



TÍTULO
NO ME GUSTA LO QUE HACES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/dv214d>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva, habilidades de interacción, identificación y expresión emocional

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia

EDAD RECOMENDADA
De 8-10 años

SINOPSIS
A Blue le gusta ir por libre: hace las cosas a su manera, no le gusta jugar en equipo y procura ser casi siempre el centro de atención y el héroe de la situación. Pero en esta ocasión no le ha salido bien. En un momento en que el partido estaba empatado y a punto de terminar, ha decidido montar un "numerito" en plan llanero solitario y ha echado a perder el esfuerzo de todo su equipo, aunque él, no está dispuesto a reconocerlo.

REFERENTE TEÓRICO: Siempre que hay un intento de asertividad, hemos de pensar que intervienen dos partes. Sin duda es importante en qué términos produce la comunicación quien lanza el mensaje, y de hecho solemos centrarnos mucho en esa parte. Pero a menudo olvidamos que también es fundamental cómo recibe la crítica la persona que escucha ese mensaje. De hecho, quien emite puede haber hecho perfectamente bien su trabajo, pero si no hay una buena receptividad de parte de quien escucha, el intento será poco fructífero para ambas partes.

RAZÓN DE SER: Analizar la actitud de Blue, el protagonista de la secuencia seleccionada y también los comportamientos de quienes vienen a mostrarle su mal hacer permitirá identificar uno de los enemigos más claros de una verdadera conducta asertiva: el egoísmo. Ante él sólo puede ponerse en marcha el antídoto de la empatía cuando se quiera comunicar aquello en lo que no se está de acuerdo.

DESARROLLO

1ª Fase

Se inicia la actividad viendo la secuencia, pero deteniéndola justo cuando termina el partido, ya que

el objetivo será que el alumnado opine sobre lo que les ha parecido la actitud de Blue, el protagonista, al enfocar la jugada final completamente en solitario.

Cuando se vayan posicionando al respecto, se dedican unos minutos a que piensen qué le dirían a Blue si fueran de su equipo y cómo se lo dirían de esta forma se puede observar en qué consistirían inicialmente sus intentos de afrontar la situación y si este afrontamiento se haría de forma verdaderamente asertiva, es decir, con claridad y teniendo en cuenta los sentimientos y derechos de las demás personas.

2ª Fase

En esta fase se seguirá analizando la secuencia, sólo que desde dos prismas diferentes, lo cual justifica que también se visiona por partes. La primera es la correspondiente al punto en que Eduardo, el loro más mayor, le dice lo que piensa de lo que ha hecho. La segunda es la correspondiente a la aproximación que hace Perla, su pareja, a lo sucedido.

La idea de poder analizar esto por partes es procurar que puedan identificar las diferencias entre las dos formas de abordar el problema:

- La primera más agresiva (insultando, no dejando lugar a que se explique, marchándose sin más...)
- La segunda más asertiva (haciéndole preguntas para poder entenderle, dejando que se explique, haciéndole pensar, diciéndole sin perder las formas que no está pensando en el equipo sino en él mismo...)

Además, se tratará de analizar en grupo las ventajas y desventajas que pueden tener las dos formas de acercarse a Blue. Esto puede recogerse resumido en la pizarra como referencia para momentos posteriores de la actividad.

Pero parece que donde se encuentra realmente el conflicto no es en cómo se le han dicho las cosas a Blue, sino en que él no está dispuesto, en prin-

cipio, a aceptarlo de ninguna manera, y por ello merece especial mención en la siguiente fase de la actividad.

3ª Fase

¿Qué le pasa a Blue? es la pregunta que el alumnado debe intentar contestar, para llegar a la conclusión de que el problema de Blue es, esencialmente, que sólo piensa en sí mismo. Eso es lo que le llevó a fastidiar el partido, querer jugar solo y por su cuenta, y es también lo que le lleva a tener problemas con los demás loros y en particular con Perla.

Para finalizar, se lanzan las siguientes preguntas para comentar en grupo:

- *¿Qué les pasa a las personas cuando se hacen egoístas?*
- *¿Qué ha podido hacer que Blue llegue a comportarse cada vez más de esta manera, hasta el punto de no darse ninguna cuenta de lo que sienten los animales que tiene a su alrededor?*

En esta actividad se pretende hacer algunas consideraciones acerca de la asertividad y es fundamental entender que, para realmente ser una persona asertiva no puede haber espacio para el egoísmo. Si somos egoístas, de hecho, ya no se cumpliría una de las condiciones de la asertividad: respetar los derechos ajenos. Cuando queremos decirle a otra persona que no estamos de acuerdo con algo de lo que hace, debemos ponernos primero en su lugar, pensar lo que puede estar sintiendo, y tener cuidado con la forma de decirlo, tal y como hace Perla.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Perla es un animal, así que convendría que se pudiesen transferir los comportamientos que Perla hace bien a cómo serían en el caso de un ser humano. Se plantea hacer, entonces, una radiografía de la asertividad (incluyendo los aspectos verbales y no verbales que Perla pone en marcha).

Aspectos a tener en cuenta: el tono de voz, el volumen, los gestos, el contacto ocular, el mensaje, la postura... Todos los aspectos mencionados se indicarán de forma gráfica en un gran mural que recogerá una figura humana del tamaño medio del alumnado. El aspecto final de la figura será muy parecido al que tienen los dibujos en los que se aprenden las partes del cuerpo.

Este mural puede exponerse en lugar visible del aula como una forma de recordatorio de los elementos a tener en cuenta cuando queremos expresar de manera asertiva algo.