



TÍTULO
¿QUIERES UN POCO?

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/40egz5>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística.
Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar. Programas de prevención: acoso escolar.

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

1ª Fase

Se 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 docente formulará preguntas para facilitar la comprensión del mensaje:

- *¿Cuál es el problema de D'Artacán?*
- *¿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?*

2ª Fase

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.

3ª Fase

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).