, vecino de Bilbao cogió, yo no sé dónde, un  
bacalao.

-¿Qué vas a hacer conmigo?  
(el pez preguntó con voz llorosa).  
Él respondió: -te llevaré a mi esposa;  
ella, con pulcritud y ligereza,  
te cortará del cuerpo la cabeza, negociaré después con un  
amigo, y si me da por ti maravedises,  
irás con él a recorrer países-.

-¡Sin cabeza! ¡ay de mí! (gritó el pescado).  
Y replicó discreto el vascongado:

-¿Por esa pequeñez te desazonas? Pues hoy viajan así muchas  
personas-.

Juan Eugenio Hartzzenbusch

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/wjBqU>

**TÍTULO:** "Los viajes"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Un pez se queja ante su pescador de su triste destino: que le corten la cabeza. El pescador le "tranquiliza" diciéndole que muchas personas "viajan de esa manera" (sin cabeza).

**REFERENTE TEÓRICO:** El autocontrol consiste en la inhibición del impulso a actuar sin pensar previamente en las consecuencias. El educador puede trabajar, a partir de cualquier estímulo, las diferencias entre comportamientos irreflexivos nacidos a partir de deseos o caprichos frente a aquellos en los que se evaluó con antelación la mejor manera de actuar.

Pensar antes de actuar es el principio básico del autocontrol, que proporciona al niño un tiempo relevante para contemplar distintas alternativas en función del resultado que se puede obtener según la acción o reacción por la que se opte.

**RAZÓN DE SER:** En la presente actividad los niños escucharán un poema en el que se entabla un diálogo entre un pez y un pescador. La "moralaja" es que actuar "sin cabeza" (es decir, irreflexivamente) conduce a todo tipo de desastres. Una dinámica posterior plantea diversos supuestos en los que las acciones a emprender conducen a resultados positivos o negativos dependiendo de si previamente se ha reflexionado o no sobre las consecuencias.

Un juego de interacción permite a los niños percatarse de que las acciones realizadas a gran velocidad son candidatas a que quien las ejecuta cometa errores, frente a aquellas en las que la atención y el cuidado presiden la interacción con el entorno, sea éste físico o interpersonal.

**DESARROLLO:**

#### Fase 1ª

Los alumnos escuchan el poema seleccionado.



El maestro aclarará a los alumnos el significado de palabras como “pulcritud”, “vascongado”, “desazón”, “replicó” y “maravedises”. Puede pedir a los alumnos que investiguen en el diccionario. A continuación formulará preguntas que permitan una plena comprensión del mensaje contenido en la poesía:

- ¿Cuál es la preocupación del bacalao?
- ¿Qué le dice el pescador?
- ¿A qué se refiere cuando dice que muchas personas viajan “sin cabeza”?
- ¿Qué podemos aprender de esta poesía?

## Fase 2ª

Se desarrolla la siguiente **dinámica**: el educador forma equipos de cuatro alumnos. Cada equipo dispondrá de un folio o cartulina en el que dibujarán una línea que divida en dos mitades el papel. En el encabezamiento de una columna escribirán “SIN CABEZA”, y en el de la otra “CON CABEZA”.

Antes de comenzar el trabajo en el marco de los equipos, se dejará claro que actuar “sin cabeza” es sinónimo de actuar sin pensar; alocadamente; “porque sí”; “porque me apetece”. Por el contrario, actuar “con cabeza” supone “pensar bien las cosas antes de decir o hacer algo”; “pensar qué pasará después de actuar”.

El maestro plantea un primer supuesto:

*“Estáis en una feria de verano. Cada uno de vosotros dispone de tres euros. En los puestecillos y tenderetes hay de todo: palomitas, “perritos calientes”, golosinas de todo tipo, etc. También hay una tómbola, en la que se sortea una minimoto, y cada papeleta cuesta 50 céntimos. A última hora actúa un grupo que a todos os encanta, y la entrada cuesta un euro. Tenéis mucha hambre. ¿Qué haríais <sin cabeza> y qué <con cabeza>”*

Se concede a los alumnos un máximo de cinco minutos para discutir las opciones. Una vez hayan rellenado ambas columnas todos los equipos, se procederá a una puesta en común. Posteriormente se abrirá un coloquio sobre las ideas más interesantes.

Segundo supuesto:

*“Mañana hay un control de Lengua. Te han regalado un juego de ordenador que te encanta. Si practicas un poco, mañana puedes ir a casa de un/a amigo/a y demostrarle lo bien que se te da. Por otra parte, te acaban de dar la paga y quieres comprar una revista antes de que se agote. De repente suena el telefonillo, y tu amigo/a te anima a salir a dar una vuelta. ¿Qué harías <sin cabeza> y qué <con cabeza>”.*

Se procede siguiendo los mismos pasos que en el supuesto anterior.

## Fase 3ª

Se desarrolla un **juego** de atención y velocidad: los alumnos formarán un amplio corro sentados en sus sillas. Un alumno anuncia que tiene un diamante entre sus manos (muestra un pequeño objeto que hará las veces de diamante). Los alumnos extenderán sus manos formando un cuenco.

El dueño del diamante irá poniendo sus manos encima de las de cada alumno. Con disimulo, dejará caer el “diamante” en las de un alumno cualquiera. Cuando haya pasado por todos, se situará en el centro y gritará “diamante ¡ven aquí!”. El niño que lo posea correrá hasta él. Si alguien le atrapa antes de llegar, será él quien disponga del diamante en la siguiente ronda. De lo contrario, seguirá en poder del primer alumno.

En la puesta en común posterior al juego, el profesor resaltará la importancia de permanecer atentos a lo que sucede, tanto en el juego como en la vida.

## ***Nos relajamos***

**TÍTULO:** “*Nos relajamos*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Utilizando música suave, el educador promoverá un estado de relajación física y mental de los alumnos.

**REFERENTE TEÓRICO:** La relajación es un excelente procedimiento para regular estados de activación corporal. Los niños de entre 8 y 10 años de edad se ven sometidos a situaciones de estrés derivadas de su continua actividad física, el aprendizaje de las materias académicas y las actividades extraescolares, entre otros. El educador puede desarrollar una sesión de relajación de vez en cuando para que los alumnos practiquen el control de sus niveles de activación.

Para conseguir buenos resultados en una actividad de este corte, es importante que los alumnos hayan pasado por una fase de cierta excitación física y emocional minutos antes (una clase de educación física o un ejercicio físico intenso). Ello facilitará que consigan un mayor nivel de relajación.

**RAZÓN DE SER:** El educador, introduciendo en la actividad música suave, guiará la relajación de los niños, iniciándola en el plano físico para posteriormente centrarse en el mental, facilitando el despliegue de la capacidad de imaginación y visualización de los pequeños.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El profesor explica a los alumnos que van a practicar un ejercicio de relajación en el que se irán sintiendo físicamente calmados y tranquilos, y mentalmente apaciguados.

Para que se desarrolle la actividad con buenos resultados es necesario que:

- Los alumnos se descalcen y se tumben en el suelo, preferiblemente encima de unas colchonetas
- Debe mantenerse una mínima distancia entre ellos para no interferir su proceso de relajación
- Han de estar boca arriba, con las piernas estiradas (no cruzadas) y los brazos junto al tronco o encima del estómago
- A una señal dada, todos cerrarán los ojos.

El profesor hace sonar música suave y en bajo volumen.

#### **Fase 2ª**

Empleando una voz suave, en tono reposado y con un ritmo lento en la emisión de palabras, el profesor pedirá a los niños que vayan tensando y destensando las distintas partes del cuerpo en la siguiente secuencia: pies y piernas – estómago – brazos y manos – hombros y cuello – cara.

A continuación les invitará a inspirar profundamente por la nariz, retener unos segundos el aire en los pulmones y soltar muy despacio el aire por la boca. Este ejercicio respiratorio se desarrollará varias veces.

Una vez el profesor detecte que el cuerpo de los alumnos está en estado de reposo y relajado, introducirá la visualización de colores, haciéndoles evocar paisajes y fenómenos atmosféricos que transmitan calma y sosiego: el azul con el cielo, el mar o un río; el naranja con un amanecer o un atardecer; el verde con la hierba, los árboles o el agua del mar; el blanco con las nubes.

Se pasará a una fase en la que se sugerirá la visualización de situaciones relajantes. Por ejemplo:

*“Nos imaginamos que vamos andando descalzos por un prado... estamos en bañador y sentimos el sol que calienta un poco el cuerpo, pero no notamos calor... sentimos el frescor de la hierba bajo nuestros pies...”*

*“Observamos la ladera de un monte... en la base hay una cueva... entramos en ella... al instante notamos una corriente de aire fresco y agradable...caminamos dentro de la cueva siguiendo un sendero dentro de la montaña... bajamos más y más...”*

*“Llegamos a una pequeña playa en el interior de la roca... la arena es suave y está caliente... un pequeño lago azul y en calma aparece ante nuestra vista... metemos un pie en el agua y la sentimos agradable... nos introducimos en el agua... está tranquila, sin olas... flotamos en ella... una sensación agradable recorre todo nuestro cuerpo... nos dejamos llevar al centro del lago... introducimos todo el cuerpo y buceamos... se ven pequeños peces de colores y el fondo del lago está cubierto de arena fina... salimos a la superficie...”*

*“Estamos de nuevo en la pequeña playa... nos tumbamos en la arena con los ojos cerrados... se escucha el sonido del agua de fondo y nuestra respiración calmada... una vez secos, emprendemos el viaje de vuelta despacio y tranquilamente... salimos de la cueva y notamos la tibieza del sol...”*

*“Abrimos los ojos y nos sentimos tranquilos, relajados y en completa calma y paz... nos incorporamos y nos miramos unos a otros todavía en silencio”.*

Cuando todos los alumnos se hayan sentado (algunos tardarán más tiempo que otros) se procederá a desarrollar un breve diálogo en el que los alumnos comentarán la experiencia y cómo se han sentido.

***Tranqui, por favor. Ya.com: “Círculo vicioso”***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/1Jm1MwWzhgl>

**TÍTULO:** *“Tranqui, por favor”*

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** El personaje del anuncio tiene problemas con Internet y se enfada mucho. Su enfado lo paga con un vendedor que llama a su puerta, éste con otro y la cadena de enfados continúa hasta que desemboca en el primer personaje.

**REFERENTE TEÓRICO:** Conceptos como “esperar unos años”; “perseverar aunque no se vean resultados visibles”; “tener paciencia” o “practicar durante meses” son asumidos con dificultad por los niños. Sin embargo, es una misión importante del educador hacer entender a los alumnos que la constancia, la paciencia y el esfuerzo son la base del éxito personal y social.

Cuando un niño entiende que hay metas a corto plazo y metas a largo plazo, acaba por calmar de forma espontánea su inicial ansiedad por obtener de forma inmediata la recompensa a sus esfuerzos.

**RAZÓN DE SER:** A partir de un estímulo audiovisual (un spot publicitario), el educador promueve una reflexión colectiva centrada en la impaciencia y sus negativos resultados.

Un coloquio posterior puede ser animado mediante diversos tipos de preguntas, centradas en las emociones que se experimentan durante tiempos de espera, y las reacciones que suelen acompañar a la impaciencia.

#### **DESARROLLO:**

##### **Fase 1ª**

El profesor comenta con los alumnos que muchas veces desean hacer lo que más les apetece “ya”. Cuesta trabajo saber esperar al momento oportuno, sobre todo cuando no depende de ellos disfrutar de las cosas cuando más lo desean. Si no se aprende a contenerse y mantener la calma, se corre el riesgo de tener problemas con los padres, los amigos, los profesores, los compañeros de clase, etc.

Se pondrán algunos ejemplos: *“abrir “ya” los regalos de Reyes”; “tirarse al agua nada más llegar a la piscina”; “exigir ir en ese mismo momento a una hamburguesería”; “gastar la paga semanal el mismo día que te la dan”, etc.*

Se proyecta el audiovisual, formulándose a continuación preguntas para asegurar la comprensión por parte de los alumnos del mensaje que se transmite:

- *¿Qué le pasa al personaje del spot?; ¿en qué situaciones se pone nervioso?*
- *¿Ocasiona algún problema a los demás su falta de paciencia?*
- *¿Cómo acaban todos los personajes?*
- *Cuando llega al médico ¿qué le espera?*

##### **Fase 2ª**

Preguntas para estimular el diálogo colectivo:

- *¿Qué nos dicen los adultos cuando estamos impacientes?*
- *¿Os soléis enfadar cuando tardan en servir la comida en un restaurante?*
- *Si queréis que os compren hoy mismo un juego de vídeo-consola y os dicen que os esperéis al fin de semana ¿qué respondéis?; ¿os enfadáis?; ¿qué pasa después?*

- Si queréis intervenir en clase para responder una pregunta del profesor y levantáis la mano pero el profesor no os hace caso ¿qué hacéis?; ¿qué pasa si interrumpís sin permiso?
- ¿Cuándo os hacen más caso los amigos a la hora de decidir qué hacer una tarde, cuando os enfadáis o cuando razonáis?; ¿por qué?
- Es la hora de comer. Os sirven la ensalada en el plato, pero tenéis mucha sed, así que bebéis de golpe tres vasos de agua. ¿Qué pasa a continuación?; ¿qué hubierais podido hacer?
- Si tenéis algo urgente de verdad que decir a un adulto pero no os hace caso ¿es mejor esperar a que os quiera escuchar o debéis hacer otra cosa?

[El educador plantea esta pregunta para que los niños discriminen caprichos o situaciones triviales de verdadero riesgo, en los que la ayuda adulta debe producirse de inmediato. Se pueden poner ejemplos: “*tu hermano pequeño se ha caído por las escaleras y tu padre está hablando por teléfono*”; “*huele a quemado en la cocina; tu madre se ha echado la siesta y te ha pedido que no la molestes en la próxima media hora*”].

## **Una linda trampa**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/mbXxhZygUP8>

**TÍTULO:** “Una linda trampa”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Una niña “educa” a su hermano en el autocontrol contándole un cuento por partes, generando en él cada vez mayor expectación. De esta peculiar manera el niño come todo lo que tiene en el plato, y además se aficiona a la lectura.

**REFERENTE TEÓRICO:** El aprendizaje del autocontrol se muestra eficiente en múltiples aspectos del desarrollo personal. En la etapa evolutiva comprendida entre los ocho y los diez años de edad, la motivación de sus acciones se encuentra a menudo en el seguimiento de sus impulsos: visualizan un resultado inmediato, les resulta atractivo y proceden a actuar sin más. Sin embargo, con ayuda adulta, pueden hacerse cada vez más competentes en la reflexión previa para considerar las consecuencias que siguen a las conductas antes de desarrollar un determinado comportamiento.

**RAZÓN DE SER:** Existen hábitos de conducta que no se implantan a corto plazo, como es el caso de la lectura, la escritura o los comportamientos de auto-cuidado. En la presente actividad, un estímulo audiovisual en el que se refleja cómo una niña enseña a su hermano a esperar al siguiente capítulo de un cuento interesante, puede ser utilizado por el educador para inculcar en los niños el hábito de la espera ( “cada cosa a su debido momento”), facilitando la contención bajo la promesa o el anuncio de futuras emociones.

Se iniciará un coloquio colectivo a partir de preguntas sobre las que los niños han de plantearse situaciones en las que es más positivo *pensar, esperar* y *ver qué puede pasar después* de ciertas reacciones.

### **DESARROLLO:**

- En el episodio que hemos visto ¿qué aprende el niño?; ¿quién se lo enseña?; ¿cómo lo hace?.
- A veces nos cuesta contenernos. Por ejemplo, cuando alguien nos lleva la contraria, ¿podrías poner un ejemplo?
- ¿Qué pasa si os enfadáis con un compañero de clase y os dejáis llevar por las ganas de darle una patada o un puñetazo?
- Si en casa os dicen que os vayáis a vuestro cuarto sin decir ni una sola palabra ¿de qué os dan ganas?; ¿qué pasa después?
- Un puzzle de 500 piezas puede ocupar vuestro tiempo durante varios días. ¿Os soléis rendir en seguida?; si no os rendís ¿os sentís mejor cuando lo termináis?
- Cuando resolvéis por vuestra cuenta un problema de una asignatura ¿os sentís igual de bien que si buscáis la solución en el libro?; ¿por qué?.
- Comentad con vuestro compañero más próximo tres cosas por las que merecería la pena dedicar años. [Pistas: la escuela, una profesión, tu hogar, el dominio de un deporte, etc.]
- Cuando veis un mago por la televisión ¿pensáis que ha nacido sabiendo, o que ha necesitado tiempo para practicar?; ¿por qué?
- Los artistas más famosos ¿cuánto tiempo creéis que dedican al día para perfeccionar sus habilidades?
- **¿Qué has aprendido de este rato de reflexión?**

*Sin puños, por favor*

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/GeZD6d5VG\\_Q](http://youtu.be/GeZD6d5VG_Q)  
<http://youtu.be/MhCFgISliBU>

**TÍTULO:** SIN PUÑOS, POR FAVOR

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol, Expresión emocional

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Jo no es la típica niña de su edad, dulce y encantadora. De hecho, es la “matona” del cole y tiene a Gabe, el hijo menor de los Duncan, realmente atemorizado. Su hermana mayor Teddy, decide intervenir y proporcionarle a Jo nuevas estrategias para mostrar sus emociones que no incluya pegar a los demás.

**REFERENTE TEÓRICO:** A algunas personas les da tanto miedo expresar sus emociones positivas, de afecto o ternura, que se escudan bajo una apariencia de enfado constante o, incluso, maldad permanente (tal vez porque esta actitud les haya servido en alguna ocasión). Pero en el fondo, todos tenemos nuestro corazoncito y hasta las personas de las que menos nos esperaríamos afecto tienen capacidad para ser cariñosas y tener buenos sentimientos. Sólo hay que aprender a sacarlos a flote.

**RAZÓN DE SER:** Las dos secuencias propuestas muestran de forma muy clara una evolución en uno de los personajes, Jo, respecto a cómo hacer las cosas y qué ocurre cuando nos acostumbramos a actuar sin autocontrol. A través de la conducta de Teddy (le da una clase práctica a Jo) el alumnado analizará las consecuencias de determinadas conductas agresivas.

**DESARROLLO:**

**1ª Fase: Visionado de la primera secuencia**

El profesorado introduce la primera secuencia diciendo:

*“Gabe es un niño de 10 años que está teniendo problemas con un “matón” en el colegio. Su hermana de 15 años, Teddy, decide investigar y ver qué está ocurriendo. Fijaos en lo que ocurre entonces...”*

Se proyecta la primera secuencia, parando el vídeo justo cuando Jo sale de clase (se reserva para después la parte en la que Teddy y Gabe, ya de vuelta en casa, comentan lo ocurrido en el colegio).

A continuación, se plantean las siguientes preguntas en el gran grupo:

*“¿Cuál pensáis que es la razón por la que esta niña se comporta así?”* (Se permite todo tipo de explicaciones, ya que luego se podrán contrastar con lo que Teddy le explica a su hermano).

*“¿Pensáis que consigue algo con ello? (Sí, claramente, aunque sea a través del miedo generado en los y las demás.) ¿Qué? (La sensación de poder, que los demás hagan lo que ella dice...) ¿Puede ser por eso que sigue haciéndolo? (muy probablemente)*

*¿Pierde algo con ello? (El afecto de los y las que tiene alrededor. Sólo le temen y le odian, pero no le quieren).*

*¿Cuál pensáis, entonces, que sería la solución? (Frenarle, que es lo que intenta hacer Teddy, aunque no muy correctamente. No se recomiendan actitudes agresivas, pero sí poner límites.)*

*¿Por qué creéis que a Teddy tampoco le tiene miedo aunque es mucho más mayor? (Parece que se ha acostumbrado a actuar siempre así y no mide sus propios límites ni con quien se enfrenta.)*

*Vamos a detenernos un poco en ver lo que Teddy comenta con su hermano al llegar a casa. (En este momento se termina de poner la secuencia para comentar después lo sucedido)*

*¿Qué habéis descubierto en esta conversación? (La razón de que Jo no expresa las emociones que realmente siente y que a Gabe le pasa lo mismo.) Está claro que, si Jo quiere acercarse a Gabe, debe aprender nuevos métodos...*

## **2ª Fase: Dinámica “¡A mil revoluciones!”**

En la segunda secuencia, Teddy intenta enseñar a Jo nuevas maneras de relacionarse porque las que tiene no sirven para acercarse a las personas, sólo sirven para espantarlas. De hecho, trata de enseñarle a autocontrolarse.

Para que el alumnado entienda lo que le sucede a Jo, se realiza una breve dinámica que mostrará lo que ocurre cuando nos acostumbramos a actuar siempre agresiva o impulsivamente.

Cada alumno y alumna será un coche desbocado con el motor... ¡a mil revoluciones por minuto! Cuando el motor está tan acelerado, no se tiene control sobre él, casi funciona por su cuenta... El profesorado pide a todos y todas que se levanten, se les puede pedir también que aparten hacia los laterales las mesas y sillas y cuando se diga “¡YA!” empiecen a moverse por la clase con sus manos como si llevaran un volante y sin poder parar.

Se van a dar cuenta de que, al ir tan rápido y haber tan poco espacio, es fácil chocarse (cuidar de que no se hagan daño ni de que hagan “burradas” bajo el pretexto de que “lo ha pedido el o la profe”). Es como si fueran en los autos de choque, en que a veces se tiene más la sensación de que es el coche el que te lleva y no al revés.

La única condición que se pone es que no se hagan daño y tampoco paren, porque deben recordar que su motor ¡está revolucionadísimo!

Al minuto o dos de “conducir a toda velocidad” paran y se les recuerda que cuando nos acostumbramos a hacer las cosas así, demasiado rápido, agresivamente, sin pensar, y encima en algunos momentos conseguimos lo que queremos, sin darnos cuenta perdemos la capacidad de hacerlo verdaderamente bien.

## **3ª fase: Visionado de la segunda secuencia**

*“¿Creéis que es fácil enseñar a Jo otras maneras de comportarse? Vamos a ver cómo lo hizo Teddy y qué consiguió...”*

Se proyecta la segunda secuencia, para pasar a analizarla:

*“¿Es, de verdad tan raro que los chicos a los que pega nunca hayan invitado a Jo a jugar a sus casas? (No, porque la agresividad produce rechazo en las personas, aunque a veces hayan cedido por obligación o miedo.)*

*¿Cómo es posible que cuando Teddy le dice a Jo que a Gabe también le gusta, sólo le entren ganas de pegar?” (Se ha acostumbrado a actuar siempre agresivamente, no está acostumbrada a hacerlo de otro modo)*

*¿Es apropiado que cuando Teddy dice ‘¡Qué chaqueta tan chula!’ Jo le haga una llave y la tire al suelo? ¿Cómo debería haber reaccionado ante un cumplido? ¿Y cuando le pregunta que si quiere que coman juntos?*

*Sin embargo, siguiendo la recomendación de Teddy, cuando le dice que está muy guapa consigue hacer un cambio muy importante... ¿cuál? (Abrir los puños, descubriendo que hay otra posible forma de hacer las cosas.) En este momento se puede aprovechar para hablar de otros trucos de autocontrol útiles en ésta u otras situaciones (meterse las manos en los bolsillos, salir de la situación, contar hasta 10, cambiar de tema, etc.).*

*¿Consigue algo más de Gabe con la nueva forma de relacionarse, sin pegar? ¿Qué?*

*¿Sabe Gabe reaccionar ante un cumplido? (No, en el fondo los dos son muy parecidos.) “¿Y sabe hacerlos? ¿Qué te parece el cumplido que le hace a Jo?”*

Para terminar, entre todos y todas se analizan situaciones en las que se reacciona con enfado, cuando en realidad son otras las emociones puestas en juego. Ejemplo: Algo no nos sale bien y reaccionamos con agresividad. A lo mejor son otras las emociones, tristeza o preocupación. En lugar de enfadarse, es mejor esperar e intentarlo de nuevo o pedir ayuda.



## **Mejor no enfadar al gatito**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/1zxpqS5XHR4>

**TÍTULO:** MEJOR NO ENFADAR AL GATITO

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Gato Con Botas se dispone a entrar en la cantina de San Ricardo, una ciudad donde ahora no es ya bien recibido. Allí lo único que encuentra son burlas y comentarios para ridiculizarle. Pero como buen caballero que es, decide aguantar con paciencia. Eso sí, llegado el momento, pone los límites convenientes.

**REFERENTE TEÓRICO:** Tener autocontrol significa también decidir cuándo es prudente o no intervenir. Hay situaciones en las que enfrentarse puede significar más pérdidas que beneficios y, por tanto, es más conveniente guardar silencio a la espera del momento más propicio para establecer los límites del respeto y la dignidad que todo el mundo merece.

**RAZÓN DE SER:** Es fácil creer que tenemos suficiente autocontrol hasta que nos encontramos en una situación que nos toca la fibra sensible lo suficiente. A través de la actividad planteada, se pedirá al alumnado que haga una estimación de su propia capacidad para controlarse y que, a partir de ahí, considere el ejemplo que ve en la actuación del Gato Con Botas al entrar en la cantina. También se transmitirán trucos y estrategias para abordar situaciones de burla por parte de otras personas.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Introducción a la secuencia**

*“¿Cómo andáis de paciencia? ¿Pensáis que tenéis mucha o poca?”*

*Hoy vamos a ver una secuencia que muestra a un personaje con bastante, bastante paciencia. No sólo eso, sino que además soporta las situaciones de burla o humillación con bastante elegancia.*

*Si alguien en algún momento se metiera con vosotros y vosotras, ¿hasta dónde estaríais dispuestos y dispuestas a aguantar?”*

Los alumnos y las alumnas levantarán la mano hasta una altura estimada de aguante, los que más levanten la mano (como indicación de mucha paciencia) podrán ser posibles voluntarios y voluntarias para las fases siguientes.

#### **2ª Fase: Visionado de la secuencia**

*“Vamos ahora a ver una secuencia del Gato Con Botas. Os voy a pedir que os metáis en su piel, que os imaginéis que sois Gato y que estáis entrando en la cantina ocurriendo lo que vais a ver.*

*Os vais a dar cuenta rápidamente de que las personas de la cantina empiezan a portarse mal con el Gato Con Botas, así que quiero que penséis en qué haríais ante esa situación. Vamos a hacerlo siguiendo el mismo método que antes: Todos y todas vais a empezar con las manos levantadas y cuando se vayan acumulando humillaciones y burlas, si pensáis que en su lugar ya no aguantaríais más y hubierais ‘saltado’, bajáis la mano. Eso sí, tenéis que ser lo más sinceros y sinceras posible, porque es muy fácil decir que aguantaríais, pero mucho más difícil cumplirlo en la vida real. Estáis preparados y preparadas, levantad la mano que pongo la secuencia...”*

Se proyecta la secuencia y se les observa mientras realizan el ejercicio “de aguante” (probablemente estimarán mayor aguante del real).

Una vez terminado el ejercicio, se inicia un pequeño diálogo con el objetivo de conocer los motivos por los que algunas manos se mantuvieron alzadas y otras no.

*“¿Pensáis que el Gato Con Botas se ha dejado pisotear? ¿Por qué? (El objetivo es romper con la idea de que autocontrolarse significa humillarse. Realmente él manifiesta con su conducta el poder que tiene al decidir el mejor momento para intervenir. Lo contrario significaría entrar en el juego del manipulador, de quien le está provocando, que quiere pelear a toda costa).*

*¿Cómo ha terminado la secuencia? ¿Quién ha demostrado más control sobre la situación?”*

### **3ª Fase: Dinámica “¿Serías tú capaz de hacerlo?”**

El profesorado pedirá voluntarios o voluntarias (se puede contar con las personas que más aguante manifestaron en la primera y segunda fase) para realizar un juego que simule la secuencia vista.

Se divide la clase en dos grupos que se colocan haciendo un pasillo entre ambos, de manera que quien hace de Gato Con Botas pueda pasar por medio y poner a prueba su capacidad de “aguante” tal como lo hace el personaje en la película, como respuesta a un aluvión de burlas (al estilo de las vistas en la secuencia), aluvión que aguantará hasta un momento dado, en el que tendrá que hacer algo para pararlo (de hecho debe de hacerlo).

Este proceso se puede repetir 3 ó 4 veces más con distintos Gatos Con Botas.

La actividad termina pidiendo a los Gatos Con Botas que expliquen al resto del grupo qué trucos han utilizado para aguantar el “paseillo”. Los y las demás, aunque no hayan encarnado al Gato, pueden también aportar ideas y trucos que crean que pudieran ser útiles en situaciones como las que se han comentado.

## Valores

*¡No seas bruto! “El viaje de Carol”*

AUDIOVISUAL: <http://vimeo.com/51596899>

TÍTULO: *“¡No seas bruto!”*

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Valores: respeto al entorno físico.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Un niño mata de una pedrada un pajarillo. Carol, una niña de su edad, se lo recrimina.

**REFERENTE TEÓRICO:** El respeto al entorno físico debe ser trabajado con los alumnos tanto dentro como fuera del ámbito escolar. El cuidado de objetos, plantas y animales ha de ser entendido por los alumnos como una necesidad básica para la subsistencia del ecosistema en el que vivimos. El educador debe transmitir a los niños la responsabilidad que los seres humanos tenemos hacia el entorno físico, que redundará en un valor de orden superior: la salud colectiva.

**RAZÓN DE SER:** El maestro empleará en la primera fase de esta actividad comentarios y preguntas, así como la técnica del **cuchicheo** para que los niños comprendan que en su vida cotidiana se desarrollan acciones que pueden dañar el entorno físico, frente a otras que lo respetan. Proyectando una secuencia de película, los niños abundarán en la anterior reflexión a partir de las acciones de los personajes.

En una posterior dinámica, se trabajará sobre objetos potencialmente peligrosos para la salud física o que atentan contra el entorno, y se abordarán formas apropiadas de expresar rechazo hacia quienes se comportan inadecuadamente en este ámbito. Un juego final permite a los niños identificarse con distintos seres vivos del ecosistema.

### DESARROLLO:

#### Fase 1ª

El profesor /a reflexiona con los alumnos a través de **comentarios y preguntas de aproximación** acerca del valor del respeto hacia el entorno físico del ser humano:

*“Algunas veces algunos muchachos de vuestra edad buscan divertirse sin tener en cuenta el posible daño que se hace al medio ambiente y a los seres vivos que habitan en él”.*

Se forman equipos de tres alumnos que deberán dialogar entre ellos con la técnica del **cuchicheo**, para luego poner en común las respuestas a las siguientes cuestiones:

- *Buscad tres formas de divertirse al aire libre que respeten el medio ambiente*
- *Pensad en tres formas de divertirse que dañen de alguna forma el entorno social (que afecten negativamente a animales, plantas, personas u otros elementos de la naturaleza).*

Se pondrán en común las aportaciones de los equipos.

#### Fase 2ª

Se introduce la secuencia elegida, pidiendo a los alumnos que se fijen bien en los detalles, para a continuación comentar entre todos qué comportamientos les parecen inadecuados.

Se proyecta el audiovisual. Preguntas para la puesta en común:

- ¿Qué daños causa el niño?; ¿qué otros daños podría causar sin desearlo inicialmente?

- La reacción de la niña ¿está justificada?; ¿qué hubierais hecho vosotros en esa situación?

Se plantea una **dinámica** con la técnica de la **tormenta de ideas**:

- *Decid objetos potencialmente peligrosos para la salud de quien los utiliza o para la de otros seres vivos o personas.* [Por ejemplo: piedras, pistolas de balines, petardos, navajas].
- *Si veis un grupo de chavales de vuestra edad jugando con alguno de los objetos mencionados ¿qué podéis hacer?*

[El educador debe dejar claro a los alumnos que no siempre está indicado reprochar esos comportamientos, pues se corre el riesgo de ser objeto de insultos o agresiones. Es mejor comunicárselo a un adulto].

### **Fase 3ª**

Se desarrolla un **juego** en el que se hace alusión a distintos seres vivos del ecosistema: se divide el grupo en tres equipos: unos serán gatos, otros ratones y otros semillas. Los gatos persiguen a los ratones, éstos comen semillas, y las semillas acabarán recibiendo el cuerpo de los gatos cuando mueran.

Cada equipo será identificado de una forma, por ejemplo con un cartel alusivo pegado en su pecho.

Todos los alumnos deberán tener el brazo derecho inutilizado (atado con un pañuelo o simplemente situado a su espalda). A una señal dada, se inicia la “persecución múltiple”. Cuando un alumno sea tocado o sujetado por su enemigo natural el ratón por el gato, el gato por la semilla o la semilla por el ratón, pasará a formar parte del equipo que le capturó. El maestro le cambiará el rótulo, y continuará el juego.

Es conveniente que este juego se desarrolle en un espacio amplio, preferiblemente un gimnasio o al aire libre.

## **Trabajando: “Duerme, negrito”**

### ***Duerme, negrito***

Duerme, duerme, negrito, que tu mama está en el campo, negrito.

Te va a traer codornices para ti, te va a traer rica fruta para ti,  
te va a traer carne de cerdo para ti, te va a traer muchas cosas para ti.

Y si el negro no se duerme, viene el diablo blanco,  
y ¡zas!,  
le come la patita, Chacapumba, chacapumba, Apumba,  
Chacapumba, chacapumba, Chacapúm.

Duerme, duerme, negrito, que tu mama está en el campo trabajando, trabajando duramente, trabajando sí,  
trabajando y no le pagan, trabajando sí,  
trabajando y va tosiendo, trabajando sí,  
trabajando y va de luto, trabajando sí,  
pal negrito chiquitito, trabajando sí,  
no le pagan, no, trabajando sí,  
No le pagan, no.

Duerme, duerme, negrito,  
que tu mama está en el campo, negrito (bis), negrito,  
negrito.

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/JsfKr>

**TÍTULO:** “Trabajando”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Valores: justicia, esfuerzo, amor a los hijos, responsabilidad.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años

**SINOPSIS:** La canción expone la dura vida de una mujer negra que tiene que trabajar en el campo para poder mantener a su hijo pese a cobrar poco y estar enferma.

**REFERENTE TEÓRICO:** Valores como la justicia, el esfuerzo en el trabajo y el amor entre padres e hijos resultan familiares a los niños de estas edades. Es importante que el educador promueva que los alumnos reflexionen sobre las condiciones de vida de determinadas personas, así como el tesón y empeño que ponen para que sus seres queridos puedan subsistir.

**RAZÓN DE SER:** En la presente actividad el educador invita al grupo-clase a reflexionar sobre las condiciones de vida dignas para desempeñar una actividad laboral. Mediante comentarios, preguntas y alusiones a la canción que sirve de estímulo, se pondrá a los alumnos en situación de elegir las condiciones de vida de un grupo de trabajadores animándoles a que se respeten los derechos humanos que asisten a toda persona.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

Los alumnos escucharán la canción “*Duerme, duerme, negrito*”. El profesor /a centrará la reflexión grupal sobre los valores que demuestra la madre trabajadora:

- ¿Os parece justo lo que cuenta la canción?; ¿por qué?

- *¿Cuáles son las condiciones mínimas para poder desarrollar un trabajo digno?* [Por ejemplo: salario suficiente; duración no excesiva de la jornada laboral; seguros médicos]
- *¿Por qué no se rebela la trabajadora de la canción?* [Ha de mantener a su hijo]
- *¿Podéis citar países en los que la pobreza sea una realidad?*

### **Fase 2º**

El docente abordará las actitudes prosociales hacia los demás. Divide el grupo en equipos de tres alumnos, a los que planteará el siguiente supuesto:

*“Imaginad que sois empresarios dueños de una gran fábrica, y vais a contratar un buen número de trabajadores. ¿Qué condiciones justas pondríais en el contrato?”* [Los alumnos de 8 años precisarán ayuda del profesor].

Ejemplos de condiciones de trabajo dignas: salario adecuado a la clase de trabajo que se ha de desarrollar; jornadas no muy largas; descansos a lo largo de la jornada, atención y seguros médicos para los trabajadores y sus hijos; medidas de seguridad para evitar accidentes; respeto a las condiciones personales del trabajador, etc.

Tras un diálogo entre los miembros del grupo, éstos reflejarán sus ideas por escrito; a continuación se procederá a una puesta en común. Es normal que los alumnos, a estas edades, se muestren idealistas, debiendo el profesor reforzar sus actitudes altruistas.

### **Fase 3ª**

El profesor hará preguntas a los alumnos que estimulen su mundo cognitivo y emocional, orientando la reflexión hacia actitudes de ayuda a los demás. Se plantearán preguntas abiertas para abrir un diálogo con la técnica del **Foro**:

- *Si fueras un empresario (como en la fase anterior), y una trabajadora está embarazada ¿qué podrías hacer para que su trabajo fuera menos duro?* [Pistas: más descansos, ocuparla en tareas que no impliquen esfuerzos físicos, decidir que otro trabajador la ayude en su trabajo, respetar y permitir que vaya al médico, etc].
- *¿Qué podemos hacer para que haya menos injusticias en el mundo?*

[Acciones posibles: ofrecerse como voluntario, comentarlo con los padres para idear algún tipo de ayuda a los más desfavorecidos, hacer una colecta en clase de objetos atractivos para niños necesitados, entregar ropa y alimentos a la parroquia del barrio, etc].

## **Tú y tu vida. Video Tú y la música**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/xHsH\\_XRWukc](http://youtu.be/xHsH_XRWukc)

**TÍTULO:** "Tú y tu vida"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Valores: Esfuerzo personal, perseverancia y éxito social.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Una orquesta de niños ensaya bajo la batuta de una profesora. Se transmite el mensaje de que muchos niños disfrutan con la música, consiguiéndose además una mejor visión del entorno circundante así como de uno mismo.

**REFERENTE TEÓRICO:** Todos los niños sueñan con la fama, el prestigio y la posibilidad de ser admirados por los demás. Sin embargo, es importante desde un punto de vista educativo que aprendan a desear la admiración de otros a través de su propio esfuerzo, sus valores, su forma de ser, sus verdaderas capacidades y su conducta.

La práctica asidua de la música, o cualquiera otra de las artes, como la pintura o la danza, desarrollan el valor del esfuerzo y mejoran la sensibilidad y la capacidad para expresar emociones de quienes lo practican.

**RAZÓN DE SER:** A partir de un estímulo audiovisual y posteriores comentarios y preguntas de aproximación, el docente centra el interés de los niños en la fama y el éxito social y sus requisitos previos, básicamente el compromiso, el esfuerzo y la constancia. A continuación desarrolla una dinámica en la que se abordarán las capacidades y el potencial de cada niño, proyectando el resultado en el futuro en forma de noticia.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce la actividad con un inicial comentario, formulando a continuación **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos para centrar el tema del esfuerzo, la constancia y el éxito personal y social:

*"A todos nos gusta que nos admiren por lo bien que hacemos algo. Pero tenemos que tener en cuenta que para ello necesitamos mucho tiempo de esfuerzo y constancia. Por otra parte, a veces la fama es exagerada por la televisión y las revistas. Por el contrario, muchas personas desconocidas hacen muchas cosas muy bien y sin embargo no son famosas".*

- *Decidme personajes famosos de la actualidad. Pueden ser deportistas, cantantes, actores o políticos. ¿Por qué son famosos?; ¿qué admiras tú en ellos?*
- *¿Cuánto tiempo creéis que necesita un artista preparándose, practicando y ensayando para que le reconozcan sus méritos?*

Se introduce la secuencia audiovisual explicando a los alumnos que van a ver un grupo de niños formando una orquesta y ensayando con su profesora.

Se proyecta la secuencia audiovisual.

El maestro pide a los alumnos que comenten la secuencia, formulando algunas preguntas para animar el inicial coloquio:

- *¿Os parece que tocan bien los instrumentos los niños?*
- *¿Pensáis que es difícil llegar a coordinarse tan bien?*
- *Si continúan practicando, ¿acabarán por ser expertos o virtuosos [esta palabra requiere explicación de su significado] en el arte de componer o tocar música?*

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla la siguiente **dinámica**: el profesor comenta que a todos nos gustaría tener algo de fama y éxito. Eso es natural en las personas, pero lo importante es que nos alaben por nuestros propios méritos, no por pequeñas o grandes exageraciones.

Se divide el grupo-clase por parejas de alumnos, y mediante la técnica del **Cuchicheo** deberán escribir cada uno algo de sí mismo que hagan muy bien ahora y que puedan mejorar en el futuro. Se les proporcionarán pistas: cantar, hablar bien, dibujar, correr, jugar al fútbol o a otro deporte, ser hábiles con alguna materia, tener buena memoria, hacer reír a los demás, etc. Cada uno compartirá con su compañero lo que le parece positivo de sí mismo, y se transmitirán entre sí otras posibilidades o capacidades personales.

En un segundo momento de la dinámica, cada pareja inventará una noticia que se refiera a ellos como alguien famoso en el futuro, pero siempre sin exagerar sus méritos. Se podrá orientar a los alumnos asesorando a las parejas o sugiriendo una “*Gran Noticia*” (escribiendo el encabezamiento en la pizarra):

*“Ha llegado a la ciudad.....( X ), famoso..... Entre sus méritos están los siguientes:  
..... En una entrevista ha dicho que quiere agradecer a.....  
por ..... Finalmente se despidió de todos recibiendo los aplausos de los allí presentes”.*

Esta “noticia” no tiene por qué ser leída a todo el grupo de alumnos, debido a la timidez de algunos niños de estas edades, pero al menos sí ser elaborada por las parejas de alumnos.

El educador cierra la actividad comentando que, como han visto, todos podemos encontrar lo mejor de nosotros mismos, para luego esforzarnos en practicar nuestras virtudes. Quizá algún día puedan ser famosos por ello, aunque no será siempre así, pero siempre quedará el placer de dominar un arte y ofrecérselo a los demás.



**Ya que estás...Sogecable/Canal Satélite Digital y Canal +: "ACB+"**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/gaCjaWgYeNk>

**TÍTULO:** "Ya que estás..."

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Valores: Diversión; ocio saludable.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Dos jóvenes contemplan ociosos la televisión.

**REFERENTE TEÓRICO:** El tiempo de ocio de los niños de entre ocho y diez años de edad es un espacio sobre el que en la actualidad los adultos ejercen cada vez menor control y supervisión. Resulta clave para una adecuada maduración personal saber emplear ese tiempo en acciones positivas y gratificantes.

Valores como la diversión saludable y activa resultan fundamentales para ser incorporados desde pequeños, en tanto que la sociedad tiende a brindar, de forma cada vez más palmaria, un amplio abanico de posibilidades para pasar el tiempo *sin hacer nada* o dejándose estimular excesivamente por la televisión y los videojuegos, entre otros.

**RAZÓN DE SER:** El educador utilizará un estímulo audiovisual y diversas preguntas de aproximación para que los niños tomen conciencia del uso real que hacen de su tiempo libre; a continuación se desarrollará una dinámica en la que los alumnos aprenderán a distinguir el ocio activo y productivo de aquel que supone ausencia de acción (lapsos de tiempo en los que el cuerpo, la imaginación y el esfuerzo permanecen inactivos), para concluir reforzando los hábitos de acción como contenido del tiempo libre.

#### **DESARROLLO:**

##### **Fase 1ª**

El maestro cuestiona a los alumnos sobre el empleo de su tiempo libre:

- ¿Qué hacéis a diario cuando habéis terminado las tareas escolares?
- ¿Con qué actividades ocupáis el tiempo de ocio durante el fin de semana?
- ¿Cuántas horas pasáis delante del televisor?; ¿y de la vídeo-consola?; ¿y en Internet?

Se explica a los alumnos que van a ver un breve spot publicitario en el que aparece una forma común pero no demasiado adecuada de pasar el tiempo, como es ver mucha televisión sin moverse del asiento.

Se proyecta el spot publicitario. El maestro formulará algunas preguntas para centrar la posterior dinámica: *¿Así pasan su tiempo libre los adultos y los jóvenes?; ¿y vosotros?*

##### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica**: el maestro comenta que van a reflexionar sobre las diferencias entre "ocio pasivo" (perder el tiempo) y "ocio activo" (disfrutar del tiempo).

Se dibujará en la pizarra una doble columna. En los encabezamientos figurarán las dos modalidades de ocio a las que se aludió. El maestro pedirá a los alumnos que digan qué actividades piensan ellos que suponen una pérdida de tiempo, y las escribirá bajo la columna "ocio pasivo".

Se hará lo propio con actividades que piensen que suponen disfrute y diversión, las cuales se anotarán bajo el epígrafe "ocio activo". A continuación se ordenarán entre todos. Con alumnos de 8 años se pueden proporcionar algunas pistas.

El cuadro quedará, aproximadamente, de la siguiente forma:

OCIO PASIVO

OCIO ACTIVO

Ver **demasiada** televisión

... .. Ver algún programa de televisión

Jugar **demasiado** tiempo con electrónicos

Jugar un rato con la vídeo-consola juegos

“No hacer nada en especial”

... .. Practicar algún deporte

“Aburrirse”

Jugar con los patines o montar en bici

Esperar a que me digan qué

Leer un libro o un cómic puedo hacer

Escuchar música .....Jugar con amigos en el parque

El maestro comentará que, si se fijan, la mayor parte del tiempo de ocio pasivo consiste en “no hacer”, en “estar”, a diferencia del ocio activo, que supone “hacer”; el grado de diversión suele aumentar cuando se trata de “hacer con”.

**Fase 3ª**

Se propondrá a los alumnos una nueva **dinámica**: en equipos de tres niños deberán rellenar con propuestas de ocio activo el “*planning*” de un fin de semana completo en el que viene a casa uno de sus mejores amigos (desde las 16.30 horas del viernes hasta las 20 horas del domingo). Es conveniente que dibujen el *planning*. Una de las posibilidades es emplear un formato como el siguiente:

Viernes	Sábado	Domingo

Se detallaran al máximo las posibilidades. A continuación se pondrán en común las planificaciones. Con alumnos de 10 años se pueden introducir variantes: con o sin dinero; con o sin posibilidad de trasladarse a cierta distancia del domicilio, etc.

## **Toma de decisiones**

### **El caprichoso Rey Midas**

#### **El caprichoso rey Midas**

*Érase una vez un rey caprichoso y avaro que siempre quería ser “el que más”: el más guapo, el más listo y, sobre todo, el más rico del mundo. Decidido a ello mandó que quitaran a sus súbditos todas sus tierras, bueyes, mulos, cerdos y corderos. Se apoderó de pequeños y grandes tesoros. ¡Hasta las armas de su guardia real quiso quedárselas!. Todo lo encerró en una enorme cueva justo debajo del salón del trono.*

*Pero aún no estaba del todo satisfecho. ¡Quería más!... Así que mandó llamar al mago más importante del reino y le dijo:*

*-Quiero ser muy rico.-*

*-Ya lo eres- dijo el mago.*

*-No me entiendes. Quiero ser inmensamente rico. Usa tus poderes para que todo lo que toque se convierta en oro- contestó el insensato rey.*

*-Tus deseos son órdenes para mí -respondió el mago.*

*Midas, que así se llamaba el rey, se volvió loco de alegría y avaricia. Pronto comenzó a tocar objetos, comprobando que, en efecto, eran de oro puro. Su trono también se transformó en oro. ¿Cuánto valdría?, pensó. Salió de la sala, y a su paso la puerta, las paredes y todo cuanto tocaba se transformaban mágicamente en el deseado metal.*

*A Midas le entró hambre, y mandó disponer un suculento festín a base de codornices, faisanes y todo tipo de exquisiteces. Pero, para su sorpresa y preocupación, no pudo comer ninguno de los manjares: de oro se habían vuelto no sólo los cubiertos, sino también los alimentos. ¿Qué clase de broma era aquella?. Consultó con su visir, quien le dijo:*

*-Majestad, no hay problema. Poneos unos guantes, y así no rozaréis la comida.-*

*Así lo intentó Midas, pero de inmediato los guantes de seda se transformaron en pesado oro. ¡Imposible comer con ellos puestos!. La preocupación del codicioso rey fue en aumento. Quizá debiera haber pensado mejor antes de tomar su decisión.*

*Malhumorado salió a sus jardines particulares, pero no pudo disfrutar de las flores ni de los árboles, pues apenas los rozaba, se convertían en oro. Midas no sabía que hacer, así que mandó llamar al mago, quien le dijo:*

*-Lo siento, Majestad, pero ni toda la magia del mundo puede deshacer lo que fue vuestra firme decisión.-*

*Cuando Midas iba a responderle, entró en la sala su adorada hija, quien corrió a su encuentro, y sin dar a su padre oportunidad para evitarlo, le abrazó. Horrorizado, el rey observó cómo su hija se convertía en una estatua de oro.*

*Lágrimas de pena y culpa rodaron por las mejillas del desdichado rey. Ni siquiera pudo encontrar consuelo en el palacio, pues sus sirvientes, juglares y demás habitantes se habían encerrado a cal y canto en sus casas por temor a ser tocados por el rey.*

*A solas con su desgracia, Midas caminó sin rumbo por el palacio. En un rincón oscuro de la torre principal encontró al único ser humano sin miedo a su propio rey: un anciano que le observó curioso. Midas le preguntó:*

*-¿No tenéis miedo de mí?.-*

*-No, Majestad. Al fin y al cabo no me queda mucho tiempo de vida-dijo el viejo.*

*-A mí tampoco- respondió con amargura el rey.*

*El anciano se quedó mirando apenado a Midas. Tras un largo silencio, le habló:*

*-¡Qué importantes son las decisiones!. Si no sabemos tomar las adecuadas, nuestra vida puede ser muy desagradable ¿no es así, Majestad?.-*

*-Eres un viejo impertinente, pero tienes razón.-*

*El viejo le propuso:*

*-Puesto que no os queda mucho tiempo de vida, podéis emplearlo en hacer el bien.-*

-¿De qué me servirá?- preguntó Midas.  
-Únicamente para morir con el alma en paz -dijo el anciano.

El rey le hizo caso, y a la mañana siguiente ordenó poner carteles por todo el reino, invitando a sus habitantes a tomar de su palacio cuanto oro desearan. Su llamada fue rápidamente aceptada, y una larga cola de personas esperaba su turno para cargar con todo tipo de objetos de oro. Cuando éste se acabó, el rey dijo:

-¡No temáis!. No os quedaréis sin oro -gritó, y se puso a tocar cuantos objetos había a su alrededor.

Compadecido, el mago se presentó ante el rey y le anunció:

-Vuestra clemencia, Majestad, os ha salvado. Una decisión bondadosa es tan poderosa como una decisión malvada y ruin. ¡Que se deshaga el hechizo!

Midas apenas si podía creer en lo que sucedió a continuación: podía tocar sin miedo personas y objetos. Pero el nuevo hechizo del mago no pudo devolver la vida de su encantadora hija.

Así, Midas jamás olvidó la lección, y todas las noches acudía a la habitación de la princesa a desearle buenas noches. La estatua de oro parecía sonreírle con cariño.

[Adaptación del cuento *El rey Midas*]

**TÍTULO:** “El caprichoso rey Midas”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** El rey Midas toma una decisión nacida de su codicia: siendo muy rico, desea aumentar su fortuna hasta el extremo, pidiendo a un Mago que todo cuanto toque se transforme en oro. Las consecuencias son terribles: no puede alimentarse, convierte a su hija en estatua áurea y pierde la estima de sus súbditos. Sólo su arrepentimiento y una decisión contraria (la de hacer el bien) consiguen deshacer el hechizo, pero no recuperará a su hija.

**REFERENTE TEÓRICO:** La reflexión y la prudencia han de ser antesalas obligadas de cualquier decisión. Los niños deben comprender que las consecuencias de una decisión impulsiva pueden ser sumamente negativas para ellos mismos. Deseos legítimos como disfrutar de la vida, poseer objetos o experimentar cosas nuevas deben ser cuidadosamente ponderados antes de pasar a la acción.

**RAZÓN DE SER:** Tras la narración de la historia del Rey Midas, los niños reflexionarán sobre las consecuencias que acarrea una decisión nacida de la codicia.

En sucesivas dinámicas, el educador invitará a los alumnos a tener en cuenta los resultados, positivos o negativos, de decisiones cotidianas de menor o mayor trascendencia.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

Tras la lectura de la leyenda del rey Midas, el docente introducirá la reflexión sobre la toma de decisiones a partir de algunas preguntas que aborden la temática:

- ¿Qué decisión toma el rey Midas para conseguir su deseo?
- ¿Piensa bien antes en las consecuencias de su decisión?
- ¿Cuál es la terrible maldición del rey Midas?
- ¿Por qué el mago deshace el hechizo?
- ¿Qué sucede con la princesa?

**Fase 2ª**

El profesor /a comenta con el grupo que cualquier decisión tiene sus consecuencias. Existen decisiones menores y mayores, pero todas producen resultados. Depende de la propia persona que sus decisiones le lleven a ser feliz o desgraciado.

Se pedirá a los alumnos que digan decisiones que se toman a diario. Cuantas más aportaciones se produzcan, más rico será el diálogo.

[Ejemplos: la hora de acostarse, el momento de hacer las tareas extraescolares, el tiempo que se pasa ante el televisor, el interés que se ponga en las tareas domésticas]

Una vez haya concluido la fase de exposición de decisiones cotidianas, se pedirá a los alumnos que señalen las consecuencias positivas de las buenas decisiones y las negativas de las equivocadas.

[Por ejemplo, si se decide acostarse muy tarde, a la mañana siguiente se tendrá sueño, se harán mal las tareas escolares, se estará de mal humor. Si la decisión fue acostarse a una hora prudente, las consecuencias serán positivas: a la mañana siguiente se amanecerá con ánimo y fuerza, se estará en buenas condiciones para trabajar en el aula y tendrán energía suficiente para divertirse en los recreos].

Se procederá de igual forma con cada decisión que se haya expuesto.

### **Fase 3ª**

La reflexión continuará, centrándose esta vez sobre las decisiones de mayor importancia. Por ejemplo: cómo pasar el tiempo libre, estudiar un examen, elegir amigos, hacer los deberes, etc.

Se examinarán, por el mismo procedimiento que en la fase anterior, las consecuencias positivas o negativas a partir de las decisiones tomadas.

Variante: sobre cada decisión (por ejemplo, el tipo de ocio que se desea), la mitad del grupo expondrá consecuencias negativas fruto de decisiones desafortunadas (por ejemplo, aburrirse ante el televisor, practicar actividades prohibidas o arriesgadas) y la otra mitad expondrá consecuencias positivas a partir de decisiones acertadas (por ejemplo, divertirse con juegos emocionantes pero permitidos, variar los escenarios de ocio, como el cine, los vídeos o DVDs, la planificación de excursiones, la práctica de deportes novedosos, etc).

## **Invierno y Primavera**

### **Invierno y primavera**

*Ceres era feliz junto a su hija Proserpina. Tan agradecida estaba a la vida que enseñó a los humanos a cultivar la tierra, por lo que acabó convirtiéndose en diosa de la tierra y de la agricultura. Gracias a ella, los seres humanos tenían alimentos, agua, sol y luz.*

*Proserpina era muy bella, y vivía en libertad paseando por los prados y montes que su madre había creado para los humanos. Pero pronto su felicidad se convirtió en desgracia: Plutón, el gran dios de los infiernos se enamoró de ella y le tendió una trampa. En uno de sus inocentes paseos la tierra se hundió bajo sus pies y cayó hasta los infiernos, quedando en manos del dios Plutón.*

*Ceres, enterada del rapto de su hija, se presentó ante Júpiter, el padre de todos los dioses, a quien pidió que se le devolviera a su hija de inmediato.*

*Júpiter no sabía qué decisión tomar. Por una parte Ceres tenía razón: su hija había sido raptada sin tener en cuenta sus deseos ni los de su madre. Pero por otra parte Plutón era su hermano. ¿A quién hacer caso?. Júpiter habló con Plutón, tratando de convencerle, pero su hermano le dijo que se sentía muy solo en los infiernos, y se había enamorado de Proserpina. También intentó el gran dios persuadir a Ceres, pero ella tampoco quiso ceder: ¡era su hija!.*

*Júpiter pensó una solución que contentara a los dos, así que llamó a Plutón y a Ceres y les comunicó su decisión: seis meses al año Proserpina vivirá en los infiernos, y otros seis estaría con su madre.*

*Ceres, ofendida, le dijo a Júpiter:*

*-Has sido justo con Plutón, pero no conmigo. Mi hija es lo único que tengo, y si esa es tu decisión, yo tomaré la mía: durante los seis meses que Proserpina esté en el infierno, yo desapareceré de la Tierra.-*

*Así ocurrió. Los meses en que madre e hija estaban juntas, los campos florecían; los árboles frutales crecían; la lluvia llenaba los embalses, y los hombres eran felices. Pero los meses en los que Plutón se llevaba a Proserpina Ceres se ocultaba, y el frío se instalaba en la Tierra. Los ríos se helaban, los campos sin agua no permitían a las plantas crecer, y los humanos sólo podían dejar que pasara el tiempo en espera de que Plutón devolviera a su amada a la Tierra donde Ceres, feliz de nuevo, regalara a los seres humanos el sol, la lluvia y la alegría.*

*Por ese motivo, durante el otoño y el invierno la tierra sólo recibe las heladas lágrimas de Ceres en forma de agua y nieve, y durante la primavera y el verano, la luz y la vida regresan a la naturaleza.*

[Adaptación de la Mitología griega]

**TÍTULO: “Invierno y primavera”**

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** La mitología griega ofrece una curiosa explicación a las estaciones frías y cálidas del año: la diosa Ceres, entristecida por la ausencia de su hija desaparece de la faz de la Tierra, y ésta se convierte en un seco y estéril páramo yerto. Cuando Proserpina está con su madre, ésta devuelve a la naturaleza su luz y calor.

**REFERENTE TEÓRICO:** Los niños de entre ocho y diez años de edad gozan de una cierta autonomía personal, y por tanto comienza una etapa de su vida en la que pueden tomar decisiones con cierto grado de significación en un futuro próximo o remoto. El entorno de los amigos, las aficiones, la forma de emplear el tiempo libre y sus actitudes hacia el medio escolar son los escenarios de una incipiente toma de decisiones responsable.

**RAZÓN DE SER:** A partir del relato seleccionado donde se observan diferentes decisiones tomadas por los personajes que tienen consecuencias diversas sobre ellos mismos y sobre la Tierra en general, el educador promueve un diálogo

colectivo a partir de preguntas relacionadas tanto con la leyenda mitológica que se les ha narrado como con situaciones de su vida en las que buenas o malas decisiones comportan resultados satisfactorios o no para si mismo y/o para los demás.

#### DESARROLLO:

- Plutón se enamora de Proserpina y toma una decisión, ¿cuál es?
- ¿A quién afecta la decisión de Plutón?
- Júpiter, ante la queja de Ceres, decide hacer algo que no satisface a Ceres, ¿qué es?
- Ceres toma su propia decisión, que sólo agrada a los humanos en parte ¿en qué consiste?
- A veces tenéis que elegir entre jugar con un amigo en su casa o quedar con otros que no se llevan bien con el primero ¿os ha pasado alguna vez?; ¿qué soléis hacer en estos casos?
- En casa también tenéis que decidir a menudo, sobre todo en tareas que podéis o debéis hacer: ¿sacar la basura o recoger la mesa?; hacer las tareas escolares ¿antes o después de ver la televisión?; ordenar vuestro cuarto ¿ahora o después de la cena?. ¿Qué soléis decidir normalmente: hacer primero lo que menos os agrada o al revés?, ¿por qué?
- Cuando estáis con vuestros amigos en el patio del colegio y uno os pregunta si os apetece más jugar al balón con un gran grupo de niños /as que hablar y jugar con vuestros dos o tres mejores amigos /as ¿qué hacéis?, ¿por qué?
- Si vuestra madre os pregunta a vuestro hermano y a vosotros qué os apetece más, ir al cine o alquilar un DVD ¿qué decís: “*me da igual, elige tú*” o pensáis con cuidado qué os apetece más?
- ¿Os arrepentís a menudo de lo que elegís? Por ejemplo, qué pieza de fruta tomar de postre o qué canal de la televisión ver. ¿Qué hacéis después?
- Si pudierais decidir vosotros las actividades extraescolares del año que viene ¿cuáles elegiríais?
- Si decidís hacer un poco el gamberro ¿afecta a otros?; ¿en qué?
- Junto a dos compañeros de clase (según os distribuya el profesor) plantearos qué dos leyes crearíais si os nombraran ministros. Valorad los pros y contras de las dos leyes.
- Si os equivocáis en algo ¿soléis reconocerlo?. Poned un ejemplo.

## ***¿Qué busca? Federación española de banco de alimentos: “Mujer desnuda”***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/jjXzKIZ3N8o>

**TÍTULO:** “*¿Qué busca?*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Una mujer desnuda rebusca dentro de un cubo de basura en la vía pública.

**REFERENTE TEÓRICO:** Las situaciones de injusticia social, la pobreza, la exclusión y la marginación han de despertar no sólo actitudes como la solidaridad o el altruismo, sino también la toma activa de decisiones que atañen a la esfera de lo individual tanto como a la del colectivo. Los niños de estas edades están ya capacitados para entender que pueden emprender acciones que alivien situaciones carenciales de los demás.

En este sentido, la toma de decisiones está muy relacionada con otros factores de protección como la empatía o los valores prosociales.

**RAZÓN DE SER:** El educador, empleando como estímulo un spot publicitario, guía la reflexión de los alumnos hacia las diferentes reacciones ante situaciones como las contempladas en el spot.

Un juego competitivo a partir de preguntas en las que los niños deberán adivinar si ciertas afirmaciones son verdaderas o falsas les permitirá obtener información sobre situaciones socialmente problemáticas que afectan al ser humano.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El profesor explica a los alumnos que la pretensión de ser solidario con los más desfavorecidos socialmente no resulta útil si no se toman decisiones que afecten a nuestras propias vidas y a las de los demás seguido de acciones concretas. Es decir: *“querer sin hacer no sirve de nada”*.

Se introduce el spot audiovisual comentando con los alumnos que van a observar personas “asombradas” por un suceso. Más adelante pondrán en común sus impresiones.

Se procede a proyectar el spot publicitario. Preguntas para la reflexión:

- *¿Qué está haciendo la mujer?*
- *¿De qué se asombra la gente?, y vosotros, ¿qué os ha sorprendido más?*
- *¿Qué suelen hacer las personas cuando pasan delante de un mendigo?*
- *¿Estamos acostumbrados a ver situaciones de pobreza sin sentir nada?*

#### **Fase 2ª**

Se plantea a los alumnos la importancia de tomar decisiones teniendo en cuenta que afectan a nuestras vidas y a las de los demás. Preguntas para estimular el diálogo:

- La profesión que elijamos ¿tiene algo que ver con el aumento o la disminución de la pobreza y la miseria en el mundo? Cita varias profesiones que alivien estos problemas.
- La comida que tomamos, la cantidad de alimentos, los desperdicios ¿tienen que ver con la mayor o menor pobreza en el mundo?
- El modo de emplear el ocio ¿tiene que ver con la situación de personas en situación de extrema miseria?



- La forma de gastar el dinero ¿puede aliviar situaciones como las vistas?

### Fase 3ª

El maestro plantea un **juego** por equipos: se forman grupos de cinco alumnos. Por turnos se irán planteando preguntas a cada grupo. Pueden responder: “verdadero”, “falso”, o “no sabe, no contesta”. Si aciertan la respuesta, reciben tres puntos; si la fallan, se les restan tres puntos, y si responden “no sabe, no contesta” ni suman ni restan puntos, pero la pregunta rebotará al siguiente equipo. Preguntas posibles:

- ¿Es verdadero o falso que hoy en día se come un 30 % más de pan que hace 20 años? [Falso: se come un 30 % menos. Las personas tienden a comer más carne, pescado o pasta]
- ¿Es verdadero o falso que la obesidad se produce casi exclusivamente en países ricos? [Verdadero, con la notable excepción de China, en donde la obesidad empieza a ser un problema importante]
- ¿Es verdadero o falso que el nivel de pobreza alcanza al 1 % de la población en Europa y América del Norte, frente a África y Asia donde se concentra el restante porcentaje? [Falso. El 16 % de la población de Europa y USA vive por debajo del umbral de pobreza]
- ¿Es verdadero o falso que India es el país más pobre del planeta? [Falso. El “privilegio” de ser el país más pobre se lo disputan Mozambique, Sudáfrica y Laos]
- ¿Es verdadero o falso que el país con mayor porcentaje de enfermos de SIDA es Estados Unidos? [Falso. Zimbawe y Sudáfrica se acercan al estremecedor porcentaje de un 40 % de enfermos de SIDA]
- ¿Es verdadero o falso que en los países más pobres hay menos guerras porque no tienen dinero para comprar armas? [Falso. Los gobiernos de esos países gastan gran parte de sus recursos en armamento para defender el poder; las guerras civiles por razones étnicas son muy habituales].
- ¿Es verdadero o falso que la mitad de la Humanidad vive con el 5 % de la riqueza mientras que una de cada cien personas acapara la cuarta parte de la riqueza mundial? [Verdadero. Datos de 1999 de la OMS].

Una vez finalizado el juego se procederá a una puesta en común emocional empleando la técnica de la **Palabra final** (cada alumno dice una o dos palabras que resuman su estado de ánimo en ese momento).

## **Res-pon-sa-bi-li-dad. El triángulo de la salud.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/kKxE4WirOyQ>

**TÍTULO:** “Res-pon-sa-bi-li-dad”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Diversos personajes de dibujos animados hacen, en una canción, una llamada a la responsabilidad individual. Entre otros mensajes se dice que la salud depende de uno mismo, en lo que se come y en lo que se hace; también se hace referencia a que no se debe abusar del débil.

**REFERENTE TEÓRICO:** Los niños de entre ocho y diez años viven la paradoja de desear fervientemente que se les conceda autonomía personal, y al mismo tiempo asumen la voluntaria cesión a los adultos de la toma de decisiones en cuestiones que afectan a la salud. Ello se debe a que en aspectos como su propio ocio, la forma de vestir o la decoración de su cuarto, por ejemplo, se sienten seguros de lo que quieren y desean; sin embargo, en cuestiones enojosas o incómodas (como la alimentación, el tiempo de sueño) prefieren guiarse por sus impulsos, dejando la tarea de poner límites a sus mayores.

La asunción de responsabilidad como punto de partida del proceso de toma de decisiones es fundamental que se adquiera y fortalezca desde muy jóvenes, de forma que puedan prever las consecuencias de sus acciones y asumirlas como tales.

**RAZÓN DE SER:** El educador, a partir de un estímulo audiovisual, guía la reflexión de los niños en torno a la idea de la responsabilidad en la toma de decisiones cotidiana, promoviendo un coloquio inicial.

En una posterior dinámica estimula el pensamiento lógico de sus alumnos para que tomen conciencia del impulso inicial que les lleva a la acción, y de las consecuencias que dicha acción puede acarrear. Finalmente se trabaja sobre las alternativas prosociales a los comportamientos irreflexivos.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro inicia la actividad con un comentario y algunas **preguntas de aproximación:**

*“Muchas veces las personas hacen lo que más les apetece, sin tener en cuenta que puede resultar muy negativo. A vuestra edad, hay cosas que <os apetecen tanto> que ni siquiera os dais cuenta de lo que puede suceder después, por malo que sea. Ser responsable de uno mismo obliga a pensar bien las cosas, y decidir hacer o no hacer algo, aunque cueste un poco”.*

- *Si estás en la piscina y un niño te propone meteros en el agua a jugar al balón, pero resulta que acabas de terminar de comer y tienes el estómago lleno ¿qué decides?; ¿qué te apetece más?; ¿qué puede pasar?*
- *Si no están tus padres en casa y tú estás viendo una serie de televisión muy interesante pero es ya la hora de acostarte ¿qué te apetece más?; ¿qué puede pasar al día siguiente?; ¿se te ocurre alguna alternativa?*

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver una escena en la que unos personajes de dibujos animados hablan de la importancia de la responsabilidad, poniendo ejemplos muy concretos.

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para una inicial reflexión colectiva:

- *¿A qué se refieren los personajes cuando hablan de “responsabilidad”?; ¿a qué cosas de la vida se refieren?*

- ¿Podéis poner un ejemplo de responsabilidad con los estudios?
- Ser responsable con un anciano que va de pie en el autobús mientras tú estás sentado ¿en qué consistiría? ¿qué le dirías en concreto?
- Una persona responsable en el orden de sus cosas procura guardarlas en su sitio ¿qué suele pasar si se dejan objetos como el móvil, las llaves o dinero en cualquier parte?

## Fase 2ª

Se desarrolla una **dinámica**. El educador distribuye el grupo-clase formando parejas de alumnos, entregándoles el siguiente cuadro. Se les da la instrucción de dialogar entre ellos para a continuación anotar sus conclusiones.

<i>Situación</i>	<i>Qué puede pasar</i>
Un niño trae un tirachinas al colegio. Propone lanzar piedras a un patio de recreo contiguo. Podría ser emocionante	
Siempre que puedes te tomas grandes lonchas de embutido de la nevera, porque nadie se va a dar cuenta	
Tus amigos se divierten mucho “metiéndose” con los niños de Infantil. ¿Por qué no ir con ellos?	

En la puesta en común se ayudará a los alumnos a completar toda la gama de consecuencias posibles fruto de sus decisiones, tanto sobre sí mismos como para los demás, a corto, medio y largo plazo.

Finalmente, se pedirá a los niños que busquen alternativas a los comportamientos impulsivos de corte antisocial o contrarios a la salud.

El educador cierra la actividad comentando que todo lo que hacemos tiene consecuencias, por eso es tan importante ser responsable y pensar antes de hacer las cosas.

**Yo voy soñando caminos.**

**Yo voy soñando caminos**

Yo voy soñando caminos de la tarde. ¡Las colinas  
doradas, los verdes pinos, las polvorientas  
encinas...!

¿Adónde el camino irá?. Yo voy cantando,  
viajero a lo largo del sendero... La tarde  
cayendo está.

Antonio Machado

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/rnnKM>

**TÍTULO:** “Yo voy soñando caminos”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Un caminante pasea sin rumbo fijo disfrutando del paisaje.

**REFERENTE TEÓRICO:** Tomar decisiones no siempre es un proceso que se desarrolla en fases claramente diferenciadas y estructuradas. Muy a menudo consiste en asumir elecciones guiados por la intuición o el azar. Los alumnos pueden aprender, si un educador les guía en la reflexión, a distinguir decisiones que deben elaborarse cuidadosamente de aquellas –de menor trascendencia- que pueden dejarse al arbitrio del azar o las circunstancias.

**RAZÓN DE SER:** La actividad da comienzo con comentarios y preguntas de aproximación dirigidas al grupo-clase y centradas en decisiones sencillas o formas de planificar el tiempo libre. Tras la narración de una poesía, se desarrolla una dinámica en la que los alumnos han de adoptar decisiones rápidas, seguida de otra dinámica en la que han de ejecutar acciones veloces que requieren coordinación entre ellos, finalizándose con una puesta en común sobre la presión del tiempo y el estrés que genera tomar decisiones o seguir instrucciones de manera rápida.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

El profesor introduce el tema de las decisiones con **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- *Cuando erais más pequeños, vuestros padres tomaban todas las decisiones por vosotros: qué comer, cuándo jugar o acostaros, dónde ir, etc. Sin embargo ahora ya tenéis posibilidad de tomar decisiones sobre vosotros mismos, porque vuestra capacidad de razonar es cada vez mayor.*
- *¿Qué podéis decidir por vuestra cuenta?... ¿en relación con vuestros amigos?; ¿con vuestro tiempo libre?; ¿con la forma de decorar vuestra habitación?*
- *A veces no es necesario “tenerlo todo planeado”. Por ejemplo, podéis salir a “dar una vuelta” sin tener claro qué hacer, o ir “a mirar” a ver qué hacen otros.*

Se explica a los alumnos que van a escuchar un poema sobre una persona que camina guiado por la belleza del paisaje sin necesidad de decidir dónde ir ya que la motivación de su viaje es observar la riqueza de lo que le rodea.

El maestro escucha con los alumnos la poesía.

**Fase 2ª**

Se plantea una **dinámica** relacionada con la toma de decisiones: el profesor divide el grupo de alumnos en equipos de seis niños. Se les concederá un máximo de tres minutos para resolver cada una de las siguientes cuestiones:

- *“Uno de vosotros acaba de dejarse la mochila con todo el material escolar en el autobús (municipal). Aún se le ve a lo lejos”*
- *“Se me ha olvidado llamar a casa para pedir permiso para quedarme a cenar en casa de un amigo”*
- *“No tenéis claro si ver un DVD o entrar en Internet”*
- *“Me he caído sobre un charco camino del colegio y tengo toda la ropa mojada”*
- *“Estoy con mi hermano pequeño solo en casa, y de repente no sé dónde está”*
- *“No sabemos dónde ir a pasear un rato”*

La toma de decisiones bajo presión (en estos casos por el escaso tiempo concedido para encontrar una solución) requiere un cierto grado de organización espontánea. En algunos de los casos planteados la decisión a tomar carece de relevancia, por lo que se puede debatir sin sentirse acuciados por la imperiosa necesidad de encontrar una única respuesta o decisión correcta. En otros la trascendencia es mayor.

### **Fase 3ª**

El maestro pide a los alumnos que se dividan en equipos de ocho niños. Deben realizar lo más velozmente las siguientes acciones:

- Sois un reloj que marca las doce menos cuarto
- Formad la palabra “ola”
- Formad la palabra “clase”
- Formad la palabra “examen”
- Formad una diana

Al finalizar el juego se pedirá a los alumnos que comenten si les resultó más o menos complicado organizarse para seguir las instrucciones y decidir qué hacer cada uno, si hubo disputas acerca de quién dirigía el equipo, y el efecto de la presión sobre el resultado.

## **No os conviene enfadar al gatito**

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51589500>

**TÍTULO:** NO OS CONVIENE ENFADAR AL GATITO

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Alvin recibe una invitación por parte del líder del equipo de fútbol del instituto para formar parte en él. Esta situación, deseada por Alvin, le llevará a tener que tomar una decisión entre sus nuevos amigos y sus hermanos.

**REFERENTE TEÓRICO:** A veces las decisiones se toman en base a las emociones, a los deseos, sin pararse a pensar con la cabeza en las posibles alternativas y consecuencias. Esto puede llevar a equivocaciones que pueden conllevar algún tipo de malestar propio y/o ajeno.

**RAZÓN DE SER:** A partir de la secuencia seleccionada, se trabajarán diferentes aspectos del proceso de toma de decisiones, como son el hecho de tener que decidir bajo presión, el manejo de las emociones y análisis de las consecuencias.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Visionado de la secuencia**

*“Hoy vamos a ver una secuencia en la que continuamente Alvin tiene que tomar decisiones. Él y sus hermanos se acaban de incorporar a un instituto donde estudian como el resto de los chicos y chicas, aunque ellos sean ardillas. No todos y todas les han recibido igual, y de hecho los chicos que componen el equipo de fútbol les tienen bastante manía, porque desde que han llegado no han hecho más que quitarles protagonismo. Esto es lo que sucede entre ellos...”*

Se proyecta la secuencia.

#### **2ª Fase: Análisis de la secuencia.**

*“¿Qué os ha parecido lo que ha sucedido aquí? (Se admitirán todo tipo de opiniones sin profundizar, este ejercicio se realizará más adelante)*

*¿Os habéis dado cuenta de que cuando a Alvin le hacen la propuesta de formar parte del equipo de fútbol le presionan para que decida rápido, como si por tardar un poco más pudiera perder la oferta?*

*¿Pensáis que esto es así? Si verdaderamente están interesados en él para el equipo, ¿pensáis que se echarán atrás porque se tome su tiempo para decidir?*

*¿Creéis que los chicos del instituto tienen buenas intenciones con Alvin? ¿En qué lo notáis? Si os habéis dado cuenta... ¿por qué creéis que Alvin no? (Probablemente está tan ilusionado con formar parte del equipo que no es capaz de ver más allá.)*

*¿Qué pensáis que ocurre cuando tenemos que tomar decisiones rápidamente, sin pensarlo demasiado? ¿Es más fácil o más difícil equivocarse?*

*¿Os ha pasado alguna vez que por tomar una decisión demasiado rápido os habéis equivocado?*

*¿Qué estaba en juego en la decisión de Alvin? (perder la oportunidad de jugar al fútbol, su pasión, o conseguir que sus hermanos se sintieran mal)*

*¿Creéis que es posible tomar una decisión que contente a todos? (en este caso jugar al fútbol y conseguir que sus*

hermanos no se enfaden) *Para ello, ¿qué necesitamos?* (tiempo para valorar las distintas opciones de conductas y las posibles consecuencias vinculadas, tratando de llegar a la decisión más adecuada)

*Como habéis visto, Alvin cambia de opinión a lo largo de la secuencia. Él no acepta la invitación al equipo desde el primer momento. Luego la acepta y finalmente se le plantea tener que tomar una nueva decisión.*

*¿Por qué pensáis que al principio dijo que NO?*

*¿Qué ocurrió después para que dijera que SÍ?*

*¿Pensáis que ha salido ganando con el cambio de opinión?*

*¿Qué decisión pensáis que tomará ahora con lo que acaba de ocurrir?*

*¿Pensáis que ahora le va a resultar sencillo cambiar de opinión?* (A partir de esta pregunta se comentará que cuando no se toma una buena decisión desde el principio y se retarda mucho el momento de cambiarla, puede aumentar el sentimiento de compromiso con la decisión equivocada y costar más cambiarla. Alvin ya está muy comprometido con el equipo de fútbol por lo que le costará más echarse para atrás y rechazar su participación en el equipo (a lo que se le une su pasión por el fútbol).

Se termina la actividad resumiendo las principales conclusiones.

## Actitudes hacia la salud y las drogas

### *Cuido de mí mismo. El triángulo de la salud.*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/QR0m301JGcl>

**TÍTULO:** “Cuido de mí mismo”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Actitudes hacia la salud.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** En el documental se aborda el cuidado de la salud del ser humano comparándola con los animales, quienes por instinto saben cómo conseguir alimento, comer sin sobrealimentarse, descansar cuando procede y evitar ser cazados por otros depredadores.

**REFERENTE TEÓRICO:** El autocuidado es un comportamiento que, al convertirse en hábito, genera una actitud de compromiso del niño con su propia salud. Ello implica desarrollar conductas de acción (aseo personal, alimentación moderada y equilibrada, tiempo de sueño y descanso suficiente, etc.) y de abstención (determinados consumos, como alcohol y tabaco, prácticas de riesgo, consumo inmoderado de dulces o alimentos con alto contenido en grasas, etc).

**RAZÓN DE SER:** En la presente actividad, el educador, a partir de un estímulo audiovisual y comentarios y preguntas de aproximación, facilita la reflexión de los niños sobre sus hábitos relacionados de forma directa o indirecta con su salud. En una posterior dinámica de preguntas-respuestas se guía el diálogo colectivo hacia la consideración de diversos comportamientos, algunos favorecedores de la salud y otros perjudiciales para la misma.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro introduce la actividad con un comentario y varias **preguntas de aproximación**:

*“A menudo hacéis cosas que, aunque las permitan vuestros mayores o no se den cuenta, pueden perjudicar vuestra salud. Otras veces, sin embargo, mantenéis hábitos que favorecen claramente vuestro bienestar físico y mental”.*

- *¿Cuántos de vosotros dormís al menos ocho horas diarias?. Haced el cálculo.*
- *¿Quiénes de vosotros practicáis deporte de forma habitual, en una actividad extraescolar o por vuestra cuenta?*
- *¿Cuántos de vosotros coméis chucherías o dulces más de tres veces por semana?*

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver una secuencia en la que se comparan los hábitos saludables de los animales con los de las personas.

Se proyecta el audiovisual. Preguntas para un coloquio inicial:

- *Después de haber visto la escena ¿pensáis que existe algún animal vago? ¿qué le pasaría si siempre fuera perezoso o descuidado?*
- *En el tema de la salud ¿nos comportamos los seres humanos igual de bien que los animales?; ¿qué diferencias hay?*

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica** mediante la técnica del **Foro**. El maestro procurará que intervenga el mayor número de alumnos posible, si es preciso haciendo a algunos de ellos preguntas directas. Para estimular las intervenciones puede



formular algunas de las siguientes preguntas abiertas:

- Si duermes menos de ocho horas, aunque sea en fin de semana ¿qué suele pasar?
- Si una noche de fin de semana te quedas viendo la televisión o un DVD hasta muy tarde y a la mañana siguiente te dejan dormir ¿a qué hora te levantarías?  
¿qué podrías haber hecho divertido todo ese tiempo que has pasado durmiendo?
- Cuando cenas demasiado ¿cómo te sientes al acostarte?; ¿te duele algo?; ¿puedes dormir fácilmente?
- Las personas que hacen ejercicio habitualmente ¿cómo tienen el cuerpo?; aunque tengan ya bastante edad ¿cómo es su salud?
- Las personas que no practican casi nada de ejercicio ¿qué pasa con su cuerpo?
- Las personas que fuman habitualmente ¿qué riesgos corren?
- Si estás mucho tiempo en compañía de un fumador habitual ¿qué te puede pasar?
- Atreverse a retos para los que no estás preparado, como escalar rocas muy empinadas o muros altos ¿qué riesgos tiene?
- Cuando comes a deshora lo primero que encuentras en la nevera ¿qué suele pasar a la hora de la cena o de la comida?
- Si unos niños deciden jugar a hacer carreras de velocidad en un día de verano en que hace mucho calor justo después de comer ¿qué les puede pasar?

El maestro concluye la actividad comentando que la salud es, quizá, lo más importante que uno mismo tiene que cuidar. No hace falta que una persona mayor te diga lo que tienes que hacer; uno mismo debe saber qué le puede hacer daño al cuerpo y qué no.

## **Medicinas. "D'Artacan"**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/7LC0P69Hjk8>

**TÍTULO:** "Medicinas"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Actitudes hacia la salud.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Un personaje de dibujos animados, D'Artacán, es derrotado en una pelea. En su convalecencia recuerda una poción que su madre le entregó. Tras ingerirla, recupera su bienestar físico.

**REFERENTE TEÓRICO:** La auto-medicación entraña graves riesgos para quienes la practican. En general, suele ser una práctica errónea de los adultos, pero los niños de las edades a las que va dirigida la actividad poseen la capacidad para comprender los efectos negativos de estas prácticas. Obviamente, las características físicas de los individuos son distintas, y la medicación que a unas personas les beneficia, a otras les pueden perjudicar gravemente.

**RAZÓN DE SER:** A partir de un estímulo audiovisual, el educador puede inculcar en los niños la necesidad de atenerse a las reglas que rigen el cuidado de la propia salud. Tras la formulación de algunas preguntas que guíen la reflexión grupal, se desarrollará una dinámica a partir de supuestos sobre los que los niños deberán pronunciarse según el criterio de adecuación o inadecuación de ciertas prácticas.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

La actividad se inicia introduciendo el audiovisual seleccionado con un breve comentario:

*"Vamos a ver una secuencia de dibujos animados en la que el personaje principal se cura de sus males tomando una poción que su madre le entregó. Permaneced atentos a lo que sucede porque lo comentaremos a continuación".*

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para un coloquio inicial:

- *D'Artacán se cura tomando una poción que su madre le entregó. ¿Hubiera hecho bien si quien se la da fuera el posadero?*
- *¿Qué puede pasar si tomas algo que te dicen que te va a curar, o mejorar tu estado de salud, pero quien te lo ofrece es un desconocido?*

Los alumnos opinarán libremente a propósito de las preguntas planteadas. El maestro resumirá (ayudándose de la pizarra) para recopilar las distintas aportaciones.

#### **Fase 209**

Se desarrolla una **dinámica**. El educador hace una breve introducción:

*"Tenéis que saber que el tema de la toma de medicinas es algo muy especial. El cuerpo de cada persona reacciona de forma distinta a los medicamentos. En realidad, sólo un médico puede asegurarnos qué es lo más adecuado para cuidar o mejorar nuestra salud"*

Se divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos. A cada equipo se le entregará una ficha con distintos supuestos, debiendo dialogar los niños entre sí para posteriormente redactar una respuesta razonada sobre la acción o reacción adecuada ante cada situación. Un posible modelo de ficha sería el siguiente:

Situaciones	Acciones apropiadas
<p><i>Te duele la cabeza. Has observado que a tu hermano cuando tiene fiebre le dan un jarabe. Como no están tus padres en casa, piensas que tienes que hacer algo.</i></p> <p><i>Un amigo te dice que si tomas una bebida energética te sentirás mucho más activo. Te ofrece tomar con él un envase desconocido para ti. ¿Qué haces?</i></p> <p><i>El médico te ha prescrito la toma de una medicina para curarte de un fuerte catarro. Pero su sabor te resulta muy desagradable. ¿Y si la tiras por el lavabo?</i></p> <p><i>Tu hermano pequeño tiene fiebre. Intentas localizar a tus padres por el móvil, pero no lo consigues. ¿Le darías una medicina que pusiera en su prospecto “antitérmico”?</i></p>	

Tras unos minutos de reflexión, y haberse asegurado de que los equipos han respondido por escrito a las cuestiones, el

maestro procederá a una puesta en común a partir de las producciones colectivas.

Es fundamental que el maestro, ante propuestas de riesgo, deje bien claro los inconvenientes de la auto-medicación, o de la toma inadecuada de las dosis prescritas por un profesional de la salud.

El educador cierra la actividad exponiendo a los alumnos los principios básicos del cuidado de la salud. Es aconsejable que los alumnos los escriban en una ficha que puedan conservar o revisar posteriormente. Entre otras ideas, el profesor puede exponer las siguientes:

- + Los medicamentos y la forma de tomarlos es algo muy serio. Tienen que ser prescritos por un médico y controlados por un adulto.

- + Nunca se debe tomar nada que te ofrezca un desconocido o un amigo, salvo que sea un refresco o un alimento sólido que tú conozcas. Además, es importante asegurarte de que lo que vas a tomar esté precintado (es decir, que no esté consumido a medias).

- + Tu salud es muy importante, así como la de aquellos que te rodean. Asegúrate de que lo que tomas (ú otros toman) es algo recomendado, autorizado o aconsejado por los adultos cercanos a ti.

**Piensa en un deseo, Carol. "El viaje de Carol"**

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51598639>

**TÍTULO:** "Piensa en un deseo, Carol"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Actitudes hacia la salud.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** El día del cumpleaños de Carol se organiza una fiesta, y ante la tarta con las velas encendidas, se le pide a Carol que formule un deseo.

**REFERENTE TEÓRICO:** Las actitudes positivas hacia la salud conllevan el deseo por parte de los niños de estar sanos. Es muy importante que los pequeños valoren el hecho de que tanto ellos como los demás estén sanos lo que les llevará a actuar ajustándose a ese valor.

**RAZÓN DE SER:** En esta actividad, los alumnos reflexionan sobre la salud comenzando por su propia persona, para ampliar su diálogo hacia contextos más generales: familia, amigos y entorno físico y social.

**DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El profesor introduce la actividad mediante **preguntas de aproximación:**

- *Algunos días del año son "especiales" ¿cuáles?; ¿por qué?*
- *En el día de tu cumpleaños eres el protagonista ¿cómo te lo hacen sentir las personas que te quieren?*

Se explica que en la secuencia que van a ver se está celebrando el cumpleaños de una niña, Carol, a quien se le pide que antes de soplar las velas formule un deseo. Ella pide ver a su padre (combatiente de guerra). Su deseo se verá cumplido.

#### **Fase 2ª**

A partir de la secuencia, el profesor plantea una **dinámica:** cada niño debe anotar en un folio un deseo para sí mismos, otro para su familia, otro para un amigo especial y finalmente uno para el planeta Tierra que tengan relación con la salud. La única condición que se impone es que no debe consistir, en ninguno de los casos, en algo material.

- *Un deseo para mí....*
- *Un deseo para mi familia....*
- *Un deseo para un amigo especial....*
- *Un deseo para el planeta Tierra....*

Se proporcionarán algunas pistas: que vivan muchos años, que no tengan enfermedades, nuevos tratamientos y vacunas para algunas enfermedades, menos contaminación, etc.

Con alumnos de 8 años es conveniente que la dinámica se puede realizar por parejas para favorecer la aparición de mayor número de aportaciones.

Se procederá a una puesta en común. Los niños pueden, a partir de lo que escuchan a otros compañeros, añadir (pero no sustituir) ideas que les resulten interesantes o atractivas.

## **Polifemo y el vino.**

### **Polifemo y el vino**

*Ulises era un héroe de la antigua Grecia que sobrevivió a la famosa y sangrienta guerra de Troya. Harto de tanto matar y ver morir soldados, embarcó rumbo a Ítaca, donde le esperaba su mujer.*

*Pero quisieron los dioses que su barco naufragara a consecuencia de una terrible tempestad. Apenas un puñado de valientes sobrevivió, y Ulises tan sólo pudo llevarse consigo un odre lleno de vino. Flotaron en el agua embravecida durante horas, hasta que avistaron un islote perdido en medio del océano. Consiguieron llegar al islote, encontrándolo vacío. Tan sólo hallaron una enorme cueva que quizá sirviera de refugio a alguien.*

*Ulises, seguido por sus soldados, entró en la cueva. Allí descubrieron que pertenecía a un gigante feroz, un cíclope llamado Polifemo (los cíclopes eran gigantes sanguinarios y caníbales que tenían un solo ojo en medio de la frente). Pero era demasiado tarde para escapar. El temido cíclope entró en la cueva, alegrándose mucho de ver a los humanos. Les anunció, entre risotadas, que perdieran sus esperanzas, porque se los iba a comer a todos. Para demostrarles que hablaba en serio, cogió con una mano a dos hombres, los tiró contra la pared, y los devoró de inmediato. Como Polifemo aún tenía que recoger su rebaño, salió de la cueva, no sin antes tapar la entrada con una gigantesca roca.*

*Los soldados empezaron a temblar de miedo. Pero el valiente Ulises sólo pensaba en la manera de escapar o de matar al cíclope. Al darse cuenta de que su espada apenas haría más daño al enorme Polifemo que una aguja a un elefante, afiló un gran tronco de árbol, y endureció su punta poniéndola sobre el fuego. Al darse cuenta de que el cíclope volvía, la escondió en lo más profundo de la cueva.*

*Polifemo mató y devoró a otros dos hombres, pero cuando se disponía a continuar su macabro banquete, Ulises llamó su atención:*

*-Buen cíclope. Los dioses griegos nos enseñaron a admirar la fuerza y el poder, y sin duda tú eres más poderoso que cualquiera de nosotros, así que te ofrezco este odre de vino como muestra de respeto.-*

*El gigante la aceptó encantado, y se bebió el vino de un solo trago. Muy pronto empezó a notar los efectos del alcohol, mareándose tanto que no tuvo más remedio que acostarse. Pero antes de quedarse dormido, preguntó:*

*-¿Cómo te llamas?-*

*-Mi nombre es Nadie- respondió el astuto Ulises.*

*Cuando más borracho estaba Polifemo, Ulises y sus guerreros cargaron con el afilado tronco y lo clavaron con fuerza en el único ojo del cíclope. Éste, enloquecido de dolor, empujó la enorme roca de un manotazo y salió al exterior dando alaridos. En ese momento, Ulises y sus soldados escaparon de la cueva.*

*Al oír los gritos del moribundo Polifemo, otros cíclopes salieron de sus cuevas. Cuando vieron lo que sucedía, preguntaron al cíclope:*

*-¿Quién te ha herido?. Dínoslo y le mataremos.-*

*-Nadie me ha clavado esta estaca en el ojo. Nadie me ha engañado- respondió Polifemo antes de morir.*

*Los demás cíclopes se reunieron sin saber qué hacer. Mientras tanto, muy cerca de ellos, se encontraba escondido entre los matorrales Ulises con sus amigos, esperando angustiados la decisión de los gigantes.*

*-Tenemos que encontrar a los culpables- dijo uno.*

*-Yo pienso que, tal y como ha dicho Polifemo, si nadie le ha clavado la estaca se la clavaría él mismo sin querer. ¿O no os dais cuenta de lo borracho que estaba?- dijo otro cíclope.*

*Todos estuvieron de acuerdo, y se fueron a dormir. Cuando la noche oscureció el cielo, Ulises y sus guerreros se fueron a la playa, y a toda prisa construyeron una embarcación con la que consiguieron huir de la isla maldita.*

[Adaptación de un pasaje de la Odisea de Homero]

**TÍTULO: “Polifemo y el vino”**

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Actitudes hacia la salud.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años. Aconsejable para niños de 9 -10 años.

**SINOPSIS:** Polifemo es un cíclope engañado por Ulises. Antes de ser devorado, el héroe convence al gigante para que beba un odre lleno de vino. Gracias a su inteligencia, Ulises salva su vida y la de sus soldados, mata al borracho cíclope, y escapan todos de la isla.

**REFERENTE TEÓRICO:** El consumo de drogas daña seriamente la salud del que las consume por lo que es muy importante tratar este tema con alumnos de estas edades. El alcohol, aun siendo una sustancia legal y altamente aceptada por la sociedad española, es muy perjudicial, tanto a nivel individual como social. Es importante que los niños no normalicen este consumo, generando en ellos actitudes previas de rechazo.

**RAZÓN DE SER:** En este cuento, la trampa tendida por Ulises, el vino, es el pretexto para dialogar acerca de las drogas y sus efectos.

Los alumnos, guiados por el profesor, reflexionarán sobre las negativas consecuencias del consumo de drogas. El docente procurará no entrar en detalles sobre los efectos del consumo de tóxicos para evitar que los alumnos desarrollen una curiosidad innecesaria o reciban información que no estén capacitados para asimilar.

**DESARROLLO:**

- Polifemo es engañado por Ulises, que le anima a que se beba un odre lleno de vino. ¿Qué efectos causa en el cuerpo de un adulto el abuso de alcohol?; ¿qué efectos produce sobre el cuerpo de un niño?
- Si Ulises hubiese bebido ¿creéis que habría solucionado el problema y salvado a sus soldados?, ¿por qué?
- Decidme otras bebidas que contengan alcohol (se anotan en la pizarra).
- Juntaros de tres en tres, y copiadlas en un folio ordenándolas de mayor a menor contenido de alcohol (la respuesta correcta es: tequila y otras bebidas con alta concentración alcohólica - licores – combinados de licor con azúcar – vino – cerveza).
- ¿Cómo se comporta una persona borracha?
- El tabaco ¿es una droga?. Razonad vuestra opinión.
- Los adolescentes que fuman ¿tienen problemas para crecer sanos?
- ¿Qué puede sucederle a una persona que conduce estando borracha o drogada?
- ¿Por qué creéis que la gente consume drogas?
- ¿Pensáis probar las drogas en el futuro, u os parecen demasiado peligrosas?
- ¿Qué piensan vuestros padres de las drogas?. Si no lo sabéis, preguntádselo y otro día lo comentamos en clase.

## **Un mundo casi perfecto. Unión FENOSA: "Contrato"**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/hGuXstqtRZY>

**TÍTULO:** "Un mundo "casi" perfecto"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Actitudes hacia la salud.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** La Tierra y el Hombre firman un contrato de mutuo respeto.

**REFERENTE TEÓRICO:** Que los niños tengan actitudes positivas hacia la salud pasa por conseguir que valoren su salud y por tanto quieran cuidarla y estar sanos. Esto conlleva que se preocupen por el entorno y el mundo en el que viven que contribuirá a su bienestar.

**RAZÓN DE SER:** Las actitudes positivas individuales y colectivas hacia la salud se trabajan en esta actividad a partir de un supuesto contrato entre el ser humano y el planeta en el que habita, desarrollándose un juicio para determinar las posibles sanciones que se derivasen del incumplimiento de dicho acuerdo.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro/a plantea al grupo de alumnos la importancia de mantener actitudes de cuidado y respeto del entorno físico:

*"El planeta Tierra se comporta como un bebé. Si le tratas bien, respetándolo y cuidándolo, te devuelve el bienestar con su inmensa belleza. Si por el contrario le tratas mal, descuidándolo y dañándolo, se rebelará y te hará pasar malos ratos".*

#### **Preguntas de aproximación:**

- ¿Pensáis que en general tratamos bien al planeta?; ¿por qué?
- Si dañamos la salud del planeta ¿cómo responde éste?; ¿qué fenómenos no deseados se convierten en catástrofes por nuestra culpa?

El profesor explica que van a ver un spot publicitario en el que la Tierra y el Hombre firman un contrato de respeto mutuo que termina con una bella frase: *"Éste es un gran planeta sobre el que vivir. Casi siempre".*

Se proyecta el spot publicitario. A continuación se pregunta a los alumnos qué conclusiones se pueden sacar del mensaje que intenta transmitir.

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una breve **dinámica**:

- El profesor pregunta qué daños individuales causa el ser humano al planeta Tierra. Como pistas, se pide a los niños que se planteen daños que tengan que ver con el agua [derroche, mal uso]; con el fuego [colillas, fogatas en el campo] y con el aire [humo del tabaco, de los coches].
- A continuación se les pide que indiquen todo tipo de daños colectivos que causamos al planeta en los mismos ámbitos [vertidos tóxicos, contaminación, tala masiva de bosques, quema de rastrojos no controlados, etc.]

Se hace un comentario final: comparando con el bienestar que nos brinda la Naturaleza (vegetación, luz, calor,



agua, belleza del paisaje, alimentos), el Hombre parece incumplir su parte del “contrato”.

### **Fase 3ª**

Se plantea un **juicio** al ser humano. Todos los alumnos ejercerán, en un primer momento, de acusadores, debiendo enumerar los delitos que comete (ya comentados en la fase anterior), pero esta vez ordenándolos de más a menos grave. Esta tarea se hará en el marco de un amplio coloquio en el que se busque un consenso.

La condena que se propone se establecerá en “años de exilio”. Cada delito conllevará un número de años que la Humanidad debe permanecer fuera del planeta. Se asignan las distintas condenas según los delitos expresados, sumándose a continuación. La condena que se propone resultará de la suma de años (o siglos) que se acumulen.

La condena también puede conllevar la realización de trabajos comunitarios como: crear coches ecológicos que no contaminen, vigilar más los bosques para evitar incendios, supervisar y controlar más a las fábricas que contaminan con sus humos, etc.

El profesor plantea si alguien alega argumentos en defensa del ser humano. Se sugerirán algunas ideas [siempre se ha hecho lo mismo; no hubo mala fe en la mayoría de las ocasiones; algunas personas son no-culpables; y, sobre todo, se pide una segunda oportunidad].

El grupo delibera, y se pronuncia la sentencia.

El profesor concluirá con el siguiente mensaje: *“Estar sanos y luchar por estarlo, conlleva cuidarnos a nosotros mismos y al planeta en el que vivimos”*

**Desarrollo Social**

**Habilidades de Interacción**

***Cinco amigos***

***De acuerdo...Retevisión:"Guindillas" <http://youtu.be/HqMPi6lE3oc>***

## ***Digan lo que digan***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/SdwoxjsORO>

**TÍTULO:** “*Digan lo que digan*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Se narra la iniciativa de un niño que decide apuntarse a una actividad (manualidades) que no goza de mucha aceptación entre sus iguales. El protagonista hace caso omiso a las críticas y burlas; finalmente las bellas producciones del niño producen en su grupo de amigos el acercamiento a la actividad antes rechazada.

**REFERENTE TEÓRICO:** La relación entre iguales en este momento evolutivo (8 a 10 años) se caracteriza por el juego como centro de sus actividades. En este marco lúdico, la separación entre sexos suele ser lo más común; ello es una muestra del despertar de su sentido de pertenencia al género masculino o femenino. Las actividades son etiquetadas por los interesados como *propias* o *impropias* de niños o de niñas.

La capacidad de los niños para relacionarse con sus amigos debe acompañarse de decisiones individuales que no se vean afectadas por la opinión de sus iguales. Resulta esencial que el educador facilite que los niños sean conscientes de la importancia de la autonomía personal en las relaciones entre amigos.

**RAZÓN DE SER:** A partir de un estímulo audiovisual, el educador desarrolla un diálogo colectivo, empleando preguntas y desplegando técnicas como el cuchicheo o el Philips 3.3, centrado en la naturalidad de las relaciones sociales (lúdicas o formales) entre niños y niñas, con el fin de enfatizar el bienestar que comporta dicha interacción.

### **DESARROLLO:**

- El protagonista del episodio recibe burlas de sus amigos cuando decide inscribirse en una actividad (manualidades) considerada como exclusivamente femenina por sus amigos. ¿Cómo reacciona cuando le critican?
- ¿Os parece bien lo que hacen sus amigos?
- ¿Hay actividades de niños y actividades de niñas?; ¿por qué? (la idea es que queda claro que todos pueden disfrutar con todos los juegos)
- Si os apuntáis a una actividad extraescolar ¿os importa lo que piensen los demás?; ¿por qué?
- ¿Aceptaríais a una niña para jugar al fútbol con vuestros amigos?; ¿por qué?. [Pregunta para niños].
- ¿Os importaría que un niño se uniera a un grupo de amigas que decoran muñecos o marionetas?; ¿por qué? [Pregunta para niñas].
- Si os habéis apuntado a una actividad poco común entre los niños /as de vuestra edad (aprender a ser un “*cuentacuentos*”, magia, bailes como la *samba*, escritura fantástica, etc.) ¿cómo convenceríais a vuestros amigos para que se apuntaran ellos también?.
- Junto con otros tres compañeros de grupo (seleccionados por el profesor) inventad tres actividades poco comunes para llenar vuestro ocio (*contorsionismo*, elaboración de disfraces, *karaoke*, etc.). Pensad también en argumentos para convencer a otros de que lo hagan.
- Si os apuntáis a una actividad extra-escolar o dentro de la oferta del colegio para desarrollar durante los recreos, y descubris que sólo participan en la misma alumnos del sexo opuesto ¿qué hacéis?; ¿qué decis a vuestros amigos/as?

**Todos iguales, todos diferentes. Coca-cola: “Para todos”**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/IBWEoHTADC0>

**TÍTULO:** “*Todos iguales, todos diferentes*”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** El spot publicitario enumera una amplia gama de personas que pueden disfrutar consumiendo el refresco que se anuncia.

**REFERENTE TEÓRICO:** El niño de entre ocho y diez años de edad está evolutivamente bien equipado desde el punto de vista social para trascender las diferencias individuales a la hora de relacionarse con sus semejantes. El educador puede trabajar con los alumnos la irrelevancia de las características físicas y sociales que distinguen a las personas en la interacción cotidiana. Las habilidades de interacción entroncan con valores como el respeto y la ayuda, así como con la capacidad de empatía para comprender al otro y *sintonizar* con él.

**RAZÓN DE SER:** La proyección de un spot publicitario sirve al maestro para introducir un inicial coloquio sobre las diferencias inter-individuales y su irrelevancia para compartir espacios o desarrollar relaciones de amistad.

Una dinámica desplegada con el formato de frases incompletas facilita la reflexión de los alumnos sobre la naturalidad en las relaciones sociales con personas muy diferentes a ellos por razones como la nacionalidad, el idioma, la edad o las discapacidades. Un juego final facilita que los niños busquen opuestos y diferencias respecto a palabras propuestas por el educador.

**DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El educador introduce el audiovisual comentando que van a tener la oportunidad de ver y escuchar las muy distintas características y formas de ser personales de la gente.

Se proyecta el spot publicitario.

Preguntas para promover un coloquio inicial:

- *El anuncio habla de muy distintas personas que pueden disfrutar con una bebida refrescante ¿cuántas recordáis?*
- *Ser distinto a otras personas es lo más normal del mundo. De hecho, todos somos distintos en algo, aunque fuéramos gemelos. Cerrad los ojos; el alumno a quien yo toque dirá una cosa que le diferencia de los compañeros que están a su derecha y a su izquierda.*
- *¿Esas diferencias importan para jugar juntos?*
- *¿Y para ser amigos?* (el profesor comentará que las diferencias individuales dentro de un grupo son interesantes ya que permiten la creación de un puzzle de diferentes ocasiones para aprender y divertirse juntos)
- *Ser distinto no significa ser “mejor” o “peor”. Cada uno, según seamos, podemos hacer cosas distintas más fácilmente que la mayoría. Por ejemplo:*
  - *¿qué cosas puede hacer una persona delgada que no puede hacer una persona alta y fuerte?* [pasar por un ventanuco o espacio estrecho]
  - *¿qué cosas puede hacer muy bien una persona alta frente a una con estatura normal?* [deportes como el baloncesto o el salto de altura, alcanzar cosas que están colocadas muy arriba].

#### **Fase 2ª**

Se desarrolla una **dinámica** a partir del siguiente comentario del profesor:

Si os habéis fijado, en el anuncio se habla de opuestos: <sólo – en pareja>. Vamos a jugar al juego de los opuestos y las diferencias. En equipos de tres [seleccionados por el educador] procurad completar con opuestos (puede haber más de uno) las siguientes propuestas:

“Yo puedo ser amigo de alguien con la piel de color blanco aunque el color de mi piel sea...”

“Puedo entenderme bien con alguien que sólo hable en chino si yo...” [hablo solo español]

“Las personas ciegas pueden practicar deportes como... el fútbol si...” [se usa un balón con campanillas] “también pueden participar en carreras de velocidad si...” [van de la mano de un vidente]

“Un optimista puede llevarse bien con un pesimista porque...” [con alumnos de 8 años se explicarán los conceptos de “optimista” y “pesimista”]. Pista: “entre los dos ven la vida...[como es]”

“Un anciano y un niño tienen mucho que aprender el uno del otro, por ejemplo...” [juegos antiguos y modernos; canciones propias de cada época; experiencias de la vida, etc.]

### Fase 3ª

Se desarrolla un **juego**. El maestro divide el grupo-clase en cuatro equipos, en cada uno de los cuales se nombrará un portavoz (por un procedimiento aleatorio). Cada equipo buscará un opuesto a cada palabra que el educador escriba en la pizarra. Reglas del juego:

- El maestro escribirá una palabra en la pizarra, haciendo sonar música durante 6 ó 7 segundos, lapso de tiempo en el cual los equipos buscarán el opuesto cuchicheando (para no ser oídos por los demás equipos).
- Cuando se pare la música, cada portavoz correrá a la pizarra para escribir el opuesto.
- Es irrelevante el orden de llegada a la pizarra, pero no se permitirá copiar lo escrito por los demás portavoces. Para evitarlo, cada niño escribirá en un lado de la pizarra. Una alternativa válida es que los equipos escriban en un papel la respuesta; sin embargo este procedimiento, más ordenado, pierde la emoción del movimiento y la velocidad.
- El maestro será el juez que acepte o rechace las aportaciones. Puede hacerse ayudar por uno, varios, o todos los alumnos.
- Si se quiere introducir un elemento más competitivo, se adjudicarán puntos (o se restarán) según se acierte o falle.

Ejemplos de opuestos:

- diestro..... zurdo
- norte..... sur
- cuarto creciente..... cuarto menguante
- inquieto..... tranquilo
- ancho..... estrecho
- solo..... acompañado
- concentrado..... despistado
- alto.....bajo

## **Eres de los nuestros**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/APdA6kceF-g>

**TÍTULO:** ERES DE LOS NUESTROS

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Un grupito de niños y niñas se dispone a pasar un buen rato jugando e interaccionando. Se van uniendo más al grupo y eso hace que la diversión sea cada vez mayor también.

**REFERENTE TEÓRICO:** Aunque en la actualidad el individualismo se ha convertido en un valor que ya desde edades tempranas se manifiesta, merece la pena retomar las ventajas que se desprenden de la posibilidad de integrar a cuantos y cuantas más mejor en el grupo de amigos y amigas.

**RAZÓN DE SER:** A través de la actividad planteada, el alumnado podrá comprobar que lo que une a las personas es mucho más y más importante que lo que les diferencia, y que en momentos de diversión cuantas más participen mejor. De este modo, se fomentará la apertura social como forma sana y eficaz de interacción.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Dinámica “Lo que nos une y no lo que nos diferencia”.**

El profesorado introduce la dinámica diciendo:

*“Hoy vamos a empezar la clase haciendo un juego. Nos vamos a sentar en círculo y vamos a dedicar unos segundos a pensar qué cosas tenemos en común entre nosotros y nosotras. No las vamos a decir en voz alta, porque se trata más bien de que luego las podamos utilizar en el juego. (Se dejan un par de minutos para que lo piensen)*

*Voy a empezar yo. Me voy a acercar a cualquiera de vosotros y vosotras, y voy a pensar en algo que tengamos en común y os lo voy a decir para haceros de mi equipo. Por ejemplo:” Tenemos los dos los ojos azules. Eres de mi equipo.”*

*A continuación, esa persona se levanta, me da la mano y juntos nos dirigimos a otro compañero u otra compañera para buscar nuevamente una característica en común diciéndole, por ejemplo, “eres... o tienes... por eso eres de nuestro equipo. (Esta intervención la hará, cada vez, el nuevo integrante del equipo)”*

El profesorado iniciará el juego y éste finalizará en el momento en el que todos y todas integren el equipo, se habrá formado una cadena humana unida por lo que les iguala no por lo que les diferencia. Los elementos de unión pueden ser muy superficiales (p.e. como el mencionado anteriormente del color de ojos o la edad) y más profundos y personales (p.e. basados en la forma de ser, o en los derechos humanos).

La idea principal a transmitir es que lo que une a las personas es más y más importante.

A continuación se lanzan dos preguntas al grupo, dirigidas a fortalecer la idea “la unión hace la fuerza”:

*¿Qué ventajas tiene sentirnos iguales?*

*¿Podéis también identificar qué puede ganar el grupo si todos y todas estamos dentro?*

#### **2ª Fase: Visionado del anuncio.**

A continuación se pone el anuncio, pidiendo al alumnado que se fije en el resultado que tiene la unión de niños y niñas a lo largo del mismo.

*“¿Se hubieran divertido igual si no se hubiesen unido tantos niños y tantas niñas?*

*¿Qué se hubieran perdido si no hubieran aceptado a los nuevos niños y las nuevas niñas que se incorporaban por el camino?*

*¿Qué soléis hacer para incorporar a más amigos y amigas en vuestras actividades, por ejemplo en el patio, en la piscina, en el parque...? (Se dejarán unos segundos para que inicien sus aportaciones, una vez contribuido con sus ideas al objetivo de la pregunta, el profesorado podrá hacer sugerencias del tipo: ofrecer a otros niños y otras niñas participar en vuestro juego, presentarse diciendo el nombre y los años que se tiene o expresar lo interesado e interesada que se está por lo que ese niño o esa niña está haciendo.)*

*¿De qué maneras podemos demostrar a los y las demás que son de “los nuestros”? (Compartiendo risas y comentarios, expresando el bienestar por estar juntos o juntas, manteniendo el contacto y/o buscando planes futuros en compañía.)*

### **3ª Fase: Dinámica “Con todos y todas es mejor”**

*“Ahora vamos a pensar entre todos y todas en juegos que cumplan una condición: Nadie puede quedar fuera. Todas y todos podemos divertirnos con ellos.”*

El profesorado dividirá la clase en varios grupos, y cada uno de ellos se encargará de inventar o proponer un juego colectivo que no marque diferencias. Todos y todas podrán participar (si algún juego requiriese de algún tipo de habilidad, tendrán que proponer alternativas de acción-ayuda que les facilite a todos y todas su participación y no les sitúe en posición de desventaja o exclusión). Antes de la puesta en común, el profesorado pasará por cada grupo para analizar con detenimiento los juegos planteados evitando posibles situaciones de desigualdad.

Los juegos surgidos podrán ser utilizados o propuestos en la asignatura de Educación Física pudiendo poner a disposición del alumnado el material del gimnasio (p.e. balones, aros, cuerdas, colchonetas...).

## Habilidades de Autoafirmación

### *El rey malicioso y la princesa astuta*

#### *El rey malicioso y la princesa astuta*

*En un lejano país, dos reinos se encontraban en guerra desde épocas remotas. Cada año morían en la batalla centenares de jóvenes guerreros. Pero lo cierto era que ya nadie se acordaba de los motivos del enfrentamiento: la enemistad entre reinos había sido heredada de bisabuelos a bisnietos, pasando por abuelos y padres.*

*En un de los reinos, una princesa trató de hacer entender a su padre y a sus hermanos (todos ellos combatientes) lo inútil de las batallas, que empobrecían a los súbditos y vaciaba las arcas del rey. Les explicaba que con ese dinero perdido se podían construir mejores calles, cultivar más huertos y favorecer el comercio. Pero ni el rey ni los príncipes querían dar su brazo a torcer; proponer la paz sería interpretado como una cobardía por sus enemigos.*

*Harta de tanta súplica, la princesa decidió ir ella misma al reino rival. Estaba dispuesta a hablar con quien fuera necesario, convencida de que el diálogo era la única forma de salvar vidas y traer la paz. Para sentirse acompañada, pidió a sus dos hermanas que la acompañaran.*

*El rey enemigo las recibió en la sala del trono, medio enfadado y medio curioso. ¿Qué querían esas mocosas?. La princesa hablo serenamente:*

*-Buen rey, tú y mi padre sois enemigos desde siempre. Mucha sangre se ha derramado por ambas partes, y gastáis vuestra fortuna –como mi padre- en armas.*

*¿No podrías dialogar y pactar?. Hablando se pueden resolver todos los problemas si hay voluntad de hacerlo. Además, ya ni recordáis el motivo de vuestra guerra.-*

*El rey se llenó de cólera ante la osadía de la joven princesa, pero admitía en su interior que tenía parte de razón. Decidió contestar a la joven:*

*-Eres valiente al haber venido hasta aquí sin escolta armada, sólo con tus hermanas, pero eres la hija de mi peor enemigo. Así que te dejaré ir, y si eres capaz de resolver la siguiente adivinanza, haré las paces con tu padre: mañana deberás venir aquí, pero ni a pie ni a caballo, ni vestida ni desnuda, y me traerás un regalo, sin embargo yo no recibiré ninguno. Tus hermanas se quedarán aquí como rehenes. Si no aciertas o no vuelves, les cortaré la cabeza. ¡Vete ya!.-*

*La princesa marchó hacia su reino, preocupada por la vida de sus hermanas. Pero al mismo tiempo seguía convencida de que dialogar era la única solución. Toda la tarde y toda la noche estuvo pensando cómo cumplir las exigencias del rey.*

*A la mañana siguiente, la princesa apareció ante el monarca rival. Iba a lomos de un gran perro, con lo cual no iba ni a pie ni a caballo; se había hecho cubrir el cuerpo con hilo de pescar, así que no iba ni vestida ni desnuda, y le brindó al rey una bella paloma, que cuando éste intentó coger, echó a volar.*

*Rendido ante la inteligencia de la princesa, el rey propuso un pacto con su enemigo, quien ignorando todo lo que había hecho su hija, sintió vergüenza de sí mismo por su tozudez. No sólo aceptó la paz, sino que propuso abrir las puertas de su reino a los visitantes y comerciantes del nuevo reino amigo.*

[Adaptación de un cuento ruso]

**TÍTULO:** “El rey malicioso y la princesa astuta”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** El cuento narra los esfuerzos de una joven princesa por detener la guerra entre dos reinos. Poseída de la convicción de que el diálogo es más fructífero que el enfrentamiento, acude ante el monarca rival, quien le plantea una adivinanza. Si la acierta, pactará la paz; si se equivoca, matará a sus hermanas. La voluntad y la inteligencia de la joven logran vencer el obstáculo, saliendo triunfante de la difícil situación.



**REFERENTE TEÓRICO:** La autoafirmación es un recurso de comunicación que permite resolver conflictos mediante el diálogo y la persuasión. Los niños y adolescentes acostumbran a dirimir sus problemas interpersonales empleando la burla, las críticas (a menudo despiadadas) el rechazo y la exclusión social, y en ocasiones desplegando comportamientos agresivos, menospreciando el diálogo y la conciliación. El educador debe hacer comprender a los alumnos que *hablar* es siempre más eficaz, provechoso y satisfactorio que enfrentarse.

**RAZÓN DE SER:** A partir de la narración de un cuento, el educador explica a los alumnos que “ser fuerte” no conlleva *someter* a los iguales por la vía del abuso; más al contrario, supone buscar alternativas de diálogo ante los conflictos.

En una dinámica posterior los niños citarán, distinguiendo unos de otros, conflictos interpersonales y conflictos generales. En la siguiente fase tratarán de buscar maneras alternativas de gestionar dichos conflictos defendiendo los propios derechos sin que esto implique el uso de la fuerza, la intimidación o la violencia.

## **DESARROLLO:**

### **Fase 1ª**

Tras la lectura del cuento, el maestro comenta con los alumnos que en la vida real los pequeños conflictos (los interpersonales) se parecen a los grandes conflictos (guerras, terrorismo, etc.) en la falta de comunicación; el motivo principal es el temor a parecer un cobarde ante los demás. Sin embargo, el más fuerte no tiene necesidad de exhibir su poder, sino que por el contrario, su seguridad en sí mismo le conducirá a buscar soluciones de diálogo.

### **Fase 2ª**

Para trabajar esta capacidad de autoafirmación se pide al grupo que indiquen diferentes conflictos en la vida cotidiana, diferenciando entre interpersonales y colectivos. Las aportaciones se anotarán en la pizarra.

Ejemplos de conflictos interpersonales: los ocasionados por diferencias en la forma de ser (más estudiosos y menos; más deportistas y menos, etc.); los ocasionados por disputas respecto a un objeto (móvil, videoconsola, MP3, etc.); los que se generan a propósito de una persona (amistades rotas, atracción por personas del sexo opuesto); las diferencias de opiniones respecto a la forma de ver la vida (las tareas escolares, la familia, etc).

Ejemplos de conflictos generales: guerras por motivos religiosos, políticos, territoriales, etc.; enfrentamientos por distintas formas de ver la vida, por motivos racistas, por las diferencias en cuanto a la riqueza o pobreza; terrorismo ocasionado por el fanatismo religioso o político, etc.

Sin duda, los niños no los expresarán con nitidez, sino a partir de ejemplos, siendo necesaria la ayuda del docente para establecer las distintas categorías.

### **Fase 3ª**

Se divide el gran grupo en equipos de cuatro alumnos. Su tarea será elegir al menos dos conflictos de cada bloque y encontrar formas alternativas de resolverlos a partir del diálogo y el pacto. Deben ser procedimientos basados en la autoafirmación, esto es, un estilo de comunicación que exija respeto por las propias convicciones sin atacar o menospreciar a los demás.

- Ejemplo de soluciones alternativas a los conflictos interpersonales: proponer compartir lo que está en disputa; plantear que cada parte examine sus propios errores, y a continuación se expongan al rival; plantear “*borrón y cuenta nueva*”; plantear la mediación de un igual o un adulto, negociar lo que cada uno está dispuesto a dar y llegar a un punto intermedio (todos ganan) etc.
- Ejemplo de soluciones alternativas a los conflictos colectivos: llegar a acuerdos de no agresión; facilitar intercambios comerciales, plantear la mediación de personas imparciales o de otros países, etc.

Posiblemente los niños de esta edad no sean capaces de encontrar fácilmente soluciones a los conflictos, siendo esencial las sugerencias de los adultos, siempre que no interfieran la creatividad de los niños.



**Quiero estar sano, ¿te enteras? El triángulo de la salud.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/z3Xu1ImQ2QI>

**TÍTULO:** “Quiero estar sano ¿te enteras?”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Un adulto se dirige a dos jóvenes diciéndoles que el ejercicio ya no es necesario, porque casi todo lo puedes hacer hoy en día con un botón. Concluye que cuidar el estado físico es una tontería. Sin embargo, cuando se ve a sí mismo se da cuenta de que está grueso y “fondón”.

**REFERENTE TEÓRICO:** El niño, llegado a ciertas edades como a las que se dirige esta actividad, deben tomar una posición activa respecto a la vida; y más en concreto en relación con sus hábitos favorecedores de salud. Es importante que sepa afrontar los mensajes que otros pueden dirigirle contrarios al cuidado físico y mental. Sin duda son muchos los niños (y también algunos adultos) que justifican sus comportamientos contrarios a la salud criticando a quienes velan por mantenerse sanos.

La autoafirmación consiste, desde esta óptica, en saber aportar argumentos convincentes para defender las actitudes de autocuidado ante críticas, burlas o menosprecio por parte de otras personas.

**RAZÓN DE SER:** El educador partirá de un estímulo audiovisual para formular comentarios y preguntas de aproximación que hagan más conscientes a los niños de ciertas costumbres que pueden dañar su salud. En una posterior dinámica, los niños deberán responder con argumentos a diversas críticas y opiniones negativas que un adulto hace respecto a los hábitos saludables, para concluir animando a los alumnos a no dejarse avasallar por quienes no cuidan de sí mismos.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

El profesor introduce la actividad formulando un comentario y diversas **preguntas de aproximación:**

*“A vuestra edad, muchas veces os apetece hacer cosas que dañan vuestra salud. Además, os dais cuenta de que otros lo hacen, y podríais pensar que también vosotros podéis hacerlo sin que pase nada. Sin embargo no es así. Descuidar la salud siempre tiene consecuencias negativas”.*

- *Acostarse temprano cuesta un poco; madrugar también ¿alguno de vosotros ha pasado una noche entera o casi sin dormir?; ¿qué pasó al día siguiente?*
- *Si te gusta mucho un alimento como los dulces, la pizza, las hamburguesas o las chucherías y nadie te vigila o estás en un cumpleaños ¿te pondrías “morado”?; ¿qué le pasa a tu cuerpo? [esta última pregunta es procedente para niños de 9 ó 10 años de edad].*
- *Si estás solo en casa con dos amigos y descubriste en la nevera una botella de dos litros de refresco ¿os la beberíais entera?; ¿qué harías si dices que sólo quieres beber un vaso y los demás se burlan de ti?*

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver una secuencia en la que un mayor dice a unos jóvenes que “estar en forma” es una tontería.

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para la reflexión colectiva:

- ¿Qué opina exactamente el adulto respecto a estar en forma o cuidar la salud?
- ¿Qué le contestan los chicos?
- ¿Qué opina el adulto de las máquinas y los botones?
- Cuando luego se mira su propio cuerpo ¿qué ve?
- ¿Qué decide hacer?

## Fase 2ª

Se desarrolla una **dinámica**. El profesor distribuye el grupo de alumnos por parejas de forma aleatoria, repartiéndoles un folio con una serie de afirmaciones. Deberán dialogar entre ellos y anotar las respuestas que darían para luego ponerlas en común. Se les pide que imaginen que un adulto o un chico mayor se las dice.

<b>Cosas que te dicen</b>	<b>Qué puedes responder</b>
“Hacer ejercicio no vale de nada. Habiendo máquinas, ¡¿para qué te vas a mover?!”	Tú haz lo que quieras, pero yo...
“¿Por qué no vas a comer lo que te dé la gana?; ¿acaso porque te lo mandan?... chico, ¡aprende a ser libre!”	Yo soy libre, por eso elijo...
“Al final da igual lo que hagas. Estar gordo o flaco depende de la Naturaleza”	Yo dependo de mí, así que...
“Si no tienes sueño ¿por qué tienes que acostarte temprano? ¡qué más da!”	No da igual. Yo prefiero...

El educador podrá sugerir algunas pistas que relacionen hábitos saludables con el bienestar físico presente y futuro, de forma que puedan servir a los niños (especialmente los de 8 años) como argumentos para completar sus respuestas.

A continuación se desarrolla una puesta en común en la que los niños expresarán sus opiniones. Si se detectara alguna respuesta con mensajes contrarios a la salud, se pedirá –en primera instancia- al grupo que aporte argumentos para rebatirla, pero sin ofender a quien la emitió. Si no surgieran argumentos prosociales de forma espontánea, los aportará el propio maestro.

Se cierra la actividad comentando el profesor que cuidar la salud es asunto de los propios niños. Son ellos mismos quienes deben decidir, y no debe darles vergüenza decirlo públicamente. Si son objeto de burlas o críticas, sin atacar al otro pueden aportar algunos de los argumentos que han trabajado en la actividad.

## **Sé lo que copiasteis el último verano. “Zipi y Zape”**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/NIY1QdggNYA>

**TÍTULO:** “Sé lo que copiasteis el último verano”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** La inmensa mayoría de los alumnos deciden copiar en un examen. Únicamente *Wanda* se atiene a las normas de clase, pero la vengativa *Evilina* le tiende una trampa, haciendo creer al profesor que ella también copió. En un arranque de sinceridad y autoafirmación, los hermanos Zipi y Zape, secundados por el resto del grupo, confiesan la verdad ante el profesor y “piden clemencia”.

**REFERENTE TEÓRICO:** La autoafirmación no consiste exclusivamente en transmitir a los demás todo lo positivo que uno es o hace. También incluye manifestaciones acerca de los errores personales y el reconocimiento de los propios fallos. Cuando un niño es capaz de expresar públicamente que, por cualquier motivo, ha cometido una mala acción está afirmándose ante los demás en todas sus dimensiones, las que presentan un matiz positivo y las que revelan carencias y defectos. El mero hecho de expresar cómo se es en ambos niveles les ayudará a sentirse mejor consigo mismo y ante los demás.

**RAZÓN DE SER:** El educador empleará comentarios y preguntas de aproximación para facilitar la toma de conciencia de los alumnos sobre los obstáculos que dificultan el reconocimiento de errores o defectos.

A partir de la proyección de una secuencia de película, se desarrolla una dinámica en la que los alumnos reflexionarán sobre acciones prosociales y antisociales, ponderando las consecuencias que las mismas reportan. A continuación, los alumnos deberán expresar, de forma clara y sin “suavizar” la verdad, lo sucedido, así como la intención de que no volverá a repetirse.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro /a, mediante **comentarios** y **preguntas de aproximación** aborda el tema de la autoafirmación como un recurso personal a través del cual las personas nos mostramos ante los demás tal y como somos, con nuestras virtudes y defectos.

- *Decir a los demás lo buenos que somos no cuesta esfuerzo, pero reconocer nuestros fallos nos cuesta más ¿por qué?; ¿qué tememos?*
- *Si se te da mal aprenderte los nombres de memoria ¿es mejor reconocerlo o prefieres equivocarte cada vez que llames a alguien con un nombre confundido?*
- *Si se te cayó un vaso en el comedor y todo el mundo lo vio ¿por qué a veces tienes la tentación de decir que no has sido tú?*
- *Si por error diste un balonazo a una persona mayor ¿te cuesta “confesar” que fuiste tú?; ¿por qué?*

No se trata de “estar orgulloso” de nuestros defectos, pero siempre es mejor ser sincero respecto a ellos, porque los demás nos valorarán como somos y no como unos fanfarrones.

#### **Fase 2ª**

El maestro comenta la secuencia que van a ver, explicando que la mayoría de los alumnos prefieren copiar a demostrar que no han estudiado. Se pide a los alumnos que se fijen en la escena final, cuando *Zape* reconoce en público la verdad con tal de que no se cometa una injusticia con su compañera *Wanda*.

Se asiste a la secuencia audiovisual, y se pide a los alumnos que la comenten al terminar, así como que pongan adjetivos al comportamiento de *Zape* (sincero, valiente, justo, buen compañero).

Se desarrolla una **dinámica** en la que los alumnos deberán rellenar individualmente las siguientes frases incompletas:

- *Si copio de mi compañero, yo estoy.....*[engañando, haciendo trampas]
- *Si trabajo en casa todos los días, seguro que....* [lo notarán mis profesores y mis padres]
- *Mi profesor se enfada cuando yo....* [miento, finjo, engaño, hago trampas, pongo excusas, etc]
- *Si atiendo en clase.....*[me irá mejor en los controles]
- *Mis padres se enfadan si descubren que yo.....*[les he engañado, les he mentado]

Se pondrán en común las aportaciones de los alumnos, y se pedirán ejemplos concretos que las ilustren.

A continuación, el profesor invitará a los alumnos a que piensen en las respuestas que pueden ofrecer cuando han cometido una acción inapropiada desde el punto de vista social o académico. Se debe orientar esta dinámica hacia la expresión de mensajes que reconozcan la verdad, el arrepentimiento (si lo sienten) y el deseo de mejorar en el futuro, frente a las “excusas” habituales que se suelen manifestar cuando son “cogidos en falta”.

La actividad se cierra con un comentario del educador en el sentido de que la verdad reconocida, por dolorosa que resulte, ennoblece a quien la dice.

## **Soy Moncho, vuestro amigo. “La lengua de las mariposas”**

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51596337>

**TÍTULO:** “Soy Moncho, vuestro amigo”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Moncho es un niño que se presenta en la escuela meses después de comenzadas las clases. La vergüenza inicial y su obstinado silencio provoca las burlas de sus compañeros. En clase, cuando es invitado a presentarse, el pánico se apodera del niño hasta el punto de orinarse en público.

**REFERENTE TEÓRICO:** Las habilidades de autoafirmación resultan imprescindibles en entornos sociales como la escuela, en los que el niño debe mostrar confianza en sí mismo para ganarse el respeto de los demás. Es misión del educador trabajar con los alumnos los elementos que componen la autoafirmación: la confianza en uno mismo y las destrezas comunicativas para demostrar a los demás seguridad, confianza en las propias capacidades y autonomía e independencia del grupo de iguales en situaciones comprometidas.

**RAZÓN DE SER:** La actividad comienza con la proyección de un audiovisual, empleado como estímulo para desarrollar un diálogo colectivo en el que se abordarán temáticas como los sentimientos que se experimentan en situaciones difíciles, posibles reacciones de los demás ante la manifestación de aquellos, así como el aprendizaje de fórmulas de autoafirmación. Finalmente se plantea un supuesto en el que los alumnos deben ayudar a un niño en apuros a salir airoso de la situación.

### **DESARROLLO:**

El maestro introduce el audiovisual comentando con el grupo-clase que verán una escena en la que un alumno nuevo se incorpora a la escuela. Siente tal vergüenza ante el profesor y los demás niños que llega al extremo de orinarse encima.

Se proyecta el audiovisual seleccionado.

Preguntas y propuestas para desarrollar un diálogo colectivo:

- Cuando la madre de Moncho le presenta al profesor ¿cómo se siente el niño?  
Elige tres emociones de entre las siguientes:

*Aburrimiento*  
*Vergüenza*  
*Miedo*

*Pánico*  
*Sorpresa*  
*Ilusión*

*Tristeza*  
*Tranquilidad*  
*Odio*

Coméntalas con el compañero que el profesor te asigne, y decidid entre los dos (para luego poner en común con el resto del grupo) las dos emociones que os parezcan más reales.

- ¿En qué se le notan esos sentimientos y emociones?; ¿qué hace con la mirada?; ¿cómo reacciona cuando su madre le ofrece el aparato para el asma?; ¿responde al saludo del profesor?
- ¿Qué hacen los demás niños cuando ven a Moncho en el recreo con su madre? [cuchichear, mirarle como a un bicho raro, empezar a reírse]; ¿harías tú lo mismo si estuvieras allí?
- Cuando llegan al aula, el profesor pide al nuevo alumno que se ponga de pie y diga su nombre. Moncho tiene miedo y se queda callado. Los demás niños dicen que se llama “gorrión”, burlándose de él. ¿Qué hubiera podido responder Moncho?; ¿qué harías tú si estuvieses en su lugar?

[Se procurará que afloren respuestas de autoafirmación; por ejemplo:

- *“No me llamo gorrión. Mi nombre es Moncho”*
- *“Soy un alumno como vosotros”*
- *“No me gusta que os riáis de mí”]*

- El profesor le pide que se acerque a él y le pregunta de nuevo cómo se llama. El niño tiene tanto miedo que se orina encima. Habéis visto cómo un alumno dice *“¡mirad, se está meando!”*. ¿Te reirías tú también?; ¿qué hace Moncho después?; ¿alguna vez has sentido tú tanta vergüenza?
- Imaginad que formáis parte de la clase. Formad grupos de tres; comentad entre vosotros y escribir a continuación vuestras conclusiones ante la siguiente situación:

*“Eres vecino y amigo de Moncho, y llevas más tiempo que él en el colegio. Después de lo ocurrido en clase, los demás niños en el recreo continúan burlándose de tu amigo llamándole <gorrión> y <meón>. Incluso le empujan. Tú decides salir en su defensa ¿qué les dirías a los demás niños?”*

[En la puesta en común el profesor completará las aportaciones de los alumnos de forma que aparezcan expresiones de autoafirmación no agresiva, como por ejemplo:

- *“No os riáis de él; es mi amigo”*
- *“Le conozco y es un tío genial”*
- *“¿Qué pasa, a vosotros no os dio vergüenza el primer día de colegio?”]*
- Suponed que un hermano vuestro se incorpora nuevo a 1º de Primaria. Las clases empezaron hace varias semanas, pero vuestro hermano, como le pasaba a Moncho, estuvo enfermo. ¿Qué consejos le daríais para que no lo pasara tan mal?'

Con la técnica de la **Tormenta de ideas** se recogen en la pizarra todas las propuestas; a continuación se valoran y se decide entre todos cuáles son las más oportunas. Posibles sugerencias:

- *“Aunque te de vergüenza, saluda a todos y mírales a los ojos”*
- *“Imagina que no eres nuevo. Pórtate como si ya conocieras a todo el mundo”*
- *“Si se ríen de ti no tengas miedo. Diles que no te importa”*
- *“Si te empujan, no te acobardes. Diles que te dejen en paz. No huyas”*
- *“Procura que piensen que no les tienes miedo”*



## **Una única raza. Coca-cola: "Olimpiadas"**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/tJ5oEy8z7Zo>

**TÍTULO:** "Una única raza"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Distintos deportistas afirman creer en una única raza, una raza superior formada por cualquier persona, sean cuales sean sus características.

**REFERENTE TEÓRICO:** La auto-imagen se forma, en las edades a las que va dirigida esta actividad, a partir de la visión que otros tienen de uno mismo. La inseguridad personal característica del momento evolutivo y la falta de sensibilidad que a menudo aflora en el colectivo de iguales pueden hacer dudar de la propia valía a los individuos. El educador puede trabajar con los niños la necesidad de manifestar públicamente las propias cualidades, capacidades y forma de ser en un ejercicio continuo de autoafirmación que permita mantener un estable nivel de autoestima.

**RAZÓN DE SER:** Un spot publicitario es el estímulo para abrir un diálogo colectivo en el que se emplean preguntas, estudio de distintos supuestos y técnicas como el Cuchicheo y el Foro centrándose en temas como la valía personal, el éxito social, el complejo de superioridad y la capacidad para destacar en distintas facetas de la vida. El maestro guiará la reflexión hacia la autoafirmación como recurso al que deben acompañar el esfuerzo, la confianza en uno mismo y la seguridad personal.

### **DESARROLLO:**

- ¿Qué transmiten claramente los deportistas que se expresan en el anuncio?
- Cuando se afirma que "creen en una raza superior", ¿a qué raza se refieren?
- ¿Pensáis que hay personas que "valen menos que otras"?; ¿por qué?
- Si una máquina del tiempo os trasladara a épocas en las que la esclavitud era una realidad "normal" y aceptada por todos ¿qué diríais a los gobernantes de los países?
- Está claro que todos somos distintos, y que algunas personas hacen cosas mejores que otras en algunos aspectos. ¿Podéis poner ejemplos de personajes concretos que destacan en algo?; ¿"hacer algo mejor que otro"...¿le convierte en "ser mejor que los demás"?
- Se formarán equipos de tres alumnos y cada equipo tendrá que pensar en cuáles de las siguientes palabras son más adecuadas para designar a quienes piensan que son "superiores" en todo a otras personas (podéis utilizar el diccionario):

Racista	Engreído	Egoísta
Presumido	Orgullosa	Humilde
Chulín	Creído	Generoso

- Una persona con poco dinero ¿en qué puede destacar? ¿Qué puede responder si alguien le dice que "vale menos porque es pobre"?
- Una persona muy buena en un deporte ¿en qué puede no ser "tan bueno"?
- Intentad encontrar personajes famosos que sean "muy buenos" en algo y que tengan la piel de color.... amarillo, negro, blanco, moreno.
- Para ser "muy bueno" en algo ¿hace falta ser famoso? [el educador explicará que hay millones de personas "anónimas" que ejercen muy bien su trabajo, o su papel como padres o madres, o son generosos y solidarios con los más desfavorecidos o con las personas más próximas, y sólo les conocen las personas de su entorno más próximo].

- Con el fin de que los niños digan públicamente cualidades propias, durante 5 minutos tendrán que pensar en dos cosas que hagan muy bien. Pasados los 5 minutos, cada niño expresará lo escrito ante todo el grupo. Ejemplo: jugar al fútbol, las matemáticas, hacer reír a los demás, cocinar, ayudar a mamá, jugar con mi hermano, etc.
- Decidid entre todos cuáles de estas características hacen “*buenas*” a las personas:

Inteligencia	Belleza	Generosidad
Esfuerzo	Cariño	Ser buen amigo
Dinero	Amor	Deseos de ayudar
Simpatía	Compañerismo	Fuerza física

[El profesor orientará la reflexión de los alumnos hacia la distinción entre éxito social y características fruto de valores, adaptando la explicación a la capacidad de comprensión de los niños]

**Bienvenido, pajarito**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/JYthP--XBEo>

**TÍTULO:** BIENVENIDO, PAJARITO

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Un nuevo pajarito llega al poste de alta tensión donde se colocan otros pájaros habitualmente. Lejos de ver en él una incorporación valiosa y enriquecedora, aprovechan sus diferencias para burlarse de él y dificultarle que se integre. Él, sin embargo, no parece darse por enterado.

**REFERENTE TEÓRICO:** Hay muchas situaciones en la vida en las que sentimos rechazo y en muchas de ellas, el motivo principal es la percepción de la diferencia. Ser diferente, en ocasiones, genera en otras personas distancia lo que lleva a tener dificultades en la integración. Dentro de nuestro grupo de referencia nos sentimos cómodos y cómodas, pero, ¿qué pasa cuando entramos en un grupo nuevo? ¿Cómo nos reciben? Muchas veces bien, pero otras, en cambio, no como nos gustaría. En estos casos tenemos la oportunidad y la opción de ser generosos y generosas, aunque no lo merezcan, y eso siempre va a redundar en beneficio nuestro y en reafirmarnos como personas.

**RAZÓN DE SER:** El alumnado descubrirá a través de esta actividad que ser generoso es un valor que repercute en otras personas pero también en el mismo, incluso en momentos en los que alguien pretende ofender o rechazar. Existe la posibilidad de reafirmarse a través de la asunción de actitudes generosas. El ejemplo del recién llegado en el vídeo le permitirá ver otra manera diferente de reafirmarse, más silenciosa y discreta quizás que la que implica dar grandes argumentos a su favor, pero mucho más potente y eficaz para defender los propios derechos.

**DESARROLLO:**

**1ª Fase: Dinámica “El que parte y reparte...”**

El profesorado inicia la actividad con un juego en el que se reparte a cada participante un papelito en blanco en el que cada cual debe escribir un número del 1 al 10. Cuando lo tengan, deben ir a una caja de cartón o bolsa preparada previamente en el que habrá tantos papelitos blancos como niños y niñas haya en la clase por diez (es decir, si hay 15 niños, debe haber 150 papelitos blancos) y coger el número de papeles que hayan escrito anteriormente. Por ejemplo, quien puso un 7 en el primer papel, coge 7 papelitos blancos.

Cada participante vuelve a su lugar con los papelitos correspondientes y debe escribir en cada uno un mensaje positivo que entregará a alguien de la clase. Quien puso un 7, p.e., entregará 7 mensajes positivos. IMPORTANTE: También deben firmar el mensaje. Si no se cumple esta condición, no funcionará la dinámica.

Para que no haya demasiado desorden, se les pide que conforme vayan teniendo sus mensajes escritos, los vayan repartiendo tranquilamente a sus compañeros y compañeras. Pudiera ser que surjan reacciones de cierta vergüenza, pero quien guía la actividad debe insistir en que lleven adelante la dinámica y los entreguen.

Cuando ya todos los papeles estén entregados, se les da unos minutos para que los lean y los respondan. Para ello tendrán que hacerse, de nuevo, con más papelitos vacíos, pero esta vez es importante que sean de otro color, para distinguirlos de los de la primera fase de la dinámica. Se trata ahora de que, cada uno y cada una, devuelva un mensaje positivo a aquellos y aquellas que se los mandaron primero. Si un participante ha recibido, por ejemplo, mensajes de 4 amigos y amigas, ahora tendrá que devolver 4 papeles con nuevos mensajes positivos o de agradecimiento simplemente.

Al terminar, deben contar cuántos papeles han recibido en esta segunda parte de la dinámica. Si todo se ha hecho bien, quien al principio apuntó un número más alto y fue más generoso también, por tanto, dando mensajes, habrá sido lógicamente quien más mensajes positivos haya recibido. Es decir, cuanto más generosos y generosas somos con el número de mensajes enviados, más generosamente recibimos de vuelta, tal y como pasa en la vida real.

## 2ª Fase: Visionado del vídeo.

El profesorado introduce el corto diciendo:

*“¿Habéis escuchado alguna vez esa frase que dice que “donde las dan, las toman”? ¿Qué pensáis que significa? Vamos a ver un vídeo a continuación en el que esta frase cobra mucho sentido. Un nuevo pajarito ha llegado “al barrio” y este es el recibimiento que sus nuevos vecinos le dan... Atentos y atentas, a ver qué os parece.”*

Se proyecta el corto.

A continuación, se les permite que expresen su punto de vista sobre lo ocurrido en el vídeo, sin dejar atrás poder hablar sobre aspectos importantes planteados a partir de las siguientes preguntas:

*“¿Por qué pensáis que empiezan a portarse mal con el recién llegado? (Porque no le conocen, porque es diferente, porque no les apetece hacerle un sitio y tener que cambiar nada...)*

*¿Pensáis que el hecho de que ellos sean muchos e iguales y que él sea uno y diferente complica las cosas? ¿Por qué? (Ellos se refugian en el grupo. Es fácil ser fuerte cuando todos alrededor te apoyan.)*

*¿Creéis que tienen derecho a comportarse como lo hacen sólo por el hecho de que sea diferente?*

*¿Qué ventajas puede tener para ese pajarito, ser diferente? (Por ejemplo, en las características más superficiales como ser más grande y más alto, como en las de carácter, como tener buen humor o una sonrisa siempre en el rostro.)*

*¿Tenéis la sensación de que este recién llegado tiene algún problema con ser como es? ¿Pensáis que es feliz así? ¿Le afecta en algo que se porten tan mal con él? ¿Quiénes sí salen perjudicados al portarse así?”*

## 3ª Fase: Análisis del protagonista del vídeo

*“Este pajarito es mucho más grande que el resto de los que hemos visto en el vídeo. Pero no sólo lo es en tamaño, sino que también lo es en otros sentidos. ¿En cuáles? ¿Qué cosas hace de maravilla y le hacen demostrar lo valioso que es?”*

Se dejarán unos minutos para que el alumnado pueda, a modo de lluvia de ideas, comentar lo que considere. Una vez pasado ese tiempo, el profesorado añadirá:

*“Este pajarito es grande porque...*

*decide portarse bien con ellos a pesar de lo mal que se portan con él,*

*decide no tenerles en cuenta lo que están haciendo aunque está mal,*

*decide no perder la sonrisa ni el buen humor en todo ello,*

*decide qué batalla quiere pelear y cuál no, a qué cosas merece la pena hacer caso y a cuáles no,*

*...pero además*

*decide no echarse atrás por el hecho de que los demás no le quieran allí*

*decide seguir siendo él mismo aunque a los demás no les guste*

*decide ser generoso, lo cual le hace más grande todavía, porque queda por encima de lo que los demás puedan hacerle.*

*Cuando los y las demás se portan mal con nosotros y nosotras, tenemos la misma posibilidad de elegir. Y cuando optamos por no dejar que lo que hacen nos afecte, demostramos que realmente merecemos la pena. Lo que damos generosamente, nos engrandece y nos reafirma en que somos valiosos y valiosas, incluso cuando los y las demás no siempre lo sepan ver.”*

## **Habilidades de Oposición**

### **El hermano vengativo de Aladino**

#### **El hermano vengativo de Aladino**

*Aladino, el héroe que poseía una lámpara maravillosa, tenía un hermano llamado Teneo. Las leyendas no mencionan a Teneo porque toda la fama fue para su hermano. Sin embargo, se trataba de un muchacho inteligente y hábil. Pero la envidia llenaba su corazón.*

*Escondido tras cualquier roca o matorral, Teneo observaba el prodigio de la salida del genio de la lámpara de su hermano. Naturalmente, quiso poseer tan preciado tesoro. Tras mucho pensarlo, decidió hablar con Aladino.*

*-¡No es justo, hermano!. Tú tienes una lámpara maravillosa, y las gentes recordarán tu historia por los siglos de los siglos. En cambio a mí...¿quién me recordará?.-*

*Aladino trató de razonar con él:*

*-Lo siento, Teneo, pero yo no elegí ser famoso. Además, somos hermanos, y todo lo mío es tuyo también. Si quieres, te regalo uno de los deseos que me corresponden, pero no puedo hacer más por ti.-*

*-¡Te odio. Quédate con tu maldita lámpara!. No quiero que me compadezcas. Desde hoy ya no somos hermanos, sino enemigos- dijo Teneo.*

*Aladino no deseaba entrar en conflicto, y menos con su hermano, pero ¿qué podía hacer?. Cada mañana intentaba hacer las paces con Teneo, pero éste se portaba duramente con él, intentaba provocar peleas y hablaba mal de su hermano a todo el que le quisiera escuchar.*

*Sin embargo Aladino seguía intentando que todo volviera a ser como antes. Echaba tanto de menos la amistad con su hermano que le perdonaba sus ofensas. Fue entonces cuando Teneo tomó una decisión malvada: le robaría la lámpara.*

*Adivinando sus intenciones, Aladino la escondió en el hueco de un árbol, pero Teneo vigilaba todos sus movimientos, y no tuvo dificultad para encontrar el escondite. Uno noche sin luna, se acercó al árbol y robó la famosa lámpara. Temblando de emoción, se la llevó a la playa, y allí intentó que el genio saliera sin conseguirlo. Tocó la lámpara, la sacudió, la arrojó contra una roca, pero el genio seguía sin salir. Incluso gritó:*

*-¡Sal de una maldita vez, genio!.- Pero no hubo respuesta.*

*Teneo ya casi se daba por vencido. De pura impotencia se echó a llorar ¿por qué mi hermano tiene tanta suerte y yo ninguna?. Una gruesa lágrima cayó encima de la lámpara. Casi sin darse cuenta, la frotó para secarla, y el genio salió de ella sin que Teneo se diera cuenta, pues se tapaba los ojos mientras lloraba. Por última vez, gritó:*

*-¡Genio, sal!. ¡Sal!. ¡SAL!.-*

*De inmediato, un chorro de sal comenzó a salir de la lámpara. Cuando Teneo comprendió lo que pasaba, ya era tarde: el genio le había concedido su deseo: ¡toneladas de sal!. La sal lo llenó todo: la playa, el bosque cercano, los prados que había a las afueras del pueblo.*

*Teneo intentó detener el chorro inagotable de sal, pero le resultó imposible. Se dirigió entonces al genio:*

*-Por favor, genio. Deja de hacer salir más sal, o todos moriremos ahogados en ella.-*

*Pero el genio le contestó burlón:*

*-Lo siento, Teneo, era tu deseo. Quisiste enfrentarte a tu hermano, y por odio hacia él me robaste. Ahora tendrás que soportar las consecuencias.-*

*Mientras tanto, la sal formaba ya una montaña. Teneo, asustado, cogió la lámpara y montó en una barca, alejándose mar adentro. Cuando ya no se divisaba la costa, la tiró al mar, y vio como se hundía. Después volvió a tierra, y sin regresar siquiera a su hogar, huyó hasta perderse entre las rocas de una lejana montaña.*

*Mientras tanto, desde lo más profundo del mar, la lámpara seguía vertiendo sal. Ese es el motivo de que el agua del mar...esté salada.*

[Creación libre a partir de un cuento popular]

**TÍTULO:** “El hermano vengativo de Aladino”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** La historia narra las miserias de Teneo, hermano envidioso de Aladino. Tras enemistarse con él, y al no conseguir luchar contra Aladino, le roba su lámpara mágica y provoca un desastre ecológico: toneladas de sal brotan de la lámpara robada amenazando con la destrucción de personas, animales y plantas.

**REFERENTE TEÓRICO:** Muy a menudo los despliegues de conductas violentas nacen de pasiones dañinas para quienes las experimentan, así como para quienes les rodean, como la envidia, los celos y el egoísmo, que pueden transformar temporalmente a las personas haciéndolas hostiles y agresivas. El educador puede hacer reflexionar a los alumnos sobre la importancia de no desear el enfrentamiento y plantearse alternativas a la violencia para resolver un conflicto no deseado.

**RAZÓN DE SER:** Este cuento puede ser utilizado por el educador para pedir a los alumnos que reflexionen sobre sentimientos y pasiones negativas, así como las reacciones usuales de los demás ante la manifestación de aquellos. Un estudio de casos posterior es utilizado por el maestro para plantear un dilema moral, en el que se ha de optar por estilos de respuesta que pueden acarrear problemas con otras personas.

**DESARROLLO:**

#### **Fase 1º**

Se leerá el cuento al grupo de alumnos, procediéndose a continuación a formular preguntas introductorias de la asertividad como alternativa al empleo de la violencia para resolver conflictos interpersonales:

- *¿Qué lección podemos sacar de la actitud de Aladino ante los problemas que le causa su envidioso hermano?*
- *¿Qué sentimientos podemos detectar en Aladino?; ¿y en Teneo? [Pregunta adecuada para niños de 10 años. Aladino: compasión, deseos de recuperar la amistad, olvido de las ofensas. Teneo: envidia, celos, odio, deseos de venganza, provocación, avaricia].*
- *¿Cómo suele la gente responder cuando son provocados mediante insultos o burlas?¿Cómo es mejor que respondamos?*
- *¿Qué haces tú cuando un antiguo amigo te trata de hacer la vida imposible?*

#### **Fase 2ª**

El grupo-clase se divide en equipos de tres alumnos. Se plantea un supuesto, al que deben responder en grupo. El profesor pide a dos alumnos (elegidos al azar) para que ejerzan junto con él el papel de jueces-árbitros.

Supuesto:

*“Unos compañeros de clase rompen a pedradas la cristalera de la biblioteca. Ellos te presionan para que digas que a esa hora estaban contigo jugando un partido de fútbol. De lo contrario, se chivarán que copias en los exámenes –lo cual es cierto- y se meterán con tu hermana pequeña. Incluso te amenazan con acusarte todos a ti.”*

- ¿Se lo cuentas a tu tutor sin importarte que se chiven de ti o hagan daño a tu hermana? ¿Por qué?*
- ¿Les proteges pensando que ellos se vengarán de ti? ¿Por qué?*
- ¿Pides ayuda a tus amigos y os peleáis con ellos? ¿Por qué?*
- ¿Qué otras posibilidades tienes?*

Tras unos minutos de diálogo, se expondrán las ideas que cada grupo haya elaborado. Una vez concluidas las

exposiciones, los “jueces” (profesor y los dos alumnos elegidos) se reúnen a deliberar. Después darán su veredicto. El docente explicará lo procedente o improcedente de cada elección.

### **Fase 3ª**

El profesor explica a los alumnos que en todos los casos es preferible dialogar antes que pelear, pues las consecuencias de ésta última opción es siempre más peligrosa. Si el diálogo es imposible, resulta muy oportuno acudir a un adulto (padres o profesores). Esto no supone “chivarse”, sino denunciar una injusticia.

Se solicitará de cada alumno un breve comentario acerca de la dinámica de la actividad.

**¡Sal!, ¡Sal!**

**¡Sal!, ¡sal!**

Turio era un vizconde mezquino y codicioso, cuyo único deseo era tener más y más riquezas. Trataba a sus vasallos con dureza, y lo que les pagaba apenas servía para que comieran los siervos y sus familias. Vivía en un castillo sombrío, pues apenas se encendían velas o lámparas para no gastar dinero. La tristeza invadió el condado, y la gente vivía temerosa del ejército del vizconde, siempre dispuesto a recaudar dinero para aumentar sus ya repletas arcas.

Turio tenía un hijo, Antares, cuya forma de ser era la opuesta a la de su padre. Generoso, humilde y siempre dispuesto a ayudar a los necesitados. Las broncas entre padre e hijo eran numerosas. Turio estallaba de ira cada vez que se enteraba que su hijo daba un solo céntimo a alguien; pero Antares, por respeto a su padre, callaba. Apenas si se atrevía a decir con un hilillo de voz:

-“Pero padre, la gente se muere de hambre y nosotros no sabemos ni la fortuna que tenemos. Tus sótanos están repletos de monedas de oro y plata, y los diamantes no caben en los cofres que escondes”-

Pero Turio le mandaba callar sin contemplaciones, amenazándole con encerrarle en el torreón.

Antares paseaba solo por los campos de su padre, entristecido y lleno de vergüenza. Hasta que un día no pudo aguantar más, se armó de valor, y se dirigió a su padre:

-“Padre, con todo respeto, creo que estás actuando mal. Sé que sólo soy un niño, pero prefiero vivir solo que contigo. Perdona mis palabras, pero he tomado ya mi decisión”.- Turio, enfurecido, aceptó la decisión, pero prohibió a su hijo llevarse nada más que la ropa que vestía. Ni una hogaza de pan ni una manta; ni siquiera un odre con agua.

Antares marchó, apenado por la ira de su padre, pero orgulloso de sí mismo. Caminó durante días, comiendo moras silvestres y bebiendo agua de los riachuelos, hasta que un día vio que algo brillaba entre los arbustos. Al acercarse descubrió que se trataba de una pequeña lámpara; en seguida pensó en el cuento de Aladino, y la frotó con energía, pero de la lámpara no salió ningún genio. Al rato se rindió, y cuando estaba a punto de tirarla, un lagarto que le observaba con curiosidad le dijo:

-“No la frotes con tanta fuerza. Sólo acaríciala”-

Así lo hizo Antares; ante su sorpresa un pequeño genio salió de la lámpara. Miró al niño con afecto, y le dijo:

-“Mándame lo que deseas, Antares. Pero ten cuidado con lo que pides, porque eso será exactamente lo que te concederé”.-

El niño, encantado, pidió al pequeño genio un primer deseo: regresar a las tierras de su padre y que a cada familia se le concediera semanalmente un kilo de granos de trigo, dos árboles frutales y una onza de oro. El genio dijo:

-“Concedido”.-

Antares regresó, y contempló con alegría como la gente era feliz y celebraba fiestas a diario. Pronto tuvo otro deseo; acarició la lámpara, y el pequeño genio apareció, recordándole:

-“Pide cuanto quieras, pero ten cuidado, que lo que pidas será exactamente lo que se te concederá”.-

El niño pidió un caballo y un perrito. Al instante los animales surgieron como de la nada. Maravillado, el niño decidió quedarse en una pequeña casa cercana al castillo de su padre.

Pronto llegaron las noticias a oídos del vizconde, quien receloso, bajó a los sótanos para contar su dinero y joyas, por si su hijo había robado algo. Al darse cuenta de que no faltaba ni una moneda, decidió disfrazarse de campesino y espiar a su hijo. Una tarde, Antares descansaba bajo la sombra de un hermoso roble. Al sentir hambre, acarició la lámpara y pidió al genio algo de comer. De inmediato ante él apareció un plato con uno de los guisos que él más disfrutaba.

El vizconde aprovechó que Antares dormía tras el festín para robarle la lámpara. Cabalgó durante horas hasta alejarse de cualquier curioso, llegando hasta una playa desierta. Allí sus ojos brillaron de avaricia ¡sería el hombre más rico del mundo; más que el propio emperador!. Frotó la lámpara con energía, pero nada sucedió. Maldiciendo, frotó y frotó, cada vez con más fuerza, gritando: “¡sal de una vez!”, pero la lámpara parecía burlarse de él con su silencio. Finalmente, harto de tanto intentarlo, la rozó con la manga antes de tirarla, y dijo por última vez:

-“Sal. Sal ya”.-



*En ese momento, el pequeño genio apareció. Turio no pudo verle, dado su pequeño tamaño. Pero el genio, que había escuchado las últimas palabras del vizconde le preguntó: “¿qué deseas?”. La respuesta fue “Ser tan poderoso como tú”. El genio le preguntó: “¿Y vivir como yo?; si quieres, cambiamos, yo tendré tus condiciones de vida y tú las mías”. El vizconde se emocionó, respondiendo: “Trato hecho”  
-“Tus deseos se verán cumplidos”, dijo el genio.*

*De inmediato, el genio tomó la apariencia de un ser humano normal, y el vizconde se vio encerrado en la lámpara.*

*Sucedió que Antares ya no deseó nada más. Era feliz, y se olvidó de la lámpara mágica. Como consecuencia, el vizconde quedó eternamente encerrado en el interior de una vieja lámpara, fruto de su codicia.*

[Adaptación de un cuento popular]

**TÍTULO:** “¡Sal!; ¡sal!”

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** Antares, el hijo de un vizconde ruin y avaro, decide abandonar el domicilio paterno, enfrentándose de forma respetuosa a su padre. Tras hallar una lámpara mágica que concede los deseos literales de quien la acaricia, sufre el robo del objeto por su padre, quien poseído por la codicia formula ante el genio de la lámpara la palabra “sal”, haciéndose realidad su deseo. Tras dialogar el genio y el vizconde, deciden cambiar sus situaciones vitales, quedando libre el primero, y encerrado y olvidado el codicioso vizconde.

**REFERENTE TEÓRICO:** La oposición asertiva en etapas infantiles debe circunscribirse, cuando se desarrolla ante adultos, a reglas como el respeto y la prudencia. El niño debe ser consciente de que sus ideas, argumentos y opiniones deben expresarse, cuando son contrarias a las de las personas mayores sin petulancia, arrogancia o con falta de educación, pues en estos casos las formas pueden estropear el fondo del asunto o el contenido del mensaje.

**RAZÓN DE SER:** Empleando como estímulo la narración de un cuento, el educador estimulará la reflexión de los niños en torno a la forma de dirigirse a los adultos cuando han de expresar su disconformidad. Para ello hará un comentario y formulará preguntas de aproximación.

En una dinámica posterior, mediante el uso de preguntas-caso, el maestro enseñará a los niños las reglas esenciales de la comunicación asertiva con adultos, entre las que se encuentran el respeto y el cuidado en los tonos de voz.

**DESARROLLO:**

**Fase 1ª**

El maestro introduce la actividad con un comentario y varias **preguntas de aproximación:**

*“Muchas veces os dais cuenta de que una persona mayor está actuando mal, como por ejemplo cuando está hablando por el teléfono móvil mientras conduce. Está muy bien que le digáis que está cometiendo un error. Pero es muy importante que cuidéis la forma de decirlo, para que no se os reproche falta de respeto o de educación”.*

- *Si tu padre o tu madre te ha castigado sin motivo ¿qué le dices?*
- *Si ves que un señor tira una colilla encendida a una papelera ¿le dirías algo?*

Se procede a narrar el cuento. Preguntas para un coloquio inicial:

- *Cuando Antares se da cuenta de que la gente del condado vive en condiciones de pobreza ¿se enfada con su padre?; ¿por qué?*
- *Cuando decide marcharse del castillo, ¿qué le dice a su padre?; ¿cómo se lo dice?; ¿qué pasa después?*

- *Cuando crees que tienes razón cuando un adulto te está regañando ¿sueles contestar de mala manera o dices las cosas de forma respetuosa?*

### **Fase 2ª**

El profesor **explica** a los alumnos que siempre que se sientan molestos por un comportamiento de otra persona, sea ésta un adulto o un menor, tienen derecho a mostrar su disconformidad, siempre que se expresen de forma educada.

Para que los niños entiendan esta afirmación, se propone la siguiente **dinámica**: el maestro /a divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos: deberán dialogar entre sí, anotar las ideas y exponer, cuando les corresponda sus aportaciones. Se propondrá alguno de los siguientes supuestos:

+ *Imagínate que un adulto se ocupará de recogeros a la salida del colegio y llevaros a clase de inglés en una academia que está a varias manzanas de donde estáis. Como tiene prisa os dice que le sigáis, y empieza a correr saltándose los pasos de peatones en rojo, y haciéndoos tropezar con otros viandantes. ¿Qué hacéis?; ¿qué podéis decirle sin faltarle al respeto?*

+ *Un adulto está fumando a tu lado en una zona en la que legalmente no está permitido hacerlo ¿le dirías algo?; ¿qué palabras exactas utilizarías?*

+ *Acabas de comprar una barra de pan, y te dan de vuelta menos dinero del que corresponde ¿qué le dices al tendero?*

Cuando se desarrolle la puesta en común, el maestro hará las veces de adulto, y les responderá a sus críticas. Si el tono, los contenidos o los gestos que acompañan a los mensajes de los equipos no fueran los adecuados, el profesor se lo reflejará de inmediato, explicándoles los errores que hayan cometido.

### **Fase 3ª**

El profesor concluye la actividad recordando las ideas iniciales:

- Todos tenemos derecho a que no nos agraden los comportamientos de los demás.
- La forma en que nos expresemos es muy importante, pues una inadecuada manera puede quitarnos la posible razón que tengamos.

## **Sé uno menos. Boulevard Rosas: "Salchichas"**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/EomGK-ew\\_nQ](http://youtu.be/EomGK-ew_nQ)

**TÍTULO:** "Sé uno menos"

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** En el spot aparece una cadena de elaboración de salchichas (todas iguales, con las mismas características). El mensaje final es "sé uno menos", es decir, sé tú mismo.

**REFERENTE TEÓRICO:** Es importante que los niños adquieran recursos para oponerse asertivamente a las demandas o propuestas antisociales de otros con distintas fórmulas de comunicación. La comprensión de que las acciones inadecuadas de ciertas personas, aunque sean muy numerosas o procedan del grupo de amigos, no obligan al individuo a sumarse a las mismas, es fundamental en estas edades. El educador puede enseñar respuestas de oposición asertiva, siendo conveniente que se ensayen una y otra vez para que puedan ser incorporadas y desplegadas con naturalidad en situaciones de la vida real.

**RAZÓN DE SER:** Tras el visionado de un spot publicitario, el educador invita a los alumnos a buscar fórmulas de oposición asertiva ante ofertas de comportamiento antisocial. A continuación se procede a un entrenamiento en habilidades sociales, en el curso del cual, el maestro instigará a diversos niños con propuestas que implican riesgo, debiendo los niños responder con alguna de las fórmulas aprendidas.

### **DESARROLLO:**

#### **Fase 1ª**

El maestro /a comenta a los alumnos que no todo lo que "hacen muchos" es siempre lo mejor. Como ejemplos, puede citar: pisar el césped, perseguir y acosar animales indefensos, o "tumbarse a ver la tele" toda la tarde. Se pueden pedir más ejemplos a los alumnos [que los podrán buscar individualmente o por parejas].

Se comenta que van a ver un breve spot publicitario en el que alguien decide distinguirse de los demás, concluyendo con una frase rotunda.

Los alumnos asisten a la proyección del spot publicitario. El profesor pide a los alumnos que expliquen a su manera el mensaje que contiene el spot.

#### **Fase 2ª**

El profesor pide a los alumnos que, de tres en tres, elaboren frases que dejen claro a los demás que uno es el dueño de sí mismo, que no tiene por qué hacer lo que otros le digan, y que no le presionen ni le obliguen.

Con alumnos de 8 años se proporcionarán algunas ideas. En todo caso, si el maestro detecta escasas, pobres o inadecuadas aportaciones (por ejemplo, las frases agresivas o amenazantes) ayudará a que se generen respuestas eficaces. Por ejemplo:

- "Tú verás. Yo no quiero"
- "Yo me piro, vampiro"
- "Allá tú. Conmigo no cuentas"
- "Yo paso"

Las frases se anotan en la pizarra en letras grandes para que las puedan leer los alumnos en la siguiente fase.

#### **Fase 3ª**

Se desarrollará un **ensayo de habilidades sociales**: el profesor indica que él formulará frases que inviten a comportamientos incorrectos. El alumno que el maestro señale responderá con una de las frases escritas (u otras similares). Ejemplos de instigación:

*“Vente con nosotros a gastar una broma al conserje del cole. Le vamos a gritar porque está medio dormido. Seguro que no nos descubre...”*

*“Coge la manguera conmigo. Vamos a dar una “ducha” al perro guardián ahora que está atado”.*

*“Ven con nosotros a enseñar a los pequeños quién manda aquí”.*

*“Hemos decidido esconder la cartera del profe. ¿Te apuntas a la broma?”*

Los niños responderán asertivamente. El maestro reforzará con comentarios positivos las mejores representaciones.

***Si te pones así... ¡me largo! “Zipi y Zape”***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/UVP7vpY87Dg>

**TÍTULO:** *“Si te pones así... ¡me largo!”*

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición.

**EDAD RECOMENDADA:** De 8 a 10 años.

**SINOPSIS:** En el recreo los niños se lanzan diversos reproches entre sí. Al final todos acaban enfadados.

**REFERENTE TEÓRICO:** La oposición asertiva es un recurso de comunicación de imprescindible dominio para salir airoso de las más diversas situaciones, desde las que pueden entrañar riesgos sociales a las propias de la vida cotidiana entre niños. Dado que entre los ocho y los diez años de edad su repertorio verbal es amplio, pueden cruzar entre ellos mensajes sumamente ofensivos. Saber dominarse, renunciar al cruce de insultos y acusaciones y retirarse de un ambiente hostil tiene un gran valor para mantener la propia autoestima.

**RAZÓN DE SER:** Una secuencia audiovisual es utilizada por el educador para plantear a los alumnos distintas situaciones aversivas, cuestionándoles sobre sus formas de sentir y sus reacciones habituales.

El estudio de un caso sirve al maestro para abrir un coloquio centrado en estilos de comportamiento adecuados e inadecuados ante una situación problemática. Un juego competitivo cuya única regla consiste en que “nadie puede enfadarse con nadie” cierra la actividad.

#### **DESARROLLO:**

##### **Fase 1ª**

El maestro /a expone a los alumnos la gama de comportamientos inapropiados que suelen desplegarse en situaciones de confrontación entre iguales. Mediante **preguntas de aproximación** centrará la atención del alumnado en la comunicación interpersonal ofensiva:

- *Si por tu culpa el equipo entero pierde un partido ¿te dicen que no te preocupes, o te llaman “patoso /a “ o “inútil”?*
- *Si pides ser admitido en un juego y te dicen que no porque no sabes ¿te sientes mal?; ¿cómo sueles reaccionar?*
- *Si se ríen de ti ¿te defiendes insultándoles?; ¿se te ocurre otra forma de responder?*

##### **Fase 2ª**

El maestro explica a los alumnos que van a ver una secuencia audiovisual en la que se “arma una bronca” entre varios niños. Se dicen cosas muy desagradables, y al finalizar nadie se queda contento.

Se proyecta la secuencia seleccionada.

Se formulan preguntas para la puesta en común:

- *¿Quién tiene razón?; ¿algunos?; ¿todos?; ¿ninguno?. ¿Por qué?*
- *¿Qué hubiera pasado si Evilina se hubiera marchado antes negándose a escuchar insultos?*
- *¿Qué habrías hecho tú?*

Se plantea el siguiente **estudio de caso** para la reflexión colectiva:

*Imaginad que el profesor os castiga sin recreo porque uno de vosotros llegó tarde al aula. ¿Qué le decís al “culpable”?; ¿qué harías si hubieras sido tú el que llegó tarde?*

Se abre un amplio **coloquio** a propósito del supuesto planteado. El profesor procurará que haya aportaciones prosociales, al punto de sugerirlas él mismo si éstas no aparecieran:

- Insultar no sirve más que para que otros se sientan ofendidos o respondan en el mismo tono
- Explicar cómo te sientes, aunque el sentimiento sea de enfado, siempre es mejor y ayuda más a que haya un acuerdo, que decirle a otros lo mal que te caen
- Irse –sin huir- es preferible a quedarse y “liar” aún más la situación.

### **Fase 3ª**

Se propone un **juego** con componentes cooperativos y competitivos: el profesor extiende en el suelo una cuerda de unos tres metros de longitud (construida con un material que no dañe la piel al tirar de ella). Se pinta con tiza una raya en el suelo en medio del aula o la sala. El juego se desarrolla por fases:

1ª fase: se divide el grupo en dos equipos. Cada equipo designa a un alumno. Los dos rivales tirarán cada uno de un lado de la cuerda. Ganará el que haga cruzar al rival la línea. Los restantes alumnos se limitarán a animar a su representante.

2ª fase: se eligen cuatro alumnos, dos por cada equipo. Se desarrolla de la misma forma que en la primera fase.

3ª fase: ocho alumnos por equipo tirarán de cada extremo de la cuerda. Última fase: todos los componentes de cada equipo participarán en el juego.

Cada vez que un equipo gane se le asignará un punto.

La única norma es que nadie puede enfadarse con nadie. Si existiera algún insulto o desacreditación agresiva, el equipo quedará eliminado (o perderá automáticamente un punto).

## ***¿Merece la pena enfrentarme?***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/lamFZIHn3WU>

**TÍTULO:** ¿MERECE LA PENA ENFRENTARME?

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición, Toma de decisiones.

**EDAD RECOMENDADA:** 8-10 años

**SINOPSIS:** Un niño está deseando tomar su comida comprada en McDonalds, pero constantemente otros niños se la quitan sin que él haga nada por evitarlo. Finalmente, se le ocurre una idea brillante que acabará con el problema de raíz.

**REFERENTE TEÓRICO:** Todos y todas pasamos en la vida por situaciones injustas y muchas de ellas tienen lugar también en la infancia. Dejarlas pasar es una opción, pero siempre deja efectos colaterales indeseados por el camino: la convicción de que nos toman el pelo fácilmente, la idea inquietante de que siempre será así y una creciente sensación de falta de valía personal que no puede permitirse. Para evitar esto, es necesario tomar "cartas en el asunto" y defender los propios derechos.

**RAZÓN DE SER:** Ante una situación en la que tenemos que defender derechos personales, tan malo es el exceso como el defecto a la hora de intervenir. A través de la actividad planteada se trabajará esta idea a partir de diferentes ejemplos basados en el anuncio seleccionado, tratando de averiguar qué opciones son las más adaptativas.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Introducción.**

El profesorado, a modo de introducción preguntará:

*"¿Habéis estado alguna vez en situaciones en las que tan mal es hacer como no hacer? Pongamos ejemplos..."*

Algunos ejemplos pueden ser:

Cuando jugamos al fútbol: tan malo es que siempre tire yo a puerta como que... (nunca quiera tirar)

Cuando hacemos un examen: tan malo es contestar a lo que no se nos pregunta como... (no contestar a nada)

Cuando estamos con otras personas: tan malo es querer imponer nuestra opinión como... (no opinar nunca porque creemos que estamos equivocados o equivocadas)

Cuando estamos comiendo fuera: tan mal es estar quejándonos constantemente por todo como... (no quejarnos cuando hay verdaderas razones para hacerlo)

#### **2ª Fase: Visionado del anuncio.**

*"Esto que acabamos de comentar es justo lo que le ocurre al niño que vamos a ver en el anuncio. Observadlo con atención y después comentaremos qué otras cosas podría haber hecho en esa situación".*

Cuando se termina el visionado se les deja un tiempo (5 minutos aproximadamente) para que comenten el anuncio y plantee otras maneras de actuar. El profesorado basándose en la idea planteada en la primera fase, comentará que el niño podría haber hecho cosas por exceso, por ejemplo, pegarse, discutir o insultar, pero que ni esa opción ni la que hemos visto en el anuncio son las correctas (la vista en el anuncio sería por defecto).

A continuación, se plantea un ejercicio de análisis en el que el alumnado indicará las ventajas y desventajas de los dos estilos de comportamiento planteados desde el principio de la actividad: Estilo pasivo (el del niño del anuncio) y estilo agresivo (otra opción posible comentada)

Ventaja del pasivo: No se mete en líos, no produce rechazo en los y las demás.

Desventaja del pasivo: los y las demás abusan de la persona, le piden demasiadas cosas, no le respetan, le rechazan.

Ventaja del agresivo: A veces consigue lo que quiere (aunque sea a base de fuerza), no se meten con él o ella, “le respetan”.

Desventaja del agresivo: Genera rechazo, no establece vínculos ni lazos afectivos, tiene pocos amigos y pocas amigas, puede terminar solo o sola.

### **3ª Fase: Análisis profundo de la situación**

El profesorado plantea un análisis más profundo de la conducta del niño del anuncio (similar a un proceso de toma de decisiones). En la pizarra pondrá tres columnas con los siguientes contenidos:

Lo que ha hecho

Lo que no ha hecho

Lo que podría haber hecho (El alumnado propone opciones y analiza las posibles consecuencias de una u otra acción, las anticipa)

A modo de lluvia de ideas, el alumnado irá completando las tres columnas para, en un momento posterior poder valorar cada una de ellas y decidir, en grupo, qué alternativa de conducta es la más adecuada (menos consecuencias negativas, más consecuencias positivas)

*Algunas notas para el profesorado:*

A lo largo del ejercicio es importante relacionar todas las opciones de conducta con los estados emocionales, que se ven muy claramente en el anuncio (mientras el niño no hace nada por resolver la situación, su estado de ánimo es de indefensión, de tristeza, pero eso cambia cuando finalmente decide hacer algo por resolver el problema).

Es importante recalcar, sin embargo, que la estrategia que usa para resolver el conflicto no es tampoco asertiva, sino que sigue siendo pasiva, aunque efectiva. No aborda el problema de cara en realidad. Por ello, es bueno dedicar unos minutos a considerar la diferencia entre esta estrategia y una más frontal (en las que se expondría el hecho, el malestar causado sin ofender, y la petición de cambio), aunque sacando a colación la realidad de que no en todas las situaciones se puede ser tan asertivo como nos gustaría (p.e. cuando las personas que se enfrentan a nosotros o nosotras son mucho más fuertes, o tienen más poder).

Transmitir también la idea de que la estrategia más inteligente es igualmente decidir qué batallas merece la pena luchar porque son importantes y cuáles no. El asertivo elige bien en qué asuntos se mete y cuáles deja de momento porque no le va a suponer ventaja alguna intentar resolverlos, ¿podría ser el caso del niño del anuncio?.



## TERCER CICLO

### Desarrollo Afectivo

#### Autoestima

#### *¡Salta! Tequila*

AUDIOVISUAL: <http://goo.gl/CEu9Q>

Canción: "SALTA" TEQUILA  
1981

#### I. LETRA

Salí de casa con la sonrisa puesta  
hoy me he levantado contento de verdad el sol de la mañana brilla en  
mi cara  
una brisa fresca me ayuda a despertar  
Yo digo...

La ciudad parece mi amiga  
hoy es mi día y nadie me lo va arruinar  
las chicas de la esquina ríen con picardía  
yo sé que es lo que quieren y se lo voy a dar

Yo digo salta, salta conmigo... digo salta, salta  
conmigo... salta, salta conmigo.

Voy por mi camino sin preocupación pasa la gente y me mira  
mal  
pero no me importa a mí me da lo mismo hoy estoy alegre y tengo  
ganas de saltar

Yo digo salta, salta conmigo... digo salta, salta  
conmigo... salta, salta conmigo.

Salta.... Salta, Salta...

Yo digo salta, salta conmigo... digo salta, salta  
conmigo... salta, salta conmigo.

Salta, salta conmigo  
Salta Salta Salta

Yo digo salta, salta conmigo... digo salta, salta  
conmigo... salta, salta conmigo...

Canción: "SALTA" TEQUILA  
1981

#### II. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

- Autoestima
- Expresión emocional
- Conocimiento y regulación emocional

## EDAD RECOMENDADA

A partir de 10 años

## III. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER

En esta canción se cuenta como un chico al levantarse por la mañana, piensa que ese es un día especial para hacer todo lo que se proponga

## IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

- ¿Qué nos cuenta la canción?
- ¿Cómo te imaginas al protagonista?, ¿por qué?
- ¿Cuántos años crees que tiene?, ¿por qué?

### Haz una breve descripción de nuestro chico

- ¿A dónde crees que se dirige al salir de su casa?
- La gente de la que habla la canción, ¿por qué crees que le miran mal?
- ¿Pueden tener envidia de la felicidad del chico?, ¿por qué?
- ¿Por qué crees que en el estribillo de la canción el chico dice “salta conmigo”?, ¿qué es lo que pretende con ello?
- ¿Por qué crees que el chico se ha levantado tan contento esa mañana?
- ¿Crees que se debe a algo que ha soñado esa noche?
- ¿Cómo te levantas habitualmente por las mañanas?
- ¿Te cuesta madrugar?, ¿por qué?
- Si te levantas tan contento como el protagonista de la canción ¿Crees que tendrías más ganas de hacer cosas?, ¿por qué?
- ¿Te has levantado alguna vez como el protagonista con ganas de ponerte a cantar o a saltar?, ¿cuándo?, ¿por qué?
- ¿Crees que es posible estar tan contento como dice el chico en la canción a lo largo de todo un día?, ¿por qué?
- Recuerda un día en el que hayas disfrutado tanto como se describe en la canción, de la mañana a la noche. Escríbelo, ponlo en común con los compañeros de clase.
- Escribe una historia en la que, al contrario del protagonista, te sintieras mal. Describe como piensas que se desarrollarían todas las cosas que realizaras a lo largo de ese día.
- ¿Qué quiere decir la frase “hoy te has levantado con el pie izquierdo”?

- ¿Alguna vez te has levantado así? ¿A qué crees que se debió?
- ¿Crees que te levantas de una determinada forma cada día? ¿el cómo te despiertas y levantas influye en tu actitud a lo largo del día?
- ¿Te levantas igual después de haber pasado una mala noche que una buena?, ¿por qué?
- ¿Por qué crees que el protagonista de la canción no se deja influenciar por lo que opinan los demás de él cuando va por la calle?
- Piensas que ¿si algo te hace sentir bien y estás contento, te importa menos lo que piensen los demás?, ¿por qué?
- ¿Todas las cosas que realizas las piensas antes de hacerlas en función “del que dirán” los demás cuando las hagas?, ¿por qué?
- ¿Te influye mucho lo que piensen los demás de ti? ¿por qué?
- ¿Es cierto que cuando uno está contento, los problemas y dificultades se ven más pequeños que cuando uno está triste?, ¿por qué crees que ocurre esto?
- ¿Crees que influye el ritmo de la canción a la hora de que nosotros interpretemos lo que nos quiere transmitir?, ¿por qué?
- Si estas bajo de ánimo y escuchas esta canción ¿crees que podría llegar a alegrarte el día? ¿por qué?, ¿de qué manera?

**Sergi. Grupo Recoletos**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/EWVA8snro\\_U](http://youtu.be/EWVA8snro_U)

Título: “SERGI”

Anunciante: RECOLETOS COMPAÑÍA EDITORIAL  
1997

## **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Autoestima**
- **Habilidades para la toma de decisiones**
- **Habilidades de oposición**
- **Habilidades de autoafirmación**
- **Actitudes hacia la salud**

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

El hecho de que alguien sea el número uno en algo no quiere decir que lo vaya a ser en todo, el saber para qué tenemos actitudes facilita la toma de decisiones a la hora de elegir lo que podemos hacer mejor.

Ocurre que si se es muy bueno en algo la autoestima se puede “subir a la cabeza”, el resultado puede ser frustrante cuando se hace otra cosa y se intentan conseguir los mismos logros.

Si se conocen las limitaciones que se tienen seremos sujetos hábiles a la hora de recibir críticas, con una fuerte identidad, lo que nos ayudará a la hora de cuidarnos, de respetarnos a nosotros mismos.

Cuando se es “el mejor” en algo parece difícil decir: “no, yo no puedo”. Se tiene miedo a perder prestigio, popularidad, siempre hay que estar “preparado”, “guapo”, “inteligente”, “ingenioso”...

## **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

En el anuncio vemos a un hombre. Habéis visto que se está esforzando, suda, corre... pero no consigue un solo punto. Sergi no encesta.

¿Sabéis quien es Sergi? ¿Qué impresión os ha causado que sea tan malo jugando al baloncesto?

**Pensemos en ellos por separado. Inventemos una historia:**

**Sergi es un gran futbolista**, ¿por qué creéis que se ha decidido a jugar un partido de baloncesto?

¿Quién se lo pidió?

¿Por qué no dijo que no?

¿Creía que iba a ser tan bueno en una cancha de baloncesto como en un campo de fútbol?

¿Por qué?

¿Se pudo sentir presionado por alguien para aceptar?

¿Cómo se sintió cuando acabó el partido? ¿Por qué?

¿Cómo se sintió durante el partido? ¿Por qué?

¿Consultaría con alguien antes de tomar la decisión de jugar al baloncesto? ¿Con quién? ¿Por qué?

**En el anuncio hay otros personajes, los secundarios. Sus observaciones resultan curiosas:**

**1. Dos tipos están apoyados en un coche y ven el partido de Sergi**

¿Por qué creéis que no reconocen a Sergi?

¿Cómo calificarías sus comentarios?

¿Por qué los hacen?

¿Se han visto en una situación similar a la de Sergi?

¿Podrían hacer otro tipo de comentarios? ¿Cuáles?

¿Creéis que su actitud afecta al jugador? ¿En qué sentido?

**Ahora vamos a enredar un poco con los resultados de nuestras historias:**

¿En qué se puede ser el número uno? En inteligencia, en belleza, en agilidad, en rapidez, en fortaleza, en debilidad, en torpeza...Seguir diciendo vosotros.

¿Conocéis a alguien que sea el número uno en algo? ¿En qué?

¿Se puede ser el mejor en varias cosas? ¿Siempre? ¿Por qué?

¿Creéis que ser el mejor es estupendo? ¿Por qué?

¿Se paga algún precio por ser el mejor? ¿Qué precio? ¿Por qué?

¿Qué significa ser el mejor? ¿Por qué?

¿Es posible ser el mejor? ¿Por qué?

¿Qué significa ser el peor? ¿Por qué?

¿Es posible ser el peor? ¿Por qué?

¿Se paga algún precio por ser el peor? ¿Qué precio? ¿Por qué?

¿Hay que esforzarse para ser bueno en algo? ¿Por qué?

¿Hay que esforzarse para ser malo en algo? ¿Por qué?

¿Merece la pena esforzarse para ser bueno en algo? ¿Por qué?

¿Merece la pena esforzarse para ser malo en algo? ¿Por qué?

¿Todos podemos ser los mejores? ¿Por qué?

¿Y los peores? ¿Por qué?

¿Se nace con un don concreto? ¿Por qué?

¿Se nace “burro”, “listo”, “guapo”, “feo”, “especial”, “vulgar”...? ¿Por qué?

¿Se va haciendo uno “guapo”, “feo”, “inteligente”, “original”...?

¿Se puede ser guapo/a para todo el mundo? o ¿inteligente, para todo el mundo? O ¿brillante para todo el mundo?.. ¿Por qué?

¿Por más que os esforcéis si no se tienen cualidades para bailar lo podéis conseguir? ¿Por qué?

¿Todo el mundo tiene las mismas oportunidades para conseguir una meta que desea y para la que está cualificado? ¿Por qué?

¿Ser brillante es equivalente a tener éxito? ¿Por qué?

¿El éxito va unido a la fama? ¿Por qué?

¿Qué es la fama?

¿Todos los que son famosos son brillantes? ¿En qué?

¿Se puede ser famoso en el colegio y no tener éxito? ¿En qué?

Si el chico/a más guapo/a de la clase tiene un mal día y una mañana va desastroso/a ¿qué pensáis?

¿Se puede estar arriba y después caer? ¿Por qué motivos? ¿Qué se puede sentir cuando uno está en la cima y después cae? ¿Por qué?

¿El éxito es conseguir la meta deseada? ¿Qué se puede sentir?

¿El éxito es caminar para conseguir la meta? ¿Por qué?

¿Realmente se consigue llegar a la cima alguna vez? ¿Por qué?

Si se consigue ¿por qué un alpinista que ha llegado a la cima más alta continúa subiendo montañas?

**Ana, Pedro, Juan. ONCE.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/Lc4Hj1Pxcdl>

Título: "ANA", "PEDRO" Y "JUAN"

Anunciante: ONCE

1999

## **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- Autoestima
- Empatía

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Cuenta la historia de Ana, Pedro y Juan y cómo han afrontado la pérdida de visión. Han superado las dificultades que les ha acarreado esta discapacidad

## **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- Hagamos un juego: Cogemos a varios compañeros y les tapamos los ojos, el resto tenemos que tratar de guiarles por la clase. Finalmente los compañeros que han sido guiados describirán sus sensaciones al resto.

- ¿Cómo crees que podría afectar a tu vida un cambio de este tipo?

- ¿Crees que la gente está concienciada de las dificultades a las que se tienen que enfrentar estas personas para desenvolverse diariamente?

- En el camino que haces de tu casa al colegio, enumera algunos de los sitios o situaciones en los que puede tener más dificultades alguien que tenga una carencia física. Trata de poner alguna solución.

- ¿En qué medida crees que puede afectar a tu autoestima esta situación? ¿Por qué?

- No es necesario estar ciego para tener pequeñas discapacidades, a veces alguna característica personal nos puede generar dificultades, por ejemplo al ser demasiado tímidos evitamos relacionarnos. Haced una lista.

- Dicen que de los defectos se pueden hacer virtudes:

- Un gran compositor como Beethoven era sordo
- Un famoso pintor como Toulouse Lautrec era enano
- Cervantes era manco

- Buscad en Internet la biografía de estos artistas y de otras personas que hayan salvado una limitación y les haya hecho grandes personas.

- La superación de cualquier dificultad sea del tipo que sea empieza por aceptar que esa dificultad existe. En el caso de Ana, Pedro y Juan ellos asumen sin complejos su dificultad.

En las biografías que habéis rescatado de Internet ¿los personajes aceptan y asumen su dificultad?

- Es importante quererse a uno mismo. Haz una lista de aquellas cosas que te gustan de ti y de aquellas otras que no te gustan tanto. De esta segunda lista, escoge aquellas que puedes mejorar y, con las que no puedes cambiar, escribe una

frase para cada una de ellas expresando que forman parte de ti y que las aceptas.

- ¿Crees que la satisfacción es igual para todos a la hora de superar un reto? ¿Por qué?
- ¿Cómo crees que se portan los niños en el colegio cuando tienen algún compañero con alguna dificultad física? (usan gafas, aparato para los dientes, son más gorditos...) ¿Por qué crees que el resto aprovechan para meterse con ellos?
- ¿Piensas que marca mucho el trato de la gente para el desarrollo de la autoestima?
- ¿Cómo crees que se sienten estas personas? Si tú estuvieras en su lugar ¿cómo crees que te sentirías si te lo hicieran a ti?
- En la medida que tú puedas ¿cómo tratarías de ayudar a alguien que sufre algún tipo de discapacidad? Descríbelo.



## **Anticipación. R (Cable y Comunicación Galicia)**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/mou49JUak6g>

Título: "ANTICIPACIÓN"

Anunciante: R (CABLE Y COMUNICACIONES)

1999

### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Autoestima**
- **Empatía**
- **Habilidades de autoafirmación**

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **II.- REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Este anuncio trata sobre las ventajas e inconvenientes que tiene el protagonista por ser una persona adelantada a su tiempo.

### **III.- PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

¿Qué os sugiere este anuncio?

El protagonista parece adelantarse en algunas cuestiones a los demás.

Sin embargo, esta capacidad no siempre tiene la repercusión social deseable.

¿Cuáles crees que repercutirán positivamente en la sociedad y cuáles no lo harán?

- Cuando la profesora les está enseñando a escribir la palabra sopa, el protagonista pinta latas de una conocida sopa al estilo de un famoso pintor... Buscad en Internet el nombre Andy Warhol.

- Cuando el chico mueve la magdalena mientras escribe a máquina está imitando los movimientos de... ¿Qué?

- Cuando el chico hincha un globo y lo mete en la guantera del coche, en realidad, está simulando lo que en la actualidad ya existe en todos los coches... ¿Qué?

- Cuando la gente se manifiesta en contra de la OTAN, él se manifiesta a favor del regreso a casa de Elian. Buscad en cualquier hemeroteca de Internet:

- ¿Qué es la OTAN? Las manifestaciones a favor y en contra. (Indicad fechas)

- ¿Qué ha sido el caso ELIAN? Las manifestaciones a favor y en contra. (Indicad fechas)

A todo el mundo le gusta ser el primero. A vosotros, ¿en qué cosas os gustaría ser los primeros? ¿Por qué?

¿Es lo mismo ser el primero que ser el mejor? ¿Por qué? Se suele pensar que ser el último es malo, pero:

¿Qué inconvenientes tiene ser el primero? ¿Por qué?

¿Qué ventajas podría tener ser el último? ¿Por qué?

¿Qué ventajas y qué inconvenientes tiene estar en el término medio?

A veces las personas muy inteligentes no son comprendidas por la gente cercana. El chico del anuncio resulta ser muy

inteligente, inventa el airbag, podría ser el precursor del ratón de ordenador, etc. sin embargo, ¿qué imagen ofrece de sí mismo?

¿Cómo creéis que le ve el médico cuando llora antes de tiempo? ¿Por qué?

¿Cómo le ve la profesora y qué hace cuando el niño pinta latas de sopa? Y, ¿sus compañeros?

¿Qué pensará su familia cuando está escribiendo a máquina y a su vez juega con la magdalena como si fuera el ratón de un ordenador? ¿Por qué?

¿Cómo le verá la gente desde sus casas cuando cuenta por la televisión el invento del airbag ejemplificándolo con un muñeco y un globo?

¿Cómo le verán los compañeros de manifestación cuando ven que él va con un cartel de una manifestación que se producirá años después?

Y cuando en una competición de atletismo el protagonista da la salida antes de tiempo.

¿Qué pensarán los atletas? Y, ¿el público que ha ido a ver la competición?

¿El protagonista se sentirá comprendido? ¿Por qué?

¿Cómo se sentirá el protagonista si conociera las sensaciones que provoca en los demás?

¿Ser muy inteligente nos hace más hábiles en nuestras relaciones con los demás?

¿Se puede ser muy inteligente y sentirse muy solo? ¿Por qué?

¿Se puede ser muy inteligente y no gustarse a sí mismo? ¿Por qué?

¿Qué cosas son las que hacen que nos gustemos a nosotros mismos tal y como somos? ¿Por qué?

Si pudierais darle un consejo al chico del anuncio, ¿qué le diríais? ¿Por qué?

## **He aprendido a amarme sola. El Mundo.**

Noticia: "He aprendido a amarme sola"

Periódico: El Mundo

**Alison Lapper, una pintora sin brazos. La vida no le ha sonreído a esta inglesa de 38 años. Nació sin ninguna de sus extremidades superiores y con las piernas más cortas de lo normal; sus padres la abandonaron y tuvo que pasar su infancia en un colegio junto a otros niños minusválidos, "éramos niños de exposición".**

**Sin embargo, no se resignó y, con 19 años, viajó sola a Londres donde consiguió diplomarse en Bellas Artes y convertirse en una pintora reconocida. Ha tenido que soportar exclusiones y miradas de rechazo por ser diferente, pero ha sabido ver el lado positivo y ahora es feliz junto a su hijo de tres años. "Vivo sin obligaciones, al día, ¿quién puede decir lo mismo?"**

Por Virginie Luc. Fotografías de Gérard Rancinan

"Mi cuerpo es bello. No estoy acomplejada". Alison va con la cabeza bien erguida. Los músculos de su cuello son poderosos y tiene un torso y unos pechos esculturales.

Se parece a la Venus esculpida en el mármol de Milo.

"A ella nunca le reprocharon ser una minusválida. ¿Por qué, entonces, me lo reprochan a mí sin cesar? He aprendido a amarme sola", afirma. Y es que sus padres la abandonaron cuando era muy pequeña y ha tenido que desenvolverse en la vida sola y sin brazos. Sin embargo, nunca se ha resignado. Algunos la califican de ángel. Pero ella reniega de estos adjetivos: "¿Por qué colocar a los minusválidos por encima o por debajo de los demás? Calificarnos de monstruos o de ángeles es formular el mismo insulto. Es excluirnos del mundo. Yo soy una mujer sexuada, tan fuerte o tan débil como cualquiera. Igual de buena o de mala".

Alison Lapper tiene 38 años. El pasado 7 de abril, con motivo de su cumpleaños, viajó desde Inglaterra a París para cumplir su deseo de subir a lo más alto de la Torre Eiffel. Iba acompañada de su hijo Parys, de 3 años. Fue una gran ascensión para una mujer que ha nacido sin brazos y con dos piernas demasiado cortas.

Su niñez no fue fácil; tenía cuatro meses cuando su madre aceptó verla por primera y última vez. A su padre no le conoce. Eran obreros de una fábrica automovilística en el condado de Yorkshire y se separaron cuando ella nació. También tiene una hermana, sin minusválidas, tres años más mayor a la que apenas conoce. "Detesté ser niña", afirma.

Del hospital en que nació fue directa al Schailey Heritage Institute, en Sussex (Inglaterra). Allí pasó toda su infancia rodeada de otros niños que se parecían a ella físicamente. "Éramos varios niños sin miembros, a consecuencia de la ola de la talidomida. Para nosotros era difícil adquirir el equilibrio. No podíamos estar sentados sin caernos y éramos incapaces de levantarnos. Entonces, nos cogían y nos colocaban sobre un zócalo de escayola.

Éramos niños de exposición", recuerda Alison sonriendo.

Desde que tenía tres meses han intentado implantarle brazos y piernas artificiales. "Era pesado y poco confortable. Con esos aparatos me sentía más torpe todavía. Desde que supe hablar pedí que me los quitaran. La gente abusa de su poder sobre los niños. De hecho, esas prolongaciones no me las ponían tanto por mi bien cuanto por el suyo", afirma.

Cuando cumplió 12 años comprendió realmente que era minusválida. "Hasta entonces estuve demasiado ocupada siendo niña". Pero en este momento abandonó la niñez para adentrarse en la pubertad y comenzó a comprender su diferencia. Con violencia fue arrojada fuera de la infancia para convertirse en una mujer; las líneas de su cuerpo comenzaban a diseñarse y ella deseaba ser bella y seductora. Sin embargo, supo salir adelante. "Tengo muchas cosas que probar. Más que cualquier otra persona, así que decidí tener una actitud positiva. Yo también tengo derecho a ello, aunque tenga que estar continuamente peleándome con las barreras y con los límites", sentencia.

Su primera gran conquista fue la del mundo que se desarrollaba fuera del instituto. "A los 19 años me fui sola a Londres. En coche. Acababa de conseguir mi permiso de conducir tres meses antes". Alison se siente muy orgullosa de este logro; de hecho, en su contestador automático precisa: "No puedo responderle, quizás esté conduciendo".

Aún recuerda aquella aventura: "Sabía que me la estaba jugando. O la ciudad me salvaba o me mataba. Viví momentos muy duros. Sólo tenía un amigo, Christian, un negro enorme al que le debo muchas cosas. Él me ayudó a encontrar un apartamento. Seguí unos cursos en el Art College durante un año y, después, en el Hammermith Collage en el oeste de

Londres. Un curso, en el que, evidentemente, era la única minusválida”.

Tuvo que enfrentarse a las exclusiones, los golpes bajos y las miradas inquisitoriales que le lanzaban. “De pronto me convertí en una excepción”. También en esta ocasión supo ver el lado positivo: “La confrontación con el exterior era necesaria para saber lo que podía aguantar. Para conseguir mi propia autoestima. Me quedé cinco años en Londres antes de conseguir, en 1994, mi diploma en Bellas Artes en la universidad de Brighton”.

Comenzó a pintar a los tres años. “Pinto con la boca a golpe de pequeños movimientos secos de cabeza, como hacen esos perros colocados en el salpicadero del coche”, explica. Su pintura ha obtenido el reconocimiento y ha sido premiada con la mayor condecoración de Inglaterra, el Member of the British Empire (MBE) por los servicios prestados al arte.

Se la entregó la reina en persona. “No sé cuáles son exactamente esos servicios. Tampoco sé quién me propuso para este título. El voto es anónimo. Quiero creer que sólo se ha juzgado mi trabajo artístico y no mi deformidad”.

Las grandes culminaciones de su vida han sido la maternidad y el alumbramiento. “Nunca pensé en ser madre. Al ser inconcebible para los demás, había terminado por serlo también para mí. Parys es un maravilloso accidente”, confiesa. “No es una revancha.

Es sólo mi milagro”. Alison llevó a su hijo en su cuerpo de sólo unos cuantos centímetros y dio a luz a un niño entero y rubito. “Había un riesgo de herencia, pero no se sabía con exactitud. Los médicos vigilaron la evolución del feto y desde la semana 24 supe que sería normal. Estaba contenta por él, porque sé las dificultades vitales que uno tiene cuando es físicamente diferente. Pero, en cualquier caso, lo habría tenido igual. Pensar o decir lo contrario, ¿no sería rechazar mi propia existencia?”. ¿El padre del niño? No habla de él. “No se merece a Parys”. Alison se las apaña sin él, como se las apañó, desde pequeña, sin sus padres.

“Mamá no tiene brazos”, dice Parys, sin connotación positiva ni negativa. Quizás todavía no se dé cuenta de las miradas que la gente lanza a su madre en la calle o en la guardería cuando va a buscarle todos los días. “Quizás un día se avergüence de mí. Parys tendrá su propia experiencia de mi minusvalía en los prejuicios de la gente. Sin duda se hundirá en sus miradas crueles. La única prueba de amor que puedo darle es proporcionarle todo el cariño y la autoestima que necesite. Eso es lo único que cuenta. La única riqueza”, subraya Alison.

No se lamenta de su diferencia, “lo pago muy caro, pero soy libre de ser como soy.

¿Quién puede decir lo mismo? No tengo una función que cumplir ni estoy sujeta a un papel determinado. Vivo sin obligaciones, al día”, afirma mientras Parys, con sus pequeñas manos, le da masajes en el cuello.

Desde hace cinco años vive en una casa que se compró en Shoreham Beach, en Sussex. “Es la primera vez que me quedo tanto tiempo en un lugar. Arreglé la casa, pero ya comienzo a aburrirme”, dice esta eterna nómada. “Habría sido yo misma con o sin mi minusvalía. Habría sido alguien fuerte, de cualquier manera. Y quizás todavía más fuerte. Sin duda me habría permitido más locuras, más instantes de sinrazón. ¡Qué sé yo! Hay que estar ya loca para reconocer la diferencia y reírse. También hay que estarlo para alimentar, desde que nació, esta pulsión vital”.

## **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Autoestima**
- **Habilidades para la toma de decisiones**
- **Habilidades de autoafirmación**
- **Capacidad de expresión emocional**

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

La percepción que esta mujer tiene de sí misma no es engañosa, se enfrenta con sus dificultades y se enriquece con ellas. Es capaz de ver la belleza allí donde los demás están ciegos. “Mi cuerpo es bello. No estoy acomplejada”, “a la Venus esculpida en el mármol de Milo nunca le reprocharon ser una minusválida. ¿Por qué, entonces, me lo reprochan a mí sin cesar?”.

Es capaz de sembrar la esperanza en sus posibilidades, ha logrado ser madre y criar a su hijo. Ella es la prueba evidente de que el concepto que se tiene de uno mismo se hace, a veces, a pesar de los demás, sin su apoyo. "Nunca pensé en ser madre. Al ser inconcebible para los demás había terminado por serlo también para mí". Se define como una mujer fuerte, conocedora de quien es, de lo es capaz de hacer y de lo que no tiene.

Por ello toma decisiones autónomas y asume las consecuencias. "A los 19 años me fui sola a Londres....sabía que me la estaba jugando, o la ciudad me salvaba o me mataba". Habilidades para la interacción social: Sus habilidades para relacionarse positivamente con la gente, para pedir favores, para hacer amigos deben ser primordiales en la vida de Alison Lapper.

En sus declaraciones queda patente su capacidad para oponerse a lo que los demás esperan de ella. No permite que la marginen. No es ni un ángel ni un demonio. Se niega a ser una niña de exposición, un engendro. Desde que comenzó a hablar quiso que le quitaran los brazos y piernas artificiales que le hacían sentirse "aún más torpe".

Defiende su derecho a ser "una mujer sexuada, tan fuerte o tan débil como cualquiera. Igual de buena o de mala". No se automargina.

Es una persona capaz de expresar y comunicar lo que siente, lo que opina, lo que quiere.

### **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO Juguemos inventar su historia:**

¿Por qué creéis que la abandonaron sus padres? Inventároslo.

¿Cuándo creéis que ella se dio cuenta que había sido abandonada? ¿Cómo se pudo sentir?  
¿Cómo fue tratada en el centro donde la dejaron sus padres?

¿Alguien la quiso especialmente? ¿Quién? ¿Por qué?

¿Por qué comienza a pintar?

¿Es lógico que quisiera ser bella y seductora teniendo un cuerpo sin brazos y con dos piernas pequeñitas? ¿Por qué?

¿Podría gustar a algún chico? ¿Minusválido? ¿No minusválido?

¿Por qué decide a los 19 años irse a Londres?

### **Ahora juguemos a ponernos en su lugar:**

Su pintura ha sido premiada con la mayor condecoración de Inglaterra, el Member of the British Empire (MBE) por los servicios prestados al arte.

¿Creéis que sus características físicas han influido para que se lo den? ¿Por qué?

¿Alguna vez os habéis sentido diferentes? ¿En qué? ¿Por qué? ¿Os gustó?  
¿Os desagradó? Contadlo.

¿Alguna vez os habéis sentido marginados? ¿Cuándo? ¿Que habéis hecho?

¿Podrías haber hecho otra cosa?

Cuando os miráis al espejo alguna vez pensáis algo, ¿qué pensáis? Contadlo.

¿En qué os sentís diferentes a los demás? ¿Por qué?

¿Creéis que la inteligencia os puede servir para algo más que para aprobar?

¿Por qué?

¿Qué se puede sentir si el chico/a que más os gusta no os hace caso?

¿Qué se puede sentir si el chico/a que más os gusta sale con un/a amigo/a más feo/a que vosotros/as?

¿Creéis que el estar “bueno/a” puede servir para algo más que para ligar?

¿Por qué?

Si un día os ponéis super guapos/as y los demás no se dan cuenta ¿cómo os sentís? Imaginadlo.

¿Creéis que es feliz Alison? ¿Por qué?

Hay mucha gente en la situación de esta mujer ¿por qué ella ha conseguido llegar a ser una artista reconocida?

Ella declara que “ha aprendido a amarse sola” ¿pensáis que puede ser feliz así? Si los demás no os quieren ¿es posible estar bien? ¿Por qué?

Si los demás os quieren ¿os encontráis bien? ¿Por qué?

Lo que vuestros mejores amigos digan de vosotros ¿es importante? ¿Por qué?

¿Qué se puede dejar de hacer o decir por no perder el cariño de alguien? Contadlo. Cuándo os habéis encontrado solos, sin colegas, ¿qué habéis hecho?

¿Qué habéis sentido?

¿Os divertís solos? ¿Es posible? ¿Cómo?

¿Qué os gusta más de vosotros mismos? ¿Por qué? ¿A los demás también les gusta? ¿Os lo han dicho? ¿Cuándo?

¿Qué os gusta menos de vosotros mismos? ¿Por qué? ¿A los demás tampoco les gusta? ¿Os lo han dicho? ¿Cuándo?

Imaginad que vuestra/o novia/o os dijera que el estilo de vestir que usáis “no mola”.

¿Qué sentiríais? ¿Por qué? ¿Qué cambiaríais? ¿Por qué?

## ***Manolito Gafotas.***

### **FICHA TÉCNICA**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/xAXz\\_xK-xHE](http://youtu.be/xAXz_xK-xHE)

**Título:**

Manolito Gafotas

**Director:**

Miguel Alvadalejo

**Productor:**

Sogedas

**Año:**

1999

**Personajes:**

David Sánchez del Rey (Manolito)

Adriana Ozores (Catalina)

Marta Fernández Muro (La luisa)

Roberto Álvarez (Manolo)

Antonio Gamero (El abuelo Nicolás)

Sergio López del Pino (El orejones)

### **I. SINOPSIS**

Manolito Gafotas es un chaval de Carabanchel que se enfrenta, como todos los veranos, a los problemas de los chavales como él: las notas del colegio -le ha quedado matemáticas- y la perspectiva de pasar las vacaciones sin salir del barrio, ya que su padre, que es camionero, tiene trabajo para todo el verano. Pero el mes de julio se les hace demasiado cuesta arriba a los miembros de la familia, que se quedan en un pequeño piso de 50 metros cuadrados. Su padre, como solución, decide llevarse a Miguelito en el camión y ahí empiezan las más variadas peripecias.

### **II. SECUENCIA PROPUESTA: 00:04:28 – 00:05:01**

Se encuentran Manolito y su amigo, el orejones, tratando de arreglar las gafas de Manolito para que su madre no le regañe porque uno de sus amigos le acaba de romper un cristal. Deciden quitárselo entero para que así su madre no se dé cuenta. Después de esto Manolito y el orejones se van hacia casa y Manolito explica por qué le gusta que le llamen "gafotas". La razón es que toda la gente importante de su barrio tiene un mote y que desde que tiene mote es un niño mucho más feliz porque meterse con él es una pérdida de tiempo y ahora llora menos que antes.

### **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- Autoestima
- Habilidades de Autoafirmación

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

#### IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

- Todas las personas tenemos un nombre, nuestra identificación, y unos apellidos, nuestro origen. Señalan de quien descendemos y la familia de la que formamos parte.

En muchas ocasiones, tenemos un nombre que otros también tienen. No obstante, nuestro nombre es tan propio que cuando vamos por la calle y lo oímos, nos giramos por si se dirigen a nosotros. Así que aunque muchas personas se llamen de la misma manera, cada uno siente su nombre como si fuera único. En la clase ¿cuántas personas se llaman igual? o ¿cuántos apellidos se repiten?

- En ocasiones, además de nuestro nombre, tenemos un sobrenombre, un apelativo o un apodo que nos identifica. La variación de nuestro nombre es muy común.

Por ejemplo, de Antonio a Toño, de María a Mari, de Concepción a Conchita.

Buscar en el diccionario las palabras: apodo, apelativo, sobrenombre, seudónimo y mote. Una vez que sepamos qué significan, busquemos para nosotros mismos un apodo, un apelativo cariñoso y un seudónimo. Pongámoslo en común. ¿Qué os parece? Ahora, dirigiros unos a otros por el apodo. ¿Qué sentimientos os provoca?

- En la secuencia que acabamos de visualizar, Manolito dice que le conocen por GAFOTAS ¿cómo lo dice? ¿con orgullo, tristeza, enfado o satisfacción?. Parece que Manolito se toma esto con orgullo y satisfacción. El que alguien se tome bien un apodo con el que le caracterizan, ¿qué quiere decir?

- Las personas que se aceptan tal y como son hacen de sus posibles defectos una posible virtud. Pongamos ejemplos.

- Hagamos una lista de cosas que nos gustan de nosotros mismos y de las que no nos gustan.

- ¿Cómo podemos hacer para que esas cosas nuestras que no nos gustan puedan dejar de desagradarnos?

- Hagamos una lista de las ventajas que puede tener para nosotros, en nuestro entorno, esas cosas que no nos gustan.



**No eres buena, eres mejor.**

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51590829>

**TÍTULO:** NO ERES BUENA, ERES MEJOR

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima, Habilidades de interacción

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** Gato con Botas y Kitty Zarpas Suaves se disponen a atracar una caravana en busca de las judías mágicas. Gato está acostumbrado a resolverlo todo usando sus garras y exige a Kitty que lo haga de la misma forma. Sin embargo, ella tiene otros métodos y él deberá aprender a reconocer que no hay una única manera de hacer las cosas.

**REFERENTE TEÓRICO:** Cada persona viene dotada de una serie de características que le hace diferente, especial, valiosa. Esas diferencias también se reflejan en la manera de ver y hacer las cosas, que, aun no coincidiendo con las formas de los y las demás, son igual de válidas.

**RAZÓN DE SER:** El sencillo juego matemático propuesto en la actividad permitirá ver que cualquier tarea puede ser abordada de múltiples formas y que, por tanto, la variedad en nuestras capacidades es una herramienta a favor y nunca en contra. Tener eso en cuenta, como aprende Gato en la secuencia propuesta, permite crecer en el conocimiento y admiración hacia las demás personas, y hacia uno mismo y una misma.

#### **DESARROLLO:**

##### **1ª Fase: Dinámica “A contar, a contar...”**

NOTA: Para poder llevar a cabo esta fase de la actividad, el profesorado necesitará dinero de juguete (tipo Monopoly).

El profesorado divide la clase en equipos de 5 y les entrega billetes y monedas de diferente valor. A continuación, escribe una cantidad en la pizarra, por ejemplo, 10,20€ y cada equipo tiene que organizarse para dar una posible combinación de monedas y billetes al problema. Así, el grupo A puede haber cogido dos billetes de 5€ y una moneda de 20cents., pero el B puede haber cogido un billete de 10€ y cuatro monedas de 5cents.

Puede complicarse el cálculo, y así se recomienda, pidiendo que en la siguiente tanda, al poner otra cantidad, cada equipo ya no proponga una única combinación, sino dos, y que a ser posible, incluso sea lo más “rebuscada” posible (por ejemplo, 4 monedas de 2, 1 moneda de 1, 2 de 0,50 y 20 de 0,01) de forma que, si un equipo repite la combinación exacta de otro grupo, se le descuenta de la puntuación (se puntúa con un punto cada vez que la combinación es correcta y no se repite en otro equipo).

Así se puede ir complicando el juego a 3, 4 ó incluso 5 propuestas diferentes que han de surgir de cada equipo (eso sí, con cantidades no muy altas para que sea viable) y felicitar a los y las participantes por la creatividad y flexibilidad a la hora de diseñar las combinaciones.

La idea de empezar con este juego matemático es que se den cuenta de que la misma cosa se puede hacer de muchas maneras diferentes, de la misma forma que una cantidad económica puede ser distribuida matemáticamente en diversas combinaciones.

##### **2ª Fase: Visionado de la secuencia**

*“Vamos a ver ahora una secuencia de la película “El Gato con Botas”, en la que se comete el robo de las judías mágicas a sus dueños. Para ello es necesario abrir la caja fuerte que las contiene. Gato tiene sus propios métodos, y se empeña en que Kitty lo haga igual. Fijaos en lo que ocurre...”*

Se proyecta la secuencia para, acto seguido, iniciar un diálogo a partir de las siguientes preguntas:

*“¿Qué pensáis de la manera de proceder de Gato con Kitty?”*

*“¿Pensáis que la mejor manera de hacer las cosas era, efectivamente, la que tenía Gato?”*

*“¿Pensáis que Gato comprendía al principio que la forma en que Kitty hacía las cosas era tan válida y necesaria como la suya?”*

*“¿Qué hubiera pasado si Kitty no hubiera tenido las zarpas suaves? ¿Para qué eran buenas?”*

*“¿Qué hubiera pasado si Gato no hubiera tenido sus garras?”*

*“¿Qué conclusiones sacáis de lo que ha ocurrido en esta escena? (No hay una única manera de hacer las cosas porque todos y todas somos diferentes. No se trata tanto de que hagamos las cosas igual como de que nos ayudemos y sepamos valorar lo que otros y otras, pueden aportar a cada situación. Cada persona, desde sus características propias, es valiosa.)*

### **3ª Fase: Dinámica “¿Por qué eres mi mejor amigo o amiga?”**

*“¿Os habéis dado cuenta de lo que ocurre al final de la secuencia entre Gato y Kitty?” (Él, a pesar de que al principio no entendía las capacidades y posibilidades de Kitty, termina reconociendo que no sólo es muy buena, sino incluso mejor).*

*Es muy importante saber reconocer en los y las demás sus aspectos positivos. Eso construye su autoestima. Pero también dice mucho de la nuestra, porque no siempre somos capaces de reconocer lo bueno en los y las demás por pensar que son más y/o mejores. Las personas con una autoestima fuerte no tienen ningún problema en reconocer lo que tienen de positivo otras personas.*

*Así que ahora vamos a hacer un ejercicio para fortalecer la autoestima de la clase. Os propongo que penséis en vuestro mejor amigo o vuestra mejor amiga (no tiene por qué ser de clase). Seguidamente, vamos, por turnos, a explicar a todos y todas por qué hemos elegido a esa persona como la mejor amiga. Por ejemplo: Luis es simpático y es el mejor porque siempre me trata bien.) (Si las personas a las que se refieren están presentes, se les puede animar a que se lo digan directamente, de tú a tú).*

## **Hagamos las paces con la belleza**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/muHCjrCdpnc>

**TÍTULO:** HAGAMOS LAS PACES CON LA BELLEZA

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autoestima, Habilidades de Autoafirmación

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** Una serie de niñas muestran en el anuncio que hay aspectos de su cuerpo y de su forma de ser que les gustaría cambiar porque les entristecen y les hacen sentir mal. Sin embargo, esas características son justamente las que las hacen ser más bellas.

**REFERENTE TEÓRICO:** Nadie es perfecto. Pero si lo pensamos detenidamente, ni siquiera sabemos qué es eso de la perfección. Que la perfección esté sujeta al gusto personal de cada cual ya es, de por sí, paradójico. Así, no existe una única forma de belleza y esto es, sin duda, positivo, aunque no siempre sabemos verlo. Todas las personas contamos con características que nos resultan más satisfactorias y otras más molestas. Pero, a veces, el malestar que nuestros “defectos” conllevan es demasiado difícil de soportar y nos crea problemas. Es en ese momento cuando debemos plantearnos un pacto con nosotros mismos y nosotras mismas por el que sepamos valorarnos como somos y reconocer que esas características no tan apreciadas pueden ser, a la vez, grandes tesoros o virtudes.

**RAZÓN DE SER:** La actividad creativa propuesta es mucho más sencilla de realizar teniendo variedad de colores, tal como pasa en la vida. La diferencia y variedad enriquecen y constituyen nuestros propios colores, únicos, tal y como dice la canción que acompaña al anuncio. A partir de esa consideración, se les llevará un paso más allá para reconocer en las protagonistas del anuncio, en otras personas o en ellos mismos y ellas mismas, cuáles son los verdaderos colores y cómo llegar a hacer las paces con la belleza.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Dinámica “El mundo de gris”**

*“Vamos a empezar hoy dibujando un paisaje lo más bonito que podáis. No tiene por qué ser de campo. Puede ser también de ciudad, playa... pero eso sí, tiene que ser en blanco y negro. ¡Adelante!”*

Se les deja un tiempo para que lo intenten. Con lápiz y goma es como mejor podrán abordar la tarea y con un folio que se les repartirá al inicio. Dejar tiempo suficiente como para que, con los pocos recursos proporcionados, se les pueda ocurrir alguna manera de embellecer el dibujo, tarea complicada, a no ser que dominen bien la técnica de pintar con carboncillo.

*“No es nada fácil, ¿verdad? Ahora os voy a pedir que, en otro papel, intentéis dibujar lo mismo, pero esta vez añadiéndole un color, el que queráis”* (Se deja nuevamente un tiempo prudencial)

Finalmente, en una tercera aproximación, se les anima a que usen todos los colores.

*“¿Cuál ha quedado mejor? ¿Por qué era más sencillo en el segundo caso que en el primero? ¿Y en el tercero respecto al segundo?”*

*“En la vida real ocurre algo parecido a lo que nos ha sucedido en esta actividad. En blanco y negro, uniforme, todo es mucho más insípido, le falta sabor, belleza... Pero en cuanto empezamos a añadirle colores, esa variedad convierte el resultado en algo mucho más rico y vistoso. Eso es justo de lo que habla la canción que acompaña al siguiente anuncio...”*

#### **2ª Fase: Visionado del vídeo**

Se proyecta el anuncio.

A continuación, la actividad se centrará en que el alumnado relacione la dinámica que acaba de hacer con la canción que suena de fondo en el anuncio. Se les puede explicar lo que dice o aprovechar el texto para trabajar en la asignatura de Inglés:

You with the sad eyes (*Tú con ojos tristes*)  
Don't be discouraged (*no te desanimas*)  
Oh I realize (*Oh, me doy cuenta*)  
It's hard to take courage (*que es difícil reunir valor*)  
In a world full of people (*en un mundo lleno de gente*)  
You can lose sight of it all (*Puedes perderlo todo de vista*)  
And the darkness inside you (*y la oscuridad dentro de ti*)  
Can make you feel so small (*puede hacerte sentir tan pequeño...*)

But I see your true colors (*Pero yo veo tus colores de verdad*)  
Shining through (*brillando*)  
I see your true colors (*Veo tus colores reales*)  
And that's why I love you (*y por eso te quiero*)  
So don't be afraid to let them show (*así que no temas mostrarlos*)  
Your true colors (*tus colores de verdad*)  
True colors (*colores de verdad*)  
Are beautiful like a rainbow (*son bonitos como un arcoiris*)

*“¿Por qué creéis que han elegido esta canción para este anuncio?”*

*“¿Cuáles son los colores de verdad de estas niñas?”*

*“Todo es mucho mejor, más colorido y rico, cuando no tenemos miedo a mostrarnos como somos, somos beautiful”.*

*“¿A qué pensáis que se refiere el anuncio cuando habla de hacer las paces con la belleza?” (A valorar otras cosas no sólo el aspecto físico, a no ser tan exigente que uno mismo y una misma, a quererse tal y como se es, por ejemplo)*

### **3ª Fase: Dinámica “¿Cambiar o aceptar?”**

*“Las niñas del anuncio quieren cambiar. Les gustaría ser diferentes. A veces puede pasarnos algo parecido. Pero es importante saber distinguir aquello que debemos cambiar de lo que no es necesario. Por ejemplo, si yo pego a los y las demás, es algo que debo cambiar porque no me hace bien ni a mí ni a las otras personas. Pero si, como a la niña del anuncio le ocurre, no me gustaran mis pecas, eso no es algo que deba cambiar porque está mal. Simplemente, no me gustan, pero quizás a otros y a otras sí, además me hacen especial y forman parte de mis “colores de verdad”.*

*Vamos a volver a ver el anuncio, y vamos a ir parando en cada una de las historias. Pensad qué le diríais a cada niña respecto a lo que no les gusta de ellas. Por turnos les explicaremos por qué son preciosas siendo como son y les ayudaremos a hacer las paces con la belleza.”*

### **PROPUESTA DE CONTINUIDAD**

El profesorado puede continuar la actividad realizando la misma dinámica final pero con los compañeros y las compañeras de clase:

*¿Qué hace que tu clase/tus amigos y amigas tengan color? El profesorado les animará para que digan a los y las demás en qué son diferentes, lo bonito de esa diferencia y por qué no deben cambiarla (p.e. tu risa parece de “gallina”, pero nos hace reír y es muy divertida.)*

## **Empatía**

*Si yo fuera tú. Eurojunior*

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/yfDK9>

Canción: "SI YO FUERA TÚ" EUROJUNIOR.  
2003

### **I. LETRA**

Hoy te he visto en las noticias otra vez  
te he notado más delgado, más que ayer y me he preguntado que  
haría yo  
de no haber nacido aquí donde recibo tanto amor

Hoy te he visto en las noticias otra vez y he sentido ansias locas  
de poder para transformarlo todo a tu alrededor  
y atraparte en este sueño donde vivo yo

Quiero ser la luz de tu castigo la esperanza tu mejor  
amigo

Si yo fuera tú, ¿quién me abrazaría?  
¿quién me ayudaría? ¿quién me haría reír?  
si yo fuera tú...  
Si yo fuera tu ¿quién me arroparía?  
¿quién me besaría? ¿quién me haría feliz? Si fuera tú...  
(si yo fuera tú)

Te he buscado en el silencio para hablar sólo en sueños te he podido  
consolar  
te bebiste todo el agua de mis lágrimas pero no fue suficiente, hacia  
falta más...

Quiero ser la luz de tu castigo la esperanza tu mejor  
amigo

Si yo fuera tú, ¿quién te abrazaría?  
¿quién me ayudaría? ¿quién me haría reír? Si yo fuera tú... si yo fuera tu ¿quién me  
arroparía?  
¿quién me besaría? ¿quién me haría feliz?  
si fuera tú... (bis)

Si yo fuera...tú un niño como tú

Canción: "SI YO FUERA TÚ" EUROJUNIOR.  
2003

### **II. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- Empatía
- Expresión emocional

**EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### III. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER

En esta canción se nos cuenta la visión que tiene un niño que vive en Europa de cómo es la vida que tienen los niños que viven en el continente africano.

### IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

- ¿Qué te transmite esta canción?
- ¿Cómo te has sentido después de escucharla?
- ¿Ha despertado algún sentimiento en ti? ¿Sí, no? ¿Por qué?
- ¿Cuáles crees que son los sentimientos que tiene el niño al ver las noticias?, ¿por qué?
- Los niños que viven en países en conflicto, guerra, o que han sufrido alguna catástrofe (huracán, terremoto, maremoto, etc.) ¿cómo se sienten?, ¿por qué?
- Imaginad que salís de clase y cuando llegáis a vuestro barrio, un huracán ha destruido vuestras casas y no sabéis dónde se encuentra vuestra familia. Os habéis quedado con lo puesto, es decir vuestra ropa y poco más ¿qué se siente?, ¿por qué?, ¿qué les diríais a estos niños?, ¿por qué?
- La alimentación y la higiene son imprescindibles para sobrevivir. Pero también es fundamental el cariño, ¿por qué?
- ¿En qué nos ayuda que nos quieran?
- ¿En qué nos ayuda querer a los demás?
- ¿Cómo te sientes al saber que muchas veces desperdiciamos la comida y luego vemos que en lugares como África no tienen para comer?
- Al igual que dice la letra de la canción ¿te has planteado alguna vez haber nacido en otro lugar que no fuera aquí?, ¿cómo crees que sería?
- Haz una lista de propuestas que harías a los políticos para tratar de mejorar las condiciones de vida en estos países.
- ¿Estás de acuerdo con la frase de que los niños que han nacido en estos países no reciben tanto amor?, ¿sí, no?, ¿por qué crees que esto es así?
- ¿Conoces los programas de apadrinamiento de niños? Busca información sobre algunas de las organizaciones que se dedican a ello.
- ¿Conoces a alguien que haya apadrinado a un niño?
- ¿Alguna vez has pensado hacerlo cuando seas mayor?
- ¿Crees que puedes hacer algo que mejore las vidas de estos niños?, ¿el qué?
- Con la cantidad de catástrofes que se producen en el mundo ¿crees que vivimos en un mundo solidario?. O ¿crees que todavía podríamos hacer mucho más?

- Haz una campaña publicitaria en la que trates de concienciar a la gente de que la ayuda se necesita siempre y no sólo cuando se producen catástrofes como terremotos, maremotos, guerras...
- Escribe una historia en la que viniera a tu casa a pasar una temporada un niño de alguno de estos países. Describe todo lo que harías con él el tiempo que pasara contigo, ¿qué le enseñarías?, ¿a quién querrías que conociera?, ¿por qué?
- ¿El escuchar esta canción te hace reflexionar o te hace sentirte indiferente?, ¿por qué?

## **Patines, Coca-Cola**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/XsF8ncBH\\_6Q](http://youtu.be/XsF8ncBH_6Q)

Título: "PATINES"

Anunciante: COCA COLA

2002

### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- Empatía
- Autoestima
- Habilidades de Interacción

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Este anuncio trata de cómo una pareja de niños salvan sus diferencias de una manera original y simpática. Saben ponerse en el lugar del otro y resuelven la dificultad a gusto de los dos.

### **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- ¿Qué crees que es lo que quiere transmitir el anuncio?
- ¿Crees que con una simple mirada se puede llegar a saber cómo se siente otra persona?
- ¿Qué grado de importancia crees que le da el chico a ser más bajo que la chica?  
¿Por qué?
- Aunque no sean los zapatos que ella quería ¿por qué crees que se lo agradece tanto?
- ¿Cuál crees que es la razón de que al chico le guste tanto el regalo de ella?
- ¿Por qué crees que los temas físicos pueden marcar tanto nuestro nivel de autoestima?
- Hacemos entre todos una lista de las ventajas e inconvenientes tanto de ser alto como bajo y después las comparamos.
- Escribamos una lista de consejos para tratar de mejorar la autoestima de alguien.
- Al igual que el chico no parece estar muy contento con su estatura ¿cómo piensas que se siente la chica con la suya?, ¿por qué?
- Debido a las miradas del resto de la gente piensas que, en ocasiones, pueden llegar a hacerte sentir como un bicho raro
- ¿Por qué crees que a la gente le choca tanto ver a una pareja en la que la mujer es más alta que el hombre? ¿a qué piensas que es debido?, ¿crees que tiene que ver con un tema de cultura?
- Escribe una historia cuyos protagonistas sean un tipo de pareja atípica para la sociedad. Describe cómo harías la convivencia entre ellos y con el resto del mundo.





## **Zapping. BBVA**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/Os5OkGr0fnQ>

Título: "ZAPPING"

Anunciante: BANCO BILBAO VIZCAYA ARGENTARIA  
1996

### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Empatía**
- **Habilidades de interacción**
- **Habilidades de autoafirmación**

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Este anuncio describe de manera clara y sencilla los problemas de relación que puede generar en un hogar el uso inadecuado del mando a distancia del televisor.

### **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

¿Qué os parece el anuncio? ¿Por qué?

¿En qué pensará el hijo cuando entra en la sala en la que está su padre? ¿Por qué?

¿Cómo se sentirá el padre cuando el hijo le cambia el canal de la televisión? Si fueras el padre, ¿qué le dirías? Si el hijo hace eso con frecuencia, ¿qué harías para evitarlo?

El hijo se ha saltado varias normas básicas de educación. ¿Cuáles?

Si pudiéramos repetir la secuencia, ¿cómo haríamos que actuara el chico?

En los hogares es muy común discutir por los programas de televisión. ¿Os ha ocurrido alguna vez algo parecido? ¿Con qué frecuencia?

Contad una de las ocasiones en las que haya ocurrido. ¿Cómo empezó? ¿Qué estabas viendo? ¿Qué querías ver? ¿Qué querían ver los demás? ¿Cómo terminó el asunto?

El televisor se comporta como si fuera un ser vivo, cuenta cosas, hace que la gente le mire y le escuche, etc. Siempre está ahí esperando para quien llegue. Inventaos una historia en la que el televisor esté vivo de verdad y que nos cuente como percibe él a la familia que le tiene en su casa. Que cuente cómo se siente cuando le cambian de canal o le tocan el mando, cuando se pelean por el mando e, incluso, cuando han tenido que pegarlo con celo porque, en un enfado, lo han tirado al suelo...

La televisión no es buena ni es mala. Todo depende del uso que hagamos de ella.

¿Qué ratos se pueden buscar para estar en familia sin que la televisión esté encendida?

Haced un planning y proponédselo a vuestros padres.

Hay veces que la gente soluciona los problemas que surgen en su torno cuando no se ponen de acuerdo y desean ver diferentes programas comprando otro televisor, ¿Qué os parece la solución?  
Analizar las ventajas y los inconvenientes que eso tiene para la relación familiar.

La televisión es un invento que llegó a España hace aproximadamente cincuenta años. Aunque os parezca mucho tiempo en realidad es poco. Imaginad como sería la vida en vuestra casa y en vuestro barrio si durante una semana desapareciera de la tierra la televisión, los ordenadores, game boy, play station y los teléfonos.

¿Cómo serían las comidas y las cenas familiares? ¿Por qué?

¿Se relacionarían más los vecinos entre ellos? ¿Por qué?

¿Se jugaría más en la calle? ¿Por qué?

¿Se jugaría más o menos a juegos de mesa que ahora? ¿Por qué? La televisión también ha sido un invento estupendo. ¿Por qué?

Haced una lista para fomentar el uso adecuado de la televisión.

## **Planta 4ª**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/EeOFcv7UNE>

### **FICHA TÉCNICA**

**Título:**

Planta 4ª

**Director:**

Antonio Mercero

**Productor:**

César Benítez Año:

**Año:**

2000

**Personajes:**

Juan José Ballesta (Miguel Ángel)

Luis Ángel Priego (Izan)

Gorka Moreno (Dani)

Alejandro Zafra (Jorge)

Marcos Cedillo (Pepino)

Luis Barbería (Alfredo)

### **I. SINOPSIS**

Un grupo de chicos que rondan los quince años comparten un 'barrio' muy peculiar: la planta de traumatología de un hospital. Miguel Ángel (Juan José Ballesta), Izan (Luis Ángel Priego), Dani (Gorka Moreno) y Jorge (Alejandro Zafra) logran con su alegría desafiar al destino y hacer soportable su estancia en el centro.

La vida continúa en ese microcosmos regido por hombres y mujeres de bata blanca. Aparte de las dietas hiposódicas, también hay pacientes nuevos que conocer, enfermeras de las que burlarse, incursiones nocturnas por los pasillos del hospital, partidos de baloncesto que disputarle al equipo de San Pablo...

La amistad, la aceptación en el grupo, es determinante en la adolescencia, y todavía resulta más imprescindible cuando la ridiculizada 'edad del pavo' se sufre en pijama y entre cuatro paredes.

Pero frente al sentimiento colectivo, está la identidad de cada uno reaccionando a su situación la soledad pretendidamente auto-suficiente de Miguel Ángel, el temor de Jorge al diagnóstico, los recuerdos personales de Izan o la primera historia de amor de Dani.

### **II. SECUENCIA PROPUESTA: 00:24:13 – 00:27:45**

Se encuentran todos los chavales en la habitación del hospital mientras esperan a que les traigan la cena. Uno de ellos, Pepino, esa noche no puede cenar porque le tienen que hacer unas pruebas y tienen que estar en ayunas.

Entra el enfermero para prepararle para las pruebas y el resto de sus compañeros tratan de animarle y tranquilizarle mientras bromean con la comida.

### **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Habilidades de interacción**
- **Empatía**

#### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 14 años

#### **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- Tener una enfermedad grave como el cáncer es duro, porque aunque hoy la medicina ha avanzado mucho sigue siendo una enfermedad muy temida que la población asocia directamente con la muerte. En esta película se cuenta la historia de un grupo de chicos que tienen cáncer, conviven en el hospital durante el tratamiento y fraguan una intensa amistad.
- Cuando las personas tienen un mismo problema se unen más (Incluso llegan a hacer asociaciones) Pongamos ejemplos. Hacemos una lista.
- Tampoco es necesario unirse cuando se tienen problemas sino cuando se tienen las mismas opiniones. Pongamos ejemplos.
- Parece ser que cuando compartimos algo, una opinión, un juego, etc, nos podemos sentir más cerca del otro, es como que somos capaces de ponernos en su lugar y entender lo que siente. En la escena de la película, Pepino tiene miedo y Miguel Ángel, el protagonista, le da su postre. ¿Cómo tratarías de ayudar a Pepino?
- Juguemos a ponernos en el lugar del otro y sentir como el otro. Hagámoslo con el compañero más próximo. Representar los personajes.
- Si te encuentras en una situación como la de los personajes, ¿crees que podrías llevarlo con tan buen humor como lo llevan los chicos?
- ¿Piensas que la actitud que tiene el enfermero con los chavales ayuda a que se tranquilicen un poco?
- Aunque sea en un hospital, donde las cosas hay que hacerlas con mucha seriedad.
- ¿Crees que en este caso se puede pasar por alto (un poco), las bromas que hacen los chicos con la comida y demás, para pasar el rato?

## **Cuídate mucho**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/LZ\\_fUyGQuTU](http://youtu.be/LZ_fUyGQuTU)

**TÍTULO:** CUÍDATE MUCHO

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía, Expresión emocional

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** El anuncio presenta múltiples situaciones en las que diversas personas manifiestan su preocupación y aprecio por los y las demás animándoles a que se cuiden mucho.

**REFERENTE TEÓRICO:** Cuando le pedimos a otra persona que se cuide, nos estamos poniendo en su lugar y anticipándonos a posibles eventualidades que pudieran sucederle. Con esa expresión le manifestamos aprecio y preocupación, y estas cualidades están, en definitiva, íntimamente relacionadas con la empatía.

**RAZÓN DE SER:** *Cuídate* es una palabra sencilla, directa, pero que encierra mucho contenido emocional. Puede ser usada en múltiples situaciones y algunas de ellas se muestran en el anuncio para su correspondiente lectura e interpretación por parte de la clase. Como propuesta de continuidad y aprovechando que la película tiene la misma banda sonora que el anuncio escogido para la actividad, se sugiere la utilización del film *La vida es bella*, de Roberto Benigni (1997).

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Visionado del anuncio**

El profesorado, previo a proyectar el anuncio, pide a sus alumnos y alumnas que se fijen en qué tienen en común todas las situaciones que van a ver.

Se proyecta el anuncio.

#### **2ª Fase: Técnica del Vídeo-stop**

*“¿Qué significa la palabra ‘cúidate’ en cada secuencia del anuncio? Para poder responder a esta pregunta, vamos a ir deteniendo el vídeo en las diferentes historias y en cada una vais a contestar qué os parece que significa concretamente esa expresión.”*

Durante un tiempo (a estimar por el profesorado) los alumnos y las alumnas comentará cada escena, tratando de averiguar el contenido implícito en la expresión “Cúidate”. Con posterioridad, el profesorado cerrará la actividad comentando:

*“Para hacer lo que acabáis de hacer en el ejercicio anterior, analizando lo que le ocurre a cada persona en el anuncio, habéis tenido que usar una cualidad que denominamos ‘empatía’ y que consiste en tener la capacidad de ponernos en el lugar de otras personas para entenderlas y comprender lo que está pasándoles, lo que están queriendo decir...”*

*¿Sabéis que hay un tipo de inteligencia que llamamos ‘inteligencia emocional’ que está muy relacionada con leer emociones y saber qué hacer con ellas? Cuando tenemos inteligencia emocional somos capaces de hacer lo que vosotros y vosotras habéis hecho y eso puede servirnos en muchas situaciones. ¿Se os ocurre en cuáles?”* (Sobre todo en todas aquellas situaciones sociales)

### **PROPUESTA DE CONTINUIDAD**

Se sugiere aprovechar el visionado de la película *La vida es bella* de Roberto Benigni (1997) que comparte una canción con el anuncio, la interpretada por Noa y cuyo nombre coincide con la banda sonora de la película.

En ella, un padre al que la 2ª Guerra Mundial pilla completamente por sorpresa, intenta presentarle la situación a su hijo de una manera que no le resulte traumática ni dolorosa, a pesar de toda la crudeza que implica una guerra (p.e. es encerrado en un campo de concentración junto con su hijo, con riesgo permanente de morir, pero consigue que el niño vea todo como un juego). Para ello, tiene que ponerse constantemente en la mentalidad de su hijo pequeño y pensar de qué manera puede conseguir su objetivo: que no sepa exactamente qué está pasando y que no se asuste.



## **Regalo de aniversario**

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51589660>

**TÍTULO:** REGALO DE ANIVERSARIO

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Empatía

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** A Teddy, la hija mayor de la familia Duncan, se le ha ocurrido la genial idea de poder darles una sorpresa a sus padres con motivo de su aniversario de boda y cree que prepararles una cena romántica sería la mejor opción. Cuando lo propone a sus hermanos menores, rápidamente se da cuenta de que ellos no lo ven de la misma forma.

**REFERENTE TEÓRICO:** Ponernos en el lugar del otro es importante para saber lo que siente y cómo puede reaccionar ante nuestras acciones. Las sorpresas o momentos en que tenemos que hacer regalos son, por ejemplo, algunas de las situaciones en las que necesitamos ponernos en la mente de la otra persona para poder acertar. Pero también cuando llevamos a cabo cualquier otro tipo de conducta, porque nuestras acciones tienen repercusión sobre la vida de los y las demás.

**RAZÓN DE SER:** Tener tacto o delicadeza es una habilidad que se basa directamente en la capacidad para ser empáticos y empáticas. Sin ello no podemos anticipar cómo se sentirán los y las demás cuando tengamos que comunicarles algo que, eventualmente, puede ser delicado o negativo. Igualmente, para dar sorpresas o hacer buenos regalos, ha de tenerse un cierto grado de empatía, así que la actividad propuesta llevará a los alumnos y a las alumnas a afrontar el reto de ponerse en la mente de otras personas para acertar.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Visionado de la secuencia**

Antes de poner el vídeo, el profesorado explica qué significa la expresión “tener tacto”, “tener mano izquierda”, o “ser diplomático”. A continuación introduce el vídeo diciendo:

*“Vamos a ver a la familia Duncan en acción. Sin duda, son una familia especial y, además, una de sus virtudes no parece, precisamente, la de tener tacto. Mientras vemos la secuencia, pensad en qué orden colocaríais a los personajes según el “tacto” que muestran”.*

Se proyecta el vídeo.

Durante unos minutos (a determinar por el profesorado), los alumnos y las alumnas indicarán su orden establecido que se irá anotando en la pizarra. Después, comentarán, de manera voluntaria, el motivo de sus elecciones.

#### **2ª Fase: Dinámica “Sorpresa, sorpresa...”**

*“Teddy parece ser la única que está verdaderamente interesada en darles una sorpresa a sus padres por su aniversario. A todos y todas nos gustan las sorpresas, pero... ¿creéis que sabemos dar sorpresas de la misma manera? ¿Por qué a algunas personas se les da mejor que a otras y aciertan siempre?”*

*“Si la sorpresa dependiera de los dos hermanos, ¿cómo creéis que sería? ¿En qué os basáis?”* (Probablemente no acertarían. No les hace ilusión regalar algo a sus padres, están alejados de la idea de su hermana, no son capaces de ponerse en lugar de sus familiares)

*“¿Pensáis que saldrá mejor si se encarga la hermana mayor? ¿Por qué?”* (Ha dado ella la idea, está más implicada, y lo considera importante)



*“Vamos a practicar esta habilidad que simplemente consiste en pensar en la otra persona y ponerse en su lugar para tener más probabilidad de acertar con el regalo”*

El profesorado indica que cada alumno y alumna deberá elegir a 3 personas a las que dar una sorpresa, no tienen por qué ser de clase, aunque será interesante que así sea para poder contrastar la información y saber si le gusta el regalo pensado. Está claro que si las personas son diferentes, seguramente las sorpresas tampoco serán iguales. Una vez pensado en las tres sorpresas, cada alumno y cada alumna comentarán brevemente en qué se ha basado para decidir hacerlo de una manera o de otra. (Para ello deben, necesariamente, ponerse en la mente de la otra persona y pensar en sus características, sus gustos, sus ilusiones... para poder acertar. Ejemplo: Yo he pensado cómo se sentiría mi hermana con su vestido nuevo en su fiesta de cumpleaños)

## Expresión Emocional

### *Perdóname. La Oreja de Van Gogh*

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/KTGWm>

Canción: "**PERDÓNAME**"

La oreja de Van Gogh

2000

#### **I. LETRA**

Dame un beso que me haga viajar dame una canción para  
esperar dame una razón para cambiar... dame un sueño roto  
para coser dame un libro que me haga crecer.  
cuando el mar no tenga sed y el amor sepa perder venderé mi corazón para  
darte algo mejor.

Perdóname, abrázame te he visto llorar,  
donde nadie llora más, donde el amor sabe mal, donde los besos se van, donde  
la vida da igual, donde nada es de verdad, donde no existe la paz.

Dame un par de noches y te amaré dame una sonrisa y no te  
olvidaré  
cuando el mar no tenga sed y el amor sepa perder venderé mi corazón para  
darte algo mejor.

Perdóname, abrázame te he visto llorar,  
donde nadie llora más, donde el amor sabe mal, donde los besos se van, donde  
la vida da igual, donde nada es de verdad, donde no existe la paz.

Perdóname, abrázame te he visto llorar,  
donde nadie llora más, donde el amor sabe mal, donde los besos se van, donde  
la vida da igual, donde nada es de verdad, donde no existe la paz.

#### **II. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Capacidad de expresión emocional**
- **Habilidades para la toma de decisiones**

#### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

#### **III. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Alguien ha hecho mucho daño a un ser amado, toma la decisión de pedir perdón, se muestra muy arrepentido. Expresa su deseo de estar con la persona que ha perdido y está dispuesto a "vender su corazón para darle algo mejor". Parece que duda de que su corazón sea bueno. Y algo de razón no le falta, porque en la canción el sujeto "arrepentido" arranca pidiendo y no para de hacerlo hasta el final y entre medias ofrece "no olvidar", "amar"... siempre que le den una "sonrisa", "un par de noches"...

#### **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

¿Cómo catalogaríais esta canción?

¿Es de amor?

¿Es de desamor?

¿Es romántica?

¿Es “cañera”?

¿Es vital?

**Inventemos la historia de los personajes. Alguien está arrepentido de lo que ha hecho a otra persona. Pide perdón.**

¿Quién ha hecho el daño un hombre o una mujer? ¿Por qué?

¿Pueden hacer el mismo daño mujeres y hombres? ¿Por qué?

¿Qué daño ha hecho a la persona amada?

¿Por qué lo ha hecho?

¿Si se ama se puede hacer daño? ¿Por qué? Describid a los personajes.

¿Dónde se conocieron?

¿Llevaban mucho tiempo juntos?

¿Estaban juntos?

¿Creéis que el que pide perdón está enamorado?

¿Por qué se arrepiente de lo que ha hecho?

¿Expresa bien sus sentimientos?

¿Podría hacerlo de otra forma?

¿Está verdaderamente arrepentido de lo que ha hecho? ¿Por qué?

¿Si no lo está por qué pide perdón?

**Ahora imaginemos que somos los malos de la película, hemos hecho daño a la persona que nos ama y decidimos escribir una carta pidiendo perdón.**

**¿Seríais capaces de hacerla? Intentadlo.**

¿Creéis que da suficientes razones para ser perdonado?

¿Por qué cada vez que ofrece algo pide antes que le den a cambio cualquier cosa?:

“Dame una canción para esperar”.

“Dame una razón para cambiar”.

“Dame un sueño roto para coser”.

“Dame un libro que me haga crecer”.

“Dame un par de noches y te amaré”.

“Dame una sonrisa y te olvidaré”.

“Perdóname, abrázame”.

¿Para pedir perdón hay que explicar lo que nos pasó para portarnos mal?

¿Para pedir perdón hay que explicar lo que se siente?

¿Qué hay que hacer para pedir perdón?

¿Creéis que el protagonista pide bien perdón?

¿Creéis que el protagonista comunica bien sus sentimientos?

¿Por qué decide pedir perdón?

**Imaginad que el protagonista de esta canción os está pidiendo perdón a vosotros.**

¿Cómo os sentiríais? ¿Por qué?

¿Le perdonaríais? ¿Por qué?

¿Volveríais a estar con esa persona? ¿Por qué?

¿No volveríais a estar con esa persona? ¿Por qué?

¿Qué le diríais? ¿Por qué?

¿No le diríais nada? ¿Por qué?

¿Qué haríais? ¿Por qué?

¿Os gusta la canción? ¿Por qué?

¿Qué es lo que más os gusta de la canción? ¿Por qué?

¿No os gusta la canción? ¿Por qué?

¿Qué es lo que menos os gusta de la canción? ¿Por qué?

**El Sur**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/97scNVaSVxl>

## **FICHA TÉCNICA**

**Título:**

El sur.

**Director:**

Víctor Erice

**Productor:**

Elías Querejeta

**Año:**

1983

**Personajes:**

Iciar Bollaín (Estrella)

## **I. SINOPSIS**

Basada en una historia de Adelaida García Morales. Las consecuencias de la Guerra Civil, la magia que ejercen algunas películas repletas de hechizo sobre la niñez, y la curiosidad que en una niña despierta la figura de su padre y su pasado.

## **II. SECUENCIA PROPUESTA: 00:59:26 – 01:02:11**

Después de discutir con su madre, Estrella se va a su habitación y se esconde debajo de su cama, como acto de rebeldía, para que nadie la encuentre y decide que no va a salir de ahí por muy preocupados que estén en su casa y por mucho que la busquen. Con esto lo único que espera conseguir es que su padre la busque igual que el resto de su familia, algo que finalmente no ocurre.

## **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Expresión emocional**
- **Habilidades de interacción**

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

Hay veces que nos sentimos tan mal que nos gustaría desaparecer y que nadie nos encontrara. Es curioso porque deseamos “no estar” y se nos olvida que nuestros vínculos con las personas que nos quieren siguen estando presentes.

- ¿Qué crees que le ocurre a Estrella? ¿qué sentirá para esconderse tanto tiempo debajo de la cama?
- Con la manera que Estrella ha demostrado sus sentimientos ha preocupado enormemente a sus padres. ¿Cómo te sentirías si fueses la madre y el padre de Estrella y tu hija no apareciese?
- Si te encontraras en la situación de los padres de Estrella, ¿qué harías cuando la encontraras?
- ¿Qué otras maneras tiene Estrella de manifestar sus sentimientos sin herir ni preocupar a los padres de esa forma?. Haz una tormenta de ideas.



### **Mayo: Hoy es un día muy triste. El mundo**

Noticia: "**Mayo: Es un día muy triste**"

Periódico: El Mundo

06/07/04

#### **ARMSTRONG DA LAS GRACIAS AL EQUIPO**

EL MUNDO DEPORTE/AGENCIAS

**WASQUEHAL.-** No le salían las palabras en línea de meta por la desgracia, como si se le hubiese caído el mundo encima. Iban Mayo se mostró muy apenado tras la caída que sufrió durante la tercera etapa del Tour de Francia, en la que se esfumaron sus opciones de triunfo en la ronda gala. "Es un día muy triste y no tengo nada más que decir. Me duele sobre todo por el equipo", comentó el vasco apenado en la línea de llegada.

- **Mayo:** "Fue por la tensión y los nervios. Se cayeron delante de mí y me he ido al suelo. Un corredor me tocó. No pude nada hacer contra eso. No tengo suerte. En un pequeño error, pierdo todo. Esto hace daño y voy a intentar rehacerme en espíritu. Había preparado todo el año el Tour. El podio será difícil de alcanzar porque dejé demasiado tiempo a mis adversarios, que no perdonaron".
- **Jan Ullrich:** "Estoy contento con el trabajo de mi equipo que me trajo bien en los sectores de pavés. Botero e Ivanov estuvieron perfectos. Mi objetivo era distanciar algunos rivales. Siento sin embargo que Mayo hubiera perdido tanto tiempo a causa de una caída".
- **Armstrong:** "Los hombres con experiencia como Ekimov e Hincapie fueron preponderantes en el éxito del equipo. Le tenía un poco de miedo a esta etapa. Lo esencial era llegar delante al pavés y no caer. Todo salió bien, afortunadamente".
- **Camaño:** "Para que te voy a engañar, ha sido un golpe muy duro para él [Mayo] y para todo el equipo. Hay que olvidarlo cuanto antes y esperar a que lleguen las etapas alpinas para ver si podemos estar ahí. Es mala suerte, porque llevábamos estas tres etapas entre los primeros del pelotón todo el día y hoy nos ha tocado a nosotros. Hay que pasar página, olvidarse cuanto antes de lo sucedido y centrarnos en la carrera, que es larga".
- **Mancebo:** "Es un recorrido peligroso, pero nosotros lo somos más. Unas veces se caen unos y se les espera, mientras que otros se caen y nadie los espera. El equipo ha salido perdiendo por las caídas y la gente no ha parado".
- **Hushovd:** "Yo probablemente habría perdido el jersey amarillo mañana en la contrarreloj por equipos. No es tan malo para mí como para tipos como Mayo o Menchov, que han podido perder la carrera. Las secciones de adoquín no eran demasiado malas, lo malo era la lucha por la posición 50 kilómetros antes de los tramos. Era lo que hacía daño. Tratamos de perseguir pero se acusó el cansancio y entonces el hueco se hizo más y más grande".

Noticia: "**Mayo: Es un día muy triste**"

Periódico: El Mundo

06/07/04

#### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Capacidad de expresión emocional**

#### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

#### **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Iban Mayo expresa su tristeza, después de estar todo el año preparando el Tour de

Francia una caída pone en peligro todo su esfuerzo.

### III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

¿Creéis que Iban Mayo expresa sus sentimientos? ¿Por qué? ¿Le entendéis? ¿Por qué?

Él dice que está triste, que tiene mala suerte, que le duele haberse caído sobre todo por su equipo, que por un pequeño error pierde todo, que sus adversarios no perdonaron, que no tiene más que decir.

¿Creéis que no tiene más que decir? ¿Por qué?

**Poneos en su lugar:**

**Imaginad que estáis preparando una asignatura todo el año, os empleáis a fondo y en el examen final por un error tonto os equivocáis y cambiáis el orden de las preguntas. El resultado es un “cate”.**

¿Lo primero que sentiríais sería rabia? Imaginadlo.

¿Pensaríais que las preguntas están formuladas de una forma rara? ¿Por qué?

¿Pensaríais que todo os sale mal? ¿Por qué?

¿Pensaríais que tenéis mala suerte? ¿Por qué?

¿Pensaríais que los nervios os han jugado una mala pasada? ¿Por qué?

¿Hablaríais con el profesor para explicarle lo que os pasó? Si es sí, ¿por qué? Si es no, ¿por qué?

¿Serviría de algo hablar con el profesor? ¿Para qué serviría?

¿Lo contaríais en casa? Si es sí, ¿por qué? Si es no, ¿por qué?

**Ahora formáis parte del equipo de fútbol del colegio. En la final estáis empatados, después de la prórroga tenéis que tirar penaltis. Os toca tirar y ¡zas! falláis.**

¿Qué es lo primero que sentiríais?

¿Qué sentiríais con respecto a vuestros compañeros?

¿Les pediríais disculpas? ¿Por qué?

¿Serviría de algo? ¿A quién?

¿Pensáis que decir lo que se siente libera tensiones? ¿Os ha pasado? Contadlo.

¿Pensáis que Iban Mayo se sintió mejor después de decir lo que sentía? ¿Por qué?

¿Para qué hizo esas declaraciones públicamente? ¿Por qué?

Si cuenta a sus amigos como se siente ¿habría sido lo mismo que si lo dice en la prensa?

¿Hay emociones que es mejor decirlas solo a los más allegados? ¿Por qué?

¿Hay emociones que es mejor no decirlas? ¿Por qué? Explicadlo.



¿Hay emociones que es mejor que no nos las digamos a nosotros mismos? ¿Por qué? ¿Es posible?

¿Hay veces que se nota lo que sentís aunque no lo digáis? ¿Os molesta? ¿Por qué?  
¿Os da igual? ¿Por qué? ¿Os gusta? ¿En qué ocasiones?

¿Cuándo no se dice lo que se siente los demás pueden interpretaros libremente? Poned un ejemplo.

¿Si no se habla de lo que se piensa es fácil llegar a errores? ¿Por qué?

¿Una mirada habla más que mil palabras? ¿Por qué? ¿En qué circunstancias?

¿Una palabra habla más que mil miradas? ¿Por qué? ¿En qué circunstancias?

¿Estamos condenados a comunicarnos? ¿Por qué?

¿Es una condena? ¿Por qué?

¿Es un privilegio? ¿Por qué?

¿El expresar emociones, ideas, sentimientos es propio del ser humano?

## **Toda una vida**

**AUDIOVISUAL:** [http://youtu.be/66XpPj\\_INls](http://youtu.be/66XpPj_INls)

**TÍTULO:** TODA UNA VIDA

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Expresión emocional

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** Carl y Ellie han sido una pareja especial. Compenetrada, unida, cariñosa... pero ahora que Ellie ha muerto, Carl se siente solo y empieza a recordar lo que ha sido su vida con su querida esposa.

**REFERENTE TEÓRICO:** La vida es una constante consecución de emociones, unas positivas y otras de signo negativo, pero todas ellas cargadas de valor y de sentido para el momento particular en el que se producen. Es necesario pasar por todas ellas, conocer nuestro amplio espectro emocional, para tener un verdadero equilibrio, aunque muchas veces preferiríamos no tener que vivir aquellas que nos hacen sufrir, como la tristeza ante la pérdida de un ser querido.

**RAZÓN DE SER:** La actividad planteada persigue que el alumnado viaje por el mundo emocional considerando igual de importantes las emociones con matiz positivo y las que contienen un matiz más negativo.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Introducción**

*“Todos y todas en nuestra vida pasamos por momentos muy importantes, algunos por cosas positivas y otros por cosas negativas. En cada caso, nos acompañan emociones diferentes que contribuyen a lo que somos y a lo que seremos.*

*¿Podéis recordar alguno de los momentos más importantes para vosotros y vosotras? Cada uno va a comentar un momento positivo (por ejemplo: nuestra fiesta de cumpleaños) y otro negativo (por ejemplo: la muerte de nuestra mascota).”*

La participación será libre, sin forzar la intervención de todos y todas.

El profesorado, a cada intervención, pregunta por los sentimientos y sensaciones tenidos (p.e. “Mi abuela murió y yo me sentí muy triste porque la quería mucho” o “Me regalaron por fin la bici que tanto deseaba y estaba dando saltos de alegría”).

#### **2ª Fase: Visionado de la secuencia.**

*“En la vida del personaje que vamos a ver a continuación han pasado muchas cosas. De hecho, tiene ya 70 años y empieza a recordar lo que ha sido su vida hasta ese momento. Para darnos cuenta de la riqueza de emociones que tiene la vida de Carl, os propongo que veamos dos veces la secuencia. En la primera simplemente vamos a observar qué ocurre en su vida. En la segunda, mientras la vemos, vamos a ir nombrando las emociones que vamos identificando. Prestad mucha atención porque son muy numerosas y muy ricas en variedad. Vamos a intentar que no se nos escape ninguna”.*

Con este ejercicio de observación, se fortalece el vocabulario emocional a la vez que se amplía, ya que la secuencia es muy rica en matices que convendrá reseñar.

#### **3ª Fase: Dinámica “Defensores y defensoras de la emoción”**

Todas las emociones son importantes. Si prescindieramos de alguna de ellas, nuestro sentido del equilibrio quedaría “tocado”. Es importante enfadarse, estar triste, alegrarse, tener miedo, etc. Ciertamente es que aunque todas las emociones son importantes y necesariamente expresables, el saber canalizarlas adecuadamente es una virtud. En esta dinámica no se trabaja el modo de canalizar cada una de las emociones, lo que se persigue es que el alumnado entienda que todas ellas son importantes y que su reconocimiento sin tapujos, nos hace mucho bien.

Para ello, se divide la clase en dos equipos, uno defenderá las emociones positivas y el otro las negativas. En realidad no

se trata tanto de un debate, porque no son temas contrapuestos. No se busca defender que unas sean mejor que otras. Simplemente se busca enfatizar la importancia de ambas.

Se les proporciona un tiempo suficiente para que cada equipo, en privado, prepare su discurso sobre las ventajas de experimentar las emociones correspondientes al signo que les ha tocado, positivo o negativo. Luego en la puesta en común se comentarán los distintos recursos llegando a conclusiones no excluyentes, que serán resumidas por parte el profesorado.

## **Desarrollo Cognitivo**

### **Autocontrol**

#### ***Eres mi héroe (1)***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/YoReTyRWas0>

## **FICHA TÉCNICA**

### **Título:**

Eres mi héroe

### **Director:**

Antonio Cuadri

### **Productor:**

Manufacturas Audiovisuales S.L.

### **Año:**

2002

### **Personajes:**

Manuel Lozano (Ramón)

Félix López (David)

Santiago de los Reyes (Antonio "El Rata")

Alonso Mora (Rafa)

Pablo Acosta (Ortega)

## **I. SINOPSIS**

Para Ramón, la adolescencia está resultando dura. Ser enclenque, canijo y llevar un aparato en los dientes son demasiadas cosas para que la vida resulte fácil a esa edad. En lugar de ser una etapa de descubrimientos está resultando una etapa de confusión: el futuro, los estudios, el sexo, los cambios hormonales, el choque generacional,...y es que con trece años no eres nada.

## **II. SECUENCIA PROPUESTA: 00:19:30 – 00:20:35**

Ramón se siente abrumado por los compañeros de clase. Le persiguen, se mofan de él y le acosan hasta que no puede más. Un día al salir de clase Ramón dejó de evitarlos y, harto de la presión, explotó golpeando a uno de esos chicos.

## **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Autocontrol**
- **Habilidades de Autoafirmación**
- **Toma de Decisiones**

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

#### **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- ¿Cómo se quedan el resto de los chicos ante la reacción de Ramón?
- ¿Creéis que con la reacción de Ramón conseguirá que dejen de meterse con él?, o ¿puede agravarse el trato de sus compañeros?
- ¿Qué otras alternativas podría haber utilizado Ramón para afrontar esta situación?
- A veces estamos hartos de las cosas que hacen o dicen amigos, hermanos o compañeros. Podemos sentirnos abrumados por su comportamiento hacia nosotros. Contemos experiencias.
- ¿La violencia genera más violencia? Poned ejemplos donde esto ocurra y donde no.
- ¿La agresividad es una pérdida de autocontrol o es un mecanismo de defensa? Poned ejemplos.
- ¿Qué respuestas no agresivas se pueden dar a personas que agreden?

## ***Eres mi héroe (2)***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/IFlyPn9tpws>

### **FICHA TÉCNICA**

**Título:**

Eres mi héroe

**Director:**

Antonio Cuadri

**Productor:**

Manufacturas Audiovisuales S.L.

**Año:**

2002

**Personajes:**

Manuel Lozano (Ramón)

Félix López (David)

Santiago de los Reyes (Antonio "El Rata")

Alonso Mora (Rafa)

Pablo Acosta (Ortega)

### **I. SINOPSIS**

Para Ramón, la adolescencia está resultando dura. Ser enclenque, canijo y llevar un aparato en los dientes son demasiadas cosas para que la vida resulte fácil a esa edad. En lugar de ser una etapa de descubrimientos está resultando una etapa de confusión: el futuro, los estudios, el sexo, los cambios hormonales, el choque generacional,...y es que con trece años no eres nada.

### **II. SECUENCIA PROPUESTA:** 01:12:30 – 01:13:55

Rafa delató a Ramón como el autor de una trastada que se había acordado hacer en pandilla. Este fue el principio de un encadenado de "dimes y diretes" que tuvo como consecuencia el rechazo de todos hacia Ramón. Un día se descubrió que Rafa fue el que traicionó a Ramón y al resto, y no al revés como todos creían. Ramón, que se había sentido muy mal porque apreciaba de verdad a sus amigos, cuando descubrió la verdad no pudo contenerse con Rafa.

### **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Autocontrol**
- **Habilidades de Autoafirmación**
- **Toma de Decisiones**

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- Describamos los sentimientos de impotencia, ira y provocación

-¿Qué cosas nos pueden provocar ira, impotencia y desesperación?

- Ramón empieza a pegar al amigo que le ha traicionado y no puede parar, sus sentimientos le han desbordado.  
¿Cómo podría sacarlos sin llegar a ese extremo?

- Como hemos visto en la secuencia, los amigos son los que le paran y evitan que Ramón siga golpeando a Rafa ¿Qué hubiera podido ocurrir si ellos no están?

- Contemos situaciones de todo tipo en las que la gente ha perdido el control.

-Busquemos alternativas, entre todos, para no perder el control irremediabilmente.

**Muñeco, Cuco, Móvil. Sogecable.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/yx8QQummK-A>

Título: "MUÑECO", "CUCO", "MÓVIL"

Anunciante: SOGECABLE

2002

## **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- Autocontrol

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Este anuncio tiene tres secuencias, las tres se desarrollan en la consulta del médico, parece que el padre no ha acertado con los regalos...

## **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- ¿Cómo crees que se siente el padre ante la actitud de su familia hacia él por los regalos que les ha hecho?
- ¿Ves correcta la reacción de la familia?
- Si fueras el médico ¿qué le dirías a esa familia?
- Este anuncio no es más que la exageración de una respuesta de enfado frente a una persona, en este caso el padre ¿por qué cuando nos enfadamos perdemos el control?
- ¿Qué opinas de las personas que no son agradecidas cuando se les hace un regalo?
- ¿Te has encontrado alguna vez en una situación en la que te han regalado algo que no te ha gustado nada?, ¿cómo has reaccionado?
- ¿Cómo te sentirías si le hicieras un regalo a una persona especial y ésta lo despreciara porque no es lo que esperaba?, ¿por qué?
- ¿Cómo tratarías de explicarle a alguien que te ha regalado algo que no te gusta, tratando de no herir sus sentimientos?
- ¿Crees que hay alguna circunstancia en la que la pérdida de control está justificada?, ¿por qué?
- ¿En alguna ocasión te has encontrado en una situación que te supera?, ¿cómo la has afrontado?
- ¿Has sabido mantener la calma o, por el contrario, has explotado?
- ¿Por qué piensas que en las mismas situaciones hay individuos que no saben mantener el control y otros sí? (encuentros deportivos, la conducción de autos, saliendo de fiesta...) ¿a qué crees que es debido?
- ¿Crees que existen técnicas para que la gente se autocontrole mejor? Enumera algunas. Si no crees que haya, invéntate una técnica de relajación para mantener la tranquilidad y el control



- ¿Piensas que se puede llegar hasta el nivel que se describe en los anuncios, es decir, hacer daño al otro cuando no obtenemos lo que queremos, o porque las cosas no nos salen como las habíamos planeado?
- ¿Os han gustado los anuncios?, ¿por qué?
- ¿Cuál os ha parecido mejor?, ¿por qué?

## ***El pánico provoca que una joven se arroje por el balcón en Badajoz. El Mundo.***

Noticia: “ **El pánico provoca que una joven se arroje por el balcón en Badajoz**”

Periódico: El Mundo 06/01/03

### **SU CASA ERA PASTO DE LAS LLAMAS**

EFE

**MÉRIDA.-** Una mujer de 24 años ha sufrido heridas graves en Badajoz al tirarse desde el balcón de un sexto piso tras incendiarse su vivienda, mientras que su hermano, de 22 años, resultó intoxicado por la inhalación de humos.

El suceso tuvo lugar a las 23.00 horas de ayer en el número 23 de la Avenida de Sinfiriano Madroñero, cuando se declaró un incendio "de grandes proporciones" que afectó a toda la vivienda.

La mujer, R.M.G., presa del pánico, se lanzó desde el balcón y precipitó contra la acera, por lo que sufrió "lesiones traumáticas muy severas". Por su parte, su hermano, permaneció en el interior y resultó intoxicado por la inhalación de humos.

Hasta el lugar del siniestro se desplazaron bomberos, una Unidad Medicalizada del Servicio Extremeño de Salud (SES), un equipo del Centro de Salud cercano, afectivos de las policías Local y Nacional, y una ambulancia asistencial de Cruz Roja.

### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Autocontrol**

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

La mujer presa del pánico reaccionó descontroladamente y se precipitó por el balcón de su casa sufriendo lesiones traumáticas muy severas. Sin embargo, su hermano no fue impulsivo y esperó a que llegaran los bomberos, sus lesiones son mucho menos graves.

### **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

¿Qué sensaciones os ha provocado la noticia?

¿Por qué creéis que la mujer se lanzó por el balcón?

¿Valoró el impacto que podía sufrir contra el suelo? ¿Por qué?

¿El fuego era lo más temido para ella?

¿Por qué el hermano esperó y no se lanzó por el balcón?

¿En situaciones extremas se puede pensar?

¿Hay algo que os produzca temor?

¿Sois rápidos al dar respuestas? Poned algún ejemplo.

¿Es admirable dar respuestas rápidas? ¿Por qué?

Hay situaciones que requieren respuestas rápidas, ¿qué hacéis en esos casos? Cuando estudiáis intentáis, ¿terminar pronto? ¿Por qué? Cuando se quiere conseguir algo, ¿es normal impacientarse si no se consigue enseguida? Poned algún ejemplo.

¿Qué hacéis cuando un trabajo del colegio no os sale con rapidez? ¿Podrías hacer otra cosa?

Si alguien que os cae mal os insulta, ¿qué hacéis? ¿Podrías hacer otra cosa? Si alguien que queréis os insulta, ¿qué hacéis? ¿Podrías hacer otra cosa?

Vais en el autobús y un pasajero os pisa, no pide perdón y encima se mete con vosotros, ¿qué hacéis si vais solos? ¿Por qué? ¿Qué hacéis si vais acompañados? ¿Por qué?

Si un amigo llega tarde, ¿qué sentís?, ¿qué hacéis? Contad algún caso. Un grupo de chavales intentan robaros, ¿qué haríais? ¿Por qué?

Cuando os explican algo y no lo entendéis, ¿qué hacéis? ¿Cómo os sentís? ¿Podrías hacer otra cosa?

Poneros en la situación de los dos hermanos. ¿Qué habríais hecho? ¿Por qué?

¿Ser paciente es de viejos? ¿Por qué?

¿La velocidad es divertida? ¿Cuándo? ¿Siempre? ¿Por qué?

¿Hay que ser paciente para tener amigos? ¿Por qué?

¿Hay que ser paciente para llevarse bien con los padres? ¿Por qué?

¿Los padres suelen estar nerviosos? ¿Por qué? ¿Cuándo?

¿Qué se puede hacer cuando los demás están "cabreados"? ¿Por qué?

¿Qué hacéis cuando alguien os grita? Contadlo

## **Controla ese mal humor**

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51589661>

**TÍTULO:** CONTROLA ESE MAL HUMOR

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** La familia Duncan ha pasado mala noche. El nuevo perrito de su vecina no ha parado de ladrar y no han podido dormir. Eso se nota en el mal humor que todos y todas, incluida la pequeña Charlie, tienen por la mañana.

**REFERENTE TEÓRICO:** No es infrecuente que paguemos con quienes tenemos más cerca nuestras frustraciones y mal humor. Cuando se habla del autocontrol a menudo lo asociamos a cuestiones más relacionadas con la violencia o la agresión física, pero el autocontrol se demuestra también, y de forma particularmente evidente, en las pequeñas cosas de cada día, como pone de manifiesto la secuencia que se trabajará en la actividad planteada.

**RAZÓN DE SER:** La escena escogida refleja lo que cualquiera de nuestros hogares alberga en uno u otro momento: explosiones cotidianas de mal humor en las que todos y todas podemos sentirnos identificados e identificadas y ante las que tenemos que poner remedio. El visionado de la secuencia, junto con las actividades de debate y representación de acciones paradójicas propuestas, proporcionan recursos a los alumnos y a las alumnas para poder afrontar esas situaciones del día a día adecuadamente.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Visionado de la secuencia**

*“Vamos a ver a la familia Duncan tras una mala noche. El perrito de su vecina no ha dejado de ladrar en toda la noche y no han podido pegar ojo, así que no se soportan ni siquiera entre ellos y ellas. En definitiva, están de mal humor.*

*¿Cómo sois vosotros y vosotras cuando estáis de mal humor? ¿En qué se os nota?*

*Si yo tuviera que grabaros con una cámara de vídeo en un momento de mal humor, ¿qué vería?*

*Vamos a observar a esta familia y a detectar en qué se les nota que están de mal humor.”* (Gritos, reproches, irascibilidad, nerviosismo, facilidad para la agresión física y verbal, faltas de respeto,...)

Se proyecta el vídeo.

#### **2ª Fase: Dinámica “Dos partes enfrentadas”**

*“Queda bastante claro después de la secuencia que las formas que están empleando no son las más adecuadas. Sin embargo, cada uno y cada una, en ese momento, cree estar en posesión de la verdad y tener derecho a usar esas formas. Por ejemplo, está muy claro que Teddy, la hija mayor, no le habla bien a su madre. Falta al respeto y al principio de autoridad que debe haber entre ellas.”*

Con el fin de analizar con mayor profundidad la no conveniencia de “los malos modos” cuando se está enfadado o enfadada, el profesorado divide la clase en dos bandos, uno de ellos se encargará de defender que las formas empleadas están justificadas y el otro rebatirá con el objetivo de demostrar que existen otras maneras de actuar.

Siendo un debate complicado, el profesorado podrá posicionarse según estime, en uno u otro bando para enriquecer el contenido del mismo.

#### **3ª Fase: Dinámica “El mundo al revés funciona, aunque no nos lo creamos”**

El profesorado plantea una nueva estrategia para manejar situaciones similares a la vista en la secuencia, y lo hace de la siguiente manera:

*“Una de las estrategias de autocontrol que resulta eficaz en momentos como los vistos en la secuencia es la que se llama Psicología Paradójica, es decir, hacer justo lo contrario de lo que sería previsible hacer en esa situación. Por ejemplo: si estamos discutiendo, no se espera de nosotros o nosotras que bajemos mucho el volumen de voz. Más bien lo esperable sería lo contrario. Sin embargo, con ello conseguimos que se rebaje el “voltaje” de la discusión y que no perdamos las formas ni el control.*

A partir de situaciones de enfado que podrán ser planteadas por el propio alumnado, se practicará, a través de la técnica del role-playing, la Psicología Paradójica. Algunas acciones paradójicas ante una discusión o momento de mal humor pueden ser:

Hablar bajo en vez de gritar

Callar en vez de quejarse

Posponer el abordaje del asunto en cuestión en vez de tratarlo ahora

Poner distancia física en vez de encararse

Mantener las manos quietas en vez de gesticular...

Las representaciones pueden hacerse por parejas y tras cada una de ellas los y las demás pueden aportar sus impresiones sobre lo que se ha visto reflejado en cada una de ellas.

## **Efecto Dominó**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/Y2wZKYfR-zM>

**TÍTULO:** EFECTO DOMINÓ.

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** El vídeo muestra cómo, si todas las piezas de un circuito están perfectamente colocadas y medidas, el resultado final llega prácticamente a la perfección. Sin embargo, cualquier fallo en el circuito puede dar lugar a que el objetivo final no se cumpla.

**REFERENTE TEÓRICO:** El autocontrol no es un mecanismo sencillo. Hay muchas “piezas” implicadas y sólo el buen funcionamiento de todas ellas garantiza llegar al final con éxito. De ahí que sea importante medir bien lo relacionado con cada uno de esos componentes y ponerlo en marcha con todo el cuidado posible.

**RAZÓN DE SER:** A través de un juego basado en el efecto dominó el alumnado se enfrenta a la dificultad de medir todos los parámetros que están relacionados para que algo funcione. El autocontrol, igualmente, es mucho más que simplemente fuerza de voluntad y, por tanto, habrán de tenerse en cuenta, al igual que en el vídeo asociado a la actividad, todas las posibles variables que influyen sobre él.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Dinámica “Dominar el efecto dominó”**

Se precisan para esta actividad, varios juegos de dominó que, a ser posible, sean claramente diferenciables unos de otros para poder luego ser separados de nuevo al recoger. No importa que las piezas sean muy dispares en tamaño o colorido, ya que esto es aprovechable para la actividad. Conseguir esos juegos será sencillo si se pide que, quien tenga un dominó en casa, lo traiga a clase en el día indicado.

El profesorado mezcla todas las fichas de los diferentes dominós conseguidos, divide la clase en equipos de 5-6 personas, y cada equipo se le proporciona tantas piezas como sea posible (se divide el total de piezas disponibles entre el número de equipos creados). El objetivo es que cada equipo pueda montar un circuito lo más largo y complejo posible con el mayor número de piezas. Cuando llegue el momento de la comprobación, no importa cuántas piezas hayan utilizado, sólo se contabilizarán como buenas aquellas que, habiéndose iniciado el efecto dominó por parte del profesor o profesora, hayan caído debido a él. Esto implica que tienen que poner un especial esmero en la distancia y colocación de los elementos, así como en el tamaño y forma diferentes que las piezas puedan tener.

Se les da un tiempo para montarlo. Pueden usar otros objetos en el circuito como libros, cuadernos, etc... para solventar dificultades de espacio o altura entre las piezas. Todo vale si el circuito, al final, funciona.

Cuando los equipos han hecho su circuito o cuando se ha llegado al final de un tiempo límite, se comprueban los diferentes circuitos y se establece en qué equipo el efecto dominó ha tenido más éxito. El objetivo no es saber quién ha ganado, sino poder comprobar la importancia de la delicadeza y precisión con la que se deben colocar cada una de las piezas.

#### **2ª Fase: Visionado del vídeo.**

*“Si pensáis que montar este circuito ha sido difícil, simplemente os faltarán palabras para describir lo que vais a ver a continuación. Fijaos en este vídeo...”*

Se proyecta el vídeo para a continuación reflexionar en grupo sobre las dificultades y necesidades que deben haber tenido los protagonistas del mismo para lograr lo que han logrado (horas de entrenamiento, precisión en sus movimientos, perfecta coordinación, etc.).

### **3ª Fase: Reflexión grupal sobre el autocontrol.**

A través del vídeo, y la experiencia vivida en la 1ª fase, se abre un espacio para la reflexión, indicando todos los elementos presentes y necesarios en cada una de las situaciones relacionados con el autocontrol. Autocontrol visto como una gran obra de ingeniería en la que todas las piezas que influyen en el resultado final tienen que estar bien colocadas y jugar el papel para el que se las puso allí.

*“¿Qué elementos pensáis que influyen para que, en una situación cualquiera, nos autocontrolemos?” (Pueden comentarse elementos como el estado de ánimo, los amigos y las amigas que estén cerca, que otros u otras nos sigan provocando o no, las autoinstrucciones que nos decimos, si tenemos pensado antes qué hacer ante ciertas situaciones...)*

*Cuando todas esas piezas están bien colocadas (y todas son necesarias, pero no todas las controlamos), tenemos bastantes probabilidades de que todo salga mejor. Pero para eso, particularmente ante las cosas que no controlamos, tenemos que tener un plan B. Por ejemplo: nosotros y nosotras no controlamos que las demás personas nos provoquen o no, pero sí controlamos la atención que les prestamos. Ese es nuestro plan B y podemos tenerlo previsto.*

*De la misma manera que cuando todo está bien engranado funciona bien, cuando hay cualquier elemento que se descontrola, si no se tiene previsto, puede dar lugar a que el objetivo, que es controlarse, no se produzca. Eso es lo que ocurre cuando dejamos, por ejemplo, que el enfado se adueñe de nuestra persona y no lo frenamos a tiempo. Todo se dispara y el efecto dominó es inevitable.”*

Sugerencia para introducir contenidos curriculares:

Esta actividad y las ideas expuestas pueden complementarse y reforzarse con el símil que puede establecerse, desde la asignatura de Conocimiento del Medio, entre el embarazo y el desarrollo embrionario, en que todos los pequeños elementos bien conjuntados dan lugar al milagro final del alumbramiento y cómo, cuando algo no funciona, todo puede salir mal.

## Valores

### **Cacas. Ayuntamiento de Mataró**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/sLZ5fwlsTLw>

Título: "CACAS"

Anunciante: AYUNTAMIENTO DE MATARÓ

1999

## **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Valores prosociales**
- **Actitudes hacia la salud**

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Este anuncio expresa la demanda activa de un ayuntamiento hacia sus ciudadanos sobre la limpieza de las calles

## **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- ¿Qué te ha sugerido este anuncio?
- Escribe tu propio anuncio para tratar de concienciar a los ciudadanos para mantener las calles limpias.
- ¿Tienes perro? ¿Qué medidas tomas cuando sales de paseo con él? Si no lo tienes, imagínate la situación como si lo tuvieras
- ¿Alguna vez has pisado un excremento?, ¿cómo te has sentido en ese momento?, ¿en qué has pensado?
- ¿Qué harías si ves a alguien que deja que su perro haga sus necesidades en medio de la calle y luego no las recoge?, ¿le dirías algo?, ¿por qué?
- ¿Crees que deberían existir sanciones más duras de las que hay para este tipo de conductas?, ¿por qué?, ¿cuáles?, ¿de qué tipo?
- ¿Cómo le explicarías a una persona que tiene perro que debe ser más responsable para que los niños pequeños puedan jugar en los parques y en las calles sin necesidad de preocuparse por lo que se pueden encontrar?
- Imagina que no pasa el camión de la basura por tu calle en una semana y tampoco va por el edificio donde vives la persona que limpia la escalera. Piensa que los barrenderos también están en huelga y que en tu casa os han cortado el agua. Invéntate una historia con estos elementos.
- ¿Qué tres cosas puedes hacer para tratar de mantener más limpia tu ciudad?
- Y, ¿qué cosas crees que podrás hacer y no haces para mejorar la ciudad en la que vives?



**Alas. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/9Xf5lQlpUXQ>

Título: "ALAS"

Anunciante: MINISTERIO DE TRABAJO Y ASUNTOS SOCIALES  
1995

## **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Empatía**
- **Valores prosociales**

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Este anuncio trata del apoyo que la sociedad debe dar a las personas con discapacidad. Para ello, lo ilustra con el salto de altura que realiza con éxito un deportista discapacitado.

## **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

¿Qué impresión os causa el protagonista? ¿Hubieras imaginado que se podía practicar este deporte con una discapacidad así?

¿Crees que todas las personas que tienen alguna discapacidad se superan así mismas como el protagonista?

Si, todas. ¿Por qué?

Si, algunas. ¿Por qué?

Si, muy pocas. ¿Por qué? No, ninguna ¿Por qué?

En muchas ocasiones las personas discapacitadas quieren llevar una vida normal pero la sociedad no ha preparado las ciudades para estos problemas.

Imaginad que tenéis una lesión que os obliga a estar un tiempo en una silla de ruedas y queréis ir al cine a ver una película. Describid el trayecto de vuestra casa hasta el cine y enumerad todas las dificultades y barreras que os encontráis en el camino.

Imaginad que tenéis unos tapones en los oídos y el médico ha dicho a tus padres que no te los puedes quitar hasta dentro de un mes. Así que te has quedado sordo temporalmente

¿Cómo resuelves las siguientes situaciones?

-Estás solo con tu hermano pequeño y él se queda encerrado en el baño.  
¿Cómo te avisa?

-Y, ¿cuándo suena el teléfono fijo?, ¿cómo te enteras y cómo puedes entender al que llama?

-Quieres seguir jugando al fútbol con tus amigos. ¿Pero cómo te organizas?

-Te gustan los juegos de mesa. ¿Cómo te apañas con tus amigos?

Imagina que tienes que llevar los ojos tapados un tiempo.

-Tienes que hacer un trabajo en el ordenador. ¿Cómo?

-Siempre te ha gustado nadar y ahora, ¿cómo te arreglas cuando llegas al final de la piscina?

-Te quieres peinar y vestir. ¿Cómo lo haces?

Ayudar a los demás no se reduce únicamente a prestar una ayuda personal a alguien que lo necesite. Las ciudades, las casas, los servicios (parques, hospitales, cines, restaurantes) y todos aquellos aparatos que faciliten la vida cotidiana de esas personas son también muy importantes.

Si fueses el alcalde del municipio. ¿Qué cosas cambiarías para que la ciudad fuera más habitable y cómoda para todos?

Si fueras inventor de aparatos y máquinas, que construirías para mejorar la vida de las personas que:

-Están en silla de ruedas

-Son sordas y mudas

-Son ciegas

-Son mancas

-Etc.

Volviendo al deportista del anuncio. ¿Hubiera podido practicar ese deporte sin la pierna ortopédica? ¿Qué otro deporte podría practicar sin la pierna ortopédica?

Una persona que tiene una dificultad y lucha para superarla, tiene una serie de cualidades. Señalad las que os parezca que tiene el saltador de altura:

Ilusión -¿En qué consiste? ¿Por qué pensáis que tiene esa cualidad?

Fuerza de voluntad -¿En qué consiste? ¿Por qué pensáis que tiene esa cualidad? Tenacidad -¿En qué consiste? ¿Por qué pensáis que tiene esa cualidad?

Seguridad en sí mismo -¿En qué consiste? ¿Por qué pensáis que tiene esa cualidad?

Miedo -¿En qué consiste? ¿Por qué pensáis que tiene esa cualidad? Inseguridad -¿En qué consiste? ¿Por qué pensáis que tiene esa cualidad? Holgazanería -¿En qué consiste? ¿Por qué pensáis que tiene esa cualidad?

Si en tu entorno cercano conoces a alguien que tenga alguna discapacidad. Pregúntale en qué puedes ayudarle. Y si tienes tiempo dedícale un ratito todas las semanas.

## **La cruz roja solicita colaboración con los madrileños. El Mundo.**

Noticia: "Cruz Roja solicita la colaboración de los madrileños para poder reunir juguetes para 4.000 niños"

Periódico: El Mundo  
22/12/03

### **CAMPAÑA ANUAL DE RECOGIDA**

EFE

### **NOTICIAS RELACIONADAS**

**MADRID.-** Bajo el lema '**Desarma tus juegos**', Cruz Roja Juventud (CRJ) ha iniciado su campaña anual de Recogida de Juguetes para la que solicita la colaboración de los madrileños.

La Campaña, que se llevará a cabo en toda la provincia, cuenta con **más de 30 puntos de recogida en Centros Culturales, Asambleas de Cruz Roja o Centros Comerciales** de toda la Comunidad y se prevé que más de 4.000 niños de cero a 17 años se beneficiarán de esta campaña en la que se repartirán unos 10.000 juguetes.

Más de **200 voluntarios** de Cruz Roja Juventud realizarán actividades de animación y sensibilización en calles y centros educativos y atenderán los puntos de información y recogida de regalos, además de clasificar y preparar el reparto de juguetes donados a los padres y familias de los menores.

Los voluntarios de CRJ llevan más de diez años saliendo a la calle con un doble objetivo: sensibilizar y **concienciar a los ciudadanos sobre las desigualdades sociales y económicas** que afectan a un importante sector de la población, especialmente a la infancia, así como conseguir que todos los niños y niñas de nuestra Comunidad reciban sus juguetes antes del 6 de enero.

### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Actitudes prosociales**
- **Capacidad de empatía**

### **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Estos jóvenes voluntarios de la Cruz Roja han desarrollado la sensibilidad suficiente para trabajar en favor de aquellos que por haber nacido en un lugar y en un tiempo determinado se encuentran en una situación de marginación.

La actitud de solidarizarse exige percibir y comprender lo que pueden sentir, pensar, sufrir... los demás.

### **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

¿Por qué pensáis que hay países pobres?

¿La pobreza tiene solución? ¿Cómo?

¿La gente que es pobre hace algo para salir de la pobreza?

¿Todas las pobrezas son iguales? ¿Hay niveles?

¿Conocéis a alguien que sea pobre?

**Cuando veis a alguien pidiendo en el metro:**

¿Qué pensáis?

¿Qué hacéis?

¿Cómo ha llegado a esa situación? Imaginadlo.

¿Habéis pensado dónde duerme? Imaginadlo.

¿Dónde come? Imaginadlo.

¿Dónde se lava? Imaginadlo.

¿Dónde hace sus necesidades? Imaginadlo.

¿Está bien de la cabeza? ¿Por qué?

¿Os asusta su presencia? ¿Por qué?

¿Os molesta su presencia? ¿Por qué?

¿Os es indiferente su presencia? ¿Por qué?

¿Pensáis que el ayuntamiento, el gobierno... tendría que “retirarlos de la circulación”? ¿Por qué? ¿Qué se podría “hacer con ellos”?

#### **Si el mendigo lleva un niño:**

¿Qué pensáis?

¿Os es indiferente que lleve un niño? ¿Por qué?

¿Os llama menos la atención si estuviera solo/a pidiendo? ¿Por qué?

¿Por qué esos niños suelen estar dormidos, o sentados...?

¿Creéis que la persona que está con él es su padre, su madre...?

¿Quién puede ser?

#### **Imaginaos en el lugar del niño:**

¿Qué pensarías de todas esas personas que pasan al lado y a quienes muchas veces sólo se les ve los pies?

Si la que pide es la madre o el padre... ¿Qué imagen tendríais de ellos? Imaginadlo.

¿Cuándo iríais al colegio?

¿Le diríais a vuestros compañeros que vuestros padres piden y os llevan con ellos a hacerlo? ¿Por qué?

¿Podéis hacer algo para que no exista la marginación? ¿El qué?

¿Alguien de vuestra familia ha emigrado, o emigró hace tiempo? Contadlo. ¿Dónde se fue?

¿Por qué se fue? ¿Le fue bien? ¿Volvió a España?

¿Algún compañero/a es especialmente feo/a, usa muletas para caminar, tiene dificultades para hablar, no ve bien

y sus gafas son horribles, viste mal...?

¿Os da pena? ¿Por qué?

¿Seríais sus amigos? ¿Por qué?

¿Si se rieran de él/ella le defenderíais? ¿Por qué?

¿Necesitaría que le defendierais? ¿Por qué? ¿En qué circunstancias?

¿La gente pobre qué es lo que realmente necesita? ¿Por qué?

¿La gente pobre necesita justicia? ¿Por qué?

¿En algunos países se vive mejor porque en otros se vive peor?

## Toma de decisiones

### *Decídete. Pepsico.*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/yDj4as3FIY>

Título: "DECÍDETE"  
Anunciante: PEPSICO  
1999

## I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

- Toma de decisiones
- Empatía
- Habilidades de interacción

## EDAD RECOMENDADA

A partir de 10 años

## II.- REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER

Este anuncio empieza en un pub cuando un chico pide una bebida y le dan a elegir y responde "me da igual". A partir de ese momento ocurren una serie de acontecimientos que le recuerdan que tiene que elegir una de las opciones.

## III.- PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

¿Qué te sugiere este anuncio?

Al final de todos los incidentes el protagonista sigue sin decidir. ¿Por qué?

¿Qué imagen tendrá la camarera del protagonista cuando le dice que "le da igual"?

¿Cómo le ayudarías si tú le acompañaras?

¿Se puede vivir mucho tiempo dándonos todo igual? Inventad una historia en la que el personaje desde que nace hasta que muere todo le da igual. ¿Qué conclusión sacáis?

El anuncio es una parodia de algo que ocurre con frecuencia. ¿Cuántas veces utilizáis la expresión "ME DA IGUAL"?

¿En qué situaciones?

¿Qué ventajas tiene decir a los demás "me da igual"? ¿Por qué?

¿Qué inconvenientes tiene decir a los demás "me da igual"? ¿Por qué?

¿Conocéis a alguien que todo le da igual? ¿Por qué actúa así? ¿Qué sensación os provoca su actitud?

¿Qué cosas no nos dan igual? ¿Por qué?

En el anuncio, cuando el chico sale del bar, comienza a ver a personas de amarillo y de naranja. Como si unas tomaran Kas naranja y otras Kas limón. Se podría pensar que el gusto por algo concreto define a las personas en su imagen. ¿Qué cosas unen a los seguidores de un equipo deportivo además de la afición por ese equipo? Hay veces que cuando conocemos a alguien nos cae mejor porque le gusta la misma música que a nosotros o el mismo juego y otras, que al

compartir esa afición común nos unimos.

¿Cuál de las situaciones se da con más frecuencia? ¿Por qué?

¿Qué pasa cuando no se comparten los gustos de la mayoría?

¿Causa admiración y te ven a la "última"? ¿Por qué?

¿Causa rechazo y te ven como raro? ¿Por qué?

A lo largo del anuncio al protagonista le están presionando para que elija una de las dos bebidas. En la vida cotidiana también hay cosas que nos presionan para decidir.

Por ejemplo:

Los compañeros de clase: ¿En qué situaciones? ¿Cómo lo hacen? ¿Qué hacemos nosotros?

Nuestros amigos: ¿En qué situaciones? ¿Cómo lo hacen? ¿Qué hacemos nosotros?

Nuestros compañeros de deporte: ¿En qué situaciones? ¿Cómo lo hacen?  
¿Qué hacemos nosotros?

Nuestros hermanos o primos: ¿En qué situaciones? Y ¿Cómo lo hacen? ¿Qué hacemos nosotros?

Otras personas: ¿En qué situaciones? ¿Cómo lo hacen? ¿Qué hacemos nosotros? La televisión: ¿En qué situaciones?  
¿Cómo lo hacen? ¿Qué hacemos nosotros?

*Los amantes del círculo polar.*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/dJcBfBqwKNM>

## LOS AMANTES DEL CÍRCULO POLAR

### FICHA TÉCNICA

**Director:**

Julio Medem

**Productor:**

Fernando Bovaira

**Año:**

1988

**Personajes:**

Fele Martínez (Otto)

Najwa Nimri (Ana)

Nancho Novo (Álvaro)

Maru Valdivieso (Olga)

### I. SINOPSIS

Ana y Otto son dos niños de ocho años que un día se conocen a la salida del colegio. En ese mismo momento nacerá una historia de amor secreta y circular que se cerrará diecisiete años después en Finlandia, en el mismo Círculo Polar Ártico. La película nos narra la hermosa y dramática historia de amor que viven los dos protagonistas, desde su primer encuentro en la infancia hasta los veinticinco años.

### II. SECUENCIA PROPUESTA: 01:07:43 – 01:09:03

Ana, toda nerviosa, llega a casa de su madre, Olga, para decirle que ha roto con su novio, Javier, con el que llevaba viviendo algunos años. Le pide que la ayude a desaparecer de allí cuanto antes. Olga, desconcertada le pregunta que qué quiere hacer porque ella se va a marchar a vivir a Australia y que si quiere se puede ir a vivir con ella. Ana le dice que no, que eso está muy lejos y que ella lo que quiere es irse una temporada a vivir a Laponia.

### III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

- Toma de Decisiones
- Habilidades de Interacción

### EDAD RECOMENDADA

A partir de 10 años

### IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

- Cuando las personas rompen su compromiso de relación con su pareja deben afrontar ciertas cuestiones que son más complejas cuanto más alto sea el nivel de implicación. Por ejemplo, no es lo mismo romper cuando se vive en la misma casa que cuando cada uno vive en la suya. Aquí, en la escena, Ana tiene que buscar un espacio donde vivir, así que no sólo tiene la decisión de la ruptura sino del lugar adónde ir.



- ¿Crees que la decisión que toma Ana es la más acertada o debería meditarlo un poco antes de tomar una decisión como esa?

- ¿Cómo ves la reacción de Ana ante una situación como es una ruptura?

- La decisión que ha tomado Ana podría afectar a las decisiones de Olga. ¿Hasta qué punto si estuvieras en el lugar de Olga, cambiarías tus decisiones por Ana? ¿Qué harías?

- ¿Se pueden tomar muchas decisiones a la vez? Poned ejemplos donde se junten varias decisiones importantes y contad cómo os habéis sentido.

- Decidir supone elegir y al elegir hay opciones que se abandonan. ¿Qué elige Ana y qué descarta?

- ¿Piensas que hay alguna situación en la que es bueno tomar una decisión inmediata cuando esa circunstancia te afecta emocionalmente? ¿por qué? O ¿conviene esperar?

- ¿Qué pasos conviene dar antes de tomar una decisión? Hagamos una lista y pongámosla en común.

## **Familia.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/Co5GznW6L88>

### **FICHA TÉCNICA**

**Título:**

Familia

**Director:**

Fernando León

**Productor:**

Elías Querejeta

**Año:**

1996

**Personajes:**

Juan Luis Galiardo (Santiago)

Amparo Muñoz (Mujer)

Ágata Lys (Cuñada)

Elena Anaya (Hija)

Chete Lera (Hijo)

Juan Querol (Hijo)

### **I. SINOPSIS**

Alguien dijo una vez que el único error de Dios fue no haber concedido al hombre dos vidas: una para ensayar y otra para actuar. Pues bien, Santiago está dispuesto a remediarlo. Y es que en esta historia hay algo que encaja y algo que no encaja. Encaja que Santiago se levante como cualquier mañana, que su familia al completo le esté esperando en la cocina de su casa, que le cante el cumpleaños feliz cuando aparece por la puerta, que le bese, le haga regalos, le gaste bromas, cariños. Lo que ya no encaja es que a Santiago no le guste el regalo de su hijo pequeño, que no le crea cuando le dice que le quiere y que por eso, sólo por eso, le grite, le ponga en la calle y exija otro hijo mejor, que no lleve gafas y que no esté tan gordo. Y a ser posible, se le parezca un poquito.

### **II. SECUENCIA PROPUESTA:** 00:03:56 – 00:04:42

Una mañana se encuentran los tres hijos de la “familia” en la cocina de la casa preparando el desayuno y envolviendo regalos porque hoy es el día del cumpleaños de su padre. La hija pregunta a sus hermanos qué pantalón debe ponerse para que su padre no se enfade y cuál de ellos le queda mejor.

Cuando su hermano le da su opinión, ella se enfada y les dice que la dejen en paz porque no van a ser ellos los que decidan la ropa que se tiene que poner.

### **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Toma de Decisiones**
- **Habilidades de Interacción**

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

#### IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

- ¿Por qué nos cuesta tanto a veces decidir que nos ponemos?
- ¿Es tan importante la imagen que damos para tirarnos más de una hora pensando en el modelo que vamos a llevar? ¿Por qué?
- Además de la ropa, ¿en qué otros temas nos cuesta tanto decidir?
- Poned ejemplos de situaciones (por muy poco importantes que sean) en las que cuesta decidirse.
- ¿Es posible vivir sin tomar decisiones? Construir una historia de un chico/a que no decida nunca.
- ¿Eres de las personas que te gusta tomar tus propias decisiones o te dejas influenciar por los demás?
- Cuando tomas una decisión, ¿eres de los que la mantienes hasta el final aunque te des cuenta que no es la correcta, o no tienes problema en cambiarla?
- Si tú te encuentras en la situación de la protagonista y les preguntas a tus hermanos qué ropa debes ponerte ¿qué es lo que harías?:

Reaccionarías igual que la protagonista  
Preguntarías y tendrías en cuenta la opinión que te han dado  
En esos temas nunca quieres la opinión de los demás

En cualquier tipo de decisión que tomas te gusta consultar antes o prefieres hacerlo solo. ¿Depende de la decisión? ¿Por qué?

Hagamos una lista de decisiones fáciles de tomar y otra de decisiones difíciles  
De todas ellas, ¿cuáles tomarías solo?

**Depende. Jarabe de Palo**

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/RSwGb>

**Canción: "DEPENDE"**

JARABE DE PALO - 1998

Que el blanco sea blanco Que el negro sea  
negro Que uno y uno sean dos  
Cómo exactos son los números  
Depende  
Que aquí estamos de prestao  
Que el cielo está nublao  
Que uno nace y luego muere Y este cuento se ha  
acabo Depende

Depende, ¿de qué depende?  
De según como se mire, todo depende

Que bonito es el amor  
Más que nunca en primavera  
Que mañana sale el sol  
Y que estamos en agosto  
Depende  
Que con el paso del tiempo  
El vino se hace bueno  
Que to lo que sube, baja  
De abajo arriba y de arriba abajo  
Depende

Depende, ¿de qué depende?  
De según como se mire, todo depende

Que no has conocido a nadie  
Que te bese como yo  
Que no hay otro hombre en tu vida  
Que de ti se beneficie  
Depende  
Y si quiere decir si  
Cada vez que abres la boca  
Que te hace muy feliz  
Que sea el día de tu boda  
Depende

Depende, ¿de qué depende?  
De según como se mire, todo depende

**TÍTULO – DEPENDE**

JARABE DE PALO

1998

**I. VARIABLES SOBRE LAS QUE INTERVENIR**

- **Toma de decisiones**
- **Habilidades de interacción**

## EDAD RECOMENDADA

A partir de 10 años

## II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER

En esta canción se describe como varía nuestra percepción de la realidad dependiendo de la perspectiva desde la que se mire. El hecho de que la misma acción pueda tener distintas interpretaciones nos obliga a pensar que, casi nunca, las cosas son blancas o negras, sino más bien relativas y depende de cómo se miren.

## III.- PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

¿Qué se cuenta en la canción? El estribillo de la canción

*“... depende, ¿de qué depende?  
de según como se mire todo depende...”*

¿Qué significa?

¿Es verdad que todo depende del cristal con que se mire?

Ante situaciones similares, los pueblos reaccionan de distinta manera. Las tradiciones y la historia marcan los comportamientos sociales. Aquí tenéis algunos ejemplos de cómo las tradiciones y las costumbres hacen que nos comportemos de manera distinta.

- En nuestro país, tradicionalmente, el color que la gente utiliza cuando está de luto por la muerte de un ser querido es el negro. Sin embargo, en la India o en China es el blanco el que utilizan para vestirse los familiares de un difunto.
- En Turquía, tradicionalmente, después de las comidas se eructa abiertamente como una demostración de gratitud a quién te ha invitado a comer. Para nosotros, eructar resulta un signo de mala educación y la gratitud se manifiesta verbalmente.

Ahora:

- Buscad las diferencias y semejanzas que hay entre las religiones cristiana, musulmana y hebrea.
- Informaos sobre si en Japón los amigos y familiares se besan y se abrazan con la misma frecuencia e intensidad como lo hacen las personas que vivimos en países del mediterráneo.

Afortunadamente, en la actualidad, vivimos en una etapa en la que intentamos comprender y respetar las costumbres del otro, pero no siempre ha sido así. A menudo se han desatado guerras y enfrentamientos por tener puntos de vista diferentes sobre una misma realidad.

Inventad una historia entre todos en la que se cuente como un mismo acontecimiento era interpretado de manera distinta por distintas personas. En una situación así, ¿son válidas todas las perspectivas aportadas? ¿Es posible que todos digan la verdad? ¿Por qué? ¿Es posible que todos tengan razón? ¿Por qué?

A lo largo de nuestra vida es posible que haya personajes de la tele, juegos, cuentos, etc. que para nosotros hayan sido muy importantes, tan especiales que el hecho de no tenerlos o verlos nos podía causar un disgusto. Poned ejemplos de objetos, personajes de la televisión, canciones, cuentos, etc., que para vosotros hayan sido muy importantes en el pasado y que ahora ya no lo son. ¿Qué sucedió para que dejaran de ser especiales? ¿Cambiaron ellos o cambiasteis vosotros?

Buscad en el diccionario la palabra “perspectiva”.

¿Es importante tener distintas perspectivas sobre un mismo asunto?

¿En qué nos puede ayudar tener diferentes puntos de vista sobre algo que nos interesa?

Cuando tenemos que tomar una decisión, ¿qué nos puede ayudar más ¿tener varios puntos de vista o uno solo?

### ***Un joven se entrega a la policía tras retener a varios rehenes. El Mundo.***

Noticia: “ **Un joven se entrega a la policía tras retener siete horas a varios rehenes en un banco de Alcalá de Henares**”

Periódico: El Mundo 27/05/04

**ALCALÁ DE HENARES.- Ovidiu Antón**, el rumano de 19 años que se mantenía atrincherado con rehenes en una sucursal del BBVA de Alcalá de Henares, ha sido detenido después de que la Policía le convenciera para que depusiera su actitud con la ayuda de un mediador.

Según ha indicado la Jefatura Superior de Policía de Madrid en un comunicado, el joven rumano exigió para la liberación de los retenidos **que se solventara su situación irregular en nuestro país y que se facilitara la llegada a España de su novia** desde Rumanía.

A pesar de que Ovidiu Antón S. se hizo acopio de 30.000 euros, éstos eran los **verdaderos móviles de su asalto**.

Al parecer, el negociador que accedió a la oficina bancaria logró convencer al joven de que depusiera su actitud y, sin ofrecer resistencia, se entregara a la Policía después de liberar a los tres últimos rehenes. Acto seguido, salió de la entidad con una **actitud tranquila y serena**.

Llegó a tener bajo su control a 10 personas. En primer lugar dejó salir a todas las mujeres y sobre las 15.10 horas de este miércoles liberó a otras siete personas. Sobre el bajo en el que se encuentra la sucursal hay dos plantas más, la oficina de empresas del banco y otra donde se encuentran los despachos de la dirección, en las que había otras 10 personas que fueron puestas en libertad por los Geo sobre las 18.00 horas.

El joven, que amenazó con quitarse la vida, pidió un **televisor** para seguir las noticias y un **cargador de móvil**, que le fueron entregados, entre medio y un **millón de euros** y un **helicóptero** para huir.

Un compatriota del atracador, Daniel Ovlav, con el que además comparte piso, aseguró que podría estar actuando bajo los efectos de las drogas o el alcohol.

Según TVE, el atracador intentó asaltar el banco pero, al ser descubierto, se hizo fuerte en el interior de la sucursal con varios empleados y clientes del banco.

El director de la sucursal explicó que se disponía a entrar en la oficina cuando ha visto gente tirada en el suelo y, por tanto, no llegó a acceder al local.

El atracador explicó a la prensa que al principio quería 50.000 euros pero que, al ver el despliegue mediático y policial, decidió pedir más dinero.

### **Cuatro meses y medio en España**

El atraco comenzó sobre las 12.45 horas en el **número 8 de la calle Libreros**, en pleno centro de Alcalá. Esta sucursal no tiene las puertas dobles aunque sí cámaras de seguridad.

El autor, en situación irregular en España, lleva cuatro meses y medio en el país y ha trabajado dos semanas en la construcción, donde sus compañeros le llamaban Antonio. Entró vestido de negro, con gabardina, gafas de sol y dos armas, una larga y otra corta y solicitó un traductor a la policía. La policía hizo llegar bocardillos al interior del banco.

elmundo.es se puso en contacto con el atracador. Se mostró tranquilo durante el breve tiempo que estuvo en contacto telefónico con un redactor, aunque no quiso entrar en detalles. El contenido de la conversación fue el siguiente:

**-Pregunta.** ¿Qué ocurre en el banco?

**-Respuesta.** ¿Es que no oyes la radio? **P.** ¿Qué es lo que quieres?,

¿qué pides? **R.** Dinero, quiero dinero.

**P.** ¿Cuánto?

**R.** Todavía no lo sé.

Una de las personas retenidas fue la que alertó de lo que estaba ocurriendo mediante una llamada efectuada al 112 a través de su teléfono móvil. Según un portavoz de este número, el rehén, que al parecer llamó escondido debajo de una mesa, dio el aviso a las 13.19 horas y sólo pudo indicar que la sucursal estaba siendo atracada y que no sabía cuántos eran los autores.

El atracador también dejó a un conserje del Ayuntamiento de esta ciudad, José Moya, a quien entregó una **lista de peticiones** para que las hiciera llegar a la Policía.

Por otra parte, una de las mujeres que estaban en el interior de la sucursal relató que el atracador entró en la oficina diciendo "**al suelo, al suelo, el dinero**" y que parecía el actor Keanu Reeves en la película Matrix.

Esta testigo, que fue conducida a comisaría para declarar, indicó también que el hombre, dando voces de "señoras fuera", dejó salir a las mujeres tras comprobar que algunas de las de más edad no se podían agachar.

El presidente del BBVA, Francisco González, se desplazó a Alcalá de Henares para visitar a los empleados de la sucursal liberados del secuestro.

El dispositivo médico desplegado en el entorno de la sucursal saldó con cuatro personas atendidas por **crisis de ansiedad** y un total de 15 que requirieron algún tipo de valoración sanitaria.

Además, el equipo de psicólogos que la Consejería de Sanidad envió al lugar un equipo de psicólogos que prestaron asistencia a otras 10 personas, familiares de los rehenes, en el Salón de Actos de la Universidad de Alcalá de Henares.

Según informó un portavoz del Servicio de Emergencias 112, el dispositivo estuvo formado por tres UVIs y un Vehículo de Intervención Rápida (VIR) del Summa-112 (Servicio de Urgencias Médicas de Madrid), tres ambulancias de Cruz Roja, dos de Protección Civil del Ayuntamiento de Alcalá y otra más de San Fernando de Henares, además del equipo de psicólogos de la Consejería de Sanidad.

## I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

- **Toma de decisiones**

## II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER

¿Hasta qué punto se puede pensar que alguien que decide robar un banco **tiene habilidades** para tomar decisiones? Ovidio Antón un joven rumano de 19 años decide robar un banco, en solitario y después de fracasar en su intento negocia con la policía y se entrega tranquila y serenamente, como si hubiera valorado anteriormente los riesgos de su acción.

## III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO. Inventemos su historia

Ovidio es un joven de 19 años que lleva en España 4 meses, ha trabajado 2 semanas en la construcción, ¿en qué situación creéis que está?

- ¿Cómo llegó a nuestro país?
- ¿Dónde vive? ¿Con quién vive?
- ¿Por qué ha venido a España?
- ¿Dejará mucha gente querida atrás?
- ¿Por qué decide robar un banco?

- ¿Por qué no roba en la calle?

Cuando su operación fracasa pide que su situación se regularice en nuestro país y que se facilite la llegada a España de su novia ¿por qué creéis que no pide dinero y medios para escapar?

**Ya hemos inventado algo de su historia, ahora podemos jugar a ponernos en su lugar:**

¿Os imagináis solos en un país que no es el vuestro? ¿Cómo os sentiríais?

¿Qué motivo os llevaría a abandonar todas vuestras cosas, vuestros amigos, vuestra/o novia/o, vuestra familia? Imaginadlo.

¿Qué os agobia con más frecuencia? Recordadlo.

¿Cuándo se está agobiado se piensa con claridad? ¿Por qué?

Tenéis que tomar una decisión de un día para otro:

¿Cómo la tomaríais?

¿Habláis con alguien sobre el tema? ¿Por qué?

¿Le daríais muchas vueltas? ¿Por qué?

¿No pensaríais en ello? ¿Por qué?

¿Decidiríais sobre la marcha? ¿Por qué?

¿Os molesta que os presionen? ¿Por qué?

¿En la vida es necesario tomar partido por alguien o por algo? ¿Por qué? ¿Es necesario tomar siempre partido por lo que queremos? ¿Por qué? Para poder vivir en paz es mejor dejar que las cosas sucedan. ¿Por qué? Para no crearse problemas es mejor no tomar partido por nadie ni por nada. ¿Por qué?

Cuando decidís hacer algo ¿soléis equivocaros? Poned algún ejemplo.

¿Qué hubierais podido hacer para no equivocaros?

¿Pensáis que se es más libre cuando se toman decisiones? ¿Por qué?

¿Pensáis que se es más libre cuando no se toman decisiones? ¿Por qué?

Si uno no se “moja” jamás corre el riesgo de equivocarse. ¿Es cierto? ¿Por qué? Cuando elegís hacer algo ¿qué os perdéis? Poned algún ejemplo.

Imaginad que tenéis novio/a decidís no salir con él/ella y os perdéis un rato con los amigos ¿cómo os sentiríais?

Ahora imaginad que decidís salir con los amigos y os perdéis un rato con vuestro/a novio/a ¿cómo os sentiríais?

Cuando elegís estudiar y os llaman para salir ¿qué sentís? ¿Qué hacéis?

¿Se puede tener todo? Si es si ¿por qué? Si es no ¿por qué? Poned un ejemplo.

¿Tomar decisiones es un “rollo”? ¿Por qué?



¿Tomar decisiones nos da libertad? ¿Por qué?

## **Una decisión mejor**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/t6fnVahl0oc>

**TÍTULO:** UNA DECISIÓN MEJOR

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Toma de decisiones, Habilidades de autoafirmación, Autocontrol

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** Hipo encuentra en el bosque al dragón que ha derribado. Por fin tiene delante de sí la posibilidad real de poder matar a uno de ellos, lo que le daría reconocimiento y estatus en su aldea como vikingo. Pero cuando está ante esa disyuntiva, si matarlo o no, descubre que el asunto no es tan sencillo de resolver.

**REFERENTE TEÓRICO:** Tomar decisiones forma parte de la vida. Las tomamos constantemente aunque no nos demos cuenta. Y en ocasiones lo vivimos como una cierta lucha entre la “vocecita buena” y la “vocecita mala” que no se ponen de acuerdo. Pero finalmente tenemos que decidir y hacerlo lo mejor posible, a sabiendas de que toda decisión implica riesgos.

**RAZÓN DE SER:** La metáfora ya tan usada de las dos vocecillas interiores llevándonos a decidir en una línea u otra en una determinada situación ayuda a comprender cómo se materializa el proceso de toma de decisiones: escuchando a una y resistiendo a la otra, o al revés, según proceda. Con esta idea en mente, a través de la actividad planteada, el alumnado valorará la decisión que toma Hipo y trabajará sobre otros dilemas morales propuestos por ellos mismos.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Visionado de la secuencia**

*“Hipo es el hijo del jefe de una aldea vikinga en la que matar a un dragón es una de las acciones más valoradas. Si lo haces, de repente todo el mundo te admira y tu posición en la aldea cambia. Hipo aún no lo ha hecho, pero se le presenta una oportunidad y quiero que observéis en esta escena qué es lo que ocurre...”*

Se pone la secuencia y, una vez vista, se lanzan al grupo las siguientes preguntas:

*“¿Qué os parece la situación de Hipo?”*

*“¿Creéis que es una situación fácil o difícil? ¿Por qué?”*

*“Al principio parece que tiene muy claro que va a matar al dragón pero, ¿qué le hace cambiar de opinión?”*

*“A veces, a la hora de tener que tomar una decisión, es como si tuviéramos varias vocecillas en nuestra cabeza, unas que nos dicen una cosa y otras que nos animan a decidir otra”*

*“¿Cómo resuelve al final esa disyuntiva Hipo?”*

*“¿Pensáis que ha hecho lo correcto?”*

*“El dragón, al final de la escena, también tiene que tomar una decisión. ¿Cuál?”*

*“¿Pensáis que al dragón le resulta fácil su decisión?”*

*“¿Es posible que él haya tenido que decidir también entre dos voces distintas?”*

*“¿Qué le dirían esas voces?”*

*“¿A cuál ha obedecido?”*

## 2ª Fase: Dinámica “Otras situaciones, otras voces”.

*“Vamos a organizarnos ahora en grupos de 5 y a pensar en cada uno de ellos en una situación que nos obliga a tomar una decisión, pero no es una decisión cualquiera, es tan complicada que tenemos “varios yos” que nos dicen qué hacer, pero claro no se ponen de acuerdo. Una vez tengáis pensado el dilema, a continuación tendréis que valorar todas las opciones posibles y ver cuál de ellas puede ser la más correcta.”*

Este ejercicio es complicado por lo que se dejará el tiempo suficiente, tanto para la elaboración como para la puesta en común posterior. El profesorado, pasará por los grupos para ayudarles, sobre todo, en la elección del dilema a resolver. Puede utilizar dilemas que se hayan producido a lo largo del curso, u otros como los siguientes:

<sup>35</sup><sub>17</sub> *En la clase se ha roto el cristal de una ventana, como consecuencia de la mala conducta de un alumno. El profesor pregunta quién ha sido, diciendo que si el culpable no aparece toda la clase tendrá que pagar su reparación, además de sufrir otros castigos. Un grupo de alumnos sabe quién es el responsable, pero deciden no decir nada, porque el alumno causante del problema es amigo de ellos, y no quieren ser acusados de “chivatos” ni “traidores”. Además, quieren evitarse los problemas y molestias que les causaría su confesión. En consecuencia, toda la clase es castigada. ¿Veis correcta la conducta de esos alumnos? ¿Qué haríais en un caso similar?*

<sup>35</sup><sub>17</sub> *Hace algunos años, la prensa internacional denunció que grandes empresas multinacionales (entre ellas, algunas de las grandes marcas de ropa y zapatillas deportivas) utilizaban a niños y a niñas para trabajar en sus fábricas instaladas en países del Tercer Mundo. Según los reportajes publicados, las condiciones de explotación laboral que se producían en esas fábricas eran escandalosas. De esa manera, las empresas conseguían fabricar el producto a un precio mucho menor que el que tendrían que pagar si esas prendas se hubiesen fabricado en países con legislaciones respetuosas con los Derechos Humanos y protectoras de los derechos laborales y sindicales de los trabajadores. Algunas de estas multinacionales se justificaron, argumentando que ellos no fabricaban directamente las prendas, puesto que concedían la patente a empresas nacionales de esos Estados (es decir, subcontractaban la fabricación), las cuales se encargaban de todo el proceso. Según ellas, ignoraban que en esas fábricas trabajasen menores y que fueran vulnerados sistemáticamente sus derechos. Si tuvierais constancia de que una empresa multinacional de ropa deportiva acude a esas prácticas, ¿compraríais ropa de esa marca, aunque fuese más barata y os gustasen especialmente las prendas que fabrica?*

<sup>35</sup><sub>17</sub> *Todos los alumnos y las alumnas de 6º van a realizar un viaje de fin de curso de cuatro días. Irán a visitar Barcelona y pasarán dos de los días del viaje en un albergue juvenil cerca de Barcelona que está en la playa. El viaje le cuesta a cada alumno 180 €, después de utilizar el dinero que han ganado realizando diversas actividades. El Colegio tiene por norma ayudar al alumnado en las actividades extraescolares pagando un 10% del coste, que en este caso son 18€ por alumno y alumna. La tutora del curso sabe que hay dos alumnos que no pueden ir porque no tienen dinero para pagar el viaje, pues su padre y su madre están en el paro. Propone a la Directora que se cambie la norma; en lugar de dar 18€ a cada alumno y alumna, retiren esa ayuda y la empleen en pagar el viaje íntegro a los dos alumnos que no tienen dinero. ¿Qué os parece la idea?*

Después de trabajar con los dilemas morales planteados (se pueden elegir 2 de los comentados para no alargar mucho la actividad), el profesorado finaliza diciendo:

*“Hay personas que, ante ese tipo de situaciones, creen que no tienen opción a elegir, que están vendidas a lo que sus impulsos o sentimientos les dicten. Pero no es cierto. Siempre se puede elegir, aunque haya riesgos que correr con unas elecciones más que con otras. En el caso de Hipo, tanto él como el dragón se arriesgan, pero deciden libremente asumir ese riesgo. Eso les convierte en valientes. Además, también lo son porque usan su derecho a poder cambiar de opinión, ya que el hecho de que hayamos decidido algo no significa que no podamos cambiar de postura más tarde”.*

Se lanzan de nuevo una serie de preguntas que ilustran el modo en el que ambos personajes resuelven su personal dilema moral:

*“¿Cuál era la decisión inicial de Hipo respecto al dragón?”(Matarle)*

“¿Qué crees que le hizo cambiar de idea?” (La mirada del dragón, pararse a pensar por un segundo en lo que iba a hacer, la compasión)

“¿Cuál era la decisión inicial del dragón respecto a Hipo probablemente?” (Matarle)

“¿Qué crees que le hizo cambiar de opinión?” (El miedo reflejado en Hipo, la compasión que Hipo había tenido anteriormente hacia él)

## **Actitudes hacia la salud y las drogas**

**Calva. Cruz verde/Legrain**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/VWonnHFA2jc>

**TÍTULO:** CALVA

**Anunciante:** CRUZ VERDE / LEGRAIN - 1994

### **VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Actitudes hacia la salud**
- **Autoestima**
- **Habilidades de interacción**

**EDAD RECOMENDADA:** A partir de 10 años

### **REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Este original anuncio explica que la belleza del cabello radica en el cuidado del mismo y no en los cortes de pelo ni en los peinados.

### **PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

¿Qué os sugiere este anuncio?

¿La mujer calva es hermosa? ¿Por qué?

¿La mujer con pelo es hermosa? ¿Por qué?

¿Qué hace que en las dos ocasiones la mujer esté guapa?

¿Por qué la apariencia de las personas importa más que el interior de las mismas?

¿Por qué nos fijamos más en la imagen externa de la gente y menos en su interior? Muchas veces, la primera impresión que tenemos de una persona cuando la acabamos de conocer nos la da su imagen. Por eso es importante el cuidado personal. Pero, ¿el cuidado de la imagen se puede convertir en un problema? ¿Cuándo? ¿Por qué?

¿Es posible estar guapo sin estar limpio? ¿Por qué?

Inventaos una historia en la que las personas se vistan muy bien, se perfumen y lleven unos cortes de pelo muy modernos. Sin embargo, estos personajes no se lavan nada de nada, tienen los dientes sucios, les huele el aliento, el pelo lo tienen con grasa y caspa, huelen a sudor y no conocen la ducha. ¿Qué sensación nos darían? ¿Qué riesgos correrían? ¿Qué enfermedades se podrían transmitir?

Ahora, inventad la historia contraria. Personas que no van a la moda y que resultan un poco anticuadas pero que, sin embargo, se duchan todos los días, tienen un cabello limpio, la higiene buco dental es adecuada, etc. ¿Qué sensación nos darían? ¿Qué riesgos correrían? ¿Qué enfermedades se podrían transmitir?

A veces, por estar a la moda ponemos en riesgo nuestra salud. ¿Sabéis de algún caso? ¿Qué ocurrió? ¿Qué consecuencias tuvo?

**Poned ejemplos de acuerdo con las siguientes afirmaciones: Con relación a la alimentación:**

¿Es más sano comer frutas que comer chuches?

¿Por qué la gente rechaza las verduras y las frutas?

¿Es más sano beber refrescos con gas que beber zumos naturales?

¿Por qué la gente prefiere los refrescos con gas, como la cola, que los zumos naturales?

¿Es más sano comer bollos que comer bocadillos?

¿Por qué la gente toma más bollos (palmeras, donuts, etc.) que bocadillos?

**Con relación a la higiene:**

¿Cuántas veces al día os laváis los dientes?

Hay personas que no les gusta lavarse la boca. ¿Qué les incomoda? Hay personas a las que no les gusta ducharse ni bañarse. ¿Por qué? A vosotros qué os gusta más, ¿ducharos o bañaros? ¿Por qué?

**Con relación al descanso:**

¿Cuántas horas dormís cada día?

¿Cuántas horas de sueño necesita nuestro cuerpo para que reponga energía? ¿Es posible estudiar o trabajar durmiendo 4 horas al día?

¿Qué riesgos para la salud entraña el hecho de no dormir lo suficiente? Elaboremos un decálogo de reglas de oro para mantener nuestra salud.

## **Las drogas no son un juego I. FAD**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/P9VLQi3hElc>

Título: "LAS DROGAS NO SON UN JUEGO"

Anunciante: FAD

1998

### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Actitudes hacia la salud**
- **Autocontrol**

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Aparece la imagen "tipo videojuego" de un cerebro y un comecocos que va comiéndose cachitos del cerebro por las circunvoluciones de éste. El juego termina pidiendo que introduzcas una moneda para poder continuar.

### **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- ¿Qué crees que es lo que quiere transmitir este anuncio?
- ¿Qué significa estar enganchado o tener adicción a algo? ¿crees que las adicciones se curan?
- Si consideramos como drogas todo aquello que puede crear adicción, haz una lista de todas las cosas que nos pueden generar dependencia aunque no sean drogas.
- ¿Qué diferencias hay entre usar la "game boy" y abusar de ella?
- ¿Cuándo crees que una persona puede estar enganchada a la "play station"?
- Haz una lista con un calendario semanal y anota el tiempo que dedicas a ver la televisión, a jugar con videojuegos, game boy, play station. Suma todo el tiempo que le has dedicado. En ese mismo calendario añade el tiempo que estás con tus amigos charlando, jugando. Suma todo el tiempo y compáralo con el tiempo de juegos.
- ¿Qué os divierte más estar con vuestro amigos o jugar solos? ¿Por qué?
- ¿Cómo se podría hacer para estar más tiempo con los amigos?
- ¿Piensas que hay gente que se obsesiona por el juego? ¿Cómo se comportan?
- ¿Cómo podrías ayudar a un amigo que estuviera "enganchado" a algún juego?
- Si tuvieras que hacer una campaña para prevenir una adicción, ¿Cómo la diseñarías?  
Por parejas o en pequeños grupos. Elabora un slogan y un cartel para prevenir el aislamiento que, a veces, pueden provocar los videojuegos en algunas personas.

## ***Mi vida sin mí***

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/9U-3KbzNM84>

### **FICHA TÉCNICA**

**Título:**

Mi vida sin mí

**Director:**

Isabel Coixet

**Productor:**

El deseo

**Año:**

2002

**Personajes:**

Sarah Polley (Ann)

Scott Speedman (Donn)

Compañera de trabajo (Lori)

Leonor Watling (Ann, vecina)

### **I. SINOPSIS**

Ann es una joven que vive con su marido y sus dos hijas en una caravana. Trabaja limpiando la universidad y después de sufrir un desmayo, le será detectado un tumor irreversible.

Ann aprovechará los dos meses que le diagnostican de vida para intentar hacer cosas que nunca probó y dejar la vida resuelta a los suyos. Se encontrará con personajes variopintos como un chico que la pretende, su nueva vecina y una peluquera.

### **II. SECUENCIA PROPUESTA: 00:02:48 – 00:04:03**

Ann tiene una conversación acerca de la comida con una compañera al salir de trabajar, la amiga no puede dejar de comer y fumar. Se pasa el día a régimen para tratar de adelgazar, mientras que cada día Ann sin hacer nada está más delgada.

### **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Actitudes hacia la Salud**
- **Autoestima**
- **Habilidades de Interacción**

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- Fijaos qué contradicción. La amiga de Ann siente admiración por su delgadez. No sabe que Ann está gravemente



enferma y que está cada vez más delgada por el tumor que tiene. ¿El deseo de alcanzar una estética nos hace olvidar la importancia de la salud?

- La estética está sujeta a modas. A principios del siglo XX se valoraban otras cuestiones, ¿gustaban más los delgados o las personas más rellenitas?, ¿las personas morenas por el sol o pálidas? Imaginemos qué estética será la que prime en el siglo XXI. ¿Estará la salud al margen?
- ¿Piensas que en los tiempos de ahora se le da mucha importancia al aspecto físico?
- ¿En qué medida piensas que la sociedad está influyendo en nuestros cánones de belleza?, ¿por qué?
- ¿Crees que se valora más a las personas por su aspecto exterior que el interior? Ventajas e inconvenientes.
- A veces es conveniente hacer dietas para cuidar nuestra salud, pero en ocasiones esto puede llegar a convertirse en una verdadera obsesión por perder peso. ¿Por qué el régimen se convierte en una obsesión para algunas personas?
- ¿Crees que las personas que quieren perder peso y realizan régimen deben estar supervisadas por un médico? o ¿lo pueden hacer por su cuenta? Razona la respuesta.
- Razones por las que a la gente les puede estar indicada una dieta sin ser una razón meramente estética (tener alto el azúcar, el colesterol, problemas de corazón, asuntos óseos,...)
- ¿Por qué no sirve la misma dieta para todo el mundo? Haz una búsqueda en Internet.
- ¿Cuáles piensas tú que pueden ser algunas de las razones por las que las personas tienen estas enfermedades? ¿Conoces la enfermedad? Haz una búsqueda en Internet.

**Las bicicletas son para el verano.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/KfK1kOIMcf0>

## **FICHA TÉCNICA**

**Título:**

Las bicicletas son para el verano

**Director:**

Jaime Chavarrí

**Productor:**

Alfredo Matas y Elena Matas

**Año:**

1984

**Personajes:**

Agustín González (Luis)

Amaparo Soler (Dolores)

Victoria Abril (Manolita)

Gabino Diego (Luisito)

## **I. SINOPSIS**

En el verano de 1936 estalla la guerra civil. En la ciudad de Madrid, la familia formada por don Luis, su esposa Dolores y sus hijos, Manolita y Luisito, comparten la cotidianidad de la guerra con la criada y los vecinos de la finca.

## **II. SECUENCIA PROPUESTA: 01:19:40 – 01:23:49**

Se acaban de marchar de casa Julio el marido de Manolita y su madre. Se han quedado solos en casa toda la familia. Es la hora de comer y se encuentran alrededor de la mesa. En ese momento, Luis junto con Dolores, comentan el hecho de que cada día faltan más lentejas a la hora de comer. Tras un silencio todos empiezan a confesar que con el hambre que están pasando cada vez que pasan por la cocina cogen una cucharadita para saciar el hambre.

## **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- Actitudes hacia la salud
- Habilidades de Interacción
- Actitudes prosociales (Solidaridad)

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- En el lugar que vivimos es posible que situaciones tan extremas con la comida no se den. Pero cuando un pueblo está en guerra, en situación de aislamiento o de catástrofe los alimentos no llegan y aunque se tenga dinero conseguirlos es muy difícil. Esto podría llevarnos a circunstancias como las de la película, en la que los protagonistas discuten por la escasez de comida.
- ¿Tienes a alguien cercano que haya vivido o viva problemas de falta de comida?
- Al igual que hacen en la escena de la película ¿tú acusarías a alguien sin saber realmente si es culpable, o reunirías a todos los posibles involucrados para preguntarles?
- Hoy sin embargo, todos estamos preocupados por mantener el tipo y tener buena línea. Parece ser que no valoramos a la comida en sí misma porque no nos falta.
- Pensemos en cuánta comida se tira al día en nuestra casa. Haz una lista y luego suma con la de los compañeros, así trata de sumar todo lo que se tira entre todos. Multiplicar eso por el número de aulas de nuestro centro
- ¿Qué dato final sale? Imaginemos que podemos reunir todo lo que se tira, ¿cómo se puede redistribuir?



## Desarrollo Social

### Habilidades de Interacción

#### *Figo. Vía Digital*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/H86s4tVfOlo>

Título: "FIGO"

Anunciante: VIA DIGITAL

1999

### I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

- **Habilidades de Interacción**
- **Empatía**

### EDAD RECOMENDADA

A partir de 10 años

### II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER

Este anuncio tiene como protagonista al futbolista Figo. Al salir de uno de sus entrenamientos unos periodistas intentan entrevistarle y él responde de una particular manera.

### III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

¿Qué os sugiere este anuncio?

Como vemos se está anunciando un canal temático de la televisión y Figo habla de cocina. No es más que un intento singular de querer llamar la atención sobre la oferta de Vía Digital y una manera de decirnos que los famosos también ven esos canales.

Pero hay algo muy interesante que se puede trasladar a la vida cotidiana: a veces, cuando queremos hablar con alguien de algo concreto y éste/a nos sale por "peteneras". Poned ejemplos.

¿Por qué se dan esas situaciones?

¿Puede que no nos haya entendido? ¿Por qué?

¿Puede que no nos haya escuchado? ¿Por qué?

¿Puede que no nos hayamos explicado bien? ¿Por qué?

¿Qué otras cosas pueden haber influido para que la conversación no haya ido bien? Cuando se entabla una conversación con una persona es muy importante escuchar y demostrar al otro que se le está escuchando. ¿Qué podemos hacer para que el otro vea que le estamos escuchando mientras nos cuenta algo? Haced un listado y ponedlo en común.

En esa misma conversación, si hablamos nosotros ¿cómo podemos hacer para que el otro mantenga el interés por lo que le contamos?

Haced un listado y ponedlo en común.

También es cierto que para que una conversación funcione es muy importante escoger el momento. ¿Cuál es el

mejor momento para contar algo a alguien? ¿Depende de la persona?

Haced un listado con las distintas personas con las que habláis y anotad al lado de su nombre el mejor momento para hablar con ellos.

Analizar el mejor momento también implica pensar en cuál es el peor.

Haced un listado con las distintas personas con las que habláis y anotad al lado de su nombre el peor momento para hablar con ellos.

Y por último, no podemos olvidar que para que una conversación se desarrolle adecuadamente es muy importante el ambiente externo. Por ejemplo, es imposible que nos escuche nuestra madre si cuando hablamos con ella el volumen de la televisión es muy alto.

Haced dos columnas en el papel, y en un lado anotad aquellas cosas que facilitan un buen ambiente para hablar, y en el otro escribid todas aquellas cosas que impiden una conversación. Por ejemplo el ruido.

**Dos mujeres y un destino, Familia. Grupo Siro**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/BggYYkfzO00>

Título: "DOS MUJERES Y UN DESTINO", "LA FAMILIA"

Anunciante: ARDILLA  
1996

## **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Habilidades de interacción**
- **Habilidades de autoafirmación**
- **Empatía**

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

En el primer anuncio se muestra como dos mujeres tienen preferencias distintas por la marca comercial de un determinado tipo de pasta. Cada una defiende el suyo y no se ponen de acuerdo a la hora de elegir uno de los dos.

En el siguiente anuncio, las dos protagonistas, de forma independiente, continúan intentando convencer al público de que su marca es la mejor.

## **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

¿Qué os sugiere este anuncio?

¿Qué pensará cada mujer de la otra?

¿Cómo se dirigen la una a la otra? ¿Por qué?

¿Hay alguna razón que explique por qué se tratan así?

¿Está justificado? ¿Por qué?

¿En algún momento explican las razones de sus preferencias? ¿Por qué?

¿Defienden adecuadamente sus preferencias?

En el anuncio las protagonistas no llegan a pegarse. Se baten en duelo lanzándose el spaghetti una a la otra. ¿Quién gana? ¿Por qué?

Como no llegan a un acuerdo, cada una cocina su plato. ¿Lo comparten?

Si tuvierais que escoger una de las dos marcas que os ofrecen, ¿cuál elegiríais? ¿Por qué?

En algunas ocasiones, cuando dos personas piensan de distinta manera, cada una de ellas se mantiene en su idea y es incapaz de escuchar a la otra.

¿Por qué reaccionamos así?

¿Qué tememos para encerrarnos en nosotros mismos? ¿Por qué?

¿Influye el tono y la manera en la que el otro nos habla cuando nos ponemos tozudos y no le permitimos que nos diga nada? ¿Por qué?

Describid situaciones en las que os hayáis puesto insistentes y “cabezones” con algún tema frente a las posturas de otros. ¿Cómo empezó la situación? ¿Cómo acabó la situación? ¿Qué podemos hacer para que esto no ocurra?

Las dos mujeres, en su afán de defender la marca elegida, hablan mal de la otra persona a los espectadores. Y aunque, esto es una ficción en la vida real es muy común hablar mal del otro cuando defendemos lo nuestro. ¿Ese comportamiento es éticamente correcto o es inadecuado? ¿Por qué?

¿Qué ventajas encontrará la gente para hablar mal del otro a la hora de defender lo propio? ¿Por qué?

Cuándo una persona habla mal de otra, ¿qué sensación provoca? ¿Por qué? Cuándo una persona habla bien de otra, ¿qué sensación provoca? ¿Por qué? Es cierto que, a veces, con las personas que nos relacionamos podemos tener desacuerdos.

Eso no es malo, en realidad puede ser bueno. ¿Por qué?

Lo importante es que cuando no pensemos igual y no tengamos las mismas ideas no agredamos al otro. ¿Cómo podemos decir a alguien algo que no nos gusta de su comportamiento sin ser agresivos?

¿Cómo nos gustaría que nos dijeran las cosas en que desagradamos a los demás para poder entenderlas bien?

¿Qué beneficios puede haber en que dos personas tengan ideas y opiniones totalmente diferentes?

## ***Navegando en Internet. Eurojunior.***

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/jV1rr>

Canción: "NAVEGANDO EN INTERNET" Eurojunior  
2004

### **I. LETRA**

Navegando por la red, navegando en Internet, navegando yo, te encontré,  
navegando por la red, navegando en Internet, navegando yo, me enamoré

Navegando con mi ordenador  
busqué un chico que moló un montón, en la red lo encontré  
como se acelera el corazón  
si llega un e-mail a mi buzón, esta vez contestaré  
un día en el parque lo vi pasar  
y me pregunto si era yo su amor, yo le dije si bailando así

Navegando por la red, navegando en Internet, navegando yo, te encontré,  
navegando por la red, navegando en Internet, navegando yo, me enamoré

Chateando en mi habitación día y noche frente al  
monitor, sufro de estrés y no lo ves  
se vuelve loco mi procesador  
si con el teclado hablas de amor, háblame o moriré.  
mi disco duro hoy va explotar  
tus mil mensajes no voy a borrar yo te quiero aquí  
bailando así

Navegando por la red, navegando en Internet, navegando yo, te encontré,  
navegando por la red, navegando en Internet, navegando yo, me enamoré

Navegando...por la red, navegando...yo  
navegando en Internet  
navegando por la red, navegando en Internet, navegando yo, me enamoré  
navegando...por la red, navegando...yo  
navegando en Internet  
navegando por la red, navegando en Internet, navegando yo, te encontré  
navegando por la red, navegando en Internet.

### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Habilidades de interacción**

#### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

La canción hace referencia al uso de las nuevas tecnologías y todo lo que se puede conseguir con ellas, incluso, llegar a enamorarse

### **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**



- ¿Qué nos cuenta la canción?
- ¿Qué te parecen las nuevas tecnologías?, ¿por qué?
- ¿Tienes Internet?
- ¿Para qué lo utilizas?
- ¿Crees que se pueden hacer amistades a través de Internet?, ¿por qué?
- Como dice la canción ¿estás de acuerdo en que se pueda encontrar el amor? ¿sí, no?, ¿por qué?
- ¿Es más fácil comunicarse con alguien que te gusta a través del móvil que en persona?, ¿por qué?
- ¿Es más fácil comunicarse con alguien que te gusta a través de Internet que en persona?, ¿por qué?
- ¿Piensas que las nuevas tecnologías ayudan a las personas más tímidas a relacionarse con el resto de la gente?, ¿por qué?
- ¿Crees que la gente tiene más facilidad para relacionarse a través de este medio?, ¿por qué?
- ¿Te sientes más seguro relacionándote por este medio? ¿Si, no? ¿Por qué?
- ¿Consideras que una amistad iniciada por Internet puede ser sólida?
- ¿Crees que la gente por Internet se hace pasar por alguien que realmente no es?, ¿por qué?
- ¿Crees que por culpa de las nuevas tecnologías se está terminando con las relaciones personales tal como existían antiguamente?, ¿sí, no?, ¿por qué?
- Se han dado casos, en los que algunas personas entran en Internet con identidad falsa, ¿sabrías explicar por qué lo hacen?, ¿qué riesgo tiene?, ¿por qué?
- ¿Qué ventajas le encuentras para hacerlo?, ¿por qué?
- Imagina que chateas con un niño/a que vive en Chile. Os escribís desde hace un año y para ti es una amistad especial. Un día, en las noticias, te enteras de que hay una red de ladrones por Internet que se dedican a robar todo lo que hay en los ordenadores personales, ¿cómo sabes que tu amigo/a chileno no forma parte de esa red?
- Describe cuáles son las ventajas de utilizar Internet, ¿qué nos aporta como herramienta?
- ¿Es posible mantener las relaciones a distancia?
- ¿Tienes familiares o amigos que vivan en otras ciudades?, ¿con que frecuencia habláis?, ¿con que frecuencia os veis?
- ¿Se quiere igual a las personas que se tiene cerca que a las que viven lejos?
- ¿Cómo se puede mantener el cariño a distancia?

**Florido pensil.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/NccpfTXFajs>

## **FICHA TÉCNICA**

### **Título:**

El florido pensil

### **Director:**

Juan José Porto

### **Productor:**

World Entertainment S.L.

### **Año:**

2002

### **Personajes:**

Daniel Rubio (Sopeña niño)

Emilio Gutiérrez Cava (Sopeña adulto)

## **I. SINOPSIS**

"El Florido Pensil" es un reflejo, en clave de humor, de la educación de varias generaciones de españoles de la posguerra, entre las décadas de los cuarenta a los sesenta, en las que se desarrolla la acción. La película, basada en el libro homónimo de Andrés Sopeña, narra la infancia de autor, cómo era su quehacer diario en la escuela y en el pueblo, con especial énfasis en el sistema educativo nacional- católico. Con una gracia y un humor irresistible, Sopeña adulto (Emilio Gutiérrez Cava) evoca, desde el presente, sus recuerdos de entonces: la escuela cotidiana, la radio local, los tebeos de Roberto Alcázar, el cine de los jueves con Franco inaugurando pantanos y "Yon Güein" persiguiendo y matando indios. A través de la mirada infantil de un Sopeña niño (Daniel Rubio) y de sus compañeros de escuela se descubre -con una eficaz comicidad no exenta de ironía- una manera de entender el mundo, la sociedad y una España "de glorias florido pensil", tal y como se cantaba en el himno nacional de aquellos años.

## **II. SECUENCIA PROPUESTA: 00:16:40 – 00:17:45**

Los niños están jugando en el patio a las canicas y hacen trampas para que gane el compañero más rico de la escuela, que es al que sus padres le han regalado el balón de fútbol reglamentario para que así esté contento y les deje jugar a ellos también.

## **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Habilidades de interacción**
- **Empatía**

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- ¿Qué ocurre en la secuencia que hemos visto? ¿Cómo os parece que actúa el grupo de niños con su compañero rico?
- ¿Cómo crees que se siente ante el comportamiento que tienen el resto de sus compañeros con él?
- Con frecuencia, amigos nuestros tienen objetos o cosas que nosotros no tenemos y, viceversa, nosotros podemos tener objetos o cosas que el resto no tenga.
- En la secuencia, los niños le dejan ganar porque él es el único que tiene un balón de reglamento y creen que dejándole ganar, compartirá con ellos la pelota y jugarán un partido.
- ¿Qué situaciones parecidas podrías contar? ¿Cómo terminó todo?
- ¿Qué otras alternativas tenían los niños para convencer a su compañero sin adularle innecesariamente?
- Si fueras el niño del balón ¿cómo te gustaría que te pidieran el balón?
- Cuando nos adulan de verdad nos sentimos bien, pero si lo hacen de mentira nos sentimos utilizados. ¿Qué consecuencias tiene para nosotros y para quien actúa así con nosotros?

## **No seas pesado**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/G3X11SIJxGc>

**TÍTULO:** NO SEAS PESADO

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de interacción, Empatía

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** Shrek y Asno se disponen a rescatar a la princesa Fiona y poder así recuperar su ciénaga. Pero el camino no va a ser fácil porque, el uno es un pesado y el otro un poco desagradable.

**REFERENTE TEÓRICO:** Saber parar y escoger formas de interacción que no resulten hirientes para los y las demás se constituyen como dos habilidades fundamentales para tener y mantener relaciones sociales, por lo que merece la pena trabajarlas precisamente en estas edades, en las que el mundo social empieza a cobrar más importancia.

**RAZÓN DE SER:** En la interacción con otras personas es muy fácil caer en cualquiera de los dos perfiles que quedan representados en la secuencia escogida para la actividad (caer en la pesadez o en la brusquedad). Identificar sus características para evitar asumir dichas conductas o saber manejar la interacción cuando estén delante de alguna persona que sí las manifieste, proporcionará al alumnado herramientas de valor para su cotidianeidad social.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Introducción**

*“Hoy vamos a hablar de dos perfiles de amigo y amiga un poco complicados de manejar. Seguro que alguno de vosotros y vosotras conocéis a alguien así, con estas características, pero además hasta podríamos decir que nosotros y nosotras alguna vez también hemos podido ser así. Vamos a hablar del pesado o pesada y del borde o la borde”.*

A través de las preguntas que se presentan a continuación, el profesorado aclara los dos conceptos, apoyado, si fuera necesario, en el diccionario o Internet. También se analiza lo que esa conducta implica para la persona que está con ellos o ellas:

- *“¿Qué es para vosotros y vosotras una persona pesada? ¿En qué se le nota?”*
- *“¿Qué es lo que no sabe hacer bien una persona pesada?”*
- *“¿Cómo se sienten los y las demás cuando tienen al lado a alguien muy pesado?”*
- *“¿Qué consejos le daríais para que no lo fuera?”*
- *“¿Qué es para vosotros y vosotras alguien borde? ¿En qué se le nota?”*
- *“¿Qué es lo que no sabe o no quiere hacer una persona borde?”*
- *“¿Cómo se sienten los y las demás cuando tienen cerca a alguien muy borde?”*
- *“¿Qué consejos le daríais para que no lo fuera?”*

#### **2ª Fase: Visionado de la secuencia**

El profesorado introduce el audiovisual diciendo:

*“Vamos a ver una secuencia de la película Shrek. Cada uno de los personajes que vais a ver encaja en una de las dos descripciones que habéis hecho. Os voy a pedir que veamos la secuencia dos veces.*

*En la primera, os vais a poner en el papel de Asno, intentando pensar en cómo se siente cuando Shrek se comporta con él como un borde (anotaréis en un folio, individualmente, lo que observéis).*

*Después, en el segundo visionado, os pondréis en el papel de Shrek, que aguanta a un muy bienintencionado pero también pesado Asno.”*

### 3ª Fase: Dinámica “Todos y todas podemos ser así”

*“Como es muy fácil caer en estos dos errores a la hora de relacionarnos con otras personas, vamos a pensar en estrategias para no caer en la pesadez ni en ser bruscos en exceso.*

*Voy a dividir la pizarra en dos columnas, una para los pesados y las pesadas, y otra para los y las bordes. Debajo iré incorporando las sugerencias que hagamos entre todos y todas para:*

<sup>35</sup><sub>17</sub> *No serlo*

<sup>35</sup><sub>17</sub> *Saber manejarlo si tenemos que estar con alguien que sí lo sea”*

La tabla en la pizarra quedaría tal que así:

	PESADOS/PESADAS	BORDES
CÓMO NO SERLO	Ej. Fijándonos en la cara que pone la otra persona cuando hablamos con ella	Ej. Pensando lo poco que nos gusta que sean bordes con nosotros o nosotras
CÓMO MANEJARLOS	Ej. Diciéndoles “Perdona, pero te voy a dejar; seguimos hablando otro día”.	Ej. Diciéndoles “No me gusta que me digas las cosas así. Merezco que me las digas bien”

Durante unos minutos, a estimar por el profesorado, se completa la tabla a partir de las sugerencias surgidas en la lluvia de ideas. La tabla creada podrá ser volcada a un folio que se colgará en la pared y será mantenido durante todo el curso.

#### **PROPUESTA DE CONTINUIDAD:**

Una cosa es saber lo que hay que hacer y otra bien distinta es hacerlo, por lo que se sugiere que se realicen pequeñas representaciones teatrales en las que tengan que poner en marcha las sugerencias anteriores.

## Habilidades de Autoafirmación

*Chalet, Agencia de viajes, ONCE*

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/RBLeXJj-FFU>

Titulos: "CHALET", "AGENCIA DE VIAJES"

Anunciante: ONCE

1999

### I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

- Habilidades de autoafirmación
- Habilidades de interacción
- Empatía

### EDAD RECOMENDADA

A partir de 10 años

### II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER

En estos dos anuncios se presentan dos situaciones muy disparatadas.

En el primero, el protagonista está viendo un piso con un agente inmobiliario con objeto de comprarlo y cuando le comenta el dinero del que dispone para esta adquisición, el vendedor se queda desconcertado. En el segundo, el mismo personaje quiere comprar un paquete turístico para realizar un viaje y el vendedor de la tienda no le comprende bien.

### III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

¿Qué os sugiere el anuncio del chalet?

¿Qué impresión os causa el protagonista?

¿Cómo se desenvuelve el protagonista con el vendedor de casas?

¿Cómo le habla? ¿Cómo le explica sus necesidades? ¿Tiene buenos argumentos?

¿Cómo se comporta? ¿Es amable? ¿Por qué? ¿Es educado? ¿Por qué?

¿Parece una persona formal?

¿Mantiene la misma actitud a lo largo de la conversación?

Si nos ponemos en el lugar del vendedor, ¿Cómo nos sentiríamos si fuésemos él? La actitud del vendedor con el protagonista va cambiando a lo largo del anuncio.

¿En qué momentos? ¿Qué le ocurre?

Entre los sentimientos que tiene el vendedor, ¿cuál rescatarías?

Desconcierto - ¿en qué consiste este sentimiento?, si lo tiene ¿cuándo? y ¿cómo la expresa?

Enfado - ¿en qué consiste este sentimiento?, si lo tiene ¿cuándo? y ¿cómo la expresa?

Satisfacción- ¿en qué consiste este sentimiento?, si lo tiene ¿cuándo? y ¿cómo la expresa?

Expectación - ¿en qué consiste este sentimiento?, si lo tiene ¿cuándo? y ¿cómo la expresa?

¿Qué os sugiere el anuncio de la agencia de viajes?

¿Qué impresión os causa el protagonista?

¿Cómo se desenvuelve el protagonista con el vendedor de la agencia de viajes?

¿Cómo le habla? ¿Cómo le explica sus necesidades? ¿Tiene buenos argumentos?

¿Cómo se comporta? ¿Es amable? ¿Por qué? ¿Es educado? ¿Por qué?

¿Parece una persona formal?

¿Mantiene la misma actitud a lo largo de la conversación?

Si nos ponemos en el lugar del vendedor de la agencia de viajes, ¿Cómo nos sentiríamos si fuésemos él?

La actitud del vendedor con el protagonista va cambiando a lo largo del anuncio.

¿En qué momentos? ¿Qué le ocurre?

Entre los sentimientos que tiene el vendedor, ¿cuál rescatarías?

Desconcierto - ¿en qué consiste este sentimiento?, si lo tiene ¿cuándo? y ¿cómo la expresa?

Enfado - ¿en qué consiste este sentimiento?, si lo tiene ¿cuándo? y ¿cómo la expresa?

Satisfacción- ¿en qué consiste este sentimiento?, si lo tiene ¿cuándo? y ¿cómo la expresa?

Expectación - ¿en qué consiste este sentimiento?, si lo tiene ¿cuándo? y ¿cómo la expresa?

Los dos anuncios tienen algo en común. El protagonista quiere comprar algo con poco dinero. Pero más allá de esto que puede ser cómico, lo importante es la actitud del comprador.

¿Es una actitud positiva? ¿Por qué?

¿Es una actitud negativa? ¿Por qué?

¿Es un hombre seguro de sí mismo? ¿Por qué?

¿Es un hombre con esperanza? ¿Por qué?

¿Es un hombre con ilusión? ¿Por qué?

Pretender comprar una casa basándose en la fantasía de que te va a tocar un premio de la ONCE es absurdo. Pero podemos trasladar este hecho a situaciones más próximas. ¿Cuáles?

Más allá de la comedia absurda, la manera de hacer del protagonista es muy importante. Imaginaos las mismas historias pero con un protagonista de las siguientes características: Inseguro, callado, tímido, con poca confianza en sí mismo.

Con esta nueva actitud, ¿Cómo hubieran reaccionado los dos vendedores? ¿Por qué?

Nuestra manera de hablar y de comportarnos, ¿influye en la imagen que la gente tiene de nosotros? ¿Por qué?

Uno puede tener buenos argumentos pero si los defiende de manera:

-Agresiva - ¿Qué ocurre? ¿Qué consecuencias tiene? ¿Por qué?

-Temerosa e insegura - ¿Qué ocurre? ¿Qué consecuencias tiene?  
¿Por qué?

-Firme y positiva - ¿Qué ocurre? ¿Qué consecuencias tiene? ¿Por qué?

¿Por qué nos da miedo expresar nuestras opiniones?

¿Qué podemos hacer para tener más firmeza a la hora de expresar nuestras opiniones?



## **Gay. Ikea**

### **AUDIOVISUAL:**

[http://youtu.be/zFI7IUBtl\\_8](http://youtu.be/zFI7IUBtl_8)

Título: "GAY"

Anunciante: IKEA  
2002

### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Habilidades de autoafirmación**
- **Toma de decisiones**
- **Habilidades de interacción**

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

En este anuncio aparece un chico joven que les dice a sus padres que es homosexual, que está enamorado y que se siente muy contento.

### **III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

¿Qué os sugiere este anuncio?

¿El protagonista está triste o contento? ¿Por qué?

¿Se muestra seguro de sí mismo? ¿Por qué?

¿Se puede juzgar a las personas por una característica personal? ¿Por qué?

¿Qué os parece la afirmación del protagonista?

¿Sabéis que es la homosexualidad? Explicadlo entre todos.

¿Por qué algunas personas desprecian la homosexualidad e insultan a aquéllos que se muestran públicamente homosexuales?

¿Por qué se hacen tantos chistes de la homosexualidad?

¿Por qué las personas se ríen o rechazan a los que no se comportan como la mayoría?

En alguna ocasión os habrán presentado a alguien que, en principio, no os haya caído bien. Pero al conocerle más os habéis dado cuenta de que esa persona es maja y de que os habéis equivocado. Poned ejemplos.

¿Cuál es la imagen que da este chico? ¿Por qué?

Ser diferente en algo de la mayoría y expresarlo: ¿es fácil o difícil?

¿Os habéis sentido rechazados por alguna característica vuestra que la mayoría no tenía?

¿Qué se siente?

¿Qué pensáis del protagonista del anuncio? ¿Es valiente o es cobarde? ¿Por qué?

¿Cómo se sentirá después de haber hecho pública su forma de ser? ¿Por qué? Guardar un secreto que alguien nos ha confiado puede resultar difícil, ¿por qué?

Pero más difícil resulta mantener en secreto algo personal. ¿Por qué? ¿Cómo nos sentimos cuando disimulamos algo nuestro? Y, ¿cómo nos sentimos cuando podemos expresarlo?

Hablar de lo que uno siente nos ayuda a estar mejor con nosotros mismos y con los demás. ¿Por qué?

¿Cómo creéis que se siente el protagonista después de haber contado a sus padres cómo es y con quién está?

¿Qué sentirán los padres ante la sinceridad y honestidad de su hijo?

El protagonista ha tomado la decisión de decir por televisión una característica personal. ¿Habrá sido una decisión fácil o difícil de tomar? ¿Por qué?

Cuando tenemos que decidir sobre si jugamos a un juego o a otro con los amigos.

¿Es fácil o difícil? ¿Se tarda mucho o poco en decidir?

¿Es fácil ponerse de acuerdo o resulta difícil?

Si tenéis que elegir entre la prenda de ropa que os gusta más, ¿os cuesta tomar la decisión? ¿Por qué?

## **Una niña de siete años consigue escapar de sus secuestradores. El Mundo.**

Noticia: “ **Una niña de siete años consigue escapar de sus secuestradores con la ayuda de otros niños**”.

Periódico: El Mundo 25/07/02

### **EEUU | RECLAMABAN 150.000\$ DE RESCATE**

EFE

**FILADELFIA.-** La niña Erica Pratt, de 7 años de edad, **cortó con los dientes la cinta con que la habían amordazado**, y escapó ilesa del sótano donde sus secuestradores la habían tenido casi 24 horas, informó ayer la policía.

Según testigos y la policía de esta ciudad de Pennsylvania, dos hombres corpulentos secuestraron a Erica el lunes por la noche en una esquina donde ésta jugaba con otros niños, llevándosela por la fuerza en un automóvil blanco, con cristales oscuros.

Poco después Barbara Pratt, la abuela de Erica, recibió llamadas telefónicas en las cuales **los captores reclamaban un rescate de 150.000 dólares** y amenazaban con matar a la niña.

La policía busca a James Burns, de 29 años, y a Edward Johnson, de 23, considerados sospechosos del secuestro.

#### **24 horas de secuestro**

Según las autoridades, los secuestradores dejaron a la niña, atada, con los ojos vendados y amordazada con cinta adhesiva, en el sótano de un edificio a unos 15 kilómetros de su casa. Durante casi 24 horas, según la policía, sólo le dieron un poco de agua.

La niña cortó con los dientes la cinta sujeta en torno a su cara, se desprendió de las ataduras de sus brazos y piernas, rompió la puerta del sótano y salió al primer piso. Allí, rompió el cristal de una ventana y pidió auxilio.

**Unos niños que jugaban en el vecindario la ayudaron a salir por la ventana rota**, y uno de ellos fue con su bicicleta desde el edificio abandonado hasta donde había una patrulla policial, informaron las autoridades.

Los médicos que examinaron a Erica en el hospital, y retiraron los trozos de cinta adheridos en su cabello, dijeron que **se encuentra en buenas condiciones a excepción de una abrasión de córnea en un ojo**, probablemente causada por la cinta.

Erica escapó de sus captores un día después de que en Santa Ana, California, fuera encausado Alejandro Ávila, de 27 años, por el secuestro, violación y asesinato de Samantha Runnion, una niña de 5.

El asesinato de Samantha siguió a los secuestros de Elizabeth Smart, de 14 años, en Salt Lake City (Utah), y Jahi Turner, de 2, de San Diego (California). Ambas se encuentran aún en paradero desconocido mientras que la pequeña Danielle van Dam, de 7 años y también de San Diego, fue encontrada muerta.

### **I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Habilidades de autoafirmación**
- **Habilidades para la toma de decisiones**

### **II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

Que una niña de 7 años rompa la cinta que tenía en torno a su cara, se desprenda de las ataduras de brazos y piernas, fuerce la puerta del sótano, salga al primer piso, rompa un cristal y pida ayuda, resulta casi increíble. Nos habla de una

pequeña con un carácter decidido, que se defiende, que lucha por su seguridad, alguien que es capaz de superarse a sí mismo en situaciones difíciles.

Qué fue lo que pensó la pequeña no lo sabemos pero lo que si podemos valorar es el resultado de lo que le pasó por su cabeza mientras estaba cautiva: toma la decisión de escapar, espera el momento y lo hace. Se arriesga a ser pillada pero no espera a que venga la policía a socorrerla.

### III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

#### **Vamos a intentar pensar en Erica Pratt, con sólo 7 años logra escapar de sus secuestradores:**

Erica está jugando con sus amigos de pronto dos hombres fuertes la obligan a entrar en un coche. ¿Qué pudo sentir en esos momentos?

La dejan en un sótano de un edificio abandonado, la atan de pies y manos y le ponen una cinta en los ojos. ¿Qué pudo sentir en esos momentos?

Durante todo un día solo le dan un poco de agua. ¿Qué pudo pensar durante ese tiempo?

#### **Ya nos hemos puesto en situación ahora juguemos a ponernos en su lugar:**

¿Qué cosas son las que os producen más miedo? Contadlo.

¿Soléis tener miedo? ¿De qué?

¿Qué hacéis cuando tenéis miedo? Contadlo. ¿Podrías hacer otra cosa? Si alguien más fuerte que vosotros os agrede ¿qué hacéis? ¿Por qué? ¿Podrías hacer otra cosa?

¿Habéis pasado por alguna situación que valoréis verdaderamente difícil? Si es si contadla. Si es no imaginadla.

¿Creéis que se arriesgó demasiado al intentar salir? ¿Por qué?

¿Qué otras cosas pudo hacer Erica para salvarse? Contadlo.

¿Creéis que hubiera sido mejor que esperara a que la salvaran? ¿Por qué?

¿Creéis que la niña eligió el momento para fugarse? ¿Por qué?

¿Creéis que no eligió el momento y que la suerte estuvo de su parte? ¿Por qué?

¿En momentos difíciles es posible tomar decisiones lúcidas? ¿Por qué?

¿El miedo permite pensar? ¿Por qué?

Estáis en un examen, no os suena nada de nada lo que os están preguntando, ¿tomáis alguna decisión? Contadlo.

¿En qué ocasiones os desesperáis? Contadlo.

¿Os desesperáis fácilmente? Contadlo.

Cuando os desesperáis ¿qué hacéis?, ¿qué pensáis? ¿Podrías pensar o hacer otra cosa?

Recordad alguna vez en que os hayáis sentido muy mal. Contadlo. Si no recordáis nada imaginadlo.

¿Qué hicisteis para superarlo?

¿Tardasteis mucho tiempo?

¿Tardasteis poco tiempo?

¿Podrías haber hecho otra cosa para sentiros mejor?

¿Creéis que cuando todo está perdido se pueden tomar decisiones? ¿Por qué?

¿Creéis que Erica era una niña habituada a tomar decisiones? ¿Por qué?

¿Creéis que Erica toma la decisión de huir porque pensó que si no iba a morir? ¿Por qué?

¿Pensáis que para “saber decidir” hay que estar habituado a hacerlo? ¿Por qué?

¿Se nace sabiendo decidir? ¿Por qué?

¿Es una cuestión de carácter? ¿Por qué?

¿El carácter se va haciendo a lo largo de la vida? ¿Por qué?

¿No se puede modificar ningún aspecto de nuestro carácter? ¿Por qué?

¿Qué puede hacer que cambiemos de actitud con respecto a un amigo? Contadlo.

¿La gente tranquila no toma decisiones? ¿Por qué?

¿La gente activa es proclive a tomar decisiones? ¿Por qué?

¿Qué significa para vosotros tomar decisiones? Contadlo.

¿Soléis tomar decisiones? ¿En qué momentos? Contadlo.

¿Se puede pasar un día entero sin que toméis alguna decisión? ¿Por qué? ¿Es posible? Pensadlo bien.

**¿Qué sensación os ha producido la noticia?**

¿Sorpresa?

¿Admiración?

¿Incredulidad? Comentadla.

## ***El viaje de Carol.***

### **FICHA TÉCNICA**

**Título:** <http://vimeo.com/51596339>

El viaje de Carol

**Director:**

Imanol Uribe

**Productor:**

Producción Sogecine

**Año:**

2000

**Personajes:**

Clara Lago (Carol)

Juan José Ballesta (Tomiche)

Álvaro de Luna (Abuelo)

### **I. SINOPSIS**

Carol, una adolescente hija de madre española y padre norteamericano, viaja por primera vez a España en la primavera de 1938. Separada de su padre, aviador al que idealiza como un héroe de ensueño y armada de un carácter rebelde se ve inmersa en un país desconocido y convulso, donde la gente, el paisaje, las costumbres y hasta la esencia misma de la vida le parecen de otro mundo.

El viaje de Carol es además de un trayecto geográfico, un viaje interior, desgarrado y tierno. Una fábula sobre la infancia, y a la vez un cuento moral, con la Guerra Civil como telón de fondo.

### **II. SECUENCIA PROPUESTA: 01:06:28 – 01:08:05**

El cura del pueblo viene a pedirle al abuelo de Carol que tiene que convencerla para que haga la primera comunión a lo que el abuelo contesta que no tiene ningún problema en tratar de hablar con ella pero que será Carol la que tenga que decidir si quiere hacer la comunión o no.

Al final Carol acepta, pero pone una condición: que la dejen hacerla vestida de marinero.

### **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Habilidades de autoafirmación**
- **Empatía**

### **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

### **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- Antes de analizar la secuencia con detalle es conveniente aclarar que Carol, a pesar de haber sido bautizada, no practicó la religión católica durante los años que vivió en Estados Unidos.
- En aquella época, cuando Carol llega a España, la única religión que oficialmente se practicaba era la católica y por ese motivo la familia de Carol desea que haga la primera comunión

- Cuando Carol responde afirmativamente a la pregunta de su abuelo sobre si desea o no hacer la primera comunión, ¿qué condición pone Carol?, ¿qué os parece su petición?
- ¿Qué reacción tiene el resto de las personas que están en la sala cuando escuchan a Carol?
- ¿Os parece Carol una persona segura de sí misma o es una petición estúpida?
- Hay eventos sociales en los que las personas se visten de una manera singular para ellos. Pongamos ejemplos.
- Carol cumple el requisito de vestirse para la ocasión, sin embargo, a pesar de que su traje es correcto no es el modelo que llevan las chicas en ese pueblo. ¿Qué imagináis que pensarían sus compañeros al verla vestida diferente al resto?
- ¿La posición de Carol es valiente?
- Al fin y al cabo está aceptando lo que le indican pero también pone de manifiesto su personalidad.
- ¿Conocemos algún caso o situación de alguien que se ha reafirmado en una posición distinta a los demás sin hacer daño? ¿Cómo le ha ido?
- Sobre qué temas, situaciones o cosas nos gustaría posicionarnos de una manera personal y no lo hacemos por el qué dirán
- Entre todos, decidamos una situación en la que tengamos que posicionarnos con una opinión muy diferente. Ensayemos la escena elegida y busquemos alternativas para afrontar positivamente nuestro criterio.

## **No eres un buen amigo**

**AUDIOVISUAL:** <http://vimeo.com/51589659>

**TÍTULO:** NO ERES UN BUEN AMIGO

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de autoafirmación, Autocontrol.

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** Gregg ha sacrificado a su amigo permitiendo que éste responda por una gamberrada que hizo él. Le cuesta tomar la decisión de confesárselo, pero finalmente lo hace y la respuesta que su amigo le da le deja muy impactado.

**REFERENTE TEÓRICO:** Cuando alguien nos pone frente a una situación injusta ante la cual se han violado o despreciado nuestros derechos, tenemos que recordarnos lo importante que es autoafirmarnos, “plantarnos”, y decir lo que pensamos. De otra manera, no sólo no podremos sentirnos bien, sino que la misma circunstancia puede repetirse.

**RAZÓN DE SER:** A partir de la secuencia seleccionada y la actividad planteada, el alumnado pensará en las “faenas” que otras personas les han hecho o las que ellos y ellas hayan podido hacer a otros y otras, y realizarán un ejercicio de empatía poniéndose en el lugar de Rowley, protagonista de la escena. Además, practicarán el uso de respuestas asertivas ante situaciones injustas o no agradables.

### **DESARROLLO:**

#### **1ª Fase: Introducción**

*“Hoy vamos a hablar de “faenas”. Sí, eso, trastadas, gamberradas, travesuras o situaciones fastidiosas en las que nos hemos visto envueltos o envueltas, o bien por haber sido víctimas de ellas o por haberlas propiciado directamente. Vamos a pensar por un momento en cuál ha sido la faena más grande que alguien nos ha hecho en nuestra vida. Por ejemplo, a mí... (El profesorado puede poner un ejemplo de alguna faena vivida expresando su malestar)”*

El profesorado deja unos minutos para que todos y todas (de manera voluntaria) puedan comentar alguna faena vivida en primera persona. A continuación, se realizan preguntas del tipo:

*“¿Y cuál es la faena más grande que otro u otra ha tenido que sufrir por vuestra culpa?” (Ej. Ser castigado por algo que has hecho tú)*

*“¿Qué pasaría si descubriera (si no lo saben) que la culpa de lo sucedido fue vuestra?” (Sentiría decepción, enfado, tristeza. Podría dejar de hablarnos, no volver a ser nuestro amigo o nuestra amiga)*

#### **2ª Fase: Visionado de la secuencia**

*“No sé si os podéis imaginar cómo reaccionaríais ante las faenas que hemos estado comentando, pero vamos a ver qué sucede con dos amigos en una de esas situaciones...”*

Se les pone la secuencia hasta el momento en que Gregg dice “Decidí dejar que Rowley se sacrificara por el equipo” y se les explica que Gregg se puso una ropa de Rowley y se dedicó a asustar a los niños y las niñas, algo por lo que Rowley perdió su placa y la posibilidad de formar parte de la patrulla de seguridad.

Se les plantean las siguientes cuestiones para la reflexión en gran grupo:

*“¿Qué pensáis de la decisión que ha tomado Gregg? ¿Pensáis que es correcta?”*

*“¿Encaja con el consejo que le ha dado su madre?”*

*“Si lo que dice su madre es cierto, que nuestras elecciones nos convierten en lo que somos, ¿qué tipo de persona es él, según vuestra opinión?”*



*“¿Cómo explicáis que él crea que lo que ha hecho sea lo correcto?”*

*“¿Cuál sería, según vuestra opinión, la decisión correcta?”*

A continuación, se deja que vean otro trozo de la secuencia, en concreto hasta que Gregg dice *“Deberías pensar mejor a quién le prestas la chaqueta”*. Sondar en este momento las impresiones de la clase acerca de la actitud de Gregg y anticipando la reacción de Rowley, preguntar:

*“¿Qué pensáis de lo que Gregg le dice a su amigo?”*

*“¿Y de la manera en que se lo dice?”* (le trata con poco respeto)

*“¿Qué creéis que hará Rowley ahora?”*

*“¿Cómo reaccionaríais vosotros y vosotras?”*

En el tramo final de la secuencia, que se les pone a continuación, es importante poner énfasis en que se fijen, principalmente, en la reacción del amigo, que demuestra una capacidad de autoafirmación espléndida (es un perfecto modelo a seguir, por lo que es importante dedicar unos minutos a analizar su respuesta).

*“¿Cuánto se parece la reacción de Rowley a la que vosotros y vosotras hubierais tenido?”*

*“¿Os parece buena o mala?”*

*“¿Creéis que hubierais podido mejorarla de alguna manera?”* (Difícilmente porque expresa lo que ha ocurrido, manifiesta su malestar, y comunica la consecuencia del hecho. Todo ello sin faltar al respeto, con un tono de voz ajustado y con una firmeza espléndida. Un verdadero ejemplo de autocontrol)

### **3ª Fase: Dinámica “Al pan, pan, y al vino, vino”**

*“Ahora os voy a proponer varias situaciones en las que, como ésta, sería importante poder reaccionar con contundencia y con claridad llamando, como dice el refrán, al pan, pan y al vino, vino. Todas ellas son posibles interacciones entre amigos y amigas, y quiero que me respondáis a mí como si fuera ese amigo o amiga con quien tenéis que hablar claro. A quien se le ocurra una buena respuesta, puede levantar la mano, levantarse, e intentar decirme con claridad lo que considere conveniente para defender sus derechos. Recordad que siempre que lo que digamos sea dicho con respeto y autocontrol llegaremos a buen término, de lo contrario, será difícil mantener la amistad”*

Situaciones a representar:

- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> Me habéis prestado dinero y no sólo no os lo he devuelto, sino que además me lo estoy gastando en tonterías que no necesito.
- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> Hemos hecho un trabajo en pareja pero prácticamente todo el contenido lo has hecho tú. Me encuentro al profe y le digo que he estado varias tardes sin salir de casa trabajando duro para conseguir el trabajo que hemos entregado.
- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> Eres mi mejor amigo o amiga, te he invitado a mi cumpleaños, pero un día antes te digo que no puedes venir porque asistirá una persona a la que no le caes bien y si tú vas, ella no irá.
- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> Te digo delante de todo el grupo de mayores, del que quieres formar parte, que no sé cómo puedes ponerte esa ropa tan hortera y que ya deberías saber que quien se viste así sólo puede ser un friki.

## Habilidades de Oposición

*Para ti no estoy. Rosana.*

**AUDIOVISUAL:** <http://goo.gl/Xntjf>

Canción: "PA' TÍ NO ESTOY" Rosana  
2001

### I. LETRA

Que te vaya bonito mis mejores deseos que  
en la vida recojas  
lo que siembres de bueno que te vaya bonito  
que no te vaya mal  
y que el tiempo te deje donde tengas que estar

...quisiste ser universal eclipsando mis sueños que Dios te proteja en la celda  
de tu soledad...yo

Me voy a plantar al campo o a la orilla la marea  
deseo que todo te vaya de vicio me voy ahí te quedas  
me voy a vivir tranquila sin pausa pero sin prisa  
deseo que todo te vaya de lujo no espero visita

Así que no vayas  
que pa' ti no estoy... yo pa' ti no estoy

Salud, amor y fortuna me llevo todo en orden salud  
pa' ver , amor pá ser  
fortuna pa' expresar tu nombre me marchó con las lunas  
donde el sol no se esconde  
el me abriga en invierno

Y ella, enciende mis noches... y tú

.... quisiste ser universal eclipsando mis sueños que Dios te proteja en la celda  
de tu soledad...yo me voy a plantar al campo... así que no estoy (bis)

Te dejo todo aquello que me diste me llevo todo di que no  
quisiste  
me voy contenta no tengo más que darte  
me llevo todo lo que di que no cuidaste... yo pa' ti no estoy...

Canción: "PA' TÍ NO ESTOY" Rosana  
2001

### I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

- **Habilidades de oposición**
- **Habilidades de autoafirmación**
- **Expresión emocional**

### EDAD RECOMENDADA

A partir de 10 años

## II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER

La protagonista de la letra de la canción se despide de su novio definitivamente. Le dice que para "ti no estoy" y le cuenta cómo se siente y los planes que tiene.

## III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO

¿Parece una despedida? ¿Por qué?

¿Qué le desea? ¿Por qué?

¿Parece disgustada? ¿Por qué?

Ella, parece tener claro dos cuestiones. Primero, que no quiere estar con esa persona y segundo, que es lo que quiere hacer con su vida. Rosana en su canción nos lo canta así, lo tiene muy claro y parece fácil. Sin embargo, decir que no a alguien y despedirse es algo muy difícil.

¿Por qué es tan complicado decir no a alguien?

¿Qué se siente para que cueste tanto?

Sin embargo, cuando hemos logrado decir no a algo o a alguien, nos sentimos aliviados.

¿Cómo nos verán los demás?

La protagonista, en la canción, expresa todo tipo de sentimientos ¿cuáles son?

¿Qué sensación os provoca la protagonista de la canción? ¿Alguien que tiene claras las cosas o por el contrario, alguien indeciso? Coged la letra de la canción y cambiadla, hasta el punto de que la protagonista no sepa decir que "no", que esté dudosa y que no sea clara.

Muchas veces un amigo o, incluso, un grupo de amigos, significan tanto para nosotros que, aunque no estemos a gusto no dejamos de salir con ellos. (Por ej.: salgo con unos chicos muy amables pero que me aburren). Pongamos ejemplos en los que las personas no dejan de relacionarse con otras aunque en el fondo no se sientan bien con ellas.

Muchas veces cuando decimos no a algo o a alguien, no siempre tenemos claro qué otra cosa hacer. La protagonista de la canción, ¿qué planes tiene?

Como vemos, se hace más fácil si se sabe qué hacer cuando se renuncia al amigo o amigos. Ocurre así porque hay otra alternativa. Construyamos entre todos una historia de un chico o una chica que, no quiere hacer algo y que debería decir "no", pero ni sabe cómo hacerlo ni tampoco tiene claro qué otras alternativas tiene. Después, a esa historia le damos la vuelta y la cambiamos haciendo que el/la protagonista sepa decir que "no" a alguien y, a su vez, sepa qué hacer con ese hueco que le queda en el corazón.

Esta canción es una despedida en toda regla. Pero, ¿qué tipo de despedida? Hay despedidas que aunque también nos duelan implican sólo una separación temporal y hay otras que son despedidas definitivas, para siempre. ¿Cuántos tipos de despedidas y separaciones conoces? ¿Cuáles son necesarias? ¿Por qué?

¿Cuáles no lo son? ¿Por qué?

¿Por qué nos cuesta tanto despedirnos de las personas que queremos?

¿Qué se siente antes, durante y después de una despedida?

La protagonista de la canción parece que ha roto con su novio y que, por tanto, es una despedida definitiva, ¿qué le desea a su novio?, ¿qué dice que se lleva y con qué se queda?

Coged un papel y un lápiz. Imaginad que vuestra familia se muda de municipio y os vais a vivir a un país muy lejano. Por tanto tenéis que despediros de vuestros amigos, de vuestro amigo/a especial. Escribid una carta a cada uno de ellos diciéndoles adiós y expresando todo aquello que queráis que guarden en su memoria y en su corazón.

**El Sur.**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/SoFK8QuYc1k>

## **FICHA TÉCNICA**

**Título:**

El Sur

**Director:**

Víctor Erice

**Productor:**

Elías Querejeta

**Año:**

1983

**Personajes:**

Iciar Bollaín (Estrella)

## **I. SINOPSIS**

Basada en una historia de Adelaida García Morales. Las consecuencias de la Guerra Civil, la magia que ejercen algunas películas repletas de hechizo sobre la niñez, y la curiosidad que en una niña despierta la figura de su padre y su pasado.

## **II. SECUENCIA PROPUESTA: 01:07:17 – 01:08:39**

Estrella está hablando por teléfono con un chico, al principio no quiere hablar con él pero al final se pone y le dice que es un pesado y que no quiere saber nada más de él.

## **III. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

**•Habilidades de oposición**

## **EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

## **IV. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- Si te encontraras en la misma situación que Estrella, ¿cómo actuarías? Y si, por el contrario, ¿estuvieras en el lugar del amigo de Estrella?
- Muchas veces no estamos de acuerdo con lo que el otro nos pide o nos comenta.
- Seguro que alguna vez has vivido una situación parecida a la de Estrella y te han hecho lo mismo que a ella. Describe cómo ha sido. Si no es así, inventa una y escribe cómo te la imaginarías.
- Hay muchas situaciones en las que uno no está de acuerdo con lo que está pasando, pero no nos atrevemos a dar nuestra opinión por lo que puede pensar de nosotros el resto. El no decir lo que verdaderamente piensa tiene ventajas ¿Cuáles?
- ¿Crees que en el momento que estás viviendo se dan muchas situaciones con las que uno no está muy convencido, pero que termina haciendo por la presión del grupo?

Razona la respuesta.

**Di no. FAD**

**AUDIOVISUAL:**

<http://youtu.be/MOaRguD0akk>

Título: "DI NO"

Anunciante: FAD

1993-1994

**I. VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

- **Habilidades de oposición**
- **Actitudes hacia la salud**
- **Toma de decisiones**

**EDAD RECOMENDADA**

A partir de 10 años

**II. REFERENTE TEÓRICO Y RAZÓN DE SER**

En el anuncio se muestra una situación en la que una chica se carga de razones para decir no.

**III. PREGUNTAS PARA EL ALUMNADO**

- ¿Qué os sugiere el anuncio?
  - ¿El mensaje del anuncio se entiende claramente?
  - ¿Crees que el anuncio refleja una realidad?
  - ¿Crees que por hacer lo que realmente crees que hay que hacer eres un gallina o, por el contrario, lo eres si no lo haces?
  - ¿Hay diferencia entre chicos y chicas a la hora de presionar y ser presionado para hacer algo?
  - Buscad el significado de la palabra bullying, ¿en qué consiste?, ¿qué casos se han producido en España?
- ¿Cómo podemos diferenciar lo que es bullying de lo que no lo es?
- ¿Qué te parecen los casos de bullying que están apareciendo en las escuelas españolas? ¿A qué crees que se debe?
  - ¿En el colegio puedes estar sometido a muchas presiones que te hagan reaccionar inadecuadamente ¿cuáles? ¿qué tipo de reacción alternativa más adecuada puedes tener?
  - Escribe dos historias en las que eres el protagonista. En la primera, ante un ofrecimiento como el que se produce en el anuncio pasas y dices que no y en la segunda, dices que sí.
  - ¿Cómo continuaría la historia? Describe cómo se desarrollarían ambas situaciones, por qué actúas así y cómo te sentirías.
  - Describe una situación que conozcas en la que alguien se haya tenido que enfrentar a su grupo de amigos diciendo que "no" porque no le gustaba lo que iban a hacer.

**Defiéndete, Alice**

**AUDIOVISUAL:** <http://youtu.be/s6DZzW7f2B8>

**TÍTULO:** DEFIÉNDETE, ALICE

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:** Habilidades de oposición, Expresión emocional.

**EDAD RECOMENDADA:** 10-12 años

**SINOPSIS:** Alice trabaja en un supermercado para un jefe déspota y gruñón que la trata fatal. Cuando Teddy lo ve, la anima a que se defienda.

**REFERENTE TEÓRICO:** El trabajo es uno de los lugares donde ser asertivo supone, en muchas ocasiones, un riesgo, particularmente cuando implica enfrentarse al jefe o jefa, ya que se puede perder el empleo. En esos casos, es importante que se tenga un especial cuidado en las formas y que nunca se pierda de vista la realidad de que, aunque la asertividad sea la opción más correcta, en ocasiones trae consecuencias negativas que tendremos que prever y saber manejar.

**RAZÓN DE SER:** A través de la actividad propuesta, se reflexionará sobre la conveniencia o inconveniencia de dar consejos, más aún cuando se trata de ejercer cierta presión sobre alguien cuando éste o ésta tiene que enfrentarse a una situación en que, quien tiene la autoridad puede ser un jefe o una jefa, un profesor o una profesora o un padre o una madre. Las reacciones corporales de miedo o nerviosismo serán también, en esta ocasión, motivo de consideración pudiéndose llevar al terreno de la educación física y el funcionamiento del cuerpo ante el esfuerzo físico.

**DESARROLLO:**

**1ª Fase: Introducción**

*“¿Alguna vez habéis dado un consejo a alguien?”*

*“¿Sobre qué fue?”*

*“¿Cómo salió todo? ¿La persona lo siguió? ¿Le fue bien o mal?”*

*“¿Pensáis que es una buena idea dar consejos?”*

*“¿Qué ocurre si la persona hace lo que le decimos y las consecuencias son negativas?”* (La idea es insistir en que es arriesgado dar consejos a otras personas del tipo “Yo que tú...”, porque si los siguen y se equivocan, ellas pagarán las consecuencias y no nosotros o nosotras. Para dar consejos es muy importante conocer mucho a la persona y no presionar, simplemente proponer. Será finalmente ella la que tome la decisión. Más que aconsejar será acompañar en el proceso de toma de decisiones.)

**2ª Fase: Visionado de la secuencia**

El profesorado proyecta el vídeo sólo hasta que Alice llama a su jefe por megafonía, a continuación lanza las siguientes preguntas al grupo:

*“¿Qué pensáis de los consejos que le ha dado Teddy a Alice?”*

*“¿Se arriesga más de lo necesario al dar el consejo o no?”*

*“¿Quién saldrá perdiendo si sale mal?”*

*“¿Qué consecuencias tendrá la manera en que Alice está aplicando el consejo de Teddy?”*

*“¿Qué pensáis de la reacción del cuerpo de Alice cada vez que se pone nerviosa?”*



NOTA: Dado que muchas de las reacciones ante el miedo o la ansiedad, como muestra Alice, son muy similares a las que presenta nuestro organismo ante el ejercicio físico, puede aprovecharse este momento para insertar contenidos curriculares relacionados con la educación física, explicándoles cómo reacciona el cuerpo ante esas situaciones.

Puede animárseles a recordar cómo funciona el corazón cuando tenemos que enfrentar un esfuerzo físico o una situación que nos inquieta, animarles a tomarse las pulsaciones por minuto antes y después de un esfuerzo o una impresión fuerte, medir la frecuencia de respiración, recordarles qué ocurre cuando sudamos junto con la importancia de beber agua, etc...

A continuación, se pone la parte que queda de la secuencia y se valoran las consecuencias de lo ocurrido en grupo:

*“¿Qué pensáis acerca de lo sucedido en la escena?”*

*“¿Lo veis justo?”*

*“¿Tenía derecho Alice a ser asertiva y defender sus derechos para que el jefe no la tratara mal?”*

*“¿Ser asertivo es exactamente lo que le ha propuesto Teddy?”* (Es más claramente agresiva que asertiva)

*“¿Te ha sorprendido lo que ha ocurrido al final?”* (En este caso los consejos de Teddy sí tuvieron buenos resultados porque animaron a Alice a hacer algo que en el fondo deseaba pero no se atrevía a hacer. Pero en el caso de que Alice valorase mucho su puesto de trabajo y no quisiese perderlo, esos mismos consejos le hubieran llevado a algo no deseado. Antes de aconsejar es muy importante conocer a la otra persona, valorar su situación y sus deseos, entre otros elementos)

### **3ª Fase: Dinámica “Un final diferente”**

*“Vamos a idear un final diferente para la escena. Nos vamos a dividir en equipos de 5, la mitad de los equipos adoptará el rol del jefe de Alice, y la otra mitad el rol de Alice. Todos deberéis pensar cómo actuar ante la situación de que Alice defienda su derecho a ser tratada con respeto. Los equipos “Jefe” deberán ponerse en diferentes supuestos, Alice puede ser agresiva o asertiva, por ejemplo. Los equipos “Alice” deben pensar en la manera de defender sus derechos reduciendo al máximo las posibilidades de que la despidan. Aunque esto último, incluso en los casos en los que se haya actuado bien, asertivamente, puede ocurrir motivado por otras cuestiones.”*

Los equipos “Jefe” estarán a la expectativa esperando la conducta de Alice, y ajustando sus reacciones a la misma.

Una vez preparado el discurso en cada equipo, en un lado de la clase se pondrán todos los equipos “Jefe” y en el otro lado todos los equipos “Alice” (enfrentados). El profesorado iniciará el intercambio dialéctico en el que, respetando los turnos, cada alumno y cada alumna podrá intervenir en función de lo trabajado previamente en su equipo. El profesorado, ante la puesta en común, recalcará las formas adecuadas y ofrecerá alternativas a las inadecuadas. También resaltaré la importancia de expresar nuestro malestar cuando un trato no te está siendo grato, asumiendo, en su caso, posibles riesgos (sobre todo en relaciones no igualitarias de autoridad).

### **PROPUESTA DE CONTINUIDAD:**

*“Las reacciones físicas que habéis visto en Alice cuando tenía que enfrentarse a su jefe o cuando Teddy le propone la fiesta con chicos (falta de respiración, nerviosismo, aceleración, etc...) son lo que llamamos ANSIEDAD. Vamos a dedicar unos minutos ahora a aprender dos trucos para intentar controlarla.”*

El profesorado dedicará el tiempo que estime necesario para practicar dos ejercicios que serán de utilidad en momentos de elevada ansiedad:

#### **1. Ejercicio de respiración**

<sup>35</sup><sub>17</sub> Cubre tu nariz y tu boca con tus dos manos juntas, dejando un hueco dentro de las manos para que puedas respirar ahí. Es como si te hicieras una mascarilla con las manos.

<sup>35</sup><sub>17</sub> Haz cuatro respiraciones completas dentro de ese hueco. Da igual que lo hagas rápido o lento, superficial o profundo, nariz-nariz, nariz-boca, o boca-boca.

<sup>35</sup><sub>17</sub> Luego haz otras cuatro respiraciones completas, pero esta vez fuera, sin la “mascarilla” que habías hecho con las manos.

<sup>35</sup><sub>17</sub> Repite esta secuencia, dentro-fuera, tres o cuatro veces más.

<sup>35</sup><sub>17</sub> Si quieres ver el efecto que produce este ejercicio en ti, mide tu pulso cardíaco antes del ejercicio y después, al terminar. ¡Verás como disminuye, y con ello, la posible ansiedad!

## 2. *Ejercicio de relajación*

### **Procedimiento de Relajación Muscular de Koeppen**

#### MANOS Y BRAZOS

Imagina que tienes un limón en tu mano izquierda. Ahora trata de exprimirlo, trata de exprimirle todo el jugo. Siente la tensión en tu mano y brazo mientras lo estás exprimiendo. Ahora déjalo caer. Fíjate cómo están ahora tus músculos cuando están relajados. Coge ahora otro limón y trata de exprimirlo. Exprímelo más fuerte de lo que lo hiciste con el 1º; muy bien. Ahora tira el limón y relájate. Fíjate qué bien se sienten tu mano y tu brazo cuando están relajados. Una vez más, toma el limón en tu mano izquierda y exprímele todo el zumo, no dejes ni una sola gota, exprímelo fuerte. Ahora relájate y deja caer el limón. (Repetir el mismo procedimiento con la mano y el brazo derechos).

#### BRAZOS Y HOMBROS

Ahora vamos a imaginarnos que eres muy perezoso y quieres estirarte. Estira (extiende) tus brazos frente a ti, levántalos ahora sobre tu cabeza y llévalos hacia atrás. Fíjate en el tirón que sientes en tus hombros. Ahora deja caer tus brazos a tu lado. Muy bien. Vamos a estirar otra vez. Estira los brazos frente a ti, levántalos sobre tu cabeza y tira de ellos hacia atrás, fuerte. Ahora déjalos caer. Muy bien. Fíjate como tus hombros se sienten ahora más relajados. Ahora una vez más, vamos a intentar estirar los brazos, intentar tocar el techo esta vez. De acuerdo. Estira los brazos enfrente a ti, levántalos sobre tu cabeza y tira de ellos hacia atrás, fíjate en la tensión que sientes en tus brazos y hombros. Un último estirón ahora muy fuerte. Deja caer los brazos, fíjate qué bien te sientes cuando estás relajado/a.

#### HOMBROS Y CUELLO

Ahora imagina que eres como una tortuga. Imagínate que estás sentado/a encima de una roca en un apacible y tranquilo estanque relajándote al calor del sol, te sientes tranquilo/a y seguro/a allí. ¡Oh! de repente sientes una sensación de peligro. ¡Vamos! mete la cabeza en tu concha. Trata de llevar tus hombros hacia tus orejas, intentando poner tu cabeza metida entre tus hombros, mantente así, no es fácil ser una tortuga metida en su caparazón. Ahora el peligro ya pasó, puedes salir de tu caparazón y volver a relajarte a la luz del cálido sol, relájate y siente el calor del sol. ¡Cuidado! más peligro, rápido mete la cabeza en tu casa, tienes que tener la cabeza totalmente metida para poder protegerte, O.K. ya puedes relajarte, saca la cabeza y deja que tus hombros se relajen. Fíjate que te sientes mucho mejor cuando estás relajado que cuando estás tenso. Una vez más. ¡Peligro! esconde tu cabeza, lleva los hombros hacia tus orejas, no dejes que ni un solo pelo de tu cabeza quede fuera de tu concha. Mantente dentro, siente la tensión en tu cuello y hombros. De acuerdo, puedes salir de tu concha, ya no hay peligro. Relájate, ya no va a haber más peligro, no tienes nada de qué preocuparte, te sientes seguro/a, te sientes bien.

#### MANDÍBULA

Imagínate que tienes un enorme chicle en tu boca, es muy difícil de masticar, está muy duro. Intenta morderlo, deja que los músculos de tu cuello te ayuden. Ahora relájate, deja tu mandíbula floja, relajada, fíjate qué bien te sientes cuando dejas tu mandíbula caer. Muy bien, vamos a masticar ahora otro chicle, másticalo fuerte, intenta apretarlo,

que se meta entre tus dientes. Muy bien, lo estás consiguiendo. Ahora relájate, deja caer la mandíbula, es mucho mejor estar así, que estar luchando con ese chicle. O.K., una vez más vamos a intentar morderlo. Muérdelo lo más fuerte que puedas, más fuerte, muy bien, estás trabajando muy bien. Bien, ahora relájate. Intenta relajar tu cuerpo entero, intenta quedarte flojo/a, lo más flojo/a que puedas.

#### CARA Y NARIZ

Bueno, ahora imagina que viene volando una de esas molestas moscas y se ha posado en tu nariz; trata de espantarla pero sin usar tus manos. Intenta hacerlo arrugando tu nariz. Trata de hacer tantas arrugas con tu nariz como puedas. Deja tu nariz arrugada, fuerte. ¡Bien! has conseguido alejarla, ahora puedes relajar tu nariz, ¡oh! por ahí vuelve esa pesada mosca, arruga tu nariz fuerte, lo más fuerte que puedas. O.K. se ha ido nuevamente. Ahora puedes relajar tu cara. Fíjate que cuando arrugas tan fuerte tu nariz, tus mejillas, tu boca, tu frente y hasta tus ojos te ayudan y se ponen tensos también. ¡Oh! otra vez regresa esa vieja mosca, pero esta vez se ha posado en tu frente. Haz arrugas con tu frente, intenta cazar la mosca con tus arrugas, fuerte. Muy bien, ya se ha ido para siempre, puedes relajarte, intenta dejar tu cara tranquila, sin arrugas. Siente cómo tu cara está ahora más tranquila y relajada.

#### PECHO Y PULMONES

Vas a respirar hinchándote y deshinchándote como un globo. Vas a coger el aire por la nariz intentando llenar todos tus pulmones de aire... aguanta a respiración contando tres segundos y siente la presión en todo tu pecho ..... luego sueltas el aire por la boca despacito poco a poco y cierras los ojos y comprueba como todo, todo tu cuerpo se va desinflando como un globo y como todo tu cuerpo se va hundiendo y aplastando contra el sofá o la cama donde estás tumbado...con el aire suelta toda las cosas malas, todas las cosas que no te gustan, todas las cosas que te preocupan... ¡Fuera! ... ¡échalas!... y quédate respirando normal y notando esa sensación tan buena de tranquilidad, de dejadez de paz... respirando como tú respiras normalmente y notando como el aire entra y sale sin dificultad... ¡Vamos a respirar de nuevo profundamente! Coge el aire por tu nariz...hincha el globo todo lo que puedas y cuenta hasta tres aguantando el aire....uno, dos y tres.... Y suelta por la boca, despacio, cerrando los ojos y convirtiéndote en un globo que se va deshinchando, deshinchando hundiéndose, hundiéndose... aplastándose y quedándose tranquilo...

#### ESTÓMAGO

Imagina que estás tumbado sobre la hierba... ¡Vaya! Mira, por ahí viene un elefante, pero él no está mirando por donde pisa, no te ha visto, va a poner un pie sobre tu estómago, ¡no te muevas! no tienes tiempo de escapar. Trata de tensar el estómago poniéndolo duro, realmente duro, aguanta así, espera, parece como si el elefante se fuera a ir en otra dirección. Relájate, deja el estómago blandito y relajado lo más que puedas. Así te sientes mucho mejor. ¡Oh! por ahí vuelve otra vez. ¿Estás preparado/a? Tensa el estómago fuerte, si él te pisa y tienes el estómago duro no te hará daño. Pon tu estómago duro como una roca. O.K., parece que nuevamente se va. Puedes relajarte. Siente la diferencia que existe cuando tensas el estómago y cuando lo dejas relajado. Así es como quiero que te sientas, tranquilo/a y relajado/a. No podrás creerlo pero ahí vuelve el elefante y esta vez parece que no va a cambiar de camino, viene derecho hacia ti. Tensa el estómago. Ténsalo fuerte, lo tienes casi encima de ti, pon duro el estómago, está poniendo una pata encima de ti, tensa fuerte. Ahora ya parece que se va, por fin se aleja. Puedes relajarte completamente, estar seguro/a, todo está bien, te sientes tranquilo/a y relajado/a.

Esta vez vas a imaginarte que quieres pasar a través de una estrecha valla en cuyos bordes hay unas estacas. Tienes que intentar pasar y para ello te vas a hacer delgado/a, metiendo tu estómago hacia dentro, intentando que tu estómago toque tu columna. Trata de meter el estómago todo lo más que puedas, tienes que atravesar esa valla. Ahora relájate y siente cómo tu estómago está ahora flojo. Muy bien, vamos a intentar nuevamente pasar a través de esa valla. Mete el estómago, intenta que toque tu columna, déjalo realmente metido, muy metido, tan metido como puedas, aguanta así, tienes que pasar esa valla. Muy bien, has conseguido pasar a través de esa estrecha valla sin pincharte con sus estacas. Relájate ahora, deja que tu estómago vuelva a su posición normal. Así te sientes mejor. Lo has hecho muy bien.

#### PIERNAS Y PIES

Ahora imagínate que estás parado/a, descalzo/a y tus pies están dentro de un pantano lleno de barro espeso.

Intenta meter los dedos del pie dentro del barro. Probablemente necesitarás tus piernas para ayudarte a empujar. Empuja hacia dentro, siente como el lodo se mete entre tus dedos. Ahora salte fuera y relaja tus pies. Deja que tus pies se queden como flojos y fíjate cómo estás así. Te sientes bien cuando estás relajado/a. Volvemos dentro del espeso pantano. Mete los pies dentro, lo más dentro que puedas. Deja que los músculos de tus piernas te ayuden a empujar tus pies. Empuja fuerte, el barro cada vez está más duro. O.K. salte de nuevo y relaja tus piernas y tus pies. Te sientes mejor cuando estás relajado/a. No tenses nada. Te sientes totalmente relajado/a.

#### IMAGEN POSITIVA

Ahora que has terminado todos los ejercicios vas a fijarte en lo que notas en tu cuerpo...cuando estamos relajados/as notamos diferentes sensaciones, pesadez, calor, cansancio, sueño, que nuestro cuerpo pesa y no nos podemos mover, o tal vez todo lo contrario que nuestro cuerpo no pesa y parece como que flotamos, podemos notar cosquillas y hormigueo en los dedos de las manos ... busca tus sensaciones de relajación... fíjate en ellas y disfrútalas... tu mente y tu pensamiento se puede quedar con ellas...y repetir lo que notas... calor... calor... flotar... flotar...

Vas a elegir una imagen para ti... TU IMAGEN POSITIVA: un lugar, un sitio, real o imaginario, que hayas estado o no, un sitio que sólo por estar allí ya estarías tranquilo/a y relajado/a...y te lo vas a imaginar lo mejor posible... lo que ves, lo que oyes, lo que notas en tu cuerpo, hasta puedes imaginarte lo que hueles... y como estás allí tumbado/a...en la hierba , en la arena, flotando en el mar, flotando en una nube blanca de algodón, volando como una ave... tu imagen.

Y mantente en ella mientras que estás relajado/a...

¡Has terminado! No te levantes de golpe, estírate, abre los ojos, bosteza, sonríe... y ya te puedes levantar...

Al igual que todos los días comes y duermes, y te lavas las manos y juegas con los amigos y las amigas... también puedes practicar la relajación. Son sólo diez minutos y si lo haces descubrirás su secreto.

(Tomado y adaptado de [www.cinteco.com](http://www.cinteco.com))

Para finalizar, el profesorado puede comentar tres sencillas frases relacionadas con la ansiedad:

- a. La ansiedad es molesta, pero nunca es peligrosa
- b. La mejor manera de enfrentar la ansiedad es afrontar lo que nos da miedo
- c. Cuando nosotros y nosotras damos un paso adelante, el miedo da un paso atrás (¡y al revés!)