

DESARROLLO COGNITIVO

AUTOCONTROL



TÍTULO
LOS VIAJES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/58yjdj>

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autocontrol

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

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).



*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 maravédises,
irás con él a recorrer países-.*

*-¡Sin cabeza! ¡ay de mi! (gritó el pescado).
Y replicó discreto el vascongado:*

*-¿Por esa pequeñez te desazonas?
Pues hoy viajan así muchas personas-.*

Los viajes

[Juan Eugenio Hartzenbusch]

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 "moraleja" es que actuar "sin cabeza" 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 físico o interpersonal.

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escuchan el poema seleccionado.

El maestro aclarará a los alumnos el significado de palabras como "pulcritud", "vascongado", "desazón", "replicó" y "maravédises". Puede pedirles 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?

2ª Fase

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 educador plantea un primer supuesto:

"Estáis en una feria de verano. Cada uno de vosotros dispone de tres euros. En los puestecillos y tendertes hay de todo: palomitas, "perritos calientes", golosinas de todo tipo, etc. También hay una tómbola, en la que se sortea una mini-moto, y cada papeleta cuesta cincuenta 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 teléfono, 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.

3ª Fase

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 educador resaltaré la importancia de permanecer atentos a lo que sucede, tanto en el juego como en la vida.