



**TÍTULO**  
**EL MALTRATO SUTIL**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/iktxc6>



**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**  
Autoestima, habilidades de Autoafirmación

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

**CONTEXTO ESCOLAR**  
Identidad personal

**EDAD RECOMENDADA**  
De 8 a 10 años.

**SINOPSIS**  
Una niña normal y corriente empieza a recibir "consejos" de los de su alrededor en los que le animan a ser alguien diferente a quien verdaderamente es. Tan al pie de la letra se los toma 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 quienes nos rodean (sus opiniones acerca de nosotros). 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 el alumnado descubra 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**

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 alumno. 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 que se pondrá en un lateral del espacio donde se realiza la actividad (se habrán apartado previamente mesas y sillas) y estará "armado" con su cuaderno o libro a modo de escudo. Los 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. A medida que se vayan tirando las bolas, quien guía la actividad contabiliza cuántas han "herido" a la persona voluntaria. El recuento se anotará en la pizarra.

A continuación se repite el proceso, con dos nuevos 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 permiten 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 demás es muy importante ponerse "el impermeable" para que no cale lo que nos llega.

### **2ª Fase**

El educador hace una introducción al visionado 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, 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 fijarse en qué cosas le decían los demás que debía cambiar y qué “escudos” usaba 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

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 hiriendo en su autoestima.

Previo a la dinámica se prepara un paquete que contendrá una bolsa con tantos caramelos como alumnos 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 pueda ser fácilmente interpretado como malintencionado de forma que, a lo largo del juego, a medida que 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 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 todo el grupo por su trabajo.