



TÍTULO
JUGUEMOS TODOS Y TODAS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/4j7m14>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva, Habilidades de autoafirmación, Autocontrol

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Piecito y sus amigos 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 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 gru-

po 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 quieren 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 que incendian y los bomberos.

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 representarte 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 alumnos digan a qué personaje se parecen, utilicen el simul del bombero/bombrera, incendiario/incendiaria (“Yo soy como Sera, así que ayudo a animar el fuego” o “Yo soy como Piecito, y soy un bombero”). También, siempre que el educador lo considere oportuno, se

puede preguntar al gran grupo si alguno se ve como dinosaurio abusón o como el resto del grupo de Piecito (contribuye a la paz y no a las peleas).

3ª Fase: Dinámica “¡Nos hemos vuelto locos!”

“La actitud de Piecito 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. Piecito da una buena lección de control y madurez a sus compañeros 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 Piecito, en las siguientes situaciones?”

Alguien de tu clase está hablando mal de ti a tus compañeros (hablar tú bien de esa persona delante de ella) Ves que alguien de tu clase que no te cae muy bien está muy preocupado 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 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.