



¡INCLUYE ACTIVIDADES PLAN INNOVA!

ACTIVIDADES

Educación Primaria | 6-8 años



Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: Identificación y expresión emocional, empatía y autoestima (desarrollo afectivo), autocontrol, toma de decisiones, y actitudes positivas hacia la salud (desarrollo cognitivo) y habilidades de interacción, autoafirmación y oposición asertiva (desarrollo social) y la creatividad.

Índice de Actividades

DESARROLLO AFECTIVO	7	Toma de decisiones	104
Identificación y expresión emocional	7	Zipizapemanía	104
Arión y su lira	7	Defendamos nuestra tierra	106
Cariño en familia	10	La lotería del futuro	108
El dolor de Mamburú	12	Medio pollo	110
Las tres cautivas	14	Si quiero que...	113
¿Qué te pasa?	16	El arte de imaginar	115
Amigos hasta el final	18	No os conviene enfadar al gatito	117
Hoy es día de fiesta	20	Pajaritos	119
La mamá perfecta	22	No dejaré a mi familia	121
Alphablocks' Emotions	24	Scrat's Acorn	123
La vaquita y sus amigos	26	Digipato	125
El hombre rayo	28	I can make good choices	128
Abrazar con palabras	32	Actitudes positivas hacia la salud	132
PI La gallina o el huevo	34	Come de todo; come con cuidado	132
Empatía	37	Los 40 de mi papá	134
Marisol ¡ten cuidado!	37	Sergio y la historia de la medicinas	136
¿Quieres un poco?	40	La Tierra un jardín para cuidar	139
Rodrigo y Babieca	42	The very hungry caterpillar	140
Sonatina	44	Wear a helmet!	142
Claro que se puede	46	DESARROLLO SOCIAL	143
Los colores de las flores	48	Habilidades de Interacción	143
Lo que siento que tú sientes	50	En el mundo cabemos todos	143
Bienvenido a esta piscina	52	Hora del recreo	145
PI Creer es poder	54	Me callaré yo	147
Autoestima	56	Son mis amigos	149
A fuego lento	56	Trato hecho	151
A Margarita	58	Un día en la vida de Blancanieves	153
La niña blanca	60	Tienes que bañarte	156
La sirenita que quería ser reina	62	Colorea el mundo	159
Silencio en la sala	65	Un as de la comunicación	161
Mi papá viene a buscarme	67	PI Scape room	163
Persiguiendo el sueño	69	Habilidades de autoafirmación	168
Una casa bien limpia	71	La guerra de los animales	168
ABC Positive Words	73	Yo prefiero... Calculadora	171
Ciencia es nombre de chica	75	Yo soy...	173
DESARROLLO COGNITIVO	83	We are all different, we are all great!	175
Autocontrol	83	Juguemos todos y todas	178
¡Cuidado!	83	Carta a los Reyes	180
Dioses y hombres. Vida y muerte	85	I can be anything	182
Me da miedo	88	Habilidades de oposición	184
¿Queréis portaros bien?	90	¡Déjame en paz!	184
Si lo hubiera pensado antes...	92	Él empezó la pelea	186
¡Me aburro!	94	¡Merezco respeto!	188
Aprendo a calmarme	96	Yo no he sido	192
Ten paciencia	98	No quiero ser el conejo de pascua	195
El regalo de navidad	100	ENLACES MULTIMEDIA	197
Walking in the Jungle	102		

PI Actividad Plan Innova

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Elaboración de Contenidos

FAD / Fundación Botín

Revisión y actualización de contenidos

Fundación Botín 2021

Diseño

Baixa Studio / Fernando Riancho

Edición

Fundación Botín
Pedrueca 1. 39003 Santander

© FB

© FAD

© Autores

Índice por áreas curriculares

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Arión y su lira	7
Cariño en familia	10
El dolor de Mambrú	12
Las tres cautivas	14
¿Qué te pasa?	16
Amigos hasta el final	18
Hoy es día de fiesta	20
La mamá perfecta	22
Abrazar con palabras	32
PI La gallina o el huevo	34
Marisol ten cuidado	37
¿Quieres un poco?	40
Rodrigo y Babieca	42
Sonatina	44
Claro que se puede	46
Los colores de las flores	48
Lo que siento que tú sientes	50
Bienvenido a esta piscina	52
A fuego lento	56
A Margarita	58
La niña blanca	60
La sirenita que quería ser reina	62
Silencio en la sala	65
Mi papá viene a buscarme	67
Persiguiendo el sueño	69
Una casa bien limpita	71
¡Cuidado!	83
Dioses y hombres. Vida y muerte	85
Me da miedo	88
¿Queréis portaros bien?	90
Si lo hubiera pensado antes...	92
¡Me aburro!	94
Aprendo a calmarme	96
Ten paciencia	98
El regalo de navidad	100
Zipzapemania	104
Defendamos nuestra tierra	106
La lotería del futuro	108
Medio Pollo	110
Si quiero que...	113
El arte de imaginar	115
No os conviene enfadar al gatito	117
Pajaritos	119
No dejaré a mi familia	121
Digipato	125
Come de todo, come con cuidado	132
Los 40 de mi papá	134
Sergio y la historia de las medicinas	136
La Tierra, un jardín para cuidar	139
En el mundo cabemos todos	143
Hora del recreo	145
Me callaré yo	147
Son mis amigos	149
Trato hecho	151
Un día en la vida de Blancanieves	153
Tienes que bañarte	156
Colorea el mundo	159
Él empezó la pelea	186
¡Merezco respeto!	188
Yo no he sido	192
No quiero ser el conejo de pascua	195

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

El dolor de Mambrú	12
Amigos hasta el final	18
Marisol ten cuidado	37
¿Quieres un poco?	40
Rodrigo y Babieca	42
Sonatina	44
Los colores de las flores	48
PI Creer es poder	54
Mi papá viene a buscarme	67
Persiguiendo el sueño	69
Una casa bien limpita	71
¿Queréis portaros bien?	90
Aprendo a calmarme	96
Ten paciencia	98
Defendamos nuestra tierra	106
El arte de imaginar	115
Colorea el mundo	159
Un as de la comunicación	161

EDUCACIÓN FÍSICA

El dolor de Mambrú	12
Las tres cautivas	14
¿Qué te pasa?	16
¿Quieres un poco?	40
Rodrigo y Babieca	42
Claro que se puede	46
PI Creer es poder	54
Silencio en la sala	65
¡Cuidado!	83
Dioses y hombres. Vida y muerte	85
Me da miedo	88
¿Queréis portaros bien?	90
Si lo hubiera pensado antes...	92
Aprendo a calmarme	96
Ten paciencia	98
Medio Pollo	110
Hora del recreo	145
Son mis amigos	149
Trato hecho	151
Un día en la vida de Blancanieves	153
PI Scape room	163
Yo prefiero... Calculadora	171
Yo soy...	173
Juguemos todos y todas	178
¡Déjame en paz!	184

LENGUA EXTRANJERA. INGLÉS

Alphablocks' emotions	24
Lo que siento que tú sientes	50
ABC Positive words	73
Walking in the jungle	102
Scrat's acorn	123
I can make good choices	128
The Very Hungry Caterpillar	140
Wear a helmet!	142
We are all different, we are all great!	175
I can be anything	182

CIENCIAS NATURALES

El hombre rayo	28
Rodrigo y Babieca	42
Defendamos nuestra tierra	106
Come de todo, come con cuidado	132
Los 40 de mi papá	134
Sergio y la historia de las medicinas	136
La Tierra, un jardín para cuidar	139

CIENCIAS SOCIALES

El hombre rayo	28
Ciencia es nombre de chica	75
La Tierra, un jardín para cuidar	139

MATEMÁTICAS

La vaquita y sus amigos	26
A fuego lento	56

VALORES SOCIALES Y CÍVICOS

Abrazar con palabras	32
¿Queréis portaros bien?	90
Si lo hubiera pensado antes...	92
Defendamos nuestra tierra	106
La Tierra, un jardín para cuidar	139

Índice por contexto escolar

CONVIVENCIA ESCOLAR

Cariño en familia	10
El dolor de Mambrú	12
Amigos hasta el final	18
Hoy es día de fiesta	20
La mamá perfecta	22
La vaquita y sus amigos	26
PI La gallina o el huevo	34
Marisol ¡ten cuidado!	37
¿Quieres un poco?	40
Rodrigo y Babioca	42
Claro que se puede	46
Los colores de las flores	48
Bienvenido a esta piscina	52
PI Creer es poder	54
Persiguiendo el sueño	69
Aprendo a calmarme	96
El regalo de navidad	100
No os conviene enfadar al gatito	117
Digipato	125
En el mundo cabemos todos	143
Hora del recreo	145
Me callaré yo	147
Son mis amigos	149
Tienes que bañarte	156
Colorea el mundo	159
Un as de la comunicación	161
PI Scape room	163
Juguemos todos y todas	178
¡Déjame en paz!	184
Él empezó la pelea	186
Yo no he sido	192

IDENTIDAD PERSONAL

Arión y su lira	7
¿Qué te pasa?	16
Hoy es día de fiesta	20
PI La gallina o el huevo	34
¡Lo que siento que tú sientes	50
PI Creer es poder	54
A fuego lento	56
Silencio en la sala	65
Mi papá viene a buscarne	67
Ten paciencia	98
Zipzapemania	104
La lotería del futuro	108
Si quiero que...	113
No dejaré a mi familia	121
I can make good choices	128
PI Scape room	163
Carta a los Reyes	180
I can be anything	182
No quiero ser el conejo de pascua	195

PLAN LECTOR

Las tres cautivas	14
PI La gallina o el huevo	34
¡Marisol ¡ten cuidado!	37
Sonatina	44
A Margarita	58
La niña blanca	60
La sirenita que quería ser reina	62
¡Cuidado!	83
Dioses y hombres. Vida y muerte	85
¡Me aburro!	94
Medio pollo	110
Digipato	125
Un día en la vida de Blancanieves	153
La guerra de los animales	168
¡Merezco respeto!	188

PROMOCIÓN DE HÁBITOS SALUDABLES

Abrazar con palabras	32
Me da miedo	88
¿Queréis portaros bien?	90
Si lo hubiera pensado antes...	92
Pajaritos	119
I can make good choices	128
Come de todo; come con cuidado	132
Los 40 de mi papá	134
Sergio y la historia de la medicinas	136
La tierra un jardín para cuidar	139
The very hungry caterpillar	140
Wear a helmet!	142
Yo prefiero... Calculadora	171

TRABAJOS POR PROYECTOS

El hombre rayo	28
Abrazar con palabras	32
Una casa bien limpita	71
Ciencia es nombre de chica	75
Defendamos nuestra tierra	106
El arte de imaginar	115
La guerra de los animales	168
No quiero ser el conejo de pascua	195

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Claro que se puede	46
Los colores de las flores	48
PI Creer es poder	54
PI Scape room	163
Yo soy...	173

PROGRAMAS DE PREVENCIÓN: ACOSO ESCOLAR

¿Quieres un poco?	40
Bienvenido a esta piscina	52
¡En el mundo cabemos todos	143
Son mis amigos	149
Trato hecho	151
Yo soy...	173
Él empezó la pelea	186
¡Merezco respeto!	188
Yo no he sido	192

STEAM

Ciencia es nombre de chica	75
El arte de imaginar	115

BILINGÜISMO

Alphablocks' Emotions	24
ABC Positive Words	73
Walking in the Jungle	102
Scrat's Acorn	123
I can make good choices	128
The very hungry caterpillar	140
Wear a helmet!	142
We are all different, we are all great!	175
I can be anything	182

PLAN MATEMÁTICO

La vaquita y sus amigos	26
PI Scape room	163

TRANSICIÓN ENTRE ETAPAS

PI La gallina o el huevo	34
PI Scape room	163

DESARROLLO AFECTIVO

IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN EMOCIONAL



TÍTULO
ARIÓN Y SU LIRA

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Arión era un joven músico que, envidiado por los marineros con los que viajaba, fue robado y arrojado al mar. Sin embargo, unos delfines le salvan y le devuelven a su hogar.

Arión era un joven simpático, optimista y buena persona. Desde muy pequeño confiaba en sí mismo y se preocupaba por los problemas de los demás, dando ánimos y ofreciendo compañía. Como le gustaba mucho la música, se convirtió en cantante. En las calles y plazas de toda Grecia se le escuchaba con placer.

Un día decidió viajar hasta Sicilia, una pequeña isla cerca de Italia. Allí su forma de ser, simpática y alegre, junto con sus habilidades como cantante, hicieron que fuera admirado y querido. Además amasó una gran fortuna en oro y joyas.

Cuando regresaba a Grecia, los marineros del barco, envidiosos de su fortuna y de su suerte, planearon robarle todas sus riquezas y después matarle o, como poco, tirarle por la borda. Y así lo hicieron.

Pero Arión, al verse a punto de morir ahogado, les pidió un último deseo:

-Os pido sólo que me permitáis cantar una canción con mi lira antes de morir.

Los traidores marineros no tuvieron inconveniente, le permitieron subir de nuevo a la nave y así pudo Arión entonar un bellissimo canto. Los sonidos de su lira y de sus labios transmitían tristeza, melancolía, ternura y paz. Los marineros ladrones quedaron fascinados ante tanta belleza musical; y tan atentos estaban al canto, que no se dieron cuenta de que muchos delfines rodearon el barco, atraídos también por Arión.

Cuando el canto terminó, arrojaron a Arión al mar y el barco se perdió en el horizonte. El joven cantante luchaba contra las olas. Pensaba que aún podría acudir alguien en su ayuda. Y así fue: los delfines le rodearon; uno de ellos le ofreció su aleta para que se agarrara a ella; otro rescató del fondo del mar la lira, y los demás servían de escolta. Cuando Arión se cansaba, un enorme y agradable delfín le permitió montar en su lomo. La manada de delfines le llevó a Corinto, ciudad en la que Arión había nacido.

En el puerto de Corinto, alguien dio la voz de aviso:

-¡Mirad!; viene una bandada de delfines.

-¡Fijaros bien!, viene con ellos un dios. ¡Es el mismísimo Poseidón, dios de los mares!- dijo otro.

-Yo creo que es Tritón, porque tiene cuerpo de hombre y cola de pez -dijo asombrado un tercero-

Habían confundido a Arión con un dios que era medio hombre y medio pez, Tritón. Pero pronto descubrieron que se trataba de su amigo. Al llegar a tierra, los delfines se despidieron con divertidos sonidos y graciosos chapoteos; Arión les dio las gracias y acarició sus lomos. Los animales jugaron un rato en el agua con su amigo humano, y al cabo de un rato se dirigieron hacia alta mar.

Todo Corinto se alegró de la llegada del amigo perdido, y Arión dedicó toda su vida a hacer más agradable la vida de sus vecinos.

En cuanto a los ladrones, cuando llegaron al puerto

de Atenas les esperaba una muchedumbre indignada, pues la fama de Arión había llegado a todos los puntos de Grecia. Y aunque los ladrones intentaron engañar a todo el mundo diciendo que fue una ola la que hizo que Arión cayera al mar, nadie les creyó. Fueron arrestados, obligados a devolver el dinero y encarcelados para siempre.

Arión, cuando se enteró, sintió compasión por los desdichados marinos, y a menudo acudía por la noche a las puertas de la cárcel para cantar con su lira y consolar a quienes le habían robado e intentado matar.

Cuando Arión murió, muchos años después, los vecinos de Corinto encargaron una estatua que representaba al cantante agarrado a la aleta de un delfín.

Arión y su lira

[Adaptación de una leyenda de la antigua Grecia]

REFERENTE TEÓRICO: El conocimiento de las diferentes emociones y sentimientos y su identificación son pasos fundamentales y previos para una adecuada expresión de los mismos. En edades tempranas es importante que los niños aprendan el lenguaje de las emociones y sean capaces de identificarlas a partir de sus signos más significativos.

RAZÓN DE SER: Esta leyenda contiene muchas referencias a sentimientos y emociones, lo que la convierte en una herramienta útil para trabajar con niños la expresión emocional. Dado que, por lo general, los niños de entre 6 y 8 años no tienen un amplio vocabulario afectivo, el docente tratará de que incorporen nuevas expresiones a su repertorio emocional. A través de una dinámica los alumnos buscarán diferentes palabras que describan emociones en la leyenda seleccionada (buscando su significado en el diccionario si fuera preciso). Posteriormente, los niños representarán por equipos distintas emociones tratando de que los demás descubran lo que se está representado. Un juego final, permitirá a los niños practicar la expresión de las diferentes emociones.

DESARROLLO

1ª Fase

Se leerá el cuento. A continuación se pide a un niño que resuma la historia de Arión con sus propias palabras. A otro alumno le pedirá que describa la forma de ser de Arión y los motivos por los que era tan querido por todos.

2ª Fase

Se comenta a los niños que en la leyenda relatada aparecen palabras que describen emociones y sentimientos. Pedirá al grupo que recuerden algunas. Las demás las expondrá el propio docente. Se anotarán en la pizarra para buscar su significado.

Entre otras, deben figurar las siguientes (entre paréntesis figura su significado, pero éste debe ser buscado por el grupo. El profesor empleará palabras comprensibles para los alumnos):

- **Simpatía** (forma de ser que agrada a los demás por su característica de ánimo positivo; actitud afectiva hacia una persona por la cual se encuentra grata su compañía).
- **Optimismo** (estado de ánimo que produce pensamientos positivos con respecto al futuro).
- **Placer** (gusto, regocijo y diversión).
- **Alegría** (sentimiento elevado que se complace con lo que sucede a uno mismo o a otros, fácil de contagiar).
- **Admiración** (contemplar, considerar con sorpresa y placer un objeto o una persona)
- **Otras:** cariño, envidia, belleza, tristeza, melancolía, paz, diversión, gratitud, indignación, compasión, consuelo.

[Algunas definiciones de las palabras emocionales han sido tomadas del libro *Diccionario de los sentimientos*, de José Antonio Marina y Marisa López Casas]

Los niños pondrán ejemplos de su propia experiencia relacionados con las emociones y sentimientos

escritos. Pueden buscar su significado en el Diccionario escolar.

3ª Fase

Se divide el grupo-clase en equipos de 4 alumnos. Cada equipo recibirá del profesor dos mensajes que deben representar ante los demás de forma gestual. No están permitidas las palabras, pero sí los sonidos. Cada equipo preparará sus escenas y los demás procurarán adivinar su significado.

Mensajes ocultos:

- Alegría
- Tengo sueño
- Tengo hambre
- Rabia
- Estoy aburrido
- ¡Qué asco!
- ¡Déjame en paz!
- ¡Lárgate!
- Eres mi amigo/a
- Adiós
- Estoy tranquilo
- No te quiero

4ª Fase

Se desarrolla un juego de expresión emocional:

1ª Fase:

- Se forman dos círculos concéntricos de niños. El círculo interior mirando hacia fuera, el exterior hacia dentro.
- El educador hará sonar música, y los dos coros girarán en sentidos opuestos. Cuando cese la música, cada niño quedará emparejado cara a cara con un compañero.
- El profesor dará una instrucción (por ejemplo "pon cara de asco"). Los dos niños emparejados le obedecerán. Suena la música de nuevo y vuelven a girar los círculos

Otras instrucciones: "pon cara de miedo"; "imita con todo tu cuerpo a un gato a punto de atacar a un ratón"; "tienes sueño"; "estás harto"; "estás triste"; "te han hecho un bonito regalo"; etc.

2ª Fase:

- Con las mismas reglas, los niños inventan nuevos gestos (no necesariamente relativos a emociones). Su "espejo" le imita. Luego hablan entre sí tratando de que "el espejo" adivine el gesto.
- En la siguiente ronda, modelará un gesto el niño que imitó en la secuencia anterior.

El profesor puede terminar la actividad diciendo: *"Hoy hemos visto un gran número de palabras que expresan diferentes emociones (alegría, sorpresa, enfado, tristeza, etc.) también hemos visto cómo se expresan y a qué tenemos que estar atentos para adivinarlo en los demás. Es importante expresar correctamente lo que sentimos para que las personas puedan conocer lo que nos pasa. En ocasiones, aunque nos fijemos bien en nuestros amigos, familiares, etc. no conseguimos saber qué les ocurre y en este caso, ¿qué podemos hacer?...preguntarles y preocuparnos por ellos"*



TÍTULO
CARIÑO EN FAMILIA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/32jri8>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Manolito Gafotas ha sido rescatado por la Guardia Civil tras una pequeña gran aventura en un camión. Se encuentra con su familia, y se sucede una variada gama de expresiones efusivas de afecto mutuo.



REFERENTE TEÓRICO: La expresión de afecto, cariño, gratitud y bienestar debe alimentarse en todos los escenarios sociales (escuela, familia, grupo de amigos, etc.). A veces, en dichos escenarios sociales, como en el caso de la familia, el cariño "se supone" pero no se manifiesta, lo que puede generar cierto malestar que afectará a la convivencia.

RAZÓN DE SER: A partir del visionado de una secuencia de película, el profesor tratará de hacer reflexionar a sus alumnos sobre las diferentes formas en las que podemos expresar cariño a familiares. Una de las maneras de expresar afecto es haciendo regalos a nuestros seres queridos, por lo que se plantea un juego divertido en el aula a partir del cual, los niños tendrán que elaborar un regalo sorpresa para otro compañero que esconderán en un lugar, ofreciendo pistas a posteriori para ser encontrado.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador introduce el audiovisual seleccionado explicando a los niños que van a ver una escena en la que una familia se reencuentra tras haber pasado momentos de angustia al haberse perdido uno de los hijos.

Se proyecta el audiovisual. El educador formulará preguntas para facilitar el coloquio:

- *¿Cómo se saludan padres e hijos al encontrarse?; ¿te sentirías tú igual de bien si te hubiera pasado lo que a Manolito (se perdió y dos guardias civiles le encontraron)?*
- *¿Cómo se siente Manolito cuando le hacen el regalo del disfraz de "El Zorro"?*
- *¿Qué hace con su hermano?*
- *En vuestra familia ¿en qué ocasiones os hacéis tantos cariños?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** en la cual los alumnos expresarán distintas formas de manifestar cariño hacia los miembros de su familia.

Con la técnica del **Cuchicheo**, los niños deben cumplir las siguientes instrucciones:

"Comentad entre vosotros, para más adelante exponer en el grupo, las siguientes ideas:

- *Dos maneras de conseguir que se alegre y se ría tu hermano pequeño*
- *Una forma de felicitar a tu madre por su cumpleaños que le haga sentirse querida y que no consista en hacerle un regalo*

[Con alumnos de 6 años de edad se proporcionarán algunas pistas: hacer una tarea de la casa que no te corresponde; buscarle una canción que sepan que les gusta y ponérsela cuando entre en su habitación; preparar una sencilla dramatización cómica con tu hermano o unos trucos de magia, etc.]

- *Un regalo para tu hermano mayor (que aprobó un examen) que no cueste dinero*
- *Una sorpresa para tu padre/madre que vuelve de trabajar cansado/a por la noche"*

3ª Fase

Se desarrollará un **juego**. Se pide a los alumnos que

investiguen cuándo es el cumpleaños de un alumno de otro grupo (o de un alumno de menor edad). Le prepararán un “regalo sorpresa” con un juego de pistas el día anterior.

Para llevarlo a cabo de la forma más lúdica y entretenida posible, irán ocultando mensajes en distintos lugares del aula, el gimnasio, la planta o el edificio escolar. Para ello deberán pedir permiso a los distintos adultos responsables de las instalaciones.

El educador colaborará en todo momento en la Fase de preparación del juego.

Los mensajes deben estar escritos en clave, de tal forma que el alumno “buscador” tenga que esforzarse en adivinar dónde se encuentra la siguiente pista. Por ejemplo:

“La siguiente pista la encontrarás debajo de una cosa que mágicamente hace desaparecer letras y dibujos”
[el borrador de la pizarra]

“Busca dentro de un sitio donde te puedes mojar aunque no esté lloviendo” [en un lavabo o en una fuente]

“Ve donde muchos canten pero no les veas” [reproductor de música]

Para facilitar la búsqueda al homenajeado se le puede permitir acudir acompañado de dos ayudantes, o facilitarle la tarea con indicaciones del estilo “frío, frío” y “caliente, caliente”.

Cuando encuentre el regalo, se le dará un fuerte aplauso.



TÍTULO
EL DOLOR DE MAMBRÚ

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/32jri8>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística (Música). Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
La canción narra la historia de Mambrú, que marchó a la guerra y cuyo regreso es largamente esperado. La noticia de su muerte llena de pena el corazón de sus seres queridos.

*Mambrú se fue a la guerra,
qué dolor, qué dolor, qué pena,
Mambrú se fue a la guerra
no sé cuándo vendrá do, re mi,
do, re, fa,
no sé cuándo vendrá.*

*Si vendrá por la Pascua,
Mire usted, mire usted, qué gracia,
si vendrá por la Pascua o por la Trinidad
do, re, mi, do, re, fa,
o por la Trinidad.*

*La Trinidad se pasa,
qué dolor, qué dolor, qué guasa,
la Trinidad se pasa
Mambrú no viene ya
do, re, mi, do, re, fa,
Mambrú no viene ya.*

*Me he subido a la torre,
qué dolor, qué dolor, me corre,
me he subido a la torre
para ver si aún vendrá
do, re, mi, do, re, fa,
para ver si aún vendrá.*

*Allí viene su paje,
qué dolor, qué dolor, que traje,
allí viene su paje
¿qué noticias traerá?
do, re, mi, do, re, fa,
¿qué noticias traerá?.*

*Las noticias que traigo,
¡ay, que me caigo!
las noticias que traigo
dan ganas de llorar
do, re, mi, do, re, fa,
dan ganas de llorar.*

*Mambrú se ha muerto en guerra,
qué dolor, qué dolor, que pena,*

*Mambrú se ha muerto en guerra
lo llevan a enterrar,
do, re, mi, do, re, fa,
lo llevan a enterrar.*

*Y encima de la tumba,
qué dolor, qué dolor, qué zumba
y encima de la tumba
dos pajaritos van
do, re, mi, do, re, fa,
dos pajaritos van.*

Mambrú se fue a la guerra

REFERENTE TEÓRICO: En muchas ocasiones, los niños "sienten cosas" que no saben expresar con palabras. Esta dificultad puede encontrarse más frecuentemente con emociones como la tristeza, enfado, soledad, etc. Para evitar esto en la mayor medida posible, es fundamental conocer un amplio vocabulario emocional y ser capaces de identificar emociones sentidas y/o observadas en los demás.

RAZÓN DE SER: La desdichada historia de Mambrú, muerto en batalla, despierta emociones como la angustia de sus seres queridos durante la espera, y

la tristeza al conocer su muerte. Los referidos estados emocionales sirven al educador para reflexionar con los alumnos sobre sentimientos y sensaciones de pesar, como el dolor, la angustia, la soledad o la ausencia de una persona querida. En una primera dinámica, los alumnos identificarán situaciones concretas que puedan provocar esas emociones (dolor, rabia, etc.). A partir de una segunda dinámica, los niños podrán poner en práctica la expresión de distintas emociones y sentimientos a través de una carta dirigida a un ser querido. Un juego final permitirá a los alumnos expresar distintas cosas a otros compañeros.

Dada la aún temprana edad de los alumnos, el tema de la muerte será abordado sin profundizar en él.

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escucharán la canción *"Mambrú se fue a la guerra"*. El profesorado pedirá al grupo-clase que intenten poner ejemplos extraídos de su propia experiencia en los que hayan sentido las emociones que se reflejan en la canción. Es muy posible que necesiten ayuda para diferenciar algunas.

Con alumnos de 6 años, algunos ejemplos los proporcionará el propio docente, esperando por parte de los alumnos experiencias propias manifestadas de manera espontánea:

- *Sentimos dolor cuando... (sufrimos un pequeño accidente; cuando estamos enfermos, etc.) ¿Se os ocurre alguna otra situación?*
- *Sentimos pena cuando... (se burlan o ríen de nosotros; cuando no nos hace caso alguien a quien queremos; cuando nos sentimos solos, etc.) ¿Podéis poner otros ejemplos?*
- *Sentimos rabia cuando... (estamos muy enfadados con alguien; cuando no podemos conseguir lo que queremos, como ganar una competición; ¿A alguien se le ocurre otro ejemplo?*
- *Tenemos ganas de llorar cuando... (no nos salen*

bien las cosas; cuando sentimos rabia, pena o "dolor interior"; cuando echamos de menos a alguien; cuando recordamos cosas tristes, etc.). Poned ejemplos.

2ª Fase

Se invita a los niños a reunirse en equipos de tres alumnos (formados al azar por el profesor), y escribir una carta a... (mamá, papá, un amigo, un hermano, un /a profe, etc.). La carta empezará así:

Querido /a.....(X):

Te escribo para que sepas que me da pena cuando.... Prefiero que estés contento /a porque.... Me da rabia que.... Así que intentaré....

Para facilitar esta tarea a grupos de alumnos de 6 ó 7 años el profesor irá de equipo en equipo sugiriendo ideas: *(¿cuándo os da pena? ¿quizás cuando... os portáis mal, veis tristes a otra persona...?; preferís que la otra persona esté contenta o alegre porque... así podéis sentirlos también alegres, más queridos; os da rabia que... "metáis la pata" y tengan que castigaros, etc. Intentaréis... ayudar más, portaros mejor, etc.)*

3ª Fase

Se plantea un **juego** con el objetivo de que los niños se transmitan unos a otros emociones y sentimientos:

- Los alumnos se sentarán en el suelo formando un amplio corro.
- El profesor tendrá en sus manos una pelota de tamaño medio. A continuación dirá en voz alta una frase emocional (por ejemplo: *" me cae muy bien...Ana"*), y lanzará el balón a la persona nombrada. Ésta repetirá la frase y lanzará el balón a otro alumno.
- Al rato, el profesor cambia el mensaje, reproduciéndose la misma secuencia. Mensajes posibles: *"mi amigo/a es..."; "lo que me gusta de.... es..."; "a veces me acuerdo de ti..., sobre todo cuando..."*, etc.

Es importante que todos los niños participen.



TÍTULO
LAS TRES CAUTIVAS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/32jri8>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Un padre encuentra a sus tres hijas, cautivas por una reina mora. El encuentro les hace llorar y reír de alegría.

*En el campo moro, entre las olivas,
allí cautivaron tres niñas perdidas;
el pícaro moro que las cautivó
a la reina mora se las entregó.*

*-Toma, reina mora,
estas tres cautivas,
para que te valgan,
para que te sirvan.*

*-¿Cómo son sus nombres?
¿cómo las decían?*

*-La mayor Constanza, la menor Lucía
y a la más chiquita la llaman María.*

*Constanza amasaba, Lucía cernía
y la más chiquita agua les traía.*

*Un día en la fuente, en la fuente fría,
con un pobre viejo se halló la más niña.*

*-¿Dónde vas, buen viejo, camina que camina?
-Así voy buscando a mis tres hijitas.*

*-¿Cómo son sus nombres?
¿cómo les decían?*

*-La mayor Constanza, la menor Lucía
y a la más chiquita la llaman María.*

-Usted es mi padre.

-¿Y tú eres mi hija?

-Yo voy a contarlo a mis hermanitas.

*-¿No sabes, Constanza, no sabes, Lucía
que he encontrado a mi padre en la fuente fría?*

*Constanza lloraba, lloraba Lucía,
y la más pequeña del gozo reía.*

Las tres cautivas

Anónimo

REFERENTE TEÓRICO: La alegría, la rabia, la tristeza o la decepción son sentimientos que poco tienen en común a excepción, tal vez, de una peculiar forma de manifestarse: las lágrimas. El educador puede trabajar con los alumnos las distintas emociones que subyacen a los gestos que las acompañan.

RAZÓN DE SER: A través de una curiosa dinámica, los alumnos podrán expresar ante los demás en qué ocasiones lloran. Un juego final muy divertido permitirá un cambio en la dinámica establecida a través del cual los niños reirán y se lo pasarán muy bien.

DESARROLLO

1ª Fase

Se anuncia que van a escuchar un poema en el que un padre y sus hijas se encuentran tras haber sido éstas secuestradas. La alegría y el gozo les hará llorar.

Los alumnos escuchan el poema. Preguntas para la puesta en común:

- *¿Con quién se encuentra la pequeña de las hermanas en la fuente?*
- *¿Dónde iba el señor?*
- *María se da cuenta de que es su padre y... ¿Qué hace? ¿Cómo reacciona ella y sus hermanas?*
- *Cuando veis a un amigo, un hermano o un com-*

pañero llorar; *¿Pensáis que está triste o enfadado?*
¿Se puede llorar por otros motivos?

- *¿Alguna vez te ha pasado que estabas tan contento que se te saltaban las lágrimas de pura alegría?*
- *Llorar es algo que le sucede a nuestro cuerpo en muy distintas ocasiones; ¿Podéis poner ejemplos?*

2º Fase

Se plantea la siguiente **dinámica**: los niños se sientan en corro. El educador deja en el centro una cartulina en la que aparezca dibujado un rostro de cuyos ojos caen lágrimas (no es preciso que el dibujo sea muy elaborado). A continuación dice una de las siguientes frases. El niño que lo desee cogerá la cartulina y completará la frase:

- *A veces lloro porque....*
- *Alguna vez, no sé muy bien por qué, me entran ganas de llorar, y eso me ha pasado cuando.....*
[El docente será el primero en coger la cartulina, para que los alumnos no sientan vergüenza al "confesarlo"]
- *Si veo llorar a alguien, yo.....*
- *A veces lloro cuando estoy muy nervioso porque... (tengo exámenes, voy al dentista, etc.)*
- *Alguna vez lloro porque tengo rabia de...*

3ª Fase

Para distender el ambiente, se propondrá un **juego**: los niños se tumban en el suelo de tal manera que la cabeza repose sobre el estómago de otro niño. Todos cerrarán los ojos. El profesor les pide que hagan, cuando lo deseen, una honda inspiración seguida de un largo suspiro, al final del cual dirán: "ja". A continuación repetirán la misma instrucción, pero dirán "ja, ja". [Naturalmente, acabarán todos riendo].

El profesor finalizará la dinámica diciendo: *"En muchas ocasiones (que no son siempre de tristeza) se nos saltan las lágrimas y no pasa nada porque esto ocurra. Es una manera más de expresar nuestros sentimientos"*



TÍTULO
¿QUÉ TE PASA?

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/j2zgku>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Los gnomos se asustan al ver cómo un supuesto vampiro se asoma a la muralla de un castillo; se escuchan unos gritos guturales y en las almenas se ve fuego. En realidad son los trolls, que pretenden ahuyentar a los gnomos mientras ellos buscan un tesoro.

REFERENTE TEÓRICO: La expresión emocional como factor de protección supone la capacidad manifiesta para canalizar adecuadamente las emociones, expresándolas adecuadamente más que reprimiéndolas, máxime en etapas evolutivas tempranas en las que la emotividad del niño se encuentra en el origen de la mayoría de sus acciones. El educador puede trabajar con los alumnos la amplia gama de sentimientos y emociones que puede experimentar el ser humano, así como las maneras más apropiadas para expresarlas.

RAZÓN DE SER: La proyección de una secuencia audiovisual es utilizada por el educador para que los niños reflexionen sobre emociones como el miedo o el susto. En una dinámica posterior los alumnos deben correlacionar personas o situaciones propuestas por el educador con distintas emociones, sentimientos y comportamientos.

El desarrollo de un juego competitivo final sirve al educador para cuestionar los sentimientos que experimentaron los niños tanto cuando ganaron como cuando quedaron eliminados.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual seleccionado explicando

a los alumnos que van a ver cómo unos gnomos experimentan miedo y terror ante un supuesto vampiro. Se proyecta el audiovisual: se hacen comentarios y se formulan preguntas abiertas para facilitar el diálogo en grupo:

- *¿De qué tienen miedo los gnomos?; ¿Qué hacen cuando escuchan los rugidos que salen del castillo?*
- *¿Quiénes son los causantes de la situación?; ¿Qué pretenden?* [Pregunta adecuada para alumnos de 7 ú 8 años]
- *¿Qué dice uno de los gnomos cuando se pone a pensar “en serio” sobre lo que está pasando?*
- *A veces las personas nos asustamos: cuando oímos de repente una bocina cerca de nosotros, o un trueno. Es normal; sin embargo cuando nos damos cuenta de qué está pasando debemos tranquilizarnos, porque desapareció el motivo que nos hizo asustarnos.*

Se pedirá a los alumnos que narren algunas experiencias en las que sintieron miedo o se asustaron por algún motivo.

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. El educador entrega a cada alumno un folio en el que estarán escritas las siguientes columnas:

Bebé	Jugar
Adulto	Reír
Niño	Discutir
Luna	Llorar
Enfermo	Alegría
Cariño	Dolor
Lobo	Pena
Amigo	Miedo
Guerra	Susto
Fiesta	Peligro
Grito	Sorpresa
Insulto	Tranquilidad
Mi casa	Amor
Oscuridad	Odio

Los alumnos deberán trazar líneas entre las palabras de una y otra columna según les parezca que se correspondan, siendo advertidos de que pueden trazar dos líneas hacia una misma palabra (por ejemplo: de "guerra" pueden trazarse dos líneas o flechas hacia "pena" y "miedo").

A continuación se juntarán los alumnos por parejas debiendo comentar las semejanzas y diferencias entre sus elecciones, sin que necesiten cambiar lo que escribieron individualmente.

Finalmente se pondrá en común lo trabajado en el contexto del grupo-clase, poniéndose ejemplos que ilustren las asociaciones.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: se divide el grupo de alumnos en dos equipos compuestos por el mismo número de niños. Se sitúan en dos filas (llamadas "A" y "B" o con denominaciones de animales, plantas u objetos) enfrentadas cara a cara a la distancia de dos metros aproximadamente.

Cada alumno jugará con el que tiene situado enfrente:

- El educador dice "1... 2... y 3". En ese momento los niños darán un salto y caerán adelantando un pie. Si los niños enfrentados adelantaron el mismo pie, se anota un punto el alumno de la fila "A"; si adelantaron un pie distinto (izquierdo-derecho o a la inversa), se anotará un punto el alumno adscrito a la fila "B".
- Se reinicia el juego. Cuando un alumno haya obtenido tres puntos, pasará a la ronda siguiente.
- Los ganadores (aquellos niños que alcanzaron los tres puntos) forman nuevas filas enfrentadas. Se procede de idéntica manera, hasta que haya un único ganador (las filas de niños irán menguando en cada Fase).
- Se ponen en común las emociones experimentadas durante el juego, dado que el objetivo del mismo es la posterior expresión emocional de los alumnos:

¿Cómo te sentiste cuando te eliminaron?...¿enfadado?; ¿triste?; ¿avergonzado?; ¿con ganas de revancha?

¿Cómo te sentiste cuando ibas ganando?... ¿alegre?; ¿encantado?; ¿te dio pena del perdedor?; ¿te dio miedo perder en la siguiente Fase?

El educador prestará especial atención a la correcta expresión de las distintas emociones sentidas y a la evitación de dicha expresión (muchos alumnos pueden optar por callarse y reprimir sus sentimientos) animándoles a comentar sus sentimientos.



TÍTULO
AMIGOS HASTA EL FINAL

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

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística (Música).

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Arthur ha perdido a su perrito Pal y le echa mucho de menos. Una noche, en la cama, empieza a acordarse de él y de las cosas que han compartido juntos.



REFERENTE TEÓRICO: Ser capaces de reconocer lo que se siente y expresarlo adecuadamente desde edades tempranas, permitirá ajustar la conducta y canalizar correctamente los sentimientos lo que contribuirá a un adecuado desarrollo afectivo y social.

RAZÓN DE SER: A través de la actividad planteada, el alumnado comprobará que a veces se tienen serias dificultades para “captar” lo que las emociones quieren decirnos. La historia de Arthur y Pal muestra cómo podemos usar el silencio o la soledad para escuchar con atención nuestros sentimientos y tener algo más de claridad sobre qué debemos hacer. La actividad finaliza con una reflexión sobre la amistad y algunos de los sentimientos implicados cuando existe un conflicto entre amigos y/o amigas.

DESARROLLO

1ª Fase: Juego “El teléfono escacharrado”

El profesorado coloca al alumnado en fila y se sitúa al lado de uno de los extremos. Se acerca al oído del alumno situado en ese extremo y le dice una frase que deberá ser transmitida al oído del compañero que se encuentre detrás. Cuando el mensaje llega al final de la fila, se dice en voz alta y se compara con el mensaje de origen. Como es de esperar, por el camino se perderá buena parte de la información porque se distorsiona. Para enlazarlo con la reflexión

siguiente, el profesorado comentará que con los sentimientos a veces pasa algo parecido, si no les prestamos verdadera atención pueden definirse de manera incorrecta, o simplemente no reconocerlos.

A continuación, se lanza al grupo las siguientes preguntas “¿Sabéis que son los sentimientos? ¿Podéis poner algunos ejemplos?”

Nuestros sentimientos son a veces un poco escurridizos. No nos llaman por teléfono y nos dicen ‘¡Eh! ¡Estoy aquí! ¡Hazme caso!’ Se quedan ahí, donde están, a la espera de que los descubramos.

A veces, si tardamos mucho en descubrirlos, se molestan un poco (o mucho) y empiezan a hacer ruido para que los escuchemos. Y normalmente, con ese ruido, no sólo nos enteramos nosotros, sino también los demás, porque los sentimientos se ponen realmente molestos y cuando salen fuera, ‘se pasan’ de escandalosos.

Por ejemplo, si nuestro enfado se da cuenta de que no hacemos nada por arreglarlo, seguramente querrá salir a la luz como un ‘súper enfado’ y lo pagaremos con los demás.

Otro ejemplo... Si estamos contentos pero no podemos contárselo a nadie, seguramente cuando por fin podamos hacerlo, saldrá nuestra alegría con la velocidad y la fuerza de un cohete.

Por eso es importante que sepamos lo que estamos sintiendo antes de que las emociones exploten. Y son muy buenos los ratos que estamos a solas porque si escuchamos atentamente, podremos oír lo que sentimos, tal y como le pasó a Arthur”.

2ª Fase: Visionado del vídeo

El profesorado introduce el vídeo diciendo:

“Arthur es un niño de vuestra edad. Tenía un perrito que se llamaba Pal. Pero desde hace unos días se ha

perdido y no han vuelto a saber nada de él. Han dedicado mucho tiempo a buscarle y eso le ha distraído de saber exactamente lo que siente. Pero ahora que es de noche y está solo en su casa, tranquilo y sin nadie que le moleste, empieza a darse cuenta de lo que siente por Pal. ¿Podéis intentar adivinar lo que siente?"

Se proyecta el vídeo.

A partir de la secuencia, los alumnos podrán comentar los sentimientos que ven en escena, aprovechando la ocasión para ampliar el vocabulario emocional (no sólo centrarse en las emociones básicas, sino también hacer referencia a otros sentimientos como nostalgia, desesperación, esperanza, culpabilidad, etc.)

El profesorado comenta:

"Pal es un perrito muy querido. No sólo Arthur le echa de menos, sino que los demás niños y niñas también. Incluso la hermanita de Arthur, que siempre está enfadada con Pal, le echaba de menos. ¿Os habéis dado cuenta de cómo a todos les ha ayudado estar un ratito a solas, sin ruido y sin que nadie les moleste, para darse cuenta de cuánto quieren a Pal? ¿Os ha pasado alguna vez que os sentís mal y no sabéis lo que os pasa? Es importante estar tranquilos para poder escuchar nuestras emociones, para saber así qué hacer con ellas. Cuando Arthur se da cuenta de lo mucho que echa de menos a Pal, decide buscarle con muchas más fuerzas."

3ª Fase: Reflexión final

"¿Qué suerte tiene Pal de tener un amigo como Arthur! Está claro que le quiere muchísimo, como todos los niños a sus mascotas, ¿verdad? Sin embargo las cosas no son siempre tan bonitas como parece. Os voy a contar un secreto... Arthur no se había portado muy bien con Pal antes de que desapareciera. De hecho, sabía que Pal tenía que salir a la calle a hacer pipí y lo fue dejando, lo fue dejando...hasta que

se le olvidó. Para Arthur en ese momento era mucho más importante jugar sin parar. Pero se equivocó y Pal tuvo que buscarse otra manera de irse a hacer pipí por su cuenta. Así que se perdió. En el fondo, la responsabilidad de que se perdiera Pal la tuvo Arthur, aunque lo hiciera sin querer.

Después de contaros esto que le pasó a Arthur y a Pal, ¿Qué pensáis de esa frase de la canción que dice que 'los amigos no se fallan jamás'? ¿Creéis que eso es cierto?" (Aprovechar para explicarles que lo genial de la amistad no es que nunca nos equivoquemos, porque todos lo hacemos, sino que, si somos verdaderamente amigos y amigas, nos pediremos perdón y seguiremos adelante.)

"¿Cómo nos sentimos cuando nos hemos portado mal con un amigo o una amiga?" (Se puede hablar de sentimientos como la culpa y la vergüenza y cómo llevarlos a un punto positivo que ayude a pedir perdón y reconciliarse.)

"¿Y cómo nos sentimos cuando nuestras amistades se portan mal con nosotros?" (Hablar aquí del enfado y explicar cómo manejarlo para que seamos nosotros los que controlamos el enfado y no al revés.)

¿Qué podemos hacer? (quizás hacer como Arthur, quedarse a solas e investigar cómo se encuentran en su interior para de ese modo decidir qué hacer: llamar al amigo o a la amiga, hablarlo con papá y mamá, o con un hermano o hermana que podrán aconsejar, etc.)



TÍTULO
HOY ES DÍA DE FIESTA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/z1gu1x>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Gru y Lucy acaban de casarse. Están aún en la ceremonia cuando la pequeña de las niñas, Agnes, quiere compartir unos versos ante el público presente y expresar lo contenta que está de que Lucy sea su nueva mamá, algo que emociona a la gente y anima todavía más la fiesta.



fútbol! El siguiente deberá decir lo que le alegra al primero o primera que ha hablado y, seguidamente, añadirá lo que le produce alegría en su caso particular. De esta forma, cada cual debe, no sólo aportar, sino acordarse de lo que los anteriores participantes hayan comentado."

Una vez realizado el juego, se comenta:

"Nos gusta sentir alegría, porque así nos encontramos bien, incluso nos apetece contarles a otras personas por qué nos sentimos así, compartir con ellas nuestra alegría, contagiársela. Eso es justamente lo que pasó en la fiesta de la boda de Gru y Lucy"

REFERENTE TEÓRICO: La alegría es una emoción contagiosa que merece la pena compartir con otras personas. Puede hacerse de muchas maneras y, cuando lo hacemos, mejoramos el ambiente de convivencia, mostramos agradecimiento y animamos a las personas que no rodean a sentirse también alegres contagiando nuestra emoción.

RAZÓN DE SER: La secuencia audiovisual propuesta para la actividad permitirá al alumnado reflexionar sobre una emoción fundamental para sentirse bien y relacionarse con otras personas de manera satisfactoria: la alegría. Analizarán las diferentes maneras de expresarla y las ventajas que tiene hacerlo.

DESARROLLO

1ª Fase: Las cosas que me alegran

"Vamos a comenzar la sesión con un juego de memoria, que a la vez nos servirá para conocernos un poco más y para que expresemos emociones. Nuestra emoción protagonista hoy es... la alegría.

Vamos a ponemos todos y todas en círculo y alguien empezará diciendo algo que le produce alegría. Por ejemplo, ¡A mí me alegra que gane mi equipo de

2ª Fase : Agnes comparte su alegría

Hecha la introducción con la Fase anterior, pasamos a la visualización del vídeo seleccionado. El alumnado deberá identificar las maneras en las que las personas de la secuencia, minions incluidos, expresan alegría (decir cosas buenas de otra persona, dar besos y abrazos, llorar o casi hacerlo, bailar, dar saltitos, gritar diciendo lo contento o contenta que está...)

"¿Cuál de estas formas es vuestra favorita a la hora de expresar la alegría?" Recaltar en este punto de la actividad que todas ellas son positivas, pero que no se trata de elegir entre una u otra, sino más bien de manejarlas todas y ponerlas en práctica de forma combinada. Cada tipo de expresión manifiesta cosas distintas. No es lo mismo decir con palabras lo que sentimos que no hacerlo, de la misma forma que no es lo mismo dar abrazos que no darlos, aunque elegimos bien cuándo usar un tipo u otro de manifestación.

En este sentido, pueden dedicarse unos minutos a identificar qué tipos de manifestación de alegría son adecuados en cada tipo de situación (por ejemplo, hacemos diferencia entre personas conocidas o no, si somos familia o no, si estamos en una fiesta o en un contexto más serio...)

A continuación se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Qué es lo que más os ha gustado de lo que ha contado Agnes?*
- *¿Pensáis que se ha esforzado en transmitir su alegría?*

(Sí, porque aunque le daba vergüenza, finalmente se ha atrevido y además ha preparado un poema para el novio y la novia).

- *¿Ha merecido la pena el esfuerzo de la niña? ¿Por qué lo notáis?*
- *¿Ha sido "contagiosa" la alegría de Agnes?*

3ª Fase: Alegría contagiosa

Para finalizar, se propone un juego que ilustre cómo funciona ese "contagio". Cuando una persona aprecia a otra y a la primera le pasa algo bueno, la segunda se alegra. Ambas están de buen humor y esto hace más fácil tener conductas positivas. Además, invita a otras personas a alegrarse y a extenderlo más aún.

El juego se inicia con el profesor o profesora que se acerca a un alumno o alumna y le dice "Estoy alegre y lo comparto contigo". Le toma de la mano y se dirigen a un tercero o tercera para decirle (mientras manifiestan su alegría de alguna forma visible, como sonreír, moverse rápido, saltar, bailar...): "Estamos alegres y lo compartimos contigo", así sucesivamente hasta que forman una cadena humana que se fundirá en un enorme abrazo colectivo que cerrará el juego.



TÍTULO
LA MAMÁ PERFECTA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/hxdja7>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional, Empatía

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Unos niños y niñas acuden a un programa de televisión en el que el presentador les da la opción de cambiar a su mamá y convertirla en la mamá perfecta. El resultado, sin embargo, no será el que inicialmente esperan.

REFERENTE TEÓRICO: Todas las personas convivimos y tenemos alrededor a otras personas con las que nos relacionamos, a veces de forma más estrecha y otras de manera más distante. De ahí que la profundidad con la que nos expresamos con cada cual puede variar. Pero no es infrecuente que, a pesar de que tenemos cercanía y confianza con quienes más queremos, no siempre somos capaces de expresar lo que sentimos o lo hacemos de manera inadecuada.

RAZÓN DE SER: Con la actividad propuesta, se ayudará al alumnado a centrar su atención en los aspectos positivos de las relaciones con sus personas más cercanas, animándole a expresar lo que sienten, contribuyendo así al enriquecimiento, profundización y equilibrio en esas interacciones.

DESARROLLO

1ª Fase: Lo que siempre me dice, lo que siempre le digo

“Seguramente si lo pensamos detenidamente, tenemos una opinión sobre las personas que tenemos cerca, con quienes convivimos: nuestra familia, amistades... Hay cosas que nos gustan más y otras que nos gustan menos... Vamos a dedicar unos minutos a pensar en esto...”

Se pide al alumnado que piense en una cosa buena de su padre, de su madre, y de su hermano/a (si lo tuviese). A continuación se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Les soléis decir lo que pensáis de ellos y de ellas?*
- *¿Qué les decís más, lo “bueno” o lo “malo”?*
- *¿Y qué os dicen más a vosotras y a vosotros? ¿Os recuerdan más lo “bueno” o lo “malo”?*

“Desgraciadamente, en la manera que tenemos de relacionarnos y comunicarnos, solemos decir más las cosas negativas que las positivas. Es más, en muchas ocasiones no somos demasiado capaces de expresarnos en positivo porque no nos paramos a valorar todo lo bueno que tienen para nosotras y nosotros esas personas. Y esto sucede a todos los niveles: en familia, entre amistades, en la escuela... Eso mismo les pasó a los niños y a las niñas del programa de televisión que veremos a continuación”.

2ª Fase : Lo que les pasó a unos niños y niñas...

Se proyecta el vídeo. Tras verlo será interesante enfatizar los siguientes aspectos:

- Los niños y las niñas al principio de la secuencia manifiestan un talante bastante crítico hacia la forma en la que sus mamás desarrollan su rol. Parece que solo ven lo que podrían hacer mejor, lo que no hacen, lo mucho que les regañan...
- Cuestionar si verdaderamente el objetivo de tener “una mamá perfecta” es un buen objetivo, al igual que no lo sería buscar el hijo perfecto o la hija perfecta. ¿Qué objetivo, entonces, sería razonable?
- Si consiguieran una “mamá perfecta”, esa no sería su verdadera mamá, luego, al igual que los niños y a las niñas del programa, tampoco les gustaría. Nuestras mamás, papás, amigos y amigas no son personas perfectas, pero les queremos y les debemos aceptar tal y como son.
- Cuando nos damos cuenta de lo que sería tener una mamá diferente, nos damos cuenta de todo lo que nos gustaba de ella y, quizá, nunca vimos y,

por supuesto, nunca dijimos, aunque siempre estuvo allí. Eso significa que tenemos que esforzarnos en ver lo mejor de las demás personas cada día y, además, ser capaces de expresárselo.

3ª Fase: Lo que le voy a decir

El profesorado sigue la reflexión con las siguientes preguntas: *¿Alguna vez habéis pensado en cómo os sentís cuando alguien os dice algo positivo de cómo sois? (En este momento, quien dirige la actividad hace una rápida ronda diciéndole a cada participante un aspecto positivo acerca de cómo es, física o personalmente, pero recomendamos que sea, si puede ser, personalmente). ¿Qué tal os habéis sentido? ¿Os ha gustado? "Imaginemos que fuéramos nosotros y nosotras quienes hubiéramos ido al programa de televisión y nos hubieran cambiado la mamá. Seguramente se nos ocurrirían un montón de cosas que nos encantaban de ella. O de papá... o de los hermanos y hermanas, amigos y amigas..."*

Se dejan unos minutos para que elijan a qué persona le van a decir todas las cosas que le gustan de ella (papá, mamá, un hermano, una hermana...), y posteriormente se realizarán breves role-playing donde cada alumna y cada alumno expresará lo que siente y lo que le gusta de la persona elegida (la que supuestamente han querido cambiar). Después de que todo el alumnado haya pasado por la representación de sus sentimientos, se hacen las siguientes preguntas:

- *¿Cómo pensáis que se sentirían ellos y ellas con ese mensaje?*
- *¿Y vosotras y vosotros?*

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Se sugiere crear una canción en la que se pueda expresar aprecio, elogio, cariño o alguna de las cualidades positivas que tienen sus familiares elegidos/as. Ello permitirá la generalización y también la interiorización y retención del mensaje trabajado con la actividad.



TÍTULO
ALPHABLOCKS' EMOTIONS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/x6p2ry>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

ÁREA CURRICULAR
Lengua extranjera Inglés
Léxico: Emociones: *sad, happy, excited, angry, tired, surprised, afraid*.
Contenidos sintáctico-discursivo: *Present simple: "This alphablock is..... (emotion)"*

CONTEXTO ESCOLAR
Bilingüismo

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
El audiovisual es la presentación de los conocidos personajes de la serie de la BBC "Alphablocks". En él podemos observar como los protagonistas expresan diferentes emociones producto de breves situaciones que les acompañan durante su presentación.

REFERENTE TEÓRICO: El conocimiento de las diferentes emociones y su identificación conforman un primer paso fundamental para una adecuada expresión de las mismas. En edades tempranas es importante ayudar a los niños en la expresión de lo que sienten a través del aprendizaje de un amplio vocabulario emocional, con el objetivo de que sean capaces de identificar emociones, tanto en los demás como en ellos mismos a partir de sus señales más significativas.

RAZÓN DE SER: A partir del audiovisual, los niños aprenderán vocabulario relacionado con las emociones y lo utilizarán tanto por escrito como en sencillas exposiciones orales. A su vez, trabajamos la empatía aprendiendo a identificar las emociones que experimentan los demás en base a las expresiones faciales universales que observamos en ellos.

DESARROLLO

1ª Fase

Comenzamos la actividad formulando preguntas

acerca de lo que han podido ver en el audiovisual. "What have you seen in the video?, What is the meaning of 'emotion'? How many emotions can you list?" Se vuelve a ver el video, parándolo para ir poniendo nombre a las emociones que se muestran. No es necesario parar el video tras la presentación de cada letra pues se haría muy largo. Simplemente escoger las más representativas. Algunas emociones que se muestran son: *sad, happy, excited, angry, tired, surprised* y *afraid*.

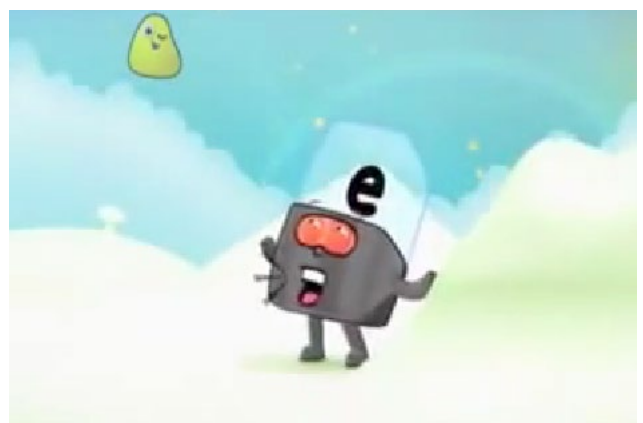
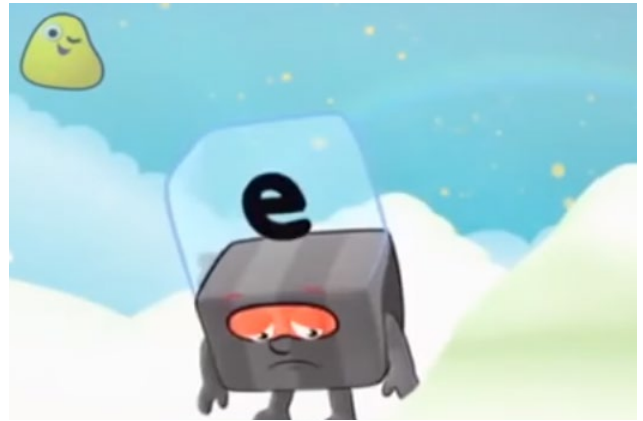
2ª Fase

El docente llevará al aula *flashcards* de los personajes presentes en el audiovisual, en las que se puede identificar una emoción. Le proponemos al alumnado que seleccione una de ellas. Posteriormente les indicamos que deben pegarlo en un folio en blanco e imaginar una situación alternativa a la que visionaron en el vídeo para dicho personaje, tomando como referencia la emoción que está reflejando su rostro.

Seguidamente se indicará que tienen que escribir un pequeño párrafo en el que indiquen la emoción que el personaje elegido muestra y la razón por la cual está experimentando esa emoción. Para ayudarles en esta tarea, podemos escribir en un lugar visible la siguiente estructura: "This alphablock is..... (emotion)..... because ...(reason).....". Al finalizar se realizará la puesta en común de los trabajos realizados por el alumnado.

3ª Fase

Sentando al alumnado en círculo con el objetivo de crear un clima más acogedor, podemos animarles a compartir con el resto de la clase situaciones en las que ellos se hayan sentido igual que el personaje que escogieron. Una idea para promover la participación en la dinámica consiste en que sea el docente quien comparta en primer lugar una situación, para posteriormente ir animándoles mediante preguntas sencillas.





TÍTULO
LA VAQUITA Y SUS AMIGOS

AUDIOVISUAL
<https://smarturl.it/kd058g>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional, Empatía y Autoestima

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Plan matemático.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Unos animales de peluche están colgados de un arco de madera configurando un móvil. Uno de ellos, una vaquita está sola en uno de los extremos equilibrando el peso de todos sus compañeros quienes se encuentran juntos en el otro extremo. La soledad de la vaquita la obliga a intentar buscar soluciones alternativas a su situación actual, consiguiendo al final encontrarse rodeada de posibles amigos.



DESARROLLO

1ª Fase – Prejuicios

El profesor proyecta el audiovisual. Se introducen las preguntas para someter a debate general al final de este.

¿Qué le pasa a la vaquita? ¿Se siente sola? ¿Estará triste? ¿Es razonable que ella quiera integrarse y ponerse con sus compañeros? ¿Lo consigue? ¿Qué pasa a continuación? ¿Sólo importa la apariencia externa? ¿Preferimos amigos guapos o buenos?

Hemos de priorizar las respuestas integradoras fomentando que los alumnos empaticen unos con otros y se reflejen así situaciones que puedan estar viviendo en el aula. *¿Consideran que actúan como grupo como los animales del vídeo? ¿Juegan todos con todos o excluyen a alguien? ¿Cómo se sentirá ese compañero al ser excluido?*

2ª Fase - Conteo

Volvemos a ver el audiovisual, pero esta vez deteniéndolo para que los alumnos sean capaces de contar cuántos animales hay. En total son nueve. Se les hará recontar y se les preguntará *¿Cómo puede la vaca grande colocarse en medio de sus compañeros? ¿Va a ser posible a priori?* Así se logra que reflexionen sobre el concepto de medio o mitad. Al tratarse de un número impar con ella incluida, es posible dejar el mismo número de animales a cada lado.

Seguimos avanzando y detenemos el audiovisual en el último fotograma, minuto 5:10, y les enseñamos la configuración final donde está la vaca en el centro *¿Cuántos animales ha dejado a cada lado? ¿Si en vez de ocho animales restantes fueran cuatro o cinco cuántos dejaría?* Se invita a los alumnos a que en grupos de tres o cuatro dibujen y reflexionen sobre estas dos situaciones, para que infieran el concepto de par o impar.

REFERENTE TEÓRICO: Nadie quiere sentirse excluido ni ser llamado diferente. Por eso nos integramos como parte de un grupo al marginar al distinto del referente mayoritario. Cualquiera tiene miedo de no ser comprendido, valorado y aceptado.

El educador ha de ser integrador y señalar que a pesar de que todos somos distintos podemos encontrar lugares comunes de acuerdo y diversión. El mero hecho de ser diferentes nos enriquece en vez de separarnos.

RAZÓN DE SER: A los alumnos les preocupan los vínculos afectivos que están empezando a establecer con sus compañeros, así como el lugar que ocupan en el grupo y ser aceptados por el mismo. Son especialmente vulnerables por encontrarse en una etapa tan temprana en lo que a vinculación emocional se refiere. Siendo muchas veces esta aceptación lo que determina su autoestima. Es por ello especialmente positivo que manifiesten ese miedo a ser aceptados y/o sentirse diferentes y sean conscientes de que es compartido por todos. La empatía, esa capacidad de ponerse en el lugar del otro, se despierta muy fácilmente una vez que somos conscientes de que compartimos temores.

3ª Fase – Todos en fila

Se imita la situación del vídeo con un grupo de 8 alumnos y otro que viene a ponerse entre ellos. Se trata de analizar cuántos alumnos va dejando a cada lado cada vez que trata de introducirse en el grupo. 1 y 7, 2 y 6 y así sucesivamente hasta llegar a 4 y 4, ya que las demás situaciones van a ser simétricas. Aprovecharemos esta simetría para indicar que el orden de los sumandos no altera el valor del total.



TÍTULO
EL HOMBRE RAYO

AUDIOVISUAL
<https://smarturl.it/rcjel8>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Identificación y expresión emocional, toma de decisiones y creatividad

CONTEXTO ESCOLAR
Trabajo por proyectos

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Man Ray fue un famoso fotógrafo de principios del siglo XX, vinculado al dadaísmo, que pretendió ampliar el concepto clásico de la fotografía. Para ello creó una sencilla manera de formar imágenes que no requiere revelado: los rayogramas.

En esta técnica colocamos un papel fotográfico en blanco sobre una superficie, y situamos sobre él objetos opacos, transparentes o traslúcidos, que irán creando diferentes formas. Si dejamos el papel a la luz directa del Sol durante media hora, podremos observar cómo las zonas a las que les llega la luz directamente se habrán ennegrecido (cuanto más tiempo lo dejemos, mayor será el efecto).

De esta manera podremos capturar las sombras de los objetos que hayamos dispuesto en el papel fotográfico.

Esta actividad nos permitirá crear imágenes sorprendentes, al mismo tiempo que aprendemos sobre la luz, la sucesión del día y de la noche, los distintos materiales, el tiempo, las huellas, etc.

REFERENTE TEÓRICO: Henry Wallon, en su obra *Los orígenes del pensamiento en el niño*, nos dice: "El elemento del pensamiento es una estructura binaria, no los elementos que la constituyen. La dupla o el par son anteriores al elemento aislado."

Es decir, el niño o la niña no aprende primero lo que es la luz y luego lo que es la sombra, sino que primero aprende la dualidad sombra-luz, antes de entender los elementos por separado.

Podemos aprovechar este hecho para explotar las capacidades expresivas de esta "estructura binaria", haciendo uso de las transformaciones que se producen en un papel fotográfico cuando le da la luz directa del Sol.

Estos papeles están formados por una emulsión de sales de plata que es fotosensible, de manera que,

por una reacción química, se oscurecen cuando les da la luz.

RAZÓN DE SER: Nuestra vida está llena de procesos de transformación. Muchas cosas que de pequeños consideramos inmutables, con el paso del tiempo nos vamos dando cuenta de que no lo son.

Hay procesos que van a dejar una huella indeleble, que permanecerá en el tiempo indicando por siempre que la causa estuvo allí; y otros procesos que dejan una huella solo en el momento en el que está presente la causa.

También emocionalmente hay hechos que nos dejan huellas duraderas y hechos que solo nos afectan mientras duran. Nuestros actos tienen consecuencias, igual que la luz y la sombra sobre el papel.

DESARROLLO

1ª Fase: Sombra o luz

En esta primera fase de la actividad observaremos todo lo que nos rodea, buscando las luces y las sombras que tenemos a nuestro alrededor. Podremos hacer a nuestra clase las siguientes preguntas:

- ¿Qué es la luz? ¿Qué es la sombra?
- ¿Qué diferencias hay entre ellas?
- ¿Vemos algún objeto en el aula que dé luz? ¿Y que dé sombra?
- ¿Cómo viaja la luz?
- ¿Cómo se producen las sombras?
- ¿Son todas las sombras iguales? ¿Qué las diferencia?
- ¿Podemos capturar la sombra de un objeto o de un compañero? ¿A alguien se le ocurre cómo?

Repetiremos estas preguntas tanto dentro como fuera del aula, en el patio, donde podremos percibir las sombras que produce el Sol.

En esta primera fase no vamos a dar ninguna respuesta. Es importante que los niños se sientan libres a la hora de expresar sus hipótesis sobre el funcionamiento del mundo.

2ª Fase: Man Ray, o el hombre rayo

Después de haber reflexionado en grupo sobre el mundo de las sombras, vemos los rayogramas que creó Man Ray a principios del siglo XX, presentados en el audiovisual de esta actividad.

Tras verlos todos, le presentamos a la clase al artista, Man Ray, autor de todas estas imágenes, y reflexionamos en grupo sobre las siguientes preguntas:

- ¿Podemos distinguir qué objetos aparecen en cada fotografía?
- Si no vemos directamente los objetos, ¿cómo podemos saber lo que son?
- ¿Qué emoción nos provoca cada rayograma?
- ¿Cómo ha podido crear estas imágenes el artista Man Ray?
- ¿Os apetece que lo hagamos nosotros?

3ª Fase: Nos convertimos en niños y niñas rayo

Por último, aplicaremos la técnica desarrollada por Man Ray con nuestros alumnos.

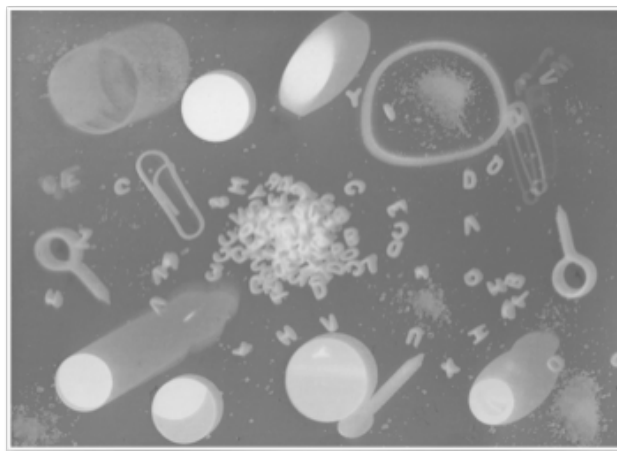
1. Elegiremos en primer lugar los objetos de los que queremos capturar las sombras. Pueden ser objetos que encontremos por el aula u objetos que pidamos que nos traigan (ver ejemplos).

En la elección de los objetos podemos trabajar conceptos como opaco/transparente/traslúcido (que producen sombras diferentes y nos permiten crear efectos muy interesantes), o centrarnos en algún tipo concreto de objeto (elementos de la naturaleza, materiales de cocina, juguetes...)

Podemos preparar esta fase en grupo o de manera individual.

2. Dispondremos los objetos cuya sombra vamos a capturar sobre un papel blanco normal, y decidiremos cómo los vamos a colocar para que la sombra quede a nuestro gusto. Este paso lo podemos hacer dentro de la clase y utilizar la luz de una lámpara. Si

utilizamos más de una luz obtendremos más de una sombra.



Ejemplo de rayograma con distintos objetos opacos, transparentes y traslúcidos (negativo).

3. Saldremos al patio o a algún lugar con luz solar directa. Si el día está nublado las sombras no se formarán, y por tanto no podremos capturarlas.

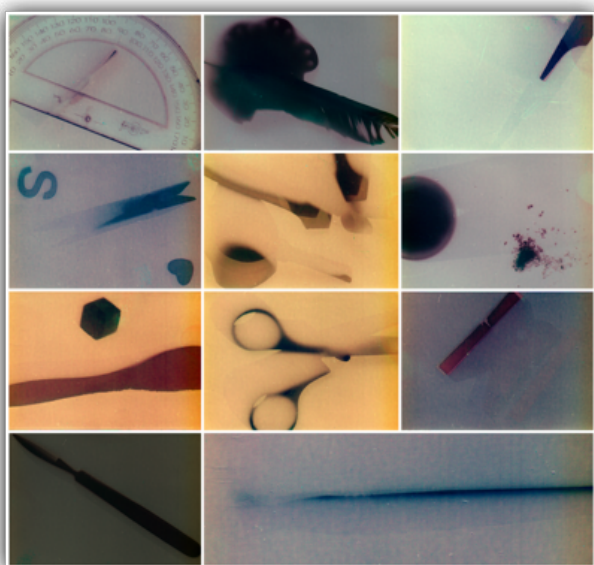
Dispondremos nuestros objetos tal y como los habíamos colocado en el paso 2, pero esta vez sobre el papel fotográfico². Para evitar que el papel se nos vuele con una ráfaga de viento, pegaremos las esquinas con un poco de cinta adhesiva.

4. Dejaremos el papel expuesto al Sol durante al menos media hora. Cuanto más tiempo lo dejemos, más se notará el efecto del ennegrecimiento de las partes del papel a las que les ha dado la luz. Tenemos que tener en cuenta el movimiento del Sol para que la luz le esté dando en todo momento a nuestros objetos.

5. Una vez pasado ese tiempo ya podremos ver el efecto que se produce sobre el papel fotográfico. Cuando quitemos los objetos tendremos que tener cuidado de que el sol no siga incidiendo en el papel, para que no se oscurezcan las zonas que quedaron claras. Para ello iremos al interior de una clase para observar los resultados.

6. Las imágenes que obtendremos son negativos, es decir, las partes más luminosas serán más oscuras sobre el papel, y las sombras serán más claras.

7. Para obtener mejores resultados podemos escanear nuestras imágenes o hacerles una foto con cualquier cámara, y editar el resultado en algún editor de imágenes sencillo. Para resaltar las diferencias entre las zonas de sombra y las zonas de luz tendremos que aumentar el contraste.



Distintos rayogramas después de ser editados.

También podemos utilizar la herramienta de “mejora automática” que tienen la mayoría de los editores, o utilizar filtros que ya vienen programados.

Si queremos obtener los positivos de nuestras imágenes (es decir, con las partes más luminosas más claras y las sombras más oscuras) tendremos que utilizar la herramienta “invertir”.

Esta misma actividad la podemos realizar, con más tiempo de exposición al sol (y resultados menos espectaculares), utilizando cartulinas de colores. Los pigmentos que se utilizan en las cartulinas también son fotosensibles y se blanquean cuando les da luz intensa, lo que tiene como resultado que los colores se desvanezcan y aclaren. Por el tipo de pigmentos utilizados funcionan mejor las cartulinas rojas o azules.

Podemos untar crema de protección solar en las manos de los alumnos y marcar la huella en la cartulina. Al exponer esta última al sol, los rayos ultravioletas de la radiación solar serán bloqueados por la crema que ha quedado en la cartulina y después de una mañana de exposición al sol podremos ver cómo la cartulina ha perdido algo de color salvo en las zonas que tenían crema de protección, que se han quedado intactas.

4ª Fase: ¿Qué hemos aprendido?

Después de disfrutar de los resultados que hemos obtenido, en clase podemos reflexionar sobre todos los aprendizajes que nos ofrece esta actividad.

- *Todos los objetos tienen sombra, pero sus sombras son diferentes dependiendo del material con el que estén contruidos.*
- *Las sombras se van moviendo, siguiendo el movimiento del Sol en el cielo.*
- *Cuando estamos a oscuras nuestras sombras desaparecen.*
- *La luz tiene efecto en el papel, oscureciéndolo. Cuanto más tiempo pase, más se oscurecerá el papel.*
- *Por eso en nuestro papel fotográfico se queda la huella de la sombra.*
- *En nuestra vida se producen un montón de transformaciones, como la que sufre el papel.*
- *etc.*

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Una vez que conocemos la técnica y la dominamos, podemos empezar a experimentar con ella. Podemos entonces proponer temáticas para la creación de nuestros rayogramas.

Por ejemplo, podemos investigar sobre la capacidad para expresar emociones. ¿Qué tipo formas y sombras nos sirven para expresar la rabia, el miedo, la alegría...?

Nota 1: el papel fotográfico se puede adquirir en di-

versos formatos y tamaños a través de distintas páginas web. No hay un formato mejor que otro para esta actividad.

Nota 2: deberemos ser cuidadosos con el manejo del papel porque es muy sensible a la luz, y si le da luz por descuido, se oscurecerá antes de tiempo. Por lo tanto, no lo sacaremos de la bolsa negra en la que se distribuye hasta que no vayamos a hacer la actividad y tengamos todos los objetos preparados.



TÍTULO
ABRAZAR CON PALABRAS

AUDIOVISUAL
<https://bit.ly/3ic1GCF>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional, Empatía, Actitudes positivas hacia la salud.

ÁREA CURRICULAR
Lengua y literatura, Valores éticos y cívicos

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables, Trabajo por proyectos "Noticias positivas que inspiran creaciones colectivas"

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 12 años

SINOPSIS DEL VIDEO
Una nieta y su madre despliegan su creatividad para diseñar una cortina que les permite abrazar a sus abuelos en un anhelado y emotivo reencuentro.



REFERENTE TEÓRICO: La identificación emocional consiste en la capacidad de identificar y aceptar los propios estados emocionales. Es el punto de partida indispensable para la expresión emocional, que es la capacidad de exteriorizar estados de ánimo y necesidades emocionales de forma adecuada. Todas las emociones, agradables y desagradables, tienen una función específica para nuestra adaptación y, por ello, son igualmente importantes. Esta aceptación es requisito indispensable para una adecuada gestión emocional. Recalcar a los estudiantes la importancia de aceptar sus estados emocionales: se sientan bien o mal, estén tristes o enojados, se sientan asustados o eufóricos, es algo natural.

Las capacidades de identificación y expresión emocional, facilitan las relaciones sociales ya que permiten a las personas vincularse desde la empatía, siendo más receptivas y conscientes de las emociones propias y ajenas. La empatía dota a los niños de la sensibilidad necesaria para percibir estados anímicos y necesidades de los otros.

RAZÓN DE SER: La presente actividad ofrece a los niños el espacio para identificar y expresar sus emociones en torno al confinamiento y en relación a los cambios en las formas de relacionarse con familiares

y amistades. El audiovisual propuesto permite hablar acerca de los desafíos emocionales que la situación de confinamiento ha traído para los estudiantes. El educador guía a los niños a la identificación de estados emocionales. Las emociones reflejadas sirven como herramienta pedagógica para que los estudiantes puedan identificarse con ellas y hablar acerca de las emociones de los protagonistas del video y de las propias. Finalmente, la fase de escritura de una carta de agradecimiento que "abraza con palabras" les permite expresar su afecto hacia una persona querida, lo que llevará a los estudiantes a experimentar estados emocionales agradables y gratificantes.

DESARROLLO

1º Fase

Preguntas iniciales a los niños:

- *¿Qué emociones han sentido en la etapa de confinamiento? (Preguntar tanto por emociones agradables como desagradables)*
- *¿Qué es lo que más extrañaron de asistir al colegio?*

El docente explica a los estudiantes que durante el tiempo de confinamiento la mayoría de personas se vieron imposibilitadas de reunirse con sus seres queridos. Y que, actualmente y en adelante, será necesario guardar precauciones en el contacto con familiares y amistades como muestra de amor y cuidado. En este contexto, las expresiones físicas de afecto (abrazos, besos) se ven limitadas y se presenta el desafío de utilizar la creatividad para crear nuevas formas de expresar cariño.

Por otro lado, explica que, durante este tiempo, del mismo modo que los medios de comunicación transmitieron información preocupante propia del contexto de crisis, también comunicaron noticias inspiradoras, entre las que se encuentran la que se presentará a continuación. Se proyecta el audiovisual.

2º Fase

El profesor promueve un coloquio en el contexto del grupo en el que formula preguntas de corte emo-

cional centradas en las emociones experimentadas por los alumnos al no poder encontrarse y relacionarse con sus familiares y amistades como lo hacían antes.

- *¿Qué emociones sintieron al ver el video?*
- *¿Qué emociones creen que motivaron a esta nieta a crear la "cortina de los abrazos"? ¿Cómo creen que se sintió al abrazar a sus abuelos?*
- *¿Qué emociones creen que sintieron los abuelos al ver la sorpresa de su nieta y poder abrazarla de nuevo?*
- *¿Qué emociones sintieron/sienten por no poder encontrarse con familiares y amigos como lo hacían antes?*
- *¿Con quiénes les gustaría usar la "cortina de los abrazos"?*

3º Fase

El docente explica que, si bien actualmente debemos tomar una pausa de los abrazos físicos con el objetivo de cuidar nuestra salud, existen otras formas de abrazar, como, por ejemplo, con palabras.

Se invita a los alumnos a pensar en una persona a la que extrañan y quisieran abrazar, y a hacer una lista de las cosas que más extrañan de ella. A continuación, deberán convertir ese listado en una carta de agradecimientos dirigida a esa persona.

Actividad diseñada por: Kristell Benavides.

Alumna del Máster en Educación Emocional, Social y de la Creatividad (Universidad de Cantabria y Fundación Botín)



TÍTULO
LA GALLINA O EL HUEVO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/0xtjeh>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional, empatía, autoestima, autocontrol, habilidades de interacción, creatividad

ÁREA CURRICULAR
Lengua y literatura

CONTEXTO ESCOLAR
Transición entre etapas, identidad personal, convivencia escolar, plan lector, lengua y literatura

EDAD RECOMENDADA
6 años

SINOPSIS
El cortometraje presenta la historia de un cerdo apasionado de los huevos fritos que ve como su mundo cambia, cuando se enamora de una gallina. A su vez, hace una reflexión acerca de varios aspectos: adaptación a diferentes circunstancias y personas, flexibilización y emociones.

REFERENTE TEÓRICO: Los cambios en la vida de una persona no son fáciles y, por lo tanto, pueden suscitar ciertas emociones al igual que desarrollar una baja autoestima.

Por ello, se hace necesario conocer y saber identificar qué sentimientos producen ciertas situaciones ante determinados momentos de la vida académica. Asimismo, expresar las emociones ante situaciones de nuestra vida es bueno para uno mismo y para las relaciones sociales.

RAZÓN DE SER: Con esta actividad se pretende explorar el mundo emocional del alumnado y desarrollar a través de él la creación de un álbum ilustrado y su exposición por medio de elementos psicomotrices.

El álbum ilustrado es considerado un recurso literario que une imágenes con elementos narrativos, a la vez que fomenta el gusto por la lectura (Fernández, 2016). Asimismo, se persigue que esta creación tenga su posterior representación.

Por medio de la visualización del corto de la productora Ringling College of Art & Design: *El huevo o la gallina* (2013) se analizarán y se expresarán las emociones del alumnado ante uno de los cambios más importantes que experimenta: el tránsito entre etapas.

A raíz de esto, se llevará a cabo la creación de un álbum ilustrado en el que se narre la historia de lo que han vivido y sentido con este cambio. Un relato que puede ayudar a cada alumno/a a identificar y expresar lo que siente y al mismo tiempo, también puede ayudar a otros al sentirse identificados con determinadas situaciones, lo que puede desarrollar una autoestima positiva y, a su vez, trabajar la empatía. La forma de darlo a conocer será a través de varios de los elementos esenciales en el desarrollo psicomotriz: el cuerpo, la voz y la música.

La psicomotricidad no solo se centra en el ejercicio físico, sino que engloba todas las acciones del niño. Y, si a su vez, se relaciona con otros conceptos como las emociones, los beneficios en los niños son aún mayor.

Esta actividad ayudará al alumnado a expresar sus emociones y sentimientos de una manera lúdica y creativa. El alumnado de Educación Primaria, con su experiencia respecto al tránsito vivido el año anterior, ayudará a los niños de Educación Infantil a conocer este proceso que les tocará vivir en un futuro no muy lejano.

DESARROLLO

1ª Fase: Sensaciones ante los cambios

El educador se encuentra ante un nuevo curso con los niños de 1º de Educación Primaria, para continuar con las rutinas del curso pasado, en el aula simulará una asamblea de Infantil: actividad que les resultará muy conocida.

Para romper un poco el hielo, se formularán algunas preguntas:

- ¿A qué se parece esta situación?

- ¿Os gustaría volver a la clase del año pasado, cuando estabais en Infantil?
- ¿Echáis de menos las asambleas?
- ¿Cómo os sentís?
- ¿Creéis que podemos ayudar a los niños de Infantil a que este cambio sea más fácil?
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas. Con esta actividad se pretenden lanzar preguntas al alumnado para que reflexionen en torno a los cambios que estos han percibido y, a su vez, que los relacionen con la forma de organización del aula y el tipo de actividades, entre otros.

A continuación, se invitará al alumnado a ver el visionado del corto "El huevo o la gallina". Tras él se analizará lo que han visto, qué han sentido y qué relación tienen las imágenes con acontecimientos y/o cambios importantes que ellos viven a lo largo de su vida, concretamente en su vida académica. A raíz de ello, se les hará un símil entre el corto y su vida real. Ese cambio que ellos han experimentado al pasar de la etapa de Infantil a Primaria; es decir, se trata de que los niños tomen conciencia del difícil tránsito entre etapas y cómo han sentido este proceso.

2ª Fase: Elaboramos un álbum ilustrado

Una vez trabajado el corto y revivida nuestra experiencia personal, es hora de que el alumnado plasme su propia historia en papel.

El docente propondrá crear un álbum ilustrado en el cual cada estudiante refleje su propia historia en el paso de la etapa de Infantil a Primaria. Esta práctica, aparte de fomentar la lecto-escritura, es una oportunidad para que cada niño y cada niña sea protagonista de su propio relato vital.

En primer lugar, el docente irá anotando las ideas principales en la pizarra (todo lo que vaya surgien-

do), una vez hecho esto, se analizará qué partes tiene un álbum ilustrado. Y a continuación...

¡Es hora de CREAR!

En gran grupo se narrará la historia y a su vez: ¿Por qué no? se dibujarán pequeñas escenas. Esto les hará ser partícipes de su propio aprendizaje, lo que a su vez les permitirá trabajar con mayor motivación, entusiasmo y desarrollando su creatividad.

¡Es hora de poner un título!

¡Es hora de encuadernar!

Con toda la libertad del mundo elaborarán lo que será su álbum ilustrado final.

3ª Fase: Ensayamos la representación

La finalidad de esta creación es darla a conocer al alumnado que ahora se encuentra en el aula de 5 años de Educación Infantil para que su paso a la Educación Primaria sea lo más gratificante posible.

La representación se realizará de la siguiente manera: el educador en coordinación con el docente de música propondrá elaborar una escenificación del álbum ilustrado con ayuda de una sonorización. Se trata de que los niños realicen la ambientación musical que acompañe a la historia y que exploren las posibilidades sonoras y expresivas de su cuerpo, su voz y objetos cotidianos e instrumentos, desarrollando su creatividad. Es decir, crearán música con su voz, con objetos cotidianos e instrumentos del aula, con el contacto con su cuerpo (palmas, pisotones, palmas en sus piernas, etc.); del mismo modo, desarrollarán su parte más motora, a través de su cuerpo, con movimientos corporales (saltos, carreras, levantar brazos, etc.). Por tanto, la unión de todos los elementos creará la representación de su historia.

4ª Fase: Se abre el telón

Esta fase se hará en coordinación entre los docentes de ambas etapas, para crear ese vínculo necesario entre Infantil y Primaria. El alumnado de Educación Primaria elaborará unas invitaciones (entradas de teatro), las cuales llegarán al alumnado de Infantil por mensajería instantánea; es decir, el alumnado de Primaria visitará sus antiguos espacios para entregar a los niños de Infantil estas entradas en mano. En ellas, se les invitará al estreno de la escenificación de su álbum ilustrado en sus instalaciones; de esta manera, se les introduce en los espacios que desconocen y con los cuales se han de familiarizar.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

En estas edades, es importante trabajar en su globalidad todas las posibilidades que presenta el contexto escolar.

A través de esta propuesta de continuidad, se pretende elaborar una actividad de creación que ayude a conocer las diversas variantes de exposición ante un mismo recurso.

En esta ocasión, el educador en coordinación con el docente de plástica elaborará una representación del álbum ilustrado. Para ello, se pretende que el alumnado cree unos títeres: de dedo, de guante, marionetas, etc., de los personajes. Y, a su vez, escenarios de las escenas que en él aparezcan. A través de los pequeños escenarios creados, los títeres y su creatividad se representará el álbum ilustrado.

Y, por tanto, se dará a conocer este nuevo recurso al alumnado de Educación Primaria, como principales protagonistas, y al alumnado de Educación Infantil como invitados a su visionado.

NOTA A LOS DOCENTES: Esta actividad puede desarrollarse independientemente si se ha realizado la actividad principal de la propuesta, ya que como se especifica en este apartado, es una nueva y/o posible variante a la hora de trabajar.

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).

EMPATÍA



TÍTULO
MARISOL ¡TEN CUIDADO!

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Empatía.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar. Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
En este breve relato, sueños y realidades se combinan para presentarnos a una niña traviesa y a su hermano, un niño prudente y obediente. La pequeña comete una diablura: tratar de coger un nido. Pero un águila se la lleva, dándole una buena lección.

Marisol y Carlitos eran dos hermanos que se querían mucho. Cuando estaban en el campo, su madre les dejaba todos los días dar un paseo por el bosque.

-Tened mucho cuidado y no os vayáis demasiado lejos- les advertía.

Ellos corrían, buscaban piñones, recogían piedras curiosas y luego se sentaban al pie de un árbol para comerse la merienda que sus padres les habían preparado.

Carlitos era un niño tranquilo y obediente, que siempre seguía los consejos y advertencias de sus padres. Por el contrario, Marisol era un manojo de nervios, siempre inquieta y un poco alocada. A menudo se le olvidaban las normas y los consejos de los mayores, y siempre estaba pensando en hacer todo tipo de diabluras.

Aquella mañana el sol brillaba muy alegremente y los pájaros piaban buscando su comida aquí y allá. De repente, Marisol gritó:

-¡Mira, Carlitos, en aquel árbol hay un nido; ¿por qué no subes a cogerlo?.

-No, Marisol; en el colegio nos han dicho que no debemos coger nidos. Además, mamá nos ha dicho que tengamos cuidado, y ese árbol es muy alto.-
-¡Menudo cobardica eres!; lo que pasa es que tienes miedo- le contestó su hermana.

Carlitos, prudente y tranquilo, no hizo caso de lo que había escuchado, y siguió comiéndose su bocadillo. Marisol, rabiosa, se levantó de un salto.
-Pues si no te subes tú, lo haré yo sola- dijo.

Sin pensárselo más, empezó a trepar. Al poco tiempo, y casi sin esfuerzo, estaba en lo alto del árbol, muy cerca del nido. Estiró su brazo para cogerlo; el sol le daba en la cara y sus trenzas eran más rubias que nunca. ¡Parecía mentira que una niña tan guapa y lista fuera tan imprudente!

Abajo, el pobre Carlitos suplicaba a su hermana que bajara. Pero la niña estaba ya a punto de apoderarse del nido. Para ello, tuvo que soltar una mano y ponerse en una posición en la que apenas guardaba el equilibrio. De repente escuchó detrás de ella un ruido terrible. Apenas le dio tiempo a volverse, porque sintió un fuerte tirón en sus trenzas, y se vio llevada por el aire, subiendo y subiendo, cada vez más alto.

Marisol, llena de miedo, lloró, llamando a su hermano. Pero estaba ya tan arriba que ni le podía siquiera ver. La niña se volvió, descubriendo que quien la llevaba por los aires era una enorme águila. Siguió llorando, ahora ya aterrada, mientras pensaba: "¿qué va a ser de mí?; ¡ya nunca más verá a mi hermano ni a mis padres!. Eso me pasa por desobediente ¡ojalá hubiera hecho caso a Carlitos!".

De pronto, notó el suelo bajo sus pies. Estaba en lo alto de una montaña imposible de escalar. Alrededor todo eran piedras gigantescas, y arriba sólo el cielo. El pájaro le habló:

-Niña, ¿por qué querías coger el nido sabiendo que las crías podían morir lejos de sus padres?.-

-No sé...- respondió Marisol, apenada y confundida.
-Sí lo sabes; lo hacías sólo por jugar, sin pensar en lo que pasaría con tus trastadas. Ahora yo te voy a castigar- le dijo muy seria el águila.

Esta vez las lágrimas de Marisol eran de verdadero arrepentimiento. Pero el águila no hizo ningún caso; al contrario, se puso aún más seria, y le dijo:

-Aquí te quedarás para siempre jamás.

La niña, horrorizada, suplicó:

-¡No, por favor!; si me abandonas aquí, moriré de pena o de hambre. Puede que incluso me caiga al vacío.

Las manitas de la niña se habían juntado para suplicar, y unos lagrimones gordos como avellanas caían de sus ojos. Tan triste, aterrada y arrepentida la vio el águila que sintió pena por ella. Así que cambió de opinión, y cogiéndola de nuevo con el pico empezó a volar.

Esta vez Marisol iba contenta. Durante el viaje saludó a las nubes y a los pajarillos que, curiosos, revoloteaban a su alrededor. Pronto empezó a distinguir abajo casitas, prados y árboles, y... ¡a Carlitos!. Pero el pobre niño, de tanta tristeza se había quedado dormido.

El águila dejó caer a la niña, con tan mala suerte que se dio un fuerte golpe en la parte de atrás de la cabeza. Marisol sólo veía estrellitas a su alrededor. Después, nada.

-¡Despierta, Marisol, que es muy tarde!- escuchó decir a su hermano.

-¿Se marchó ya el águila?; ¡cuánto te he echado de menos, Carlitos!- dijo la niña.

-¿Qué dices?- preguntó su hermano. El niño miraba asombrado a su hermana.

-¿Es que ya no te acuerdas?; el nido..., el águila...- dijo Marisol.

-No te entiendo ni una palabra. Sólo pasa que nos hemos quedado dormidos. Lo que dices lo has soñado.

-Claro, eso habrá sido- concluyó la pequeña.

De vuelta a casa, Marisol se colocó las trenzas, y al hacerlo le dolió la cabeza justo donde se había golpeado al caer. No dijo nada a su hermano, pero levantó la vista, y vio varios nidos colgados de las ramas de los árboles. Los pequeños pajarillos piaban confiados. Y más arriba aún, pudo distinguir la hermosa figura de un águila solitaria.

[Cedido por Carmen Fernández de Valderrama]

REFERENTE TEÓRICO: La empatía es un factor de protección que permite a la persona experimentar sentimientos y emociones percibidos en los demás, lo que lleva a que puedan surgir de forma espontánea comportamientos de ayuda en situaciones carenciales. Sin embargo, para experimentar emociones ajenas es preciso en primera instancia aprender a detectarlas. En etapas evolutivas tempranas no siempre los niños son capaces de identificar todas las emociones, confundiendo a menudo unas con otras. El educador puede trabajar con los alumnos este ámbito de detección para que la empatía pueda desarrollarse de forma natural.

RAZÓN DE SER: En la presente actividad el educador utiliza un cuento para que los niños expresen verbalmente distintas emociones y sentimientos. El educador colaborará ayudándoles a poner etiquetas a aquellas que les resulte difícil poner nombre.

En una segunda Fase se desarrolla una dinámica en la que los niños deberán señalar qué sentimientos experimentan los distintos personajes del cuento, agrupándolas en bloques según un criterio de similitud. En un juego final, los alumnos representarán sentimientos como la alegría, el enfado y la tristeza, debiendo los demás adivinar dichas emociones y las situaciones que las produjeron.

DESARROLLO

1ª Fase

Se procede a la lectura del cuento. A continuación se pregunta a los niños si hubo palabras que no en-

tendieron, aclarándose lo que proceda.

2ª Fase

Se comenta al grupo que en el cuento aparecen momentos cargados de emociones. Pide ejemplos, que se irán apuntando en la pizarra. Si fuera preciso, se volverán a leer algunos párrafos del cuento. En todo caso, el profesor colaborará con los alumnos para extraer todas las emociones y sentimientos. Se procurará que aparezcan las siguientes:

- Cariño entre hermanos
- Rabia
- Alegría
- Miedo
- Terror
- Pena
- Confusión
- Seriedad
- Arrepentimiento
- Horror
- Tristeza
- Sorpresa
- Asombro
- Alivio

Obviamente, algunas de las emociones y de los sentimientos enunciados no se les ocurrirán a los alumnos, incluso puede que ignoren el significado de las palabras con las que se etiquetan, para ello, el profesor las propondrá aprovechando la ocasión para aclarar su significado.

Se les preguntará el significado de cada una de las aportaciones, así como las diferencias y semejanzas entre todas. Se aclararán dudas, pidiendo el educador que consulten el diccionario.

Entre todos harán bloques de emociones similares. Por ejemplo, en uno podrán incluirse: miedo, terror, horror; en otro sorpresa, asombro y alivio.

3ª Fase

El docente pregunta a los niños qué lección ha aprendido Marisol, además de la importancia de obedecer. Orientará a los alumnos en la dirección del respeto a los demás, especialmente a los más débiles. Formulará preguntas empáticas, como:

- *¿Qué sentirían las crías de pájaro al verse fuera de su sitio?*
- *¿Cómo se siente el águila?*
- *¿Qué siente Carlitos hacia su hermana cuando se aleja en el aire?; ¿cómo cree que se sentirá?*
- *¿Qué siente Marisol hacia los pajarillos de los nidos que ve cuando regresa a su casa?*
- *¿Qué siente el águila hacia Marisol?*
- *Cuando Marisol está en la montaña, ¿se siente como los pajarillos si hubiese cogido finalmente su nido? (el águila ha hecho que Marisol se ponga en el lugar de los pajaritos)*

4ª Fase

Se propone un **juego**:

- Se divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos. El profesor les numera del 1 al 3.
- El profesor da una instrucción: *"el número 1 de cada equipo contará a sus compañeros una situación en la que se sintió triste"*. Una vez comentada, entre los tres prepararán una representación mímica ante el grupo-clase; el resto de los alumnos intentará adivinar la emoción representada y qué sucedió.
- A continuación, el "2" contará a sus compañeros algo que les hizo sentir muy contento. Se preparan las dramatizaciones y se realizan ante el grupo.
- El "3" contará algo que le hizo enfadarse mucho. Se procederá de idéntica manera (preparación y representación en público).
- Por votación, los alumnos eligen al equipo que mejor hizo las dramatizaciones. Los ganadores recibirán la recompensa siguiente:

Diez niños se tumbarán en el suelo boca abajo, hombro con hombro. Uno de ellos se tumbará cruzado encima de ellos. Los de abajo rodarán sobre sí mismos, transportando al de arriba hasta el otro extremo del aula.



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).



TÍTULO
RODRIGO Y BABIECA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/j361lc>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía.

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

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
El Cid parte al destierro con la única compañía de su caballo Babieca, debiendo pasar juntos por diversos avatares y penalidades y procurando cuidar el uno del otro.

REFERENTE TEÓRICO: La empatía de los niños debe estimularse haciendo extensiva la capacidad para “ponerse en el lugar del otro” a todos los seres vivos. En etapas infantiles suelen coexistir actitudes de respeto y cariño hacia las personas con cierta indiferencia – incluso crueldad- hacia algunos animales o plantas.

El educador puede guiar la reflexión de los alumnos hacia parámetros de aproximación emocional hacia seres pertenecientes a los reinos animal y vegetal.

RAZÓN DE SER: En la primera Fase, se formula comentarios y preguntas de aproximación para transmitir a los niños que los animales y las plantas son seres vivos que necesitan de nuestro cuidado. A partir de un posterior estímulo audiovisual los niños dibujarán seres pertenecientes al mundo animal y vegetal, planteándose qué acciones pueden beneficiarles y cuáles perjudicarles. En un juego final los niños representarán animales y vegetales, debiendo los demás adivinar su nombre. De una forma lúdica, el educador ayudará a fijar los mensajes de las Fases anteriores.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce la actividad formulando comentarios y **preguntas de aproximación:**

“Normalmente tenemos cariño a las personas y a algunos animales. Sin embargo, nuestro cariño y respeto deben dirigirse a todos los seres vivos, pues ellos nos dan, a su manera, cariño y belleza sin pedir nada a cambio”.

- ¿Alguno de vosotros tiene mascota?; ¿cuál?; ¿os gusta cuidarla y jugar con ella?
- ¿Alguno de vosotros tiene jardín con arbustos o arbolillos, o plantas y flores en casa?; ¿las cuidáis y respetáis?; ¿cómo?

2ª Fase

Se introduce el audiovisual comentando que van a ver una escena en la que El Cid y su caballo Babieca pasan juntos por distintas situaciones y problemas, cuidándose el uno al otro.

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- ¿Se sienten unidos El Cid y su caballo?
- ¿Cómo cuida El Cid de Babieca?
- ¿Se porta bien Babieca con El Cid?; ¿cómo?

Se desarrolla una **dinámica**. El educador reparte fichas y útiles de dibujo a los alumnos, pidiéndoles que cada uno dibuje libremente alguno de los siguientes animales o vegetales:

- Perro
- Rosa
- Gorrión
- Árbol
- Palmera
- Conejo
- Gato
- Caballo
- Tortuga

Una vez finalizadas las producciones, el docente las recogerá y procederá a barajarlas, para repartir a continuación una a cada niño de forma aleatoria. Cada alumno deberá decir cuál le ha correspondido y responder a alguna de las siguientes preguntas del educador:

- ¿Cómo puedes cuidarle?
- ¿Qué cosas podrían hacerle daño?
- ¿Cómo piensas que te “agradecería” tus cuidados el ser vivo que te ha tocado? [A alumnos de 6 años pueden ofrecérseles sugerencias: dándote sombra; haciéndote mimos y carantoñas; floreciendo, etc.]

3ª Fase

Se desarrollará un **juego**. El educador recoge de nuevo las fichas; las baraja y las vuelve a repartir pidiendo a los niños que no las muestren. A continuación cada uno deberá representar de forma mímica el ser vivo que le correspondió, debiendo los demás adivinar de cuál se trata.

En una segunda Fase, el profesor pedirá que se junten (representado aún su papel) en dos grupos uno de animales y otro de plantas. Al son de una música alegre, los alumnos bailarán formando un hermoso gran bosque.

Para finalizar, el educador preguntará a los alumnos qué han aprendido y qué les ha gustado más de la actividad.



TÍTULO
SONATINA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/d0yajk>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Empatía.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Una princesa triste recibe de su hada madrina el mensaje de que un valiente caballero la besará.

*La princesa está triste...¿qué tendrá la princesa?
Los suspiros se escapan de su boca de fresa,
que ha perdido la risa, que ha perdido el color.
La princesa está pálida en su silla de oro,
está mudo el teclado de su clave sonoro,
y en su vaso, olvidada, se desmaya una flor.*

*¡Pobrecita princesa de los ojos azules!
Está presa en sus oros, está presa en sus tules,
en la jaula de mármol del palacio real;
el palacio soberbio que vigilan los guardas,
que custodian cien negros con sus cien alabardas,
un lebrel que no duerme y un dragón colosal.*

*"Calla, calla, princesa –dice el hada madrina-
en caballo con alas hacia acá se encamina,
en el cinto la espada y en la mano el azor,
el feliz caballero que te adora sin verte,
y que llega de lejos, vencedor de la Muerte,
a encenderte los labios con un beso de amor".*

Sonatina

Rubén Darío

REFERENTE TEÓRICO: Entre los 6 y 8 años, es muy importante trabajar de manera intensa la identificación de emociones en los demás lo que permitirá

mejorar la capacidad de comprensión y sus relaciones sociales. La identificación de emociones predispone para actuar de un modo u otro, por lo que se considera una habilidad social fundamental.

RAZÓN DE SER: A través de un poema, los niños irán identificando las diferentes emociones presentes en el mismo. Posteriormente, varios dibujos permitirán a los alumnos expresar distintos sentimientos (alegría, tristeza, etc.). Por último, se introduce un juego donde los niños serán "los magos de la risa" tratando de hacer sonreír a sus compañeros.

DESARROLLO

1ª Fase

Se anuncia que van a escuchar una poesía que habla de una princesa triste y solitaria a la cual un hada le promete una bella sorpresa.

Se escucha el poema. A continuación el profesor aclara el significado de muchas de las palabras que muy probablemente ignoren los alumnos: "tules"; "soberbio"; "alabardas"; "lebel"; "colosal"; "cinto"; "azor". El empleo del diccionario puede ser interesante para la conexión transversal de la actividad con materias como Lengua y Literatura.

2ª Fase

Se invita a escuchar de nuevo la primera parte del poema, pidiendo a los alumnos mucha atención.

Al finalizar, se formulan preguntas de corte emocional:

- ¿Qué le pasa a la princesa?... ¿está triste?...¿se siente sola?
- ¿Sabéis qué significa "boca de fresa"?
- ¿Qué más cosas le pasan a su cara? [está pálida, ha perdido el color y la sonrisa]; cuando nosotros estamos tristes ¿también perdemos la sonrisa?
- ¿Os habéis fijado que la poesía dice que ya no suena música?; ¿por qué creéis que pasa esto?
- ¿Alguien sabe explicar qué significa "se desmaya

una flor"? Imaginaros que sois una flor y os desmayáis ¿cómo haríais?...¡claro!: os marchitáis.

Se procederá de la misma forma con las siguientes partes del poema. Si el grupo de niños tiene 6 ó 7 años, el educador irá explicando frase por frase, para leer después el conjunto. De esta manera apreciarán el significado a la par que captarán el tono poético de las rimas.

A continuación, los niños deberán dibujar en un cuaderno, con un formato de **cómic**, las siguientes viñetas:

- Una princesa triste
- Una flor "desmayada"
- Un guardián con su lanza
- Un perro
- Un hada madrina
- Un caballero en su caballo
- Una princesa alegre

Con alumnos de 6 años, el educador dibujará en la pizarra las imágenes descritas, facilitando que los niños las copien.

El educador pedirá a los niños que expliquen sus dibujos, contando "su historia" y comentando cómo se pasa de la tristeza a la alegría.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: El docente elige un alumno para ser "el mago de la risa", sólo él puede reír o sonreír. Los demás deberán permanecer con el rostro serio mientras pasean por el aula. El mago de la risa intentará por todos los medios, excepto tocando al compañero, que se rían o sonrían. Puede hacer gestos cómicos, quedarse mirando fijamente, hacer señales que expresen burla, etc. Los alumnos que "pierdan" su gesto serio se convertirán a su vez en nuevos "magos de la risa". El juego concluye cuando no queda ningún niño "serio".



TÍTULO
CLARO QUE SE PUEDE

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/91180g>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar. Atención a la diversidad.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
El papá de Belén ha aceptado cuidar a la niña de la vecina, Julia, con Síndrome de Down. Este último detalle le hace pensar que han de tener un trato muy especial con ella por sus dificultades, por lo que avisa a su hija. Pero a través de las sencillas preguntas de la niña, el papá de Belén se da cuenta de que, en lo que verdaderamente les importa a ellas, las dos niñas son iguales.

REFERENTE TEÓRICO: A veces, cuando intentamos ponernos en el lugar de otras personas para intentar comprenderlas, nos equivocamos. Sobre todo cuando se trata de personas con alguna deficiencia, de las que tendemos a pensar que podrán dar menos de sí de lo que en realidad dan y, con ello, les restamos posibilidades. La empatía debe ser, sobre todo, realista, y responder a las cualidades reales de las personas, no a las que nos imaginamos en nuestra mente, aunque sea con la mejor de las intenciones.

RAZÓN DE SER: A través del juego de roles que se pondrá en marcha en la actividad, los niños y niñas podrán meterse en la piel de personas que tienen algún tipo de discapacidad, y así comprender algunas de sus dificultades. Pero también se reflexionará sobre la realidad de que algunas de las limitaciones que tienen no se las impone la discapacidad, sino nuestra manera de entenderla.

DESARROLLO

1ª Fase : Dinámica "Yo te quiero entender"

"Hoy vamos a hablar de personas que tienen alguna dificultad. Todos tenemos dificultades: unos somos rápidos y otros lentos, unos llevan gafas y otros

no, otros necesitan plantillas en sus zapatos o algún medicamento... Pero hay personas que tienen dificultades más grandes, como las personas ciegas, sordas, o que no pueden hablar...Vamos a intentar comprender un poquito más cómo es la vida de estos niños y niñas.

Para eso vamos a hacer una actividad chula. Nos vamos a dividir en tres grupos: un grupo va a ser de ciegos y ciegas (se les pondrá una venda en los ojos), otro de mudos y mudas (no se les permitirá hablar) y el tercero de sordos y sordas (nadie a su alrededor podrá hablar). Ahora, vamos a tratar, en cada grupo, de hacer un puzzle (puede ser también un juego de construcciones o un rompecabezas, por ejemplo) pero teniendo en cuenta lo que cada uno y una podemos o no hacer. ¡Empezamos!" (Se aconseja, en grupos numerosos, formar dos o tres grupos por categoría, para ello será necesario contar con tantos juegos como grupos se formen).

Tendrán un tiempo para poder abordar la actividad, el profesorado supervisará el trabajo asegurando el cumplimiento de las diferentes condiciones según el grupo.

Pasado un tiempo (por ejemplo, entre 10 y 15 minutos) se pregunta a todo el grupo cómo se ha sentido, qué han entendido sobre la vida de estas personas y qué dificultades han encontrado en el desarrollo del juego.

2ª Fase: Trabajo previo al visionado del anuncio

"Como ya habéis descubierto en esta actividad, algunas personas no lo tienen muy fácil. Pero eso no significa que no puedan hacer cosas. A vosotros os ha costado mucho hacer el puzzle (o el/los juego/s que se hayan utilizado) porque no estáis acostumbrados a no contar con alguna capacidad, pero personas que cuentan con ciertas dificultades, ya sea alguna de las mencionadas u otras, conocen y aprenden diferentes maneras de hacerlo, una especie de "trucos". Además, en muchas ocasiones,

la sociedad (explicar este concepto) también pone medios para facilitarles la vida. Pero a veces, los que estamos alrededor de estas personas, pensamos que no pueden hacer tantas cosas, y sin darnos cuenta, decidimos por ellas. Por ejemplo...

Si creemos que no pueden jugar, entonces... (No les propondremos jugar con nosotros, no les ofreceremos nuestros juguetes...)

Si pensamos que no les gusta estar con otros niños y niñas, entonces... (No nos acercaremos a ellos y ellas, no les presentaremos a nadie...)

Si pensamos que no van a entender lo que les digamos, entonces... (Tampoco lo intentaremos, les hablaremos 'raro'...)

Si creemos que no son capaces de hacer nada solos y solas... (No les dejaremos en paz, querremos meternos todo el tiempo en sus cosas...)

Eso es justo lo que le pasó al papá del anuncio que vamos a ver... Prestad atención y luego comentaremos qué os parece."

3ª Fase: Visionado del anuncio

Se proyecta el anuncio y, dado que no conocen probablemente en qué consisten las características del Síndrome de Down, se les explica brevemente (para ello se puede utilizar el diccionario o Internet) para que entiendan la reacción del padre (es importante indicar que su intención es buena, quiere que su hija se porte bien con Julia porque es especial, pero no en el sentido que él piensa).

"¿Qué pensáis que le quiere decir Belén a su papá cuando le pregunta que en qué es especial Julia?" La sesión se cierra resumiendo las conclusiones más importantes conseguidas a través de la actividad.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Para continuar la actividad se puede preguntar al

alumnado qué trucos se les ocurren para hacer más sencilla la vida de una persona, por ejemplo, con ceguera, sordera y/o retraso motor. Entre todos se puede construir un "Kit de primeros consejos para personas con alguna de estas discapacidades".

Ejemplos:

Ceguera: Meter el dedo en el vaso para notar, al llenarlo, cuándo el líquido está llegando arriba; o identificar a la persona que tienen delante por su olor y no por la vista.

Sordera: Ponerse de frente a las personas para poder leerles los labios; sentarse en lugares que les permita ver todo a su alrededor (por ejemplo apoyado en la pared, así se evita lo que tiene a su espalda)

Retraso motor: Pedir ayuda a alguien cercano; conocer el terreno para evitar obstáculos.



TÍTULO
LOS COLORES DE LAS FLORES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/ou2nj5>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía, Habilidades de autoafirmación, Autoestima

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar. Atención a la diversidad.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Diego es un niño ciego al que le encargan en el cole que haga un trabajo sobre "Los colores de las flores". Desde luego, no lo tiene nada fácil, aunque muchos a su alrededor se ofrecen a ayudarlo. Aún así, él decide hacerlo solo e investigar por su cuenta. El resultado, sin duda, será sorprendente.

REFERENTE TEÓRICO: Autoafirmarse significa, de alguna manera, seguir el propio camino, aunque haya otros que también sean buenos o válidos. Por alguna razón, a veces sentimos que una determinada manera de hacer las cosas va más con nosotros, o creemos que nos permitirá llegar a un mejor resultado... o, simplemente, nos convence más. Y es una alternativa legítima defender el derecho a hacer las cosas de esa forma y no, necesariamente, siguiendo los criterios que nos marcan los demás. El resultado en esos casos, no solamente es válido (aunque a lo mejor no se logre lo propuesto), sino que ayuda a construir la autoestima.

RAZÓN DE SER: Poner al alumnado en la situación de Diego les hará pensar en lo difícil que es hacer el trabajo propuesto en sus condiciones, también valorarán la originalidad del resultado que Diego consigue. Enfatizar lo importante que ha sido que Diego insistiera en hacerlo "a su manera" permitirá la reflexión sobre la utilidad y necesidad de la autoafirmación.

DESARROLLO

1ª Fase: Dinámica "Y tú... ¿qué harías?"

El profesorado pone al alumnado en la misma si-

tuación que a Diego, el protagonista del vídeo, por unos momentos serán ciegos y ciegas. Se les propone que hagan una breve redacción sobre los colores de por ejemplo, las flores en Marte (se puede buscar información sobre Marte en el diccionario o en Internet). Lo que se persigue con este ejercicio es que sean "ciegos" como Diego, es decir, como nunca han ido a Marte, no saben de qué colores son allí las flores por lo que tendrán que investigar tal y como lo hace Diego en el vídeo. Pero además de trabajar la empatía, también se persigue el trabajo en autoafirmación, por lo que se plantea al grupo clase que, individualmente, y durante unos minutos, piense cómo va a investigar y qué va a escribir en su redacción. En un minuto, cada alumno explicará qué va a hacer, cómo y por qué. El trabajo de investigación lo pueden hacer en casa, por lo que la actividad en un primer momento finalizaría aquí, prosiguiendo con los siguientes puntos indicados después de 7 días, o bien utilizar recursos del propio centro educativo para trabajar en la misma jornada. En este último caso, el material será compartido por toda la clase, incluso sugiriendo la posibilidad de hacer grupos para la consulta y utilización de material.

2ª Fase: Visionado del vídeo

Una vez que todos hayan realizado sus breves redacciones y hayan sido expuestas al resto del grupo, el profesorado introduce el vídeo diciendo:

"Algo parecido a esto que os he propuesto que hagáis, se lo propusieron a un niño llamado Diego. Vamos a ver un pequeño vídeo de su historia."

Se proyecta el vídeo y se analiza en grupo, asegurando la comprensión del mismo (Diego tiene que hacer una redacción sobre los colores de las flores que nunca ha visto). Algunas preguntas a utilizar:

"¿Qué creéis que pensó Diego cuando escuchó en qué consistía el trabajo de clase que tenía que hacer?" (Seguramente sería difícil, pero que podría con ello)

“¿Y su amigo? ¿Creéis que pensó que Diego podría hacerlo solo?” (Seguramente pensó que sería imposible para Diego hacerlo. Por eso, desde el primer momento le explica qué colores tienen las flores).

“¿Por qué pensáis que Diego sonríe cuando su amigo intenta ayudarlo?” (Valora sus intenciones pero él ya tiene claro que puede hacer el trabajo a su manera).

“¿Recuerdas qué hizo Diego para investigar para su trabajo?” (Miró en Internet, le preguntó a su papá, escuchó cuentos, fue al campo y estuvo muy atento a los ruidos.)

“¿Te gustó el trabajo que hizo Diego al final? ¿Te gustó más o menos que el de sus compañeros y compañeras?” (Su enfoque es mucho más original, y siguió su idea hasta el final. No se limitó a copiar del ordenador sin entender lo que escribía, como le pasó al amigo que quería ayudarlo. Pensó que tenía que investigar por su cuenta y así lo hizo.)

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Un trabajo de investigación, siguiendo la misma dinámica (cada uno decide qué buscar, dónde, para qué) pero de diferentes contenidos que tengan que ser abordados desde la programación de nivel y ciclo.

Se les dará una semana para preparar una redacción sobre el tema planteado en clase. Pasado ese tiempo, cada uno expondrá al resto el trabajo realizado.



TÍTULO
LO QUE SIENTO QUE TÚ SIENDES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/wh6ufz>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía, Identificación y expresión emocional, Habilidades sociales.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Lengua extranjera Inglés

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Un niño habla con su hermano o hermana que aún no ha nacido para explicarle algunas de las cosas que se encontrará cuando salga de la tripa de su mamá, y entre otras, le cuenta cómo se sienten en casa por la crisis, para que no se sorprenda.

REFERENTE TEÓRICO: La habilidad de “leer” las emociones de otras personas es uno de los pilares principales de lo que llamamos “inteligencia emocional”. En un sentido, es hablar y comprender el lenguaje de las emociones, algo que en algunos alumnos se percibe como una habilidad natural desde su más tierna infancia y también algo que, en cualquier caso, puede desarrollarse y trabajarse para que aumente a medida que crezcan. Esta habilidad nos hace más humanos, más capaces de comprender lo que nos rodea, más hábiles para relacionarnos con las personas que tenemos cerca, y con más probabilidad de saber resolver los problemas que podamos encontrar. Es, de alguna forma, una garantía de adaptación a la que deberíamos aspirar cada vez más.

RAZÓN DE SER: La actividad alrededor de la que se organiza esta propuesta permite una aproximación secuencial para poner en marcha una de las habilidades asociadas a la inteligencia emocional más importantes: leer las emociones en función de signos externos y de un ejercicio interno de pensar qué piensa o siente quien tenemos delante. Esto, en definitiva, es empatía: ponerse en la piel de otra persona para sentir algo de lo que ella siente y actuar en consecuencia.

DESARROLLO

1ª Fase : El niño que veía lo invisible

“Vamos a empezar hoy viendo un vídeo en el que un niño pequeño habla con su hermano o hermana, al que no ve porque no ha nacido aún, para contarle acerca de algunas cosas que, aunque tampoco las ve, percibe. Es decir, se da cuenta de que están, aunque no las ve con sus ojos. ¿Os parece extraño? Vamos a ver el vídeo y ahora lo explicamos un poco más.”

La idea de ver el vídeo y comentar después, que comprendan que, aunque el mundo de las emociones, lo que sentimos nosotros y nosotras, y lo que sienten otras personas, no se vea con los ojos, está ahí y nos da pistas de cómo funciona. De alguna forma, es como el hermano o hermana de este niño. Está escondido dentro de la tripita de mamá, no se ve aún, pero él nota que está ahí: la barriga de mamá se ha hecho más grande, se mueve, le hablan de la nueva incorporación a la familia... No todas las cosas importantes se ven con los ojos, aunque hay pistas muy importantes que sí podemos ver.

Para iniciar una reflexión sobre este asunto, se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Cómo notamos que una persona está triste? ¿Hay algo que podamos ver con los ojos y que nos dé pistas de que eso está sucediendo? ¿Cómo se sentirá esa persona? ¿Habrá cosas que le apetezca hacer y otras que no? ¿Se os ocurren cuáles?*
- *¿Cómo notamos que una persona está alegre? ¿Hay algo que podamos ver con los ojos y que nos dé pistas de que eso está sucediendo? ¿Cómo se sentirá esa persona? ¿Habrá cosas que le apetezca hacer y otras que no? ¿Se os ocurren cuáles?*
- *¿Cómo notamos que una persona está enfadada? ¿Hay algo que podamos ver con los ojos y que nos dé pistas de que eso está sucediendo? ¿Cómo se sentirá esa persona? ¿Habrá cosas que le apetezca hacer y otras que no? ¿Se os ocurren cuáles?*
- *¿Cómo notamos que una persona está aburrida? ¿Hay algo que podamos ver con los ojos y que nos*

dé pistas de que eso está sucediendo? ¿Cómo se sentirá esa persona? ¿Habrá cosas que le apetezca hacer y otras que no? ¿Se os ocurren cuáles?

Esto puede hacerse con algunas emociones más, para ayudarles a identificar cuáles son los signos más comunes a la hora de identificar y expresar sentimientos y poder captarlos y comprenderlos un poco más. En realidad, lo que el niño hace no es tan extraño como les podría parecer. No es que sea adivino. Simplemente se fija bien y es capaz de identificar lo que sienten las personas que le rodean en una determinada situación. Eso guía su comportamiento y le permite “acertar” con más facilidad.

2ª Fase : Adivina, adivinanza

“El niño que hemos visto en el anuncio se maneja muy bien en esto de los sentimientos. Si os fijáis bien, se ha dado cuenta de lo que sienten su papá y su mamá (dice que están preocupados por la crisis) y también está adivinando que a lo mejor su hermanito o hermanita puede preocuparse por ello, así que le avisa y se adelanta para evitar que se sienta mal. El papá y la mamá del niño se alegran de ver como se preocupa por el bebé que va a venir y le demuestran con cariño el orgullo que siente por lo que está haciendo. Él y ella también se han dado cuenta de lo que él siente. Además, el niño le propone al bebé compartir algunas de sus cosas, porque piensa que le gustarán, aunque también se da cuenta de que algunas otras cosas le costará mucho compartirlas. ¿Os habéis dado cuenta de cuántas emociones hay en el poco tiempo que ha durado el anuncio? Nuestro día a día, cada minuto, está lleno de emociones y es también divertido jugar a adivinar lo que está pasando alrededor nuestro en cada momento. Vamos a hacer un juego para ver qué tal se nos da esto de leer las emociones y los sentimientos de las persona”.

El profesorado, previamente, habrá recopilado bastantes imágenes de personas, mayores y pequeñas, en cualquier tipo de situación: comprando en el súper, abrazando a otras personas, hablando, en

el cine viendo una peli... En cada una de ellas, esas personas están pensando y sintiendo cosas que los niños y las niñas tendrán que intentar adivinar. Es un buen comienzo empezar “adivinando” lo que están pensando, porque el pensamiento y los sentimientos suelen estar relacionados. Es interesante que participe gran parte o todo el alumnado.

3ª Fase : Imagino qué sientes tú

Finalmente, se tratará de llevar el ejercicio anterior a sus vidas diarias con el fin de que pueda generalizarse el aprendizaje.

En el corro se les pedirá que cuenten algo que les haya pasado, que les haya hecho sentir tristeza, alegría, sorpresa, enfado, ira, etc (preferiblemente sucedido el día anterior). Por ejemplo, “Ayer me encontré un pajarito herido en el parque”, o “Ayer me regalaron un cuento nuevo”, o “Ayer comí espaguetis”... (Toda situación es válida).

El resto de alumnado intentará “adivinar” cómo se han sentido en esas situaciones (levantarán la mano cuando crean conocer la emoción y se respetará el turno). Si es necesario, se pueden realizar preguntas que ayuden a “ver” lo que no se ve: por ejemplo “¿Te gustan los espaguetis? Entonces seguro que estabas muy contento/a” (en este ejercicio de búsqueda de información, clave en la práctica de la empatía, el profesorado hará de modelo, ya que puede resultar algo complicado generar preguntas de este tipo en estas edades).

La actividad terminará con la felicitación por parte del profesorado por el trabajo realizado y la expresión de su estado de ánimo (“Me ha encantado lo que hemos hecho hoy. Siento mucha alegría. Os felicito”).

***Nota:** Esta actividad puede integrarse en la asignatura de lengua extranjera (inglés). A través de la banda sonora del anuncio The Beatles “Le it be” se puede aprender el significado de esta expresión.



TÍTULO
BIENVENIDO A ESTA PISCINA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/8gfrh4>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

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

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Un niño nuevo, que además tiene o ha tenido cáncer, llega a una piscina donde se encuentra con un grupo de niños que rápidamente se dan cuenta de su particularidad y reaccionan en consecuencia.

REFERENTE TEÓRICO: Para todas las personas resulta necesario sentirse parte del lugar en el que están. Ese lugar incluye a las personas que lo habitan y que participan de él, con lo que sentirse una persona querida y aceptada en el grupo, especialmente el de iguales, tiene un valor trascendental. Para que se produzca esta integración, no solo es necesario que quien se integra tenga habilidades, sino que quienes ya forman parte del grupo de referencia tengan la capacidad de acoger y generar un entorno amable para quien recién llega. Para que esto se produzca es absolutamente necesaria la empatía.

RAZÓN DE SER: La secuencia escogida y la actividad planteada permitirá al alumnado analizar situaciones de novedad en las que, o bien somos quienes recién llegamos, o somos quienes recibimos. Podemos estar en cualquiera de ambos lados en múltiples situaciones cotidianas, con lo que la empatía se hace necesaria si el objetivo es, como debe ser, la integración y la pertenencia. Ese esfuerzo tiene un valor incluso superior en situaciones de mayor sensibilidad como la que muestra el vídeo, pero debiera ser algo que integremos como actitud general y habitual en nuestra forma de comportarnos, sabiendo que como tratemos, además, seremos tratados y que todas las personas son dignas de ser recibidas con empatía y generosidad.

DESARROLLO

1ª Fase: ¡Qué difícil es llegar a un sitio nuevo!

“Vamos a pensar por unos minutos en alguna de las veces en que habéis llegado por primera vez a un lugar donde había personas nuevas a las que no conocíais. (Dejar que comenten algunas de esas situaciones, en qué consistieron y cómo se sintieron)

*¿Os suele gustar esa sensación que sentisteis allí?
¿Por qué?”*

“A veces es un poco difícil llegar de nuevas a un lugar con gente desconocida. Nos sentimos como en una situación extraña, no nos fiamos todavía de las personas, no sabemos lo que piensan de nosotros y nosotras... y eso nos preocupa. Por eso es tan importante que esas personas nos reciban con buena actitud.

De la misma forma, a veces somos nosotras y nosotros las y los que recibimos a alguien que viene de fuera. Así que habrá que idear un plan...”

2ª Fase: Lo que me gustaría a mí

La mejor manera de decidir qué hacer en estos casos es la de ponerse en el lugar de esa persona que llega por primera vez y pensar qué nos gustaría que pasara, cómo nos gustaría que nos recibieran. Para ello, a través de una lluvia de ideas, se irá completando una tabla en la pizarra con una columna en la que se pondrán las cosas que sí nos gustaría que ocurriesen, y otra con las que no nos gustaría.

3ª Fase : Niño nuevo en la piscina

“Vamos ahora a ver un vídeo en el que se da una situación justamente como la que hemos estado comentando. Un niño nuevo llega a la piscina, y además tiene una particularidad que pronto descubriréis y que hace aún más importante que sea bien recibido. Prestad mucha atención...”

Se visiona la secuencia hasta el momento en el que el niño nuevo se quita el gorro y se pregunta a la

clase por la particularidad detectada. *¿Creen que es especialmente importante en una situación como la de este niño, que se le reciba bien, como a uno más? ¿Por qué?*

A continuación, se pondrá el vídeo de nuevo desde el principio, y se pedirá al alumnado que identifique cómo actúan los niños y el monitor al principio. En ese punto, se volverá a parar el vídeo (el profesor parece ser muy comprensivo y parece que hace una buena acogida. Los niños, sin embargo, sobre todo al principio y mientras no son conscientes de lo que le sucede al niño nuevo, más bien parecen tener una actitud de burla). Se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Qué os parece esto?*
- *¿Pensáis que es correcto?*
- *¿Cómo creéis que se siente el recién llegado en esta situación?*
- *¿Cómo podrían haberse hecho las cosas de forma diferente para que pudiera sentirse mejor?*

En el momento en que los niños se dan cuenta de que el nuevo niño está enfermo, cambian su actitud...

- *¿En qué lo habéis notado?*
- *¿Pensáis que le ha gustado al nuevo compañero el cambio que los chicos de la piscina han dado?*
- *¿Creéis que para él era suficiente con que el profe le aceptara y acogiera?*
- *¿De quién necesitaba un mejor recibimiento?*

Al Final, lo que los niños han mostrado al raparse el pelo como él es, ni más ni menos, empatía. De esta forma le dicen "todos somos tú", "estamos contigo". Y ese mensaje, a la luz del rostro del niño, sí le llega y le hace parte del grupo.

Esto en principio es bueno, positivo, pero nos debe hacer pensar acerca de si unas personas merecen ser tratadas mejor que otras. Es correcto tener un cuidado especial en situaciones particularmente sensibles, pero también llevar al alumnado a la

reflexión de que todas las personas necesitamos sentirnos bien y aceptados en los lugares y grupos nuevos a los que lleguemos, con independencia de nuestras particularidades. Se podrá abrir un pequeño debate sobre esto.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

La empatía cuesta un precio. Este es un principio general y además se desprende de la propia situación que el alumnado ha visto en la secuencia. Para empatizar y llevar esa habilidad a un plano práctico, hemos de movernos, ha de dirigirse nuestro comportamiento hacia acciones concretas. De otra forma, no será ni eficaz ni verdaderamente sincera.

A estos niños de la piscina la empatía les ha costado perder su bonito pelo, ¿qué otros precios pagamos por ser personas empáticas?

Algunos ejemplos útiles...

Cuando queremos tener empatía con alguien nuevo en el cole, quizá debemos de dejar de jugar por un momento a lo que estábamos jugando en el patio y acercarnos para presentarnos e invitar a esa persona a jugar.

Cuando un amigo o amiga está muy triste por algo, y queremos mostrar empatía, tendremos que dedicar tiempo a escucharle e intentar comprender lo que le pasa, con lo que probablemente no podamos hacer en ese momento lo que nos apetece. Pero sin duda merecerá la pena.



TÍTULO
CREER ES PODER

RECURSO
<https://bit.ly/3z4NK6O>



PI

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima, empatía, toma de decisiones, identificación y expresión emocional

ÁREA CURRICULAR
Educación física, educación artística

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, identidad personal, atención a la diversidad

EDAD RECOMENDADA
De 6-8 años

SINOPSIS
Hannah es una abejita que vive en un mundo donde le han enseñado que las abejas no pueden volar por el tamaño de sus alas. Hannah no lo cree...

REFERENTE TEÓRICO: Muchas de nuestras actitudes, emociones y logros están permeadas por nuestras creencias. Tener confianza en uno mismo, creer que podemos lograr nuestras metas, nos impulsa a trabajar duro y esforzarnos por conseguirlas, incluso cuando no va en línea de lo que nos enseñan. Todos desarrollamos creencias limitantes, percepciones subjetivas de la realidad que obstaculizan el crecimiento y desarrollo.

RAZÓN DE SER: Se propone una actividad para conectar con los sueños y ambiciones del alumnado, a la vez que se exploran algunos miedos o dudas que puedan obstaculizar la consecución de las metas.

DESARROLLO

1ª Fase

Introducir la temática comentando que se trabajará sobre los deseos, sueños y la persistencia en cumplirlos. Muchas veces sentimos un poderoso impulso que nos motiva a realizar algo, porque es un sueño o una meta. Sin embargo, también a veces nos desmotivamos y desistimos porque creemos que no vamos a lograr, nos puede dar miedo o simplemente nos dicen que no podemos.

Preguntamos a los alumnos/as si tienen algún sueño o meta por cumplir. Vamos a dedicar un rato a

pensar en las cosas con las que soñamos, las que sentimos muy dentro nuestro. En este momento, para ayudar a alcanzar un estado de introspección se pueden utilizar músicas, mantras o ejercicios de respiración/visualización.

2ª Fase: Visionado del corto

- ¿Qué sucede en la primera parte del video?
- ¿Cómo creen que se siente la abejita protagonista cuando le dicen que no puede volar? ¿Cómo se pueden dar cuenta?
- ¿Por qué se ríen los compañeros de clase de la abeja?
- ¿Cómo crees que se sintió la abeja protagonista al ver que sus compañeros se rieron de ella? ¿Cómo te das cuenta?

(Para este momento, puede ser aconsejable detener el video en los segundos 7-10 y 16-18)

Permitir a quienes lo deseen que puedan compartir en voz alta los deseos o sueños que tengan. Generar un espacio donde cada uno pueda darle "alas" a sus sueños, donde se vean reforzados, motivados y no cuestionados.

- ¿Qué te gustaría lograr algún día?
- ¿A dónde te gustaría llegar?
- ¿Con qué sueñas?
- ¿Cuáles son tus deseos?

Ahondar en los caminos para alcanzarlos y las emociones, ya que es muy importante mantener el realismo y la claridad sobre los sueños:

- ¿Sabes que tienes que hacer para conseguir esa meta?
- ¿Alguien o algo te ha inspirado?
- ¿Cómo te sentirías cuando lo logres?
- ¿Cómo te sentís ahora mientras lo cuentas?

3ª Fase

Proponemos utilizar la técnica creativa del collage para visualizar las metas individuales y que queden plasmadas. Se pueden utilizar recortes, fotografías, dibujos, frases, texturas, etc., todo lo que ayude a comunicar la idea. Proponemos que el collage incluya la meta, los caminos posibles y las personas o situaciones que crean que pueden inspirarlos o ayudarlos a conseguir esas metas.

Una vez que todos hayan plasmado sus sueños, se puede hacer un “tablero de sueños” o “mapa de sueños” colectivo, incluso descubriendo metas grupales.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Trabajar sobre el sentimiento de frustración, enojo y/o resignación frente a los obstáculos. Utilizando un audiovisual del libro de “El arte de emocionarte” explorar posibles frustraciones o elementos que nos alejen de nuestras metas y deseos.

1. Explorar si se han “rendido” o se han sentido muy frustrados ante no poder conseguir aquello que deseaban.

2. Ver el audiovisual:

El arte de emocionarte (<https://bit.ly/3kqzzmz>)

3. Realizar el ejercicio propuesto:

- Examinar las posibilidades reales de esa meta o deseo.
- Buscar alternativas ante las metas que son realistas y posibles.
- ...

4. Conversar sobre el hecho de que no siempre lo que deseamos se cumple, a pesar de que sea posible.

¿Qué podemos hacer en esos casos? O mejor dicho, ¿qué actitud podemos tomar?

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Persiguiendo el sueño (Autoestima)

Actividad diseñada por: Carolina Israel y Sofía Mastroianni (ER Uruguay).

AUTOESTIMA



TÍTULO
A FUEGO LENTO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/wv0aod>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoestima.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Matemáticas.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
El cuento narra las aventuras y desventuras de un niño algo lento en la comprensión de los mensajes. El éxito y el refuerzo obtenido por su perseverancia y la comprensión de que las diferencias individuales de todos forman la diversidad y de que todos tenemos virtudes en diferentes facetas, forman el mensaje central del texto.

REFERENTE TEÓRICO: Es importante que en la edad infancia los niños cobren conciencia de que todos tenemos alguna cualidad positiva y valorada por los demás y que sólo necesitamos la oportunidad para poder demostrarlo, en un contexto abierto a la multiplicidad de expresiones y prácticas.

RAZÓN DE SER: A partir de una serie de preguntas de aproximación y un cuento, los niños reflexionarán sobre la importancia de conocer qué aspectos de su ser son valorados positivamente, y aceptar que no somos hábiles en todo ni en todos los contextos. Posteriormente, se plantea una dinámica donde los niños, a nivel individual, tendrán que expresar qué cosas se le dan mejor y cuáles peor. A partir de las producciones personales, el resto del grupo ampliará dichas producciones con cualidades basadas no sólo en habilidades sino también en la propia persona. Al final de la actividad, se propondrá un juego donde los alumnos por parejas tendrán que pensar qué pueden o no hacer una serie de animales propuestos.

DESARROLLO

1ª Fase

Se plantea a los alumnos el tema de la autoestima y sus distintos aspectos mediante comentarios y **preguntas de aproximación:**

"Todos somos distintos. A cada persona se le dan mejor unas cosas y peor otras porque no siempre se puede ser el mejor en todo"

- ¿A quién se le da muy bien correr?; ¿y pintar?; ¿y contar chistes?
- ¿A quién no se le da muy bien los videojuegos? ¿y resolver problemas de matemáticas?

Se introduce el audiovisual seleccionado comentando a los alumnos que van a ver un cuento en el que un niño descubre que, consigue sus metas igual que el resto de compañeros, aunque él lo hace a su modo, más despacio y con cuidado.

Se proyecta el audiovisual y a continuación se formulan algunas preguntas para fijar la comprensión del mensaje; por ejemplo:

- ¿Por qué los demás niños le dicen a Sergio que es tonto?
- ¿Por qué le felicita la profesora?
- ¿Cómo se siente Sergio al final de la historia?; ¿qué dice de sí mismo?

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. A cada niño se le pide que rellene el siguiente cuadro pensando en dos cosas que se le den muy bien y en otras dos que no:

Cosas que se me dan muy bien	Cosas que no se me dan muy bien
1	1
2	2

Se pondrán algunos ejemplos para proporcionarles ideas (siempre centradas más en “lo que hacen” que “en lo que son”):

¿Leer cuentos?; ¿dar volteretas o hacer piruetas?; ¿inventar historias?; ¿juegos malabares?; ¿manejar el ordenador?; ¿escribir o dibujar un cómic?; ¿jugar al baloncesto?, etc.

Se procede a una puesta en común en la que cada niño leerá su cuadro con cualidades y limitaciones. Una vez haya terminado, el educador pide al grupo que amplíe en al menos una cualidad la exposición de su compañero. En esta ocasión sí estará permitido que los niños digan aspectos positivos con el verbo “ser” [“es muy simpático”; “es muy buen amigo”; “es muy gracioso”].

Es importante que se complete la ronda, de forma que todos puedan expresarse y recibir mensajes positivos de los demás. Para trabajar la autoestima es fundamental fomentar y reforzar el uso del lenguaje positivo en el aula.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**. Se divide el grupo en parejas, y se les pide que en un tiempo limitado piensen en una cosa que haga bien y otra que no puedan hacer los siguientes animales:

Elefante
Ratón
Pato
Rinoceronte
Ardilla...

Todo el grupo dirá el mayor número de características positivas de cada animal. El educador animará a los niños a buscarlas, pidiéndoles que lleguen a tres... cuatro... cinco, etc.

Se cerrará la actividad comentando: “*Como hemos visto a lo largo de la actividad, hay cosas que se nos*

dan muy bien y otras que no tanto. Esto no es tan importante, simplemente tendremos que intentar mejorar aquello que no sepamos hacer y estar muy contentos y orgullosos con lo que somos y sabemos hacer”



TÍTULO
A MARGARITA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/lb9isj>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoestima. Autoconcepto

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
A Margarita le cuentan un cuento sobre una princesa bonita como ella que quiso coger una estrella.

*Margarita, está linda la mar, y el viento
lleva esencia sutil de azahar; yo siento
en el alma una alondra cantar: tu acento.
Margarita, te voy a contar un cuento.*

*Este era un rey que tenía un palacio de diamantes,
una tienda hecha de día, y un rebaño de elefantes,
un quiosco de malaquita, un gran manto de tisú,
y una gentil princesita, tan bonita,
Margarita, tan bonita como tú.*

*Una tarde la princesa vio una estrella aparecer;
la princesa era traviesa y la quiso ir a coger.
Margarita, está linda la mar, y el viento
lleva esencia sutil de azahar: tu aliento.*

*Ya que lejos de mí vas a estar, guarda, niña, un gentil
pensamiento al que un día te quiso contar un cuento.*

A Margarita [Fragmento]

Rubén Darío

REFERENTE TEÓRICO: El autoconcepto del niño se compone de lo que cree que es, lo que cree que puede llegar a ser, lo que tiene y/o hace, lo que cree que puede llegar a tener y/o hacer y cómo cree que le ven los demás, entre otros. En esta actividad se trabajará con los niños la dimensión

relacionada con lo que tiene y asume como propio y lo que no tiene pero le gustaría conseguir. Es importante que el niño tome conciencia de todo aquello que le rodea y que puede considerar propio distinguiéndolo de otras cosas que podría conseguir algún día o que nunca será suyo por diversos motivos.

RAZÓN DE SER: A partir de la lectura de una poesía, se desarrolla una dinámica donde el profesor trabajará diferentes aspectos del autoconcepto de los niños: lo que el niño tiene y lo que puede llegar a tener. Por último, se desarrollará un juego basado en la dinámica anterior, donde los niños que hayan elegido el mismo objeto (mencionado previamente por el profesor) se unirán formando torres humanas para posteriormente explicar los motivos de sus elecciones.

DESARROLLO

1ª Fase

Se anuncia que van a escuchar un poema que trata de una princesa tan guapa como caprichosa.

Los alumnos escuchan el poema seleccionado.

Se aclara el significado de algunos términos. Los alumnos de 7 y 8 años pueden utilizar el diccionario. Las palabras que precisarán mayores aclaraciones son: "esencia"; "sutil"; "azahar"; "alondra"; "malaquita"; "tisú" y "gentil".

Se pregunta a los alumnos, antes de aclarar el sentido de algunos de los versos del poema, qué entendieron de él. A partir de lo que se diga, el educador explicará la idea general:

"Se nos cuenta la historia de una princesa cuyo padre –el rey– le concede todo cuanto quiere. Pero la princesa es caprichosa y lo que más desea es algo que ni siquiera su propio padre puede concederle: una estrella".

2ª Fase

El docente continúa diciendo que no siempre podemos tener todo lo que deseamos e introduce la siguiente **dinámica**: los niños deberán anotar individualmente en un cuaderno o cartulina:

- Cosas que tengo y que me encantan, -no sólo cosas- (amigos, ropa, regalos, elementos decorativos, juegos, bicicletas, etc.)
- Cosas que me gustaría tener algún día
- Cosas que no son mías del todo, pero que comparto con otros (en la familia, en la escuela, etc.)

En un segundo momento, se pedirá que elijan un único elemento de cada bloque, pues el hada del destino se quedará con los demás.

A continuación ordenarán los elementos según la importancia que le concedan (en una columna, o numerándolos del 1 al 3).

Finalmente se procederá a una puesta en común, en la que además de explicar cada niño qué eligió finalmente, comentará qué se descartó. Los alumnos de 7 y 8 años podrán explicar no sólo los motivos por los que eligieron esos objetos, sino también las razones por las que descartaron los demás.

3ª Fase

Se desarrollará un **juego** alusivo a la temática trabajada:

Con alumnos de 6 años: los niños se sentarán en el suelo formando un corro. El docente pedirá a uno de ellos que diga uno de los elementos elegidos. Aquellos que hicieron la misma elección se sentarán (con cuidado para no hacerse daño) encima de quien lo mencionó inicialmente. A continuación, otro niño dirá un elemento distinto que él eligió. Nuevamente, los niños que también eligieron el mismo se sentarán encima. Si ya formaron parte de la primera "torre humana", se unirán a la siguiente.

Si es preciso se formarán varias torres pero por precaución no deberán superar los tres niños.

Con alumnos de 7 u 8 años: los niños se sentarán al lado y no encima. Cuando otro alumno diga un nuevo elemento, deberán elegir (si también fue seleccionado) entre los dos. De esta manera se formarán distintos equipos. Cuando todos los niños formen parte de algún equipo, dialogarán entre ellos para explicar después las ventajas de su elección ante el resto del grupo-clase.



TÍTULO
LA NIÑA BLANCA

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima. Autoconcepto

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Poema que versa sobre una hermosa niña que pasea por la montaña generando diferentes reacciones en elementos de la Naturaleza.

*¿Dónde va de mañana la niña blanca,
si la nieve ha cuajado por la montaña?*

*Cuando sube a la sierra la blanca niña
en arroyos la nieve huye de envidia.*

*No corráis, vientecillos con tanta prisa,
porque al son de las aguas duerme mi niña.*

La niña blanca

Lope de Vega

REFERENTE TEÓRICO: Los niños elaboran su autoconcepto a partir de lo que reciben del entorno social y de la forma en que son tratados por las personas más próximas a ellos. Para que valoren su autoconcepto de manera ajustada y adaptativa (autoestima) es importante que el niño indague y reflexione sobre sus propias características y valía personal.

RAZÓN DE SER: En esta actividad el docente puede trabajar creativamente con los alumnos toda una gama de características (cualidades) referidas a ellos mismos utilizando diferentes fuentes del entorno. Un poema, una reflexión individual y un juego son las herramientas operativas para profundizar en el descubrimiento de sí mismos. A través de un juego

final en el que los niños tendrán que imaginar que son diferentes cosas con sus propias características, se tratará de llevar a los alumnos a un estado agradable de relajación.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el tema de las cualidades y los valores personales mediante **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- *Todas las personas, pequeños y mayores, tenemos por dentro y por fuera muchas cosas que nos hacen sentir bien.*
- *¿Te dicen los demás cosas buenas sobre tu forma de ser? Ponedme algún ejemplo; ¿quién o quiénes te lo dicen?; ¿cómo te sientes al escucharlas?*

Se explica a los alumnos que van a escuchar una bella poesía que habla de una hermosa niña que pasea por la montaña.

Los alumnos escuchan la poesía.

Preguntas que facilitan la comprensión del significado del poema:

- *¿De qué tiene envidia la nieve?* [belleza, blancura]
- *¿Qué quiere decir el poeta cuando dice que la nieve "huye de envidia" en forma de arroyos?* [se licua]
- *¿Qué escucha la niña mientras duerme?* [el murmullo del agua]
- *¿Quién acaricia a la niña dormida?* [el viento]

2ª Fase

El docente plantea la siguiente dinámica: se pide a los niños, empleando la técnica de la **reflexión silenciosa**, que completen las siguientes frases de la manera más creativa posible. Incluso se les puede invitar a que, tras leer cada frase, cierren los ojos y hagan volar su imaginación (este ejercicio permite a los alumnos identificarse con diferentes cosas en función de características compartidas):

- *Si yo fuera una planta sería.....* [Pistas: ¿un árbol fuerte y robusto?; ¿una flor bella y delicada?; ¿una palmera alta y elegante?]
- *Si yo fuera un color, sería....* [Pistas: ¿blanco como la nieve?; ¿rojo como el fuego?; ¿azul como el cielo?; ¿verde como el mar?, ¿negro como la noche?]
- *Si yo fuera una fruta sería....*[Pistas: ¿dulce como una uva?; ¿suave como un melocotón?; ¿sabroso como una pera?]
- *Si yo fuera un animal sería....*[Pistas: ¿poderoso como un león?; ¿fuerte como un elefante?; ágil como un gato?; ¿listo como un ratón?; ¿cariñoso como un perrito?].

En la puesta en común el docente preguntará a varios alumnos, escogidos al azar, sobre lo anotado en cada frase. Al finalizar, se propondrá a los niños que compartan lo escrito con sus padres.

3ª Fase

Se desarrollará un **juego** cuyo objetivo será llegar a un estado de tranquilidad y relajación: los niños escucharán música suave, mientras el profesor les invita a tumbarse en el suelo. Les pide que se pongan cómodos y cierren los ojos. A continuación irá sugiriendo las siguientes ideas:

Pensad que sois un animal, el primero que aparezca en vuestra mente; ¿es grande, pequeño, amistoso...?. Pensad en otro... cuando aparezca en vuestra imaginación un animal con el que os sintáis a gusto decid en voz alta: "sí".

Ahora pensad que sois un fenómeno de la Naturaleza...¿qué aparece en vuestra mente?... ¿un volcán rugiente?; ¿una tormenta, fuerte y llena de sorpresas?; ¿un río fresco y musical?; ¿la nieve, fría y blanca?...

Si os sentís a gusto con una de estas imágenes podéis decir en voz alta: "sí".

Se puede continuar esta visualización guiada con animales, objetos, olores, sensaciones, sonidos, etc.

El docente cerrará la actividad comentando: *"Durante la actividad nos hemos identificado con animales, cosas, etc. que tienen características similares a las nuestras. Es muy importante que nos conozcamos bien a nosotros mismos y para ello nos pueden ayudar nuestros amigos, padres, profesores, etc."*



TÍTULO
LA SIRENITA QUE QUERÍA SER REINA

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Una sirenita era muy hermosa, pero no le bastaba con el cariño de los animales marinos. Quería ser reconocida por los humanos como la "reina de las guapas" de todo el planeta. Así, emprende un viaje hacia el mundo de las personas para participar en un concurso de belleza. Pero en seguida descubre que no sólo no impresiona, sino que la quieren convertir en un guiso de pescado. Consigue volver a su hogar con ayuda de un joven aprendiz de cocinero.

Las sirenas son animales con cuerpo de pez de cintura para abajo y cuerpo de mujer de cintura para arriba. Viven en el mar, lejos de las personas. Por eso mucha gente piensa que no existen, pero... ¿quién puede asegurarlo?

En un remoto océano vivía un grupo de sirenas que se pasaban el día jugando y recogiendo los objetos que las personas tiran al mar. Su vida era muy tranquila porque tenían como amigos a todos los peces -grandes y chicos- de mares y océanos.

Pero una joven sirenita se aburría de hacer siempre lo mismo. Su mayor deseo era salir a tierra firme y conocer a los seres humanos. Sus amigas y los demás animales que viven en el agua trataban de convencerla:

-No te empeñes. Si sales a cualquier playa, se asustarán, y quizá te maten. O peor, te cogerán prisionera y te encerrarán en una pecera, que es como una cárcel para nosotros, los seres que nadamos y buceamos.-

La sirenita aceptaba los consejos, pero a regañadientes. Hasta que un buen día, cayó al fondo del mar un trozo de revista con fotos en el que se anunciaba un

concurso humano de belleza. La sirenita empezó a soñar despierta. ¿Y si iba al concurso? ¡menuda sensación! ¿Y si además ganaba? Sería maravilloso... Así que anunció a todos sus amigos que se presentaría al concurso. Aunque todos le rogaron que no fuese, la sirena no cambió de opinión. Su madre, antes del viaje, le preguntó:

-¿Por qué quieres ir, hija mía? Aquí todos te queremos, y sabemos que eres muy bonita-

-Porque quiero que me admiren, que me regalen una corona de oro, reconozcan que soy el ser más bello del planeta y me adore todo el mundo, desde reyes hasta campesinos- dijo la imaginativa sirenita.

Su madre se preocupó mucho, pero no quiso obligarla a quedarse. Así que nuestra amiga viajó nadando durante días sin descansar. Cuando llegó a la costa, salió del agua y dijo a unos pescadores:

-¿No os parezco hermosa? ¡Seguro que jamás habéis visto un ser tan bello como yo! Llevadme al concurso de belleza.-

Los pescadores, asombrados, la metieron dentro de un saco lleno de agua de mar, y la trasladaron al palacio donde se celebraba el concurso. Durante el viaje, la sirenita cantaba feliz. ¡Ya se veía como la reina de la belleza! Saldría en todos los periódicos y personas de todo el mundo irían a verla. ¡Qué envidia sentirían sus amigas!

Pero no todo fue tan bien como esperaba; en lugar de entrar por la puerta principal del palacio, los pescadores la llevaron hasta la puerta que daba a las cocinas.

-¡Eh, que no es por aquí!- dijo la sirenita un poco preocupada. Pero los hombres no le hicieron ni caso.

Cuando llegaron ante el cocinero jefe, negociaron un precio por su captura y se fueron sin despedirse. La sirenita estaba confundida: ¿cómo era que no admiraban su belleza? se le ocurrió preguntar al cocinero:

-¿Acaso no ves que soy la más bella entre las bellas?
¡Llévame al concurso!-

-¿Bella dices?; para bello, el plato de pescado guisado que voy a hacer contigo.

El príncipe me felicitará, seguro- respondió el cocinero mientras afilaba un enorme cuchillo y ponía a calentar una sartén.

La sirenita se dio cuenta de que era inútil convencerle. El cocinero sólo veía en ella un pescado más. Grande y raro, pero pescado al fin y al cabo. Muy triste, se tumbó en el fondo del saco esperando su momento final.

Un ayudante del cocinero se había fijado en todo, y apenado, decidió salvarla. Cuando su jefe estaba echando sal a la enorme sartén, cargó con el saco a sus espaldas y lo transportó a la playa. La sirenita, coqueta aún, le preguntó:

-¿Me salvas la vida porque soy hermosa?-

-No. Te salvo la vida porque te han engañado y tu hogar es el mar. - y sin decir más, la tiró al océano.

La sirena viajó pensativa de vuelta a su hogar en lo más profundo de las aguas. Cuando estaba llegando, fueron a saludarla todos sus amigos. Celebraron su llegada más aún que si volviera con la corona de reina de la hermosura. Fue entonces cuando la sirenita comprendió lo vanidosa que había sido y aprendió una lección que nunca olvidaría: la verdadera belleza está en el interior.

La sirenita que quería ser "reina de las guapas"

[Adaptación de un cuento popular]

REFERENTE TEÓRICO: Desde que los niños son pequeños, es importante ayudarles a formar una imagen de sí mismos ajustada, no sólo a nivel físico sino también psicológico. Como se ven "por dentro" y "por fuera" va a depender en gran medida de lo que les llegue del exterior y el grupo aula

es un adecuado espacio de aprendizaje en este sentido.

RAZÓN DE SER: El cuento es un pretexto para que los niños reflexionen en grupo sobre el significado de la belleza y, guiados por el profesor, empiecen a entender que lo más bonito de nosotros está por dentro y es lo que hace que los demás nos quieran. La dinámica propuesta tiene como objetivo que los alumnos utilicen el lenguaje positivo a la hora de describirse a sí mismos y a sus compañeros. Se dedicará un tiempo para reflexionar sobre cómo se han sentido al escuchar cualidades propias dichas por boca de los demás y a partir de un juego posterior se reforzará lo trabajado anteriormente.

DESARROLLO

1ª Fase

Se lee el cuento al grupo de alumnos. A continuación se pedirá a un niño, elegido al azar, que resuma a su manera el cuento. El profesor formulará **preguntas de aproximación** con el objetivo de centrar el posterior diálogo sobre la auto-imagen y la autoestima:

- ¿Por qué quería la sirenita conocer a los humanos?
- Cuando llevan a la sirenita ante el cocinero se lleva una sorpresa desagradable. ¿Cuál es?
- Un joven ayudante de cocina la salva. ¿Lo hace porque es hermosa o por otro motivo?
- ¿Qué significa ser "vanidosa" [pueden emplear el diccionario]?
- ¿Os gusta cómo sois "por fuera" (altos, bajos, delgados, rellenitos, rubios, castaños, etc.)?
- ¿Os gusta cómo sois "por dentro" (cariñosos, generosos, atentos, divertidos, responsables, etc.)?

2ª Fase

Se ubica a los alumnos en grupos de tres. Cada uno dispondrá de una hoja de cuaderno o un folio y un lápiz o bolígrafo. Deberán escribir cómo son "por dentro".

En un primer momento, de forma individual. El profesor les dará ideas (anotándolas en la pizarra):

¿generoso?; ¿simpático?; ¿alegre?; ¿buen hijo?; ¿buen hermano?; ¿buen alumno?; ¿buen compañero?; ¿buen amigo?; ¿valiente?; ¿cariñoso?; ¿trabajador?; ¿perseverante? [explicar su significado]; ¿listo?; ¿tranquilo?; ¿obediente?; etc.

Tras haber escrito al menos cinco formas de ser que sienten como propias, por turnos cada alumno leerá a sus compañeros de equipo lo escrito; los otros dos deben decirle al menos dos cualidades más. El interesado anotará lo que los demás le dicen.

Una vez se haya completado esta tarea en el contexto de los equipos se formará un gran corro formado por todos los alumnos. Se preguntará a algunos niños qué le han dicho sus compañeros, si están de acuerdo con las cualidades que escucharon y cómo se sienten.

Puede continuarse la dinámica invitando a otros niños a decir más cosas positivas del compañero que está hablando.

3ª Fase

Se pone en práctica un **juego favorecedor de la autoestima**: los niños se sientan en un círculo amplio. El docente tendrá en sus manos un balón y formulará una de las siguientes preguntas a un alumno elegido al azar, haciendo rodar el balón hacia él:

- *¿Qué es lo que más te gusta de ti mismo? [Podrán consultar lo escrito en las 2ª Fase]*
- *¿Qué quieres ser cuando seas mayor?*
- *Di el nombre de dos personas a quienes quieras mucho*
- *Lanza el balón a alguien que quieres que sea tu amigo*

El alumno que reciba el balón debe responder, y hace rodar el balón hacia un compañero haciendo

la misma pregunta. Nunca debe volver el balón dos veces al mismo niño.

Tras varias interacciones, se continuará el juego con otra pregunta sugerida por el profesor, con las mismas condiciones que en la primera. El educador procurará que todos los alumnos sean preguntados.

Para finalizar la actividad el profesor podrá comentar: *"A todo el mundo le gusta escuchar de los demás cosas bonitas de ellos mismos, por eso os propongo que a partir de hoy intentemos decir a las personas que queremos (padres, amigos, hermanos, etc.) todo lo bonito que pensamos sobre ellos"*



TÍTULO
SILENCIO EN LA SALA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/1xicvd>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoestima.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
La canción propuesta suele ser empleada para que los niños de manera lúdica guarden silencio de forma súbita.

*Silencio en la sala
Que el burro va a hablar.
El primero que hable, burro será.*

*Silencio en la sala todos a callar;
silencio en la sala cuando yo diga "ya",
¡YA!*

Silencio en la sala

MEDIOS MATERIALES: Música alegre (instrumental y/o vocal) y música relajante (instrumental, con ritmo suave, lento, repetitivo).

REFERENTE TEÓRICO: Desde que los niños son pequeños es importante crear espacios de observación que les permita detenerse en el descubrimiento de su cuerpo y en la búsqueda del bienestar interior. El sentirse bien por dentro contribuirá al enriquecimiento de la persona.

RAZÓN DE SER: Se trabajará la autoestima desde la introspección del niño, induciendo al grupo de alumnos hacia un estado de relajación durante el cual trataremos de conseguir que los pequeños presten atención a aspectos de sí mismos, tanto corporales como emocionales, invitándoles a contemplarlos desde una óptica de positiva.

La música ligera será utilizada por el docente para generar en los alumnos un estado de ánimo de activación, que se irá transformando en un estado de relajación potenciado por el sonido de música más tranquila y reposada.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce la actividad proponiendo a los alumnos una dinámica de relajación, anunciando que se sentirán muy a gusto escuchando música junto a sus compañeros.

Se hace sonar música ligera, invitándose a los alumnos a bailar de forma desordenada por el aula. A una señal del profesor (una voz como "¡ya!") se parará la música y los niños se quedarán "clavados" en el sitio donde estén. Unos segundos después, vuelve a sonar la música y se reinicia el baile. Esta vez los niños deberán bailar, saltar y moverse a ritmo más vivo. Tras una nueva parada, se imprimirá aún mayor velocidad al baile.

Se finaliza esta Fase pidiendo a los niños que pongan las yemas de los dedos de su mano derecha encima del corazón, notando cómo éste palpita deprisa.

2ª Fase

Se explica a los alumnos que dirá unas palabras de una antigua poesía, debiendo todos guardar silencio al acabar:

*Silencio en la sala Que el burro va a hablar.
El primero que hable, burro será.*

*Silencio en la sala todos a callar;
silencio en la sala cuando yo diga "ya", ¡
YA!*

Todos los niños se quedarán en absoluto silencio. El educador les pedirá que se tumben boca arriba a una cierta distancia de los compañeros, de tal forma que no se estorben entre sí.

Se hace sonar la música relajante, y con voz pausada el educador dará las siguientes instrucciones:

“Estamos boca arriba, con las piernas extendidas. Ponemos los brazos sobre el estómago o a lo largo del cuerpo, como más cómodo nos resulte. Cerramos los ojos, y no los volveremos a abrir hasta que pare la música”.

A continuación, el educador, hablando lentamente, les va guiando hacia un estado de calma:

“Nos sentimos cada vez más tranquilos. Nuestro cuerpo se relaja. La cabeza está relajada... también el cuello y los hombros, lo notamos... ahora los brazos y las manos, que descansan tranquilamente... la espalda, las piernas y los pies están también relajados, en calma... todo nuestro cuerpo descansa sobre el suelo... relajado... más y más relajado”.

3ª Fase

Se introducen visualizaciones:

“Imaginamos que estamos en el cine; en la pantalla aparece el color azul... toda la pantalla de color azul clarito... estamos a gusto viendo el color azul... azul como un lago, como el mar, como el cielo...”

Ahora... en la pantalla aparece el color verde... todo es verde... como la hierba... como un prado...el verde nos hace sentir más... y más... tranquilos”.

“Nos fijamos con el pensamiento en nuestra cara... en la frente...está suave y fresca... en nuestros ojos .debajo de los párpados... en nuestros labios entreabiertos... toda la cara está relajada y tranquila... en calma.. y nos damos cuenta de que es una cara hermosa... es como una estrella.. luminosa... brillante... silenciosa... me gusta mi cara.. .me gustan mis ojos.. .me gusta mi boca... todo es hermoso... mi cara y el resto de mi cuerpo.. estoy a gusto dentro de él.. cómodo.. tranquilo... más y más tranquilo...”

“Pienso que mi cuerpo se vuelve ligero... empieza a flotar... más y más alto... veo cómo sube... y me gusta lo que veo... mi cuerpo se mece en el aire... descansa ahora sobre una nube... el color blanco de la nube me envuelve... me rodea... se mete dentro de mí al respirar...y mi cuerpo se vuelve luminoso... brillante... me gusta mi cuerpo... me gusta yo...”

“Ahora empiezo a bajar... como una hoja de árbol recién caída... que desciende perezosamente... baja... baja... y se posa sobre la hierba... que me hace cosquillas... me hace sentir bien... fresco... relajado... todo en mí es bueno... está bien cómo soy... me gusta mi forma de ser...”

“Ahora imagino que mis brazos se cruzan sobre mi pecho... me abrazo... me acuno... me quiero... todo está bien... por dentro... por fuera... extendiendo mis brazos... y tranquilamente abro los ojos... todavía en silencio... muevo mis pies y mis piernas... mis manos... mi cabeza... muy despacito me voy incorporando... me quedo sentado... miro a mis compañeros... sonrío... sigo tranquilo...”

Fase 4ª

Preguntas para la puesta en común:

- ¿Ha resultado agradable?
- ¿Qué color te ha gustado más?
- ¿Has notado que tu cuerpo flotaba?
- ¿Te has sentido a gusto dentro de tu cuerpo?



TÍTULO
MI PAPÁ VIENE A BUSCARME

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/r0i6x7>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima, Habilidades de Autoafirmación

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Un grupo de niñas ha terminado su clase de equitación. Aprovechan el rato para contarse lo que sus papás tienen, lo bien que hacen las cosas, y lo importantes que son... Hasta que una de ellas las deja heladas con una aportación de lo más contundente: su papá viene a buscarla.

REFERENTE TEÓRICO: En las interacciones entre alumnos de esta edad es fácil encontrarles intercambiando posturas acerca de lo relevante que es lo que hacen sus mayores, fanfarroneando de ser los mejores en algo, de tener más edad, o más cosas materiales... Es la manera en que intentan hacerse valer delante de los demás, como si los logros ajenos pudieran ser asumidos como propios. Igualmente, el consumismo y los bienes materiales se han establecido entre nuestros alumnos como “alimentadores” de su autoestima y no dudan en hacer referencias constantes a ellos, posicionándolos en un estatus inadecuado y desproporcionado. Fomentar la autoestima significa reorientar esta tendencia y llevarles a apreciarse tanto por lo que son, que es lo realmente importante, como por aquello que comparten con las personas que les rodean.

RAZÓN DE SER: La actividad busca, tal y como ocurre en el anuncio, centrar la atención en lo verdaderamente importante cuando se trata de fomentar y construir la autoestima. Las historias que se basan en los éxitos y logros de otras personas aparentemente engrosan la valía personal, pero en realidad eso no contribuye al propio crecimiento. Será mucho más útil construir nuestra autoestima a partir de

los logros propios. El consumismo también se tratará, desde el punto de vista de valoración de las cosas aunque no sean materiales.

DESARROLLO

1ª Fase:

“Vamos a ver un anuncio en el que unas niñas acababan de terminar su clase y están esperando para ir a casa. Mientras esperan... empiezan a contar historias. ¿Por qué pensáis que cuentan estas historias?”

Se les pone el anuncio y se intenta, a través de preguntas y reflexión, que lleguen a la conclusión de que las niñas cuentan estas historias para que las demás las admiren y se sientan mejor. Para ello, se lanzan las siguientes preguntas:

“¿Alguna vez habéis contado alguna historia para sentirnos importantes?”

“¿Os acordáis de alguna de ellas?”

(Se deja un tiempo, no breve, para que cuenten historias delante del grupo clase).

“¿Qué cosas nos hacen sentirnos más importantes delante de los demás? Por ejemplo...”

¿Alguna vez habéis dicho a otros niños de menor edad vuestros años para sentirnos importantes?

¿Alguna vez habéis contando todas las cosas (materiales) que tenéis para que vean que sois más? (Ejemplo: “Pues yo tengo más coches que tú”)

¿Habéis contado alguna historia de algún familiar o amigo/a para impresionar? Por ejemplo: “Mi hermano es campeón de baloncesto”.

“¿Por qué pensáis que hacemos esto?” (Es interesante dirigir el discurso indicando que muchas veces hablamos de los logros de personas queridas porque nos gusta compartir cosas que nos hacen felices,

pero otras muchas, a lo mejor lo hacemos porque queremos dar envidia (explicar si fuese necesario) a nuestros amigos y/o amigas. En relación a esto último, indicar que contar ese tipo de logros ajenos, no significa que esos logros sean propios)

2ª Fase

El objetivo de esta Fase es centrar el trabajo en el análisis de una realidad muy común en la infancia: el consumismo infantil ("tener por tener"), a veces propiciado por el mundo adulto. Para ello, el profesor comentará:

"A veces, como pasa en el anuncio, hablamos de todas las cosas que tenemos y de lo que nos van a comprar nuestros papás y nuestras mamás, intentando hacer ver a las personas con las que estamos que tenemos más cosas que ellas. Relacionado con esto, vamos a hacer un ejercicio. Vamos a intentar ponerle precio a algunas cosas. Yo os voy a ir diciendo, y tendréis que intentar calcular cuántos euros cuestan (se pueden utilizar monedas de chocolate, por ejemplo 5, para que el valor a poner en monedas sea más sencillo y visual). Por ejemplo: ¿Qué vale más, un videojuego o pasear un rato en bici con papá? ¿Qué vale más, terminar el álbum de cromos de la Liga o un rato de cosquillas con mamá?, etc..." (todos irán valorando cada aspecto con el número de monedas que estimen, para finalmente concluir qué vale más para el grupo).

El objetivo de esta dinámica es dirigir la reflexión hacia el concepto del valor de las cosas. Un concepto muy amplio que abarca desde lo material a lo personal (momentos de calidad en nuestras vidas), considerando que, esto último tiene más valor.

Volviendo al anuncio:

"¿Os habéis dado cuenta de cuál de las cosas que han contado las niñas era más importante? ¿Ante qué historia se han quedado todas calladas? (Las niñas se han dado cuenta de que el hecho de que el padre vaya a buscar a su amiga es más importante

que lo que ellas habían contado)

"Ahora vamos a contar historias nuestras sobre momentos felices que hemos compartido con personas importantes para nosotros, ¿os parece? ¿Podéis recordar algún rato bueno que hayáis compartido, por ejemplo, con vuestros amigos y vuestras amigas? ¿Y con papá y/o mamá? ¿Nos lo contáis al resto para que disfrutemos también? (todos y todas recibirán un fuerte aplauso después de contar sus historias"

Al terminar, se les pregunta cómo se han sentido al contar sus historias "con encanto".

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

En un folio horizontal y dividido en dos partes por una línea vertical, dibujarán uno de los momentos felices comentados anteriormente.

En la otra parte comentarán el dibujo expresando sus sentimientos de felicidad.

Con todos los trabajos se hará un libro de aula.



TÍTULO
PERSIGUIENDO EL SUEÑO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/hqt38l>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima, Identificación y expresión emocional, Autocontrol, Creatividad.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Chris Gardner y su hijo están pasando una mala época. Él no tiene trabajo y procura en la medida de lo posible que su hijo tenga una vida feliz, a pesar de todo. Pero en el intento de que no se ilusione demasiado con el futuro, sin querer, le corta las alas cuando el niño, ilusionado, le dice que algún día será profesional del baloncesto. Afortunadamente, el padre se da cuenta de su error y rápidamente rectifica el rumbo, dándole un sabio consejo a su hijo que, sin duda, ayudará a construir su autoestima.

REFERENTE TEÓRICO: Soñar con llegar a ser algo nos llena de ilusión, y nos permite dirigir nuestro comportamiento hacia ese objetivo propuesto. Muchas veces podemos desanimarnos, pensar que no merece la pena intentarlo porque nunca sucederá. Sin embargo, quienes llegaron allí tuvieron que iniciar su andadura en algún momento, seguramente con dudas, y a pesar de ello perseveraron y continuaron hasta mejorar y llegar donde están. Asegurarse de que las voces a las que atendemos en ese sentido, ya sean las nuestras propias, las de personas allegadas o las de cualquiera otra, no sean desmotivadoras es un buen comienzo.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta permite que el alumnado pueda, a través de la imaginación, visualizar lo que le gustaría ser de mayor, sin cortapisas como las que la realidad a menudo presenta (sin pensar en lo que podrán o no llegar a ser).

DESARROLLO

1ª Fase : Lo que quiero ser de mayor.

“Vamos a dedicar hoy un ratito a pensar qué es lo

que nos gustaría ser cuando seamos mayores. Si tuvierais una varita mágica con la que pudierais llegar a ser lo que quisierais, ¿qué elegiríais?”

Dejar que, durante un rato, todos puedan aportar en voz alta sus sueños en este sentido. Es más, se anima a que en esta Fase de la actividad puedan dar “alas” a sus sueños, preguntándoles por qué les gustaría, si saben qué tienen que hacer para llegar allí, cómo será cuando lo logren... Lo importante es que este sea un espacio para el refuerzo, para el ánimo, no para el cuestionamiento o la desmotivación, por muy involuntaria que sea (p.e. evitar comentarios del tipo “Pues para llegar ahí ya sabes que tienes que estudiar más de lo que estudias”, que no serían el objetivo de la sesión y nos desviarían en otra dirección). El objetivo es que “palpen” con ilusión ese objetivo y ver qué emociones despierta en ellos y ellas hablarlo y anticiparlo.

2ª Fase : Persiguiendo el sueño (lo que debo decirme para llegar)

“Chris, el niño que vamos a ver en este trocito de película, también tiene un sueño. Él quiere ser profesional de baloncesto. Y se nota por la manera de jugar que está muy ilusionado con ello. A su papá también le gustaría, pero lo ve un poco difícil, así que sin querer le desanima. Fijaos bien en lo que sucede en la escena, porque luego lo comentaremos.”

Una vez vista la secuencia se lanzan las siguientes preguntas para la reflexión:

- *¿Os habéis dado cuenta de lo que sucede cuando el papá le dice al niño que no se haga ilusiones porque lo que quiere no pasará? (El niño deja de jugar, se desanima y recoge el balón para irse.) ¿Cómo creéis que se siente?*
- *¿Cómo reacciona su papá entonces? (Se da cuenta de su error y le dice que nunca permita que nadie le diga lo que puede o no puede hacer, ni siquiera si es él mismo quien lo hace)*
- *¿Os parece un buen consejo el del padre?*
- *¿Cuándo pensáis que lo ha hecho mejor, al prin-*

cipio cuando no quiere que se haga ilusiones o al final cuando le dice que crea en sí mismo y que será lo que quiera ser?

La imagen que tenemos de nuestra persona depende muchas veces, no sólo de lo que pensamos, sino de lo que otros nos dicen (tengan la edad que tengan). Es normal que nos importe lo que digan, pero si algo nos interesa *debemos luchar por ello*. *“Escuchar consejos es importante, pero tratar de lograr un sueño, por difícil que parezca, merece nuestro esfuerzo.”*

Después de esta sencilla reflexión, les animamos a lo siguiente:

¿Podéis pensar en frases de ánimo que Chris se podría decir a sí mismo para lograr su sueño de ser profesional del baloncesto? (Por ejemplo, “Ánimo, que yo puedo”, “Si me esfuerzo, llegaré”, “Yo valgo”, “Tengo que practicar para lograrlo”,...). Estos mensajes son lo que llamamos “autoinstrucciones positivas” o “refuerzos positivos” si se los lanzamos a otras personas para animarles a seguir en una tarea o felicitarles por algo que han hecho o han emprendido. Las personas con una buena autoestima tienen estos dos ámbitos muy fortalecidos, es decir, son capaces de automotivarse a través de un diálogo interno constructivo y también de dar y recibir ánimo para perseverar en las tareas que se emprenden, de forma que facilitan el alcanzar el objetivo propuesto.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Se creará un “libro de refuerzos sociales”. Cada niño y cada niña crearán una página, su página. En ella se dibujarán realizando su sueño y pondrán su nombre. Por turnos, se irá completando cada página con refuerzos sociales realizados por el propio alumnado (alguna frase o palabra de ánimo para perseguir ese sueño, el representado en la página que toque en cada momento). En el caso de que no haya muchos refuerzos mencionados, será el profesorado el que complete cada página, con el objetivo de que todas contengan 3-4 refuerzos (evitando que unas

páginas tengan más que otras). Por ejemplo, en una página donde un niño o una niña se haya dibujando apagando un fuego, algunas frases pueden ser “Puedes lograrlo, se te da genial la Educación Física”; “Ánimo, tú vales mucho”; “Siempre nos ayudas, como lo hace el cuerpo de bomberos”).



TÍTULO
UNA CASA BIEN LIMPITA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/ab2rbi>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR
Trabajos por proyectos

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Una niña se pone roja con facilidad, y sus "amistades" se aprovechan de ello para reírse de ella.

REFERENTE TEÓRICO: Nuestra autoestima es el producto, principalmente, de dos tipos de influencias: externas e internas. Desde fuera pueden llegarnos todo tipo de opiniones, buenas y malas, que anidarán o no en nuestro interior y nos harán vernos de una forma u otra. Esas opiniones habrán de ser contrastadas con nuestro propio sentido de identidad y tendremos que decidir con cuáles nos quedamos y con cuáles no. En definitiva, nosotros y nosotras somos la segunda fuente de influencia, podemos impactar positiva o negativamente en nuestra autoestima, potenciando, o bien contrarrestando lo que nos llega de fuera.

RAZÓN DE SER: La autoestima ha de ser trabajada desde edades bien tempranas y constituye el reto de toda una vida. El enfoque ha de ser doble, tal y como plantea esta actividad también, por una parte, alimentándola y trabajando en ella, pero por otra parte, protegiéndola de amenazas externas que pueden llegar, incluso, de las personas que tenemos más cerca, tal y como se muestra en la secuencia audiovisual elegida.

DESARROLLO

1ª Fase : Una casa bien limpita

"Imaginemos que tuviéramos una casa que cuidar. Es nuestra, propia, como las que a veces tenemos

en nuestros videojuegos y que ayudamos a decorar, construir...

Si tuviéramos esa casita, seguramente habría cosas que no dejaríamos que ocurrieran porque, de permitirlo, nos estropearían lo que tanto esfuerzo nos ha costado construir.

- *Por ejemplo, no dejaríamos que la gente entrara con bolsas de basura a casa, o que incluso las tirara dentro porque... (dejar que el alumnado termine el razonamiento).*
- *No permitiríamos que la lluvia entrase en casa porque...*
- *No dejaríamos que personas que no se comportan adecuadamente entrasen en casa porque...*

¿Qué otras cosas tendríamos que cuidar para que nuestra casa estuviera bien limpia, cuidada y ordenada?"

2ª Fase : Mi casita soy yo

"De la misma forma que hemos estado viendo cómo, para que una casa esté cuidada, ordenada, y luzca bien, hemos de cuidarla y evitar que entren "cosas indeseables", también tenemos que cuidarnos cada cual como si fuéramos nuestra propia casita.

A veces alguien desde fuera puede traer cosas a nuestra vida que están mal, opiniones que solo buscan ensuciar, estropear... eso es lo que le pasó a la protagonista de la historia que vamos a ver a continuación".

Se proyecta el vídeo.

3ª Fase : ¿Qué hacemos con nuestra casita?

"Como hemos visto, esta niña es, como todos los niños y todas las niñas, muy especial. Lo es por muchas razones... es inteligente, querida por su familia, guapa, sensible... y tiene la particularidad de que se pone roja en algunas situaciones, lo cual no es nada horrible, pero sí algo que a ella le hace estar muy in-

cómoda. Es como si, a nuestra casita, le cambiara el color de los cristales cada vez que alguien pasara por su lado a mirarla”.

Para iniciar un debate sobre la secuencia, se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Por qué pensáis que le afecta tanto a esta niña ponerse roja?*
- *¿Pensáis que le da tanta importancia debido a que es algo grave ponerse rojo, o más bien porque le preocupa lo que las demás personas puedan pensar de ella?*
- *¿Pensáis que esas opiniones le ayudan a que “la casa esté limpiita”, es decir, a que ella se sienta bien consigo misma y con como es, o más bien entran a “ensuciar” su autoestima, la casita que ella misma es?*

Si nos fijamos detenidamente, desde fuera esta niña recibe dos tipos de críticas que no encaja bien y que no contribuyen a una buena visión de sí misma:

- Una no es malintencionada, aunque sí desafortunada, que es la que tiene que ver con el mundo adulto (la señora de la tienda podría haber omitido ese comentario que le hace con el vestido, y su madre no parece terminar de entender que este es un tema que afecta a la niña).
- La otra, la de los niños del barrio, tiene peor intención y evidentemente le afecta más, porque el afecto de los iguales nunca es tan incondicional como el que viene de la familia y uno/a se siente rechazado/a por aquellas personas con las que debería jugar y pasarlo bien.

Es importante insistir en la necesidad de “dejar fuera” esas cosas que, con buena o mala intención, enturbian y ensucian la visión que tenemos de nuestra forma de ser, de expresarnos, de sentir... porque “cada casita es diferente y todas son un lugar donde alguien habita”, con lo cual han de respetarse por igual, no dejando que cualquiera pueda entrar a

ensuciar lo que con tanto trabajo cuidamos y construimos. A veces tenemos que recordarnos que esas personas solo vienen a ensuciar y que, desde luego, no se lo vamos a permitir ni a poner fácil. Para eso debemos recordarnos lo bonita que es nuestra casa y seguir cuidándola tanto o más que hasta ahora.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Sugerimos que se trabaje a nivel individual pero en el aula, un mural artístico en tamaño cartulina grande (50x70 cms aprox.) en el que, para cada participante, aparezca una silueta correspondiente a un niño o a una niña y que, en la parte interior, pueda dividirse en “compartimentos” o “habitaciones” que contendrán, en forma de dibujo, las características con las que está “amueblada” cada “casita”.

Por ejemplo, dentro de la silueta puede:

- Hacerse una línea que separe la cabeza del cuello y que dentro muestre (dibujando o por escrito) algunas de las características propias de cómo piensan: se me ocurren ideas geniales, pienso muy rápido, tengo muy buena memoria...
- A la altura del corazón puede hacerse un compartimento sobre cómo somos a nivel de personalidad o emociones: soy una buena amiga o buen amigo, me preocupo por las demás personas,...
- Hacerse también una división a la altura del hombro y el brazo escribir sobre alguna cosa que sabemos hacer bien con las manos, como pintar, dibujar, arreglar cosas...
- en la sección de las piernas comentar qué actividad física se nos da bien, o si nos gusta esa parte de nuestro cuerpo...
- y así sucesivamente, de forma que al final quede la silueta dividida en lo que podrían ser, perfectamente, estancias o habitaciones de esa “casita” que somos cada cual.

La única condición para el contenido es que sea planteado en positivo.



TÍTULO
ABC POSITIVE WORDS

AUDIOVISUAL

<http://hyperurl.co/cbu2b5>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autoestima.

ÁREA CURRICULAR

Lengua extranjera Inglés

Léxico: Adjetivos: *amazing, brave, clever, energetic, friendly, great, helpful*. Habilidades: *swim, tell jokes, dance, ride the bike, play an instrument*.

Contenidos sintáctico-discursivo: Tiempos verbales: *present simple: I am...(uso de adj.)* Expresión de relaciones lógicas (causa): *because*

CONTEXTO ESCOLAR

Bilingüismo

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

La canción introduce las letras del abecedario a la vez que pone ejemplos de adjetivos positivos, entre otros: *amazing, brave, clever, energetic, friendly, great, helpful*, etc. Al mismo tiempo, la canción lanza mensajes como "*Being positive is as easy as ABC*", "*Proud of being me*", "*I am unique*", etc.

REFERENTE TEÓRICO: La autoestima es la valoración que cada uno realizamos de nosotros mismos. Esta apreciación fluctúa en función de la etapa de madurez y también en relación a las situaciones o momentos de la vida específicos que nos encontremos viviendo. La visión que de sí mismo tiene el alumnado es producto de los mensajes, trato, reconocimiento y valoración que recibe del ambiente y de los agentes que le rodean. El trabajo en relación al conocimiento de uno mismo, tanto físico como personal favorece la construcción del autoconcepto del niño. Promover la capacidad para generar sentimientos positivos hacia la propia identidad y favorecer que el alumnado se guste a través de la vivencia de experiencias positivas compartidas con sus iguales, ayuda en la consolidación de la autoestima y desarrolla la confianza en uno mismo y en sus capacidades.

RAZÓN DE SER: Antes de ver el video, los niños realizarán un ejercicio de búsqueda de vocabulario positivo, más concretamente de adjetivos positivos a través de un *brainstorming* que completarán una vez escuchen la canción. La segunda fase tiene como objetivo estimular la valoración positiva de la propia individualidad y para ello se les anima a verse reflejados en algunos de los adjetivos que se les ha presentado anteriormente. Haciendo uso de su creatividad dibujarán el razonamiento por el cual eligieron uno de ellos y posteriormente se compartirá con el grupo-clase. Para finalizar la propuesta, se pretende que cada niño y niña reciba una valoración positiva de su propia persona por parte de su grupo de iguales, así como del docente, quien también puede unirse a la dinámica.

DESARROLLO

1ª Fase

Para comenzar la sesión se pedirá al alumnado que piense en adjetivos que tengan significados positivos hacia la persona a la que describen. Se les animará a que piensen en alguno que conozcan en inglés, pero si posteriormente van surgiendo en español, se traducirán para contar con más vocabulario. Los adjetivos que vayan surgiendo de este *brainstorming* se pueden ir apuntando en un lugar visible del aula, bien en la pizarra o en un poster, para facilitar al alumnado el desarrollo de las siguientes fases.

Introducimos el audiovisual que vamos a escuchar y ver. Explicamos a los niños que se trata de un abecedario muy especial, porque cada letra viene ejemplificada con una palabra mágica. Les animamos a que escuchen y vean el video tratando de adivinar por qué decimos que estas palabras son mágicas. Posteriormente, les pedimos que compartan aquellas razones en las que hayan pensado. Para ayudarles podemos plantear alguna pregunta como por ejemplo "*How do you feel while listening to the song?*", "*Do you feel happy or sad?*" *If I tell you: "L., you are very kind!"* (cualquier palabra de la canción), "*How do you feel?*" De esta manera les vamos guiando

hasta que finalmente resolvemos diciendo que consideramos a estas palabras mágicas porque hacen sentir bien a las personas a las que se las decimos y por tanto nos ayudan a hacer amistades, a estar bien con los demás y con nosotros mismos.

2ª Fase

Cada niño escoge uno o varios adjetivos con los que se identifique y los dibuja para explicar su elección. Se darán pocas instrucciones para así favorecer que todo el alumnado, en base a su creatividad, realice producciones diferentes y únicas. Al poner las producciones en común, se evitarán las comparaciones valorativas y competitivas, no existe un producto bueno o malo, sino que todos ellos son únicos, al igual que sus creadores. Es importante cuidar esta parte, pues lo que perseguimos con esta dinámica es trasladar al alumnado la idea de que hacer cosas diferentes, o hacer las mismas cosas de manera distinta, nos identifica y nos hace seres únicos.

De manera opcional, y en función de la competencia lingüística del grupo, se puede realizar una puesta en común más específica de cada una de las producciones, de tal forma que el alumnado, haciendo uso de sencillas estructuras, por ejemplo, *"I am.... (ej. kind - cualquier palabra estudiada-)because I (ej. help my friends.)"* pueda explicar la elección realizada y su producción.

3ª Fase

La última propuesta consiste en un juego en el que cada niño llevará colgado a la espalda un papel en blanco. Con la canción escogida puesta de fondo, se dejará que el alumnado ande libremente por el aula hasta que pare la canción. Entonces deberán escribir en el papel de un compañero que tengan cerca un adjetivo positivo, de los aprendidos o nuevo, que le identifique. Si se ha trabajado con anterioridad vocabulario relacionado con habilidades (*swim, tell jokes, dance, ride the bike, play an instrument, etc.*), también se puede utilizar en esta dinámica.

El docente puede participar en esta actividad, lo cual tiene dos ventajas, la primera de ellas es que podrá estar pendiente de lo que el alumnado escribe de una forma más discreta. Esto es importante pues el objetivo del juego es que cada uno de los niños reciba una imagen positiva de sí mismo, objetivo que no se cumpliría si permitimos adjetivos descalificativos, faltas de respeto, etc. El segundo beneficio es la posibilidad que ofrecen este tipo de dinámicas de crear y fortalecer vínculos afectivos entre el grupo y el docente, que posteriormente repercutirá en un mejor clima de aula, en un mayor respeto hacia su figura y por tanto en un ejercicio de la docencia mucho más gratificante y eficiente.

Para asegurar que la dinámica se realiza de una manera fluida y divertida, podemos dejar en un lugar visible del aula el vocabulario que el alumnado vaya a utilizar, así evitamos las continuas demandas de traducciones de palabras que alterarían el clima que se pretende para la dinámica.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Se puede pedir al alumnado que cada uno dibuje en un folio una de las palabras que aparecen en el audiovisual y entre todos crear un abecedario de palabras positivas que podemos colocar en el aula. Esta propuesta puede realizarse de manera continua o fraccionada, es decir, tomándola como recurso alternativo en caso de que se acabe el trabajo antes de lo programado.



TÍTULO
CIENCIA ES NOMBRE DE CHICA



AUDIOVISUAL
<https://smarturl.it/9yfwg2>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima, toma de decisiones, habilidades de interacción y creatividad

CONTEXTO ESCOLAR
STEM, Igualdad y trabajo por proyectos

EDADES RECOMENDADAS
De 6 a 8 años

SINOPSIS
En una primera parte de esta actividad se analizará el vídeo propuesto, paso a paso, para comprender de manera sencilla cómo llevar a cabo un experimento partiendo de la observación y completando el método científico.

En la segunda parte, aplicaremos este conocimiento a la realización de experimentos con bolas de hidrogel, un recurso divertido, seguro y atractivo. Se plantearán diferentes experimentos guiados partiendo de observaciones como ¿qué ocurre si dejamos las bolas de hidrogel sobre papel de cocina? ¿y si las introducimos en agua con sal? ¿y si añadimos colorante alimenticio?

REFERENTE TEÓRICO: Los niños y niñas de infantil tienen una enorme curiosidad por todo lo que les rodea y una gran capacidad de observación. Estas dos habilidades, curiosidad y observación, son el punto de encuentro entre las maneras de hacer de la ciencia y la tecnología, por un lado, y de las artes por otro. En el ámbito educativo deberemos potenciarlas desde la infancia.

El método científico está constituido por una secuencia de pasos y procesos que nos permiten llegar a nuevos conocimientos a partir de la observación de la naturaleza. Ha sido la existencia de este método la que nos ha llevado a los niveles de progreso y tecnología actuales, nunca vistos en la historia del ser humano. Pero esta manera de entender el progreso en el conocimiento no siempre ha existido, y no tiene por qué existir para siempre.

RAZÓN DE SER: En los últimos años se ha reducido de manera alarmante el número de chicas que deciden emprender estudios STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas), y han aparecido muchos proyectos para fomentar las vocaciones científicas entre las adolescentes.

Y sin embargo, es en la etapa de infantil donde los estereotipos de género con respecto a las ciencias están menos desarrollados. Por lo tanto, es el mejor momento para iniciar a niños y niñas por igual en el conocimiento de la ciencia.

DESARROLLO

1ª Fase: Todas las preguntas son válidas

En el trabajo diario de una científica, y en general en todo el método que sigue la ciencia, son más importantes las preguntas que las respuestas. La mayoría de los grandes descubrimientos han sido precedidos por una pregunta acertada. Y nuestros niños y niñas de infantil son expertos en hacer preguntas.

Empezaremos por lo tanto planteando una serie de preguntas sobre el mundo que nos rodea, y permitiendo que nuestros alumnos den respuestas de manera libre. Algunas posibles preguntas pueden ser:

- ¿Por qué llueve?
- ¿De dónde saca la luz el Sol?
- ¿Cómo se vería la Tierra si la mirásemos desde la Luna?
- ¿Por qué se cae una manzana y la Luna sigue en el cielo?
- ¿De qué están hechas las nubes?
- ¿Cómo respiran los peces?
- ...

En esta fase no queremos obtener las respuestas correctas, sino estimular la imaginación para que los alumnos den todo tipo de respuestas creativas. Vamos, por tanto, a permitir equivocaciones, que es la manera en la que la ciencia avanza.

Podemos potenciar la creatividad en las respuestas pidiendo que se den en forma de dibujo, o utilizando cualquier otro recurso que tengamos a mano en el aula.

Por último, les plantaremos que hagan nuevas preguntas para las que quieran obtener respuestas.

2ª Fase: Un método muy científico

A continuación, explicaremos a la clase que para poder dar una respuesta a tantas preguntas existe una manera de trabajar que se llama el método científico*. Como cualquier otro método, tiene una serie de pasos que tendremos que ir dando en el orden correcto.

Vamos a explicar en qué consiste este método viendo, paso a paso, el audiovisual que acompaña esta actividad. Iremos parando para preguntar sobre lo que hemos visto, y explicaremos en qué consiste cada paso del método.

0:00 a 0:48 > Observación y pregunta

El señor cuadrado observa que una planta es más grande que otra, y se hace la pregunta ¿por qué hay plantas que crecen más deprisa?

El primer paso del método científico consiste en observar la naturaleza, y plantearse una pregunta que queramos resolver.

0:48 a 1:06 > Hipótesis

El señor cuadrado da tres posibles respuestas (o hipótesis):

- *Respuesta 1: las plantas crecen más rápido si les leemos cuentos.*
- *Respuesta 2: las plantas crecen más rápido si les cantamos canciones.*
- *Respuesta 3: las plantas crecen más rápido si tienen luz del Sol.*

En el segundo paso del método damos una respuesta a la pregunta que hemos planteado en el primer paso. Es decir, realizamos una hipótesis.

Deberemos utilizar nuestra creatividad para plantearlas. En el siguiente paso será cuando buscaremos cuál de ellas es la correcta.

1:06 a 3:26 > Experimentación

La niña cuadrado y el niño cuadrado realizan tres experimentos para comprobar cuál de las respuestas 1, 2 y 3 es la correcta:

- *Experimento 1: el niño cuadrado le lee un cuento cada día a una planta, y comprueba si crece más que otra planta a la que no se le lee ningún cuento.*
- *Experimento 2: la niña cuadrado le canta una canción cada día a una planta, y comprueba si crece más que otra planta a la que no se le canta ninguna canción.*
- *Experimento 3: el señor cuadrado coloca una planta cerca de una ventana abierta, y comprueba si crece más que otra planta que está cerca de una ventana cerrada.*

En este tercer paso se encuentra la clave del éxito del método científico, y la razón por la cual lo conocemos también como método experimental. Tendremos que diseñar experimentos para comprobar si nuestras respuestas son correctas, y llevarlos a cabo.

3:27 al final 3:26 > Resultados

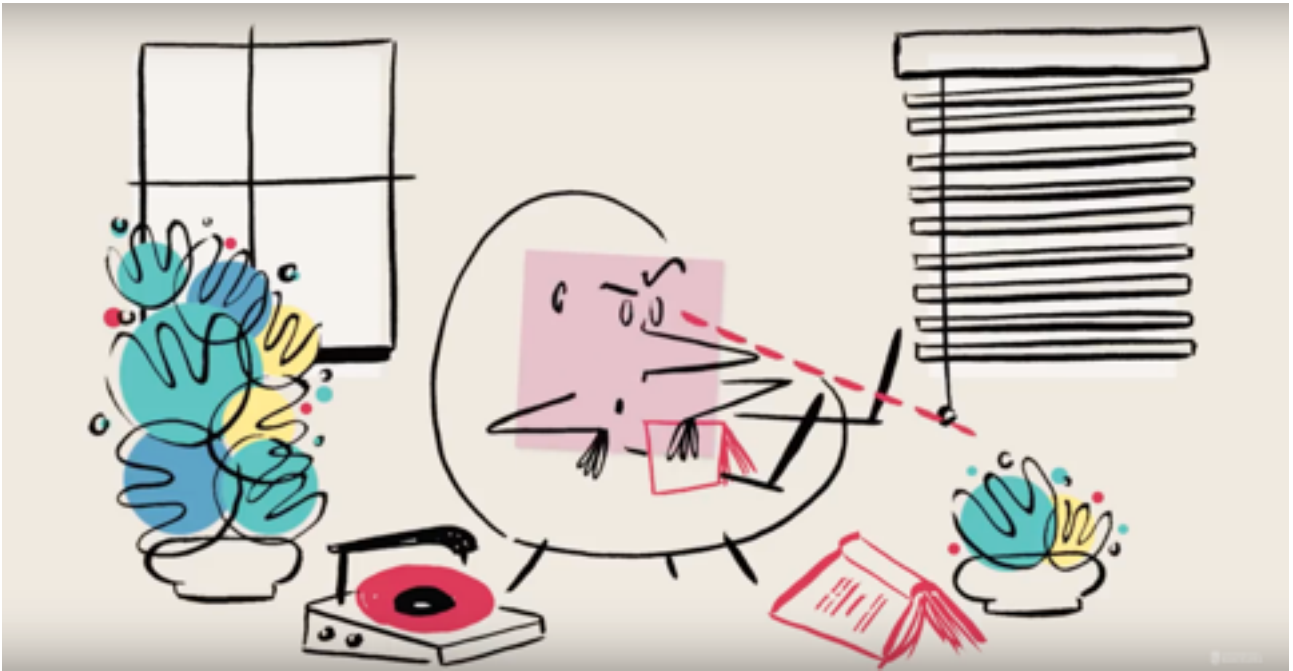
La familia cuadrado estudia los resultados de los experimentos, y decide cuál de las respuestas es la correcta.

Por último, en el cuarto paso del método científico analizamos los resultados y llegamos a una conclusión sobre cuál de las hipótesis planteadas en el paso 2 es la correcta.

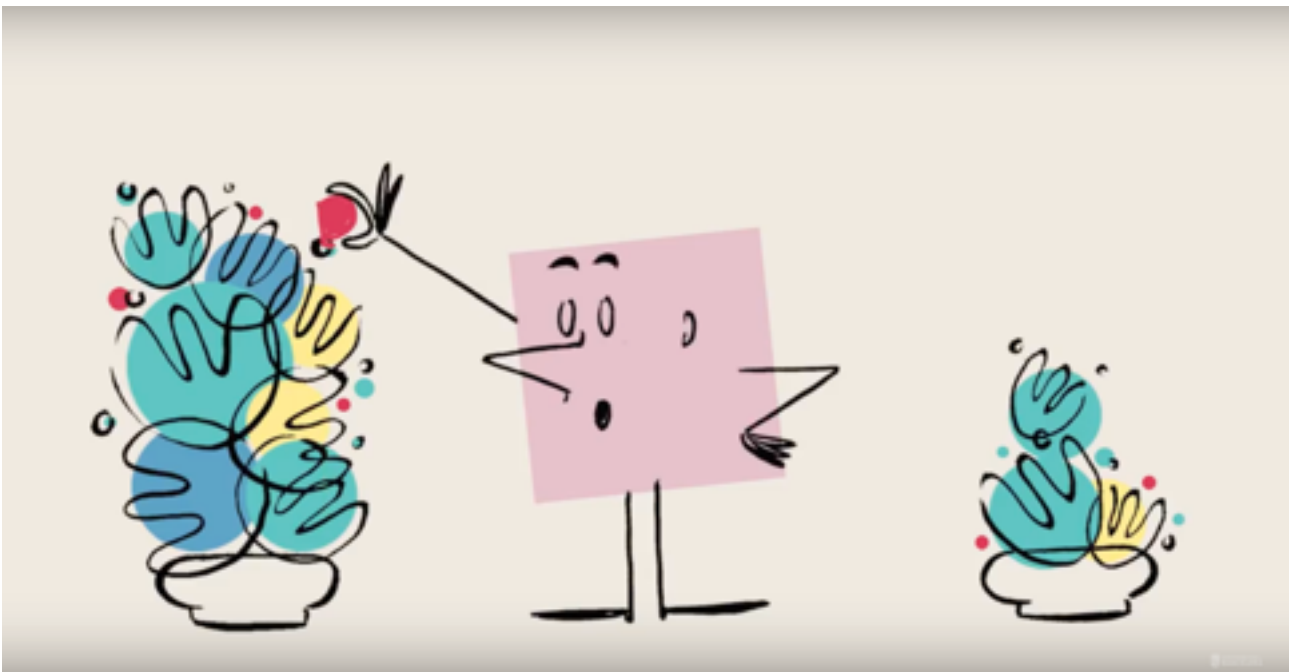
De esta manera hemos llegado a la adquisición de un nuevo conocimiento partiendo de la observación de la realidad.

Todo este proceso lo podemos plantear a través de una ficha del método científico**, en la que resumamos, paso a paso, lo que vamos haciendo y descubriendo.

OBSERVACIÓN: Una planta es más grande que otra



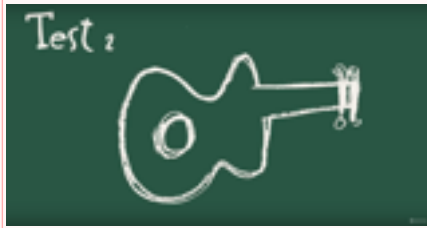
PREGUNTA: ¿Por qué hay plantas que crecen más deprisa?



RESPUESTA 1:
Las plantas crecen más rápido si les leemos cuentos.



RESPUESTA 2:
Las plantas crecen más rápido si les cantamos canciones.



RESPUESTA 3:
Las plantas crecen más rápido si tienen luz del Sol.



EXPERIMENTO 1:
Le leemos un cuento cada día a una planta, y a la otra no.



EXPERIMENTO 2:
Le cantamos una canción cada día a una planta, y a la otra no.



EXPERIMENTO 3:
Colocamos una planta junto a una ventana abierta, y otra junto a una ventana cerrada.



RESULTADO: Las plantas crecen más rápido si les da la luz del Sol



3ª Fase: creamos nuestros experimentos

Por último, vamos a reproducir el método científico realizando una serie de experimentos con bolas de hidrogel.

Las bolas o perlas de hidrogel son un recurso seguro y muy divertido para hacer mil juegos y experimentos con niños. Generalmente se usan en jardinería por su capacidad de absorber el agua y de ir soltándola poco a poco, pero actualmente se encuentran en muchos lugares, incluso formando parte de juguetes infantiles.

Nosotros vamos a utilizar precisamente su capacidad de absorción para realizar una serie de observaciones que nos permitan seguir el método científico. Vamos a proponer una experiencia, pero las bolas de hidrogel nos permitirán repetir este proceso de mil maneras diferentes.

Iremos rellenando con dibujos nuestras fichas del método científico, guiando a nuestros alumnos paso a paso para que, tanto las observaciones, como las preguntas y el diseño de los experimentos, partan de ellos.

1. En su interior:

Cuando las bolas de hidrogel se hidratan aumentan considerablemente su tamaño debido al agua que van acumulando en su interior (dependiendo del formato pueden llegar a ser bastante grandes); y cuando pierden el agua se convierten en bolitas duras de apenas un milímetro de diámetro.

Para esta primera experiencia utilizaremos bolas bien hidratadas.

En la última hora de un día cualquiera mostraremos a nuestros alumnos las bolas de hidrogel, y les pediremos que las observen bien. Que miren bien su tamaño y su color. Para tener bien registrados estos datos y acordarnos bien al día siguiente, podemos colocar al lado de cada bola un objeto que tenga el

mismo tamaño, y otro que tenga el mismo color. Las dejaremos hasta el día siguiente en un recipiente fuera del agua.

A la mañana siguiente observaremos de nuevo el tamaño de cada una de las bolas de hidrogel y preguntaremos *¿qué habéis observado?* Anotaremos sus respuestas en nuestra ficha del método científico**.

OBSERVACIÓN:

Cuando dejamos las esferas al aire toda la noche, por la mañana son más pequeñas

Si se han hecho más pequeñas es porque tenían algo dentro que se ha salido... partir de esta observación *¿qué preguntas nos podemos hacer?*

PREGUNTA:

¿Qué tienen dentro las esferas?

Antes de experimentar tenemos que encontrar distintas respuestas, así que le rebotamos la pregunta a nuestra clase, *¿qué pensáis que pueden tener dentro las esferas?*

RESPUESTA 1:	Arena
RESPUESTA 2:	Agua
RESPUESTA 3:	Están vacías

Una vez que tenemos estas respuestas le pediremos a nuestros chicos que diseñen experimentos para comprobar si son verdad. *¿Cómo podríamos hacer para comprobar si las esferas están llenas de arena/agua/están vacías?*

EXPERIMENTO 1:	Metemos las esferas pequeñas en arena toda la noche para ver si crecen
EXPERIMENTO 2:	Metemos las esferas pequeñas en agua toda la noche para ver si crecen
EXPERIMENTO 3:	Partimos una esfera por la mitad

Una vez diseñados tendremos que llevarlos a cabo y observar sus resultados.

Después de realizar estos tres experimentos veremos que las esferas crecen cuando se meten en agua, y llegaremos por tanto a nuestra conclusión.

RESULTADO:

Crecen solo las esferas que hemos metido en agua, por lo tanto las esferas están llenas de agua.

Esta tabla solo es una guía. Dependiendo de las respuestas que nos den nuestros alumnos tendremos que desarrollarla de una manera o de otra.

2. Otras ideas:

Para desarrollar el método científico podemos partir de otras observaciones como:

- Si metemos las bolas de hidrogel hidratadas en agua con sal, flotan, y se reducen de tamaño.
- Si metemos las bolas de hidrogel en agua con colorante alimenticio cambian de color.
- Si dejamos las bolas de hidrogel encima de un papel absorbente de cocina, se harán más pequeñas que si están en una superficie lisa.
- Si metemos las bolas de hidrogel deshidratadas en aceite, no crecen
- ...

El proceso será siempre el mismo. Partiendo de estas observaciones podremos hacernos una pregunta, cuyas respuestas trataremos de verificar a través de experimentos, para llegar a una única conclusión.

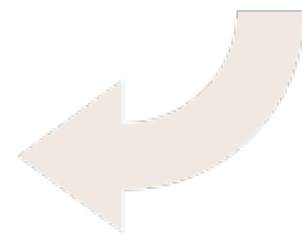
PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Una vez que conocemos cómo funciona el método científico, es el momento de conocer a personas que trabajan en el mundo de la ciencia. Podremos invitar a una madre y un padre del cole que sean científicos para que nos expliquen cómo es su día a día.

También podremos investigar sobre las vidas de científicas de todos los tiempos. Algunos ejemplos de científicas que sirvan de modelo femenino a nuestra clase son:

- Margarita Salas: bioquímica española, discípula de Severo Ochoa, y académica de la RAE.
- Jane Goodall: primatóloga y antropóloga, se la considera la mayor experta mundial en chimpancés.
- Ada Lovelace: hija de Lord Byron, matemática y escritora, fue la primera persona en idear un programa informático.
- Hedy Lamarr: actriz e inventora. Puso las bases para la creación de las comunicaciones WiFi y Bluetooth.
- Marie Curie: conocida por sus estudios en radioactividad, fue la primera persona en recibir dos premios Nobel.
- Y un largo etcétera...

* El método científico, paso a paso:



**** Ficha del método científico:**

OBSERVACIÓN:		
PREGUNTA:		
RESPUESTA 1:	RESPUESTA 2:	RESPUESTA 3:
EXPERIMENTO 1:	EXPERIMENTO 2:	EXPERIMENTO 3:
RESULTADO:		

DESARROLLO COGNITIVO

AUTOCONTROL



TÍTULO
¡CUIDADO!

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

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Las canciones abordan dos historias diferentes, pero unidas por un factor común: la necesidad de mantenerse atento y alerta sin dejarse llevar por la impulsividad. En la primera, una sorpresa hace perder el equilibrio a un gato, que cae en el suelo, muere y resucita. En la segunda, un ratón es perseguido por un gato.



*Se ha roto siete costillas,
el espinazo y el rabo
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
el espinazo y el rabo.
Ya lo van a enterrar
por la calle del pescado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
por la calle del pescado.*

(música)

*Al olor de las sardinas,
el gato ha resucitado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
el gato ha resucitado.*

*Por eso, dice la gente:
siete vidas tiene un gato
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
siete vidas tiene un gato.*

*Estaba el señor Don Gato
sentadito en su tejado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
sentadito en su tejado.*

*Ha recibido una carta,
que si quiere ser casado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
que si quiere ser casado.*

*Con una gatita parda,
sobrina de un gato pardo
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
sobrina de un gato pardo.*

(música)

*De contento que se ha puesto,
se ha caído del tejado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
se ha caído del tejado.*

Ratón, que te pilla el gato

*Ratón, que te pilla el gato, ratón, que te va a pillar;
si no te pilla esta noche, te pillará a la madrugada.*

Ratón, que te pillará el gato...

REFERENTE TEÓRICO: El autocontrol tiene, en la infancia, un claro componente físico. Los despistes de los niños pueden acarrearles problemas. Si permanecen atentos a lo que están haciendo, conteniendo sus impulsos, estarán bien preparados para adquirir en un futuro próximo la capacidad plena de autocontrol más allá de la contención.

RAZÓN DE SER: Dos canciones son empleadas por el educador para centrar la atención de los alumnos sobre los despistes y la falta de atención en situaciones cotidianas de la vida. En una dinámica en la que se plantean distintos supuestos, los niños deberán señalar los riesgos que se corren cuando no se guarda la precaución debida, o están despistados.

Un posterior juego facilita que los niños trabajen la atención y la contención controlando en lo posible sus impulsos (hablar, correr, quitarse la venda, "chivarse", etc.).

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escucharán la canción "Estaba el señor Don Gato". Se plantean algunas **preguntas de aproximación** que relacionen la historia que se narra con los riesgos derivados de la falta de atención en la vida cotidiana de los alumnos:

- ¿Dónde está sentado el gato?
- ¿Qué noticia recibe?
- ¿Por qué se cae el gato? [Pregunta oportuna para alumnos de 6 años].
- Si no prestas la atención necesaria a una tarea escolar ¿qué puede ocurrir?. [Pregunta oportuna para alumnos de 6 y 7 años]
- Si estás jugando al fútbol o con discos voladores en un descampado y no tienes cuidado ¿qué puede suceder?

2ª Fase

El educador procura centrar la **reflexión** de los alumnos sobre la necesidad de mantener la atención hacia aquello que se está haciendo. Se divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos, que deberán reflejar por escrito sus ideas a propósito de las siguientes preguntas [con grupos de alumnos de 6 años, el profesor deberá ofrecer pistas]:

- En un parque de atracciones un niño está despistado ¿qué riesgos corre?.
- **Riesgos posibles:** perderse; no sujetarse adecuadamente el cuerpo en las atracciones de impacto; no fijarse en la edad recomendada para cada atracción, etc.
- En una excursión a la montaña ¿qué puede suceder si no se está atento durante la ascensión o el descenso?

- **Riesgos posibles:** tropezar y caerse al suelo; perder el contacto con el grupo; caer por un barranco; tocar ortigas; hacerse heridas con las ramas de los árboles o arbustos, etc.
- En unas fiestas populares o en una verbena, si se está despistado ¿qué riesgos se pueden correr?
- **Riesgos posibles:** perderse; perder el dinero o que te lo hurten; acercarse demasiado al cableado de los escenarios; causar daño a otros o a uno mismo en atracciones como el tiro al blanco, el lanzamiento de pelotas o determinadas pruebas de fuerza, etc.

Transcurridos unos minutos se pondrán en común las aportaciones.

3ª Fase

A continuación se propone al grupo un **juego de atención**: a varios alumnos se les vendan los ojos. El resto formará un corro amplio alrededor de ellos. De fondo se escuchará la canción "Ratón, que te pilla el gato".

Reglas del juego:

- Los niños con los ojos vendados deben pasear dentro del círculo. Cuando topen con un compañero, deberán adivinar de quién se trata tocando su cara. No está permitido hablar, pero sí reírse.
- Si se acierta, ambos niños se cogerán de la mano y buscarán a otros.
- Si se falla, el niño quedará eliminado, pasando a formar parte del corro, y otro saldrá al interior con los ojos vendados.

Finalizado el juego, se pondrán en común las emociones experimentadas en el transcurso del juego.



TÍTULO
DIOSES Y HOMBRES. VIDA Y MUERTE

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años. Recomendable para niños de 8 años

SINOPSIS
La leyenda cuenta cómo el amor es la razón de ser de la vida. Pero la ambición del hombre y su falta de autocontrol le impulsan a cometer un error que traerá la muerte a todos los habitantes de la Tierra, incluidas las personas.

Al principio de la Historia, la Tierra estaba habitada por un solo hombre. Así que le llamaremos así: Hombre. Su ocupación más importante era sobrevivir: buscar alimentos, un techo para dormir, y muy poco más.

En el Cielo, una joven diosa, Vida, observaba curiosa a Hombre. Le gustaba su forma de ser, sencilla y tranquila. Con el tiempo, acabó enamorándose de él, y quiso formar pareja.

La joven acudió a su padre, el Gran Dios, y le confesó su amor, pidiéndole que le concediera su único deseo, compartir con Hombre el mundo terrenal. Gran Dios dudaba:

-No sé, no sé. Él no es como nosotros; no tiene poderes. Y vuestros hijos serían semidioses. No lo tengo claro, Vida.

Pero Vida no se rindió, y día y noche suplicaba ante su padre. Finalmente, conmovido por el amor de su hija, le concedió su deseo.

-De acuerdo. Tráeme a ese ser del que te has enamorado. Yo le haré una pregunta, y si la responde acertadamente, demostrará que es digno de compartir su existencia con una diosa.

Vida, encantada, se apareció ante Hombre, y gracias a su belleza pronto consiguió su amor. La diosa explicó a Hombre la condición que le había puesto su padre, y le dijo después:

-No te preocupes. Cuando Gran Dios te haga la pregunta, yo te susurraré al oído la respuesta. Tú sólo tienes que repetirla palabra por palabra ante mi padre.

Cuando se encontraron Hombre y Gran Dios, se miraron a los ojos. Muy serio, Gran Dios le preguntó:

-Dime, Hombre ¿cuál es el ser que muere cada noche y renace al día siguiente aún más bello que el día anterior?.

La diosa Vida le susurró al oído, y Hombre respondió:

-Sólo puede tratarse de un dios, Señor de los Cielos. Y no puede ser otro que tu hijo, el Sol, sin el cual no podría yo existir.

Gran Dios concedió la mano de su hija a Hombre, y como regalo de boda les ofreció animales y plantas que hicieran más cómoda su existencia. Pero hizo a la pareja una advertencia:

-Sólo pondré una condición; no volváis nunca por aquí. Otro de mis hijos, Muerte, vuelve de vez en cuando a los Cielos, y ya sabes, hija mía, cuál es la terrible ocupación de tu hermano: mata todo lo que no sean dioses, ya sean animales, plantas, o incluso a tu amado, Hombre.

Vida y Hombre marcharon hacia la Tierra muy felices. Sin embargo, a medio camino, Hombre se paró. Pensativo, le dijo a Vida:

-Se me ha olvidado pedir a tu padre granos de trigo para las aves. Sin ellos, todas morirán.

Aunque su esposa le intentó convencer de que no debían correr riesgos, no fuera que se encontraran con

su hermano, Muerte, Hombre no supo dominar sus impulsos. Además, lo que en el fondo sentía era curiosidad hacia el Cielo, y pensaba que si podía explorarlo, acabaría convirtiéndose él mismo en un dios.

Así que Hombre hizo lo único que no debía hacer: volvió al Cielo. Cuando se aproximaba, oyó unas risotadas cerca de él. Sin duda, se trataba de Muerte. Y era cierto; La terrible Muerte le miró a los ojos, y Hombre huyó aterrado.

Cuando llegó a la Tierra, encontró a su esposa llorando, en medio de un montón de animales muertos y plantas secas. Vida sólo pudo salvar unos pocos. Apenada, le dijo a su marido:

-¡Qué débil de ánimo has sido, querido Hombre!. Mi hermano Muerte ha visitado la Tierra y ha matado a casi todos los seres vivos. Además, me ha anunciado que de vez en cuando aparecerá por sorpresa, dispuesto a matar y destruir. Lo único que he conseguido es su promesa de no atacarte a ti. Muerte ha aceptado respetarte la vida y la de nuestros hijos durante un tiempo.

De esta manera, animales, plantas y seres humanos están sometidos al imperio de la Vida, pero también al de la Muerte, que nunca anuncia su llegada, pero que tarde o temprano acaba por llegar.

[Adaptación de una leyenda africana]

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de corta edad mantienen su propia lógica en el plano de la acción: al estar dominados por sus emociones, no cuestionan los impulsos a actuar que nacen de ellas. El educador debe tratar de fomentar continuamente la reflexión sobre las consecuencias de ciertas iniciativas que los pequeños consideran inocentes.

El tema de la obediencia a las normas y prohibiciones que les ponen los adultos es fundamental que sea entendido por los niños como una serie de me-

didias encaminadas a preservarles de los riesgos que pueden correr al incumplirlas.

RAZÓN DE SER: Tras la lectura de un cuento, el educador explora con los niños las consecuencias de la desobediencia ante normas o advertencias.

Desarrollando una dinámica a partir de estudios de casos se plantea a los alumnos las consecuencias de ciertas conductas aparentemente banales y las diferencias entre valentía y prudencia.

Un juego final será utilizado por el educador para que los niños practiquen la contención física de forma súbita.

DESARROLLO

1ª Fase

Se lee el cuento, aclarándose las dudas que pudieran surgir. Se orientará el diálogo colectivo hacia la contención y el autocontrol con preguntas motivadoras:

- ¿Por qué desobedece Hombre a Gran Dios y no sigue las advertencias de Vida?
- ¿Qué le sucede por no pensar en los riesgos que corre antes de volver a los Cielos?
- ¿Qué pasa cuando no haces caso de los consejos y prohibiciones de tus padres o profesores sin pensar en lo que puede ocurrir? (por ejemplo, comer demasiado, jugar alocadamente en la calle, entrar en un lugar prohibido, jugar demasiadas horas a la consola, etc).

2ª Fase

Se agrupa a los alumnos en equipos de tres, y les pide que respondan verbalmente o por escrito a las siguientes preguntas:

- ¿Qué puede pasar si te apetece entrar en una obra saltando la valla sólo porque "te apetece"?; ¿qué podrías decirle a un amigo que te propusiera ese plan?
- A veces tenéis ganas de hacer cosas sin pensar

en lo que pasará después. Quiero que escribáis al menos dos ejemplos de estas situaciones (en casa, en el colegio, en la calle...).

- ¿Qué significa "ser prudente"?; ¿podéis poner ejemplos de prudencia en la vida diaria?
- ¿Son más valientes los que se atreven a todo que los que se contienen y no hacen "cualquier cosa"?

3ª Fase

Se propone un **juego** al grupo de alumnos. Debe desarrollarse en un espacio libre de sillas, mesas u otros objetos.

El educador elige un niño, situándole cara a la pared. Contará hasta 10 en voz alta. Los demás niños, durante ese tiempo tendrán que moverse por la sala. Una vez terminada la cuenta, el primer niño dirá: "¡estatuas!". Los demás deberán quedarse inmóviles donde estén. El niño que contó paseará por entre el grupo, observando detenidamente a sus compañeros. Cuando detecte que uno de ellos se mueve, aunque sea de forma casi imperceptible, dirá "¡capturado!", y ocupará su lugar, empezándose de nuevo el proceso (el profesor será el juez que dará el visto bueno a la captura).

Variante: cuando un alumno sea capturado, en lugar de sustituir a su compañero captor, se unirá a él. El juego vuelve a empezar con dos captores (luego serán tres, cuatro...) hasta que todos los alumnos hayan pasado de un bando a otro.



TÍTULO
ME DA MIEDO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/zo2rvo>

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autocontrol

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Dos niños entran furtivamente en el jardín de una vieja casona atraídos por un supuesto crimen cometido años atrás en su interior. Se asoman por un ventanuco y ven moverse una sombra, por lo que huyen despavoridos.



La actividad concluye introduciendo un elemento lúdico en el que los niños jugarán a oscuras (una de las situaciones que más frecuentemente desencadenan el miedo en estas edades).

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual comentando con los alumnos que tener miedo es algo que no sólo les sucede a los niños pequeños. Todos, incluidos los adultos, pasamos miedo de vez en cuando. Se especificará que lo importante es saber qué hacer cuando una situación nos causa temor.

Se proyecta el audiovisual seleccionado. A continuación se formulan preguntas para facilitar la comprensión del mensaje:

- *Dos niños entran en el jardín de una casa vacía, ¿Por qué?; ¿Qué ven a través del ventanuco?; ¿Les da miedo?; ¿Qué hacen?*
- *Si estuvieras en su lugar ¿Te atreverías a entrar en el jardín?; ¿Y si fuese de noche?; ¿Qué harías si vieses una sombra?; ¿Se lo contarías a alguien?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** con la técnica del **foro**, iniciándose con el siguiente comentario:

“A veces resulta agradable pasar un poco de miedo, como en algunas atracciones de feria, o cuando alguien nos cuenta una historia sobre cosas que nos asustan, como fantasmas, criminales, muertos o monstruos.

Jugar a pasar miedo es bueno; lo malo es hacer cosas arriesgadas para pasar miedo”

Preguntas para el desarrollo del foro:

- *¿Pensáis que hicieron bien al entrar sin permiso en el jardín?*
- *¿Qué hubiese pasado si un adulto les ve?*

REFERENTE TEÓRICO: La curiosidad es una de las motivaciones más potentes para la adquisición de información en los niños. En ocasiones, la precaución o el miedo son superados por la arrolladora fuerza del afán por descubrir y la posibilidad de experimentar nuevas emociones, resintiéndose la contención y el autocontrol.

El educador puede trabajar de forma dinámica con sus alumnos la gestión del miedo así como la necesidad de poner límites a la curiosidad propia de la edad.

RAZÓN DE SER: A partir de una secuencia audiovisual, el educador facilita la reflexión de los niños sobre las situaciones en las que suelen sentir miedo. Posteriormente se abordan situaciones de miedo sin riesgo diferenciándolas de aquellas en las que el miedo es una señal emocional que “avisa” al individuo de que puede enfrentarse a una situación problemática o de riesgo.

En una dinámica, el educador anima a los alumnos a discriminar qué acciones son apropiadas ante situaciones que les atemorizan y cuáles comportan mayor riesgo del vivido.

- ¿En qué sitios no entraríais o qué cosas no haríais "por lo que pudiera pasar"?; ¿Por qué?

Por medio de **preguntas-caso** el educador ayuda a los alumnos a que afloren recursos y formas de reaccionar adecuadas ante diferentes situaciones relacionadas con el miedo. [Con alumnos de 7 a 8 años se puede dividir el grupo-clase en subgrupos de cuatro niños]

- 1 "Si duermes en la misma habitación que tu hermano pequeño y una noche te dice que ha visto abrirse el armario y que algo se movía ¿Qué le dices?; ¿Le metes un poco más de miedo para ver qué hace?; ¿Te ríes de él?; ¿Enciendes la luz y le tranquilizas?. Explica por qué, y si te ha pasado algo parecido".
- 2 "Si para gastarte <una broma> unos chicos mayores te dejan encerrado en los lavabos del colegio ¿Qué haces?; ¿Te entraría miedo?; ¿Qué harías si pasa el tiempo y no viene nadie?"

En ambos casos el educador trabajará con los niños tanto las acciones más adecuadas como las menos indicadas, para que comprendan que a veces, pretendiendo salir de una situación comprometida, se puede incurrir en mayores riesgos. Así, por ejemplo, ante la segunda pregunta, se especificará que no es adecuado:

- Romper cristales (de las ventanas o de la puerta), ni aún con la mano cubierta por una prenda de ropa
- Intentar salir por la ventana aunque parezca que "está a poca altura" (la forma de caer es tan peligrosa o más que la altura desde la que se cae)
- Tratar de romper una puerta a patadas o intentar desmontarla
- Hacer fuego (en ocasiones el pánico o la fantasía del niño pueden conducirlo a reaccionar de forma altamente peligrosa para sí mismo).

Las acciones adecuadas en este tipo de situaciones son:

- Calmarse
- Abrir la ventana y pedir ayuda
- Hacer ruido para que se oiga
- Saber esperar; sin duda, en algún momento un adulto se percatará de su ausencia e iniciará la búsqueda.

La dinámica finaliza preguntando el educador a los niños qué situaciones similares a la estudiada pueden suceder a un niño /a de su edad, poniéndose en común en el marco del grupo-clase las experiencias individuales.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego** colectivo: el profesor elige un niño para representar el papel de "búho". Los demás alumnos formarán equipos de cinco niños cogidos de la mano. Se apagarán las luces y se iniciará la "cacería" (todos los "cazadores" tratarán de atrapar al "búho"). Los únicos requisitos para el desarrollo del juego son:

- El búho sólo puede andar, pero los cazadores pueden correr.
- El búho deberá indicar su "rastros" diciendo de vez en cuando "Uhhhhh".

Como variantes, el educador puede hacer más o menos largas las cadenas de cazadores, o introducir en el juego más de un búho.

Finalizado el juego se pondrán en común las incidencias y las emociones experimentadas.



TÍTULO
¿QUERÉIS PORTAROS BIEN?

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/tby48r>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Valores sociales y cívicos. Educación Artística. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
A la hora del desayuno Manolito y su hermano pequeño cantan, se tiran trocitos de comida con la cuchara y acaban por dejar caer un cuenco con papilla al suelo.

REFERENTE TEÓRICO: El ejercicio del autocontrol como facultad para inhibir los impulsos se va adquiriendo progresivamente desde la infancia hasta la edad adulta. A partir de los seis años de edad, los niños, con la ayuda del adulto, pueden llegar a ser perfectamente conscientes de que sus acciones – por apetecibles o tentadoras que les resulten- pueden tener consecuencias negativas. La respuesta a dicha anticipación de resultados es la contención y el autocontrol.

En estas edades los niños ya poseen la capacidad para prever el resultado de sus acciones, pero aún arrastran de antaño la tendencia a desplegar conductas que surgen espontáneamente en sus jóvenes mentes. Por ello el educador debe trabajar la reflexión y la cautela antes de emprender cualquier tipo de comportamiento.

RAZÓN DE SER: Una secuencia de película es el estímulo que sirve al educador para hacer reflexionar a los niños sobre el resultado de ciertos comportamientos que se ponen en práctica sin previa reflexión.

Desarrollando una dinámica que incluye estudio de casos, los niños expresarán las consecuencias

negativas de ciertas conductas que –mayores o pequeños– realizan.

Un juego servirá a los fines educativos (desde el punto de vista social) del educador para que los niños aprendan a concentrarse en la acción para minimizar errores.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador introduce el audiovisual seleccionado comentando a los alumnos que van a ver una escena en la que dos hermanos hacen que su madre se enfada con ellos por jugar con la comida. Se proyecta el audiovisual. Preguntas para la reflexión:

- *¿Querían tirar el cuenco al suelo Manolito y su hermano?; ¿por qué se cae el cuenco?*
- *¿Por qué se enfada su madre si el cuenco se cayó sin querer? [Pregunta adecuada para alumnos de 7 ú 8 años: es importante que sean conscientes de que la madre se enfada por no haberla hecho caso cuando les exigió que tuvieran cuidado]*
- *¿Os pasa de vez en cuando algo parecido a la escena que habéis visto?*
- *¿Qué cosas hacen “mal” Manolito y su hermano? [Se debe procurar que se digan de la forma más concreta posible: cantar, jugar con los cubiertos, lanzarse comida, golpear la mesa, moverse del asiento (lo que provoca la caída del cuenco)].*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**: a partir de preguntas centradas en “hechos- consecuencias”, se pide a los alumnos que expresen cuál es el comportamiento que hubiera debido hacerse o evitarse:

- *“Si un adulto está hablando por el teléfono móvil mientras conduce ¿qué puede suceder?; ¿qué tendría que haber hecho cuando escuchara que suena el móvil?”*
- *“Si un niño está llevando los platos de la cena a la cocina pero está mirando la televisión ¿qué puede*

sucedier?; ¿qué tendría que haber hecho?”

- *“Si entras en casa corriendo hacia la cocina porque quieres merendar con los zapatos mojados porque está lloviendo ¿qué puede pasar? [diversos “accidentes”: tropezar con un objeto, resbalar, chocar con otra persona]; ¿qué tendrías que haber hecho?”*
- *“Si tienes ganas de terminar cuanto antes un dibujo para enseñárselo al educador y no lo colocas en su sitio cada rotulador o cera cada vez que lo usas ¿qué cosas pueden pasar?; ¿qué crees que te dirá el educador?”*
- *“Si te tiras por un tobogán a toda velocidad para luego correr y subir de nuevo ¿qué cosas pueden pasar?; ¿qué debieras hacer?”*

En esta dinámica, el educador procurará que los alumnos comprendan que las acciones correctas no deben emprenderse únicamente porque “es de buena educación”, porque “deben hacerse así” o por cumplir las normas. También han de tener en cuenta las consecuencias negativas de ciertos comportamientos impulsivos, que no por involuntarios dejan de comportar riesgos de diversa consideración para uno mismo y para los demás.

3ª Fase

Se desarrollará un **juego**: los niños confeccionan gorros de papel (el educador les enseñará cómo han de hacerse las dobleces) decorados con los colores que ellos mismos decidan.

Se sitúan en un amplio corro a un metro de distancia uno de otro. A una señal dada (palmada, voz o percusión), los niños se pondrán su gorro. A la siguiente señal, se quitarán el gorro y se lo pondrán al compañero de la derecha.

[Los alumnos de 6 años tienden a fijarse simultáneamente en dos acciones: poner el gorro al compañero y facilitar que se lo pongan a él. Esta dispersión de la atención en “dos frentes” producirá errores en la coordinación motora. El educa-

dor permitirá que dichos errores sucedan, para advertir a continuación que la única manera de que salga bien el juego es fijarse sólo en la acción que cada cuál emprende; es decir, poner el gorro a otro niño]

Con alumnos de 7 a 8 años el juego se puede hacer más complejo: en una segunda Fase pondrán el gorro al compañero situado a continuación del más próximo, permitiéndoles mover el tronco y las brazos pero no los pies.

Una variante más creativa es desarrollar el juego en grupos de tres o cuatro alumnos. Todos deben fijarse en las características de los gorros (dibujos, color, forma, tamaño). Tras varias interacciones como las de las Fases anteriores, deben intentar adivinar cuál es el gorro que tienen puesto.



TÍTULO
SI LO HUBIERA PENSADO ANTES...

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/tcqqc5>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Valores sociales y cívicos. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Las tres mellizas participan en la carrera "la vuelta al mundo en 80 días". Todos los concursantes tienen tal espíritu competitivo que no respetan nada ni a nadie. Fruto de su propia prisa y falta de previsión, las niñas han de parar por haberse quedado sin gasolina.

REFERENTE TEÓRICO: El autocontrol en niños de 6 a 8 años es una capacidad que necesita ser trabajada de continuo por sus educadores. Pese a ser capaces de contener sus impulsos, a menudo incurren en situaciones comprometidas cuando su egocentrismo les hace pensar sólo en sí mismos. Los accidentes fruto de comportamientos no ponderados previamente, o la censura y castigo del adulto son las consecuencias naturales de la predisposición del niño a hacer lo primero que se le ocurre.

RAZÓN DE SER: En la primera Fase, el educador centra la atención del alumnado en torno a la prisa como fuente de todo tipo de errores que conllevan consecuencias leves o graves. Tras la proyección de una escena de película, se plantea una dinámica a partir de preguntas-caso en la que los niños han de considerar toda la gama de resultados adversos tanto para sí mismos como para los demás de ciertos comportamientos impulsivos.

Un juego de atención completará la actividad, con el objetivo de que los niños vean las ventajas de estar atento (en el juego y en la vida)

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce la actividad pidiendo a los niños que expliquen qué quiere decir la frase "las prisas son malas consejeras". Si lo ignoran, el educador les explicará que se refiere a que cuando se hacen las cosas demasiado deprisa se cometen errores. Por el contrario, si se presta atención a lo que se está haciendo y se piensa bien, el resultado será mejor.

Se pondrá un ejemplo:

Si me despierto tarde un día de colegio, tengo que prepararme a toda velocidad:

- *¿Qué puede pasarme si me visto deprisa y sin fijarme?*
- *Si me lavo a toda prisa ¿lo haré bien?*
- *Si desayuno en medio minuto ¿qué puede pasarme?*
- *¿Qué puedo olvidarme en casa si salgo a la carrera?*

2ª Fase

Se comenta con los alumnos que el afán por ser el primero, el más rápido, el mejor... a veces puede traer consecuencias negativas para los demás, para el entorno físico o para uno mismo.

Se proyecta la secuencia audiovisual seleccionada. A continuación se plantean preguntas como:

- *"Recordad cuando el coche donde van las mellizas no se detiene para ayudar a otros conductores que han sufrido un accidente, ¿Qué hubieras hecho tú?"*
- *"¿Hubieras cruzado la montaña sagrada?; ¿Por qué?"*
- *"¿Por qué se quedan sin gasolina? (por las prisas, no han sido previsores echando gasolina previamente, etc.)"*

Se plantea una **dinámica** a partir de **preguntas-caso**:

- *Imaginad que estamos en un campamento de ve-*

rano. Un niño deja de ordenar y recoger el saco de su tienda de campaña y corre por todo el recinto para llegar el primero a la fila para desayunar. ¿Qué ha hecho mal?; si fueras un adulto ¿Qué le dirías?

- Cuando “te cueles” en la fila para salir de clase ¿Qué puede pasar?
- Si el educador hace una pregunta y tú levantas la mano para responder antes de que haya terminado de hacerla ¿qué puede pasar?

Fase 3º

Se desarrolla un **juego**: todos los alumnos se sientan en corro. Uno de ellos se sitúa en el centro y dará distintas instrucciones a los demás, como:

- “Que X y N cambien de sitio”
- “Que H y L se cojan de la mano y cambien de sitio con P y R”
- “Z se sentará al lado de M”

Durante los segundos que duran los intercambios, intentará ocupar el sitio de alguno de los niños que cambian su posición.

El niño cuyo sitio fuera ocupado por el alumno del centro ocupará la posición de éste, comenzando de nuevo el juego.

Finalizado el juego se pondrán en común las vicisitudes del mismo, así como las emociones sentidas.



TÍTULO
¡ME ABURRO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/fnh88t>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol, Identificación y expresión emocional

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
El perrito Dougall está muy aburrido y se está poniendo cada vez más nervioso. Pero lejos de tranquilizarse, como forma de paliar su aburrimiento, empieza a molestar a los demás.

REFERENTE TEÓRICO: Una de las formas en las que se manifiesta el autocontrol es con el uso que se hace del lenguaje. No es infrecuente lanzar mensajes inapropiados cuando se está nervioso o bajo el influjo de cualquier emoción negativa. En relación a esto, el verdadero mérito no está en controlarnos cuando nos sentimos bien, sino en hacerlo cuando nos sentimos mal.

RAZÓN DE SER: A través de la actividad planteada, el alumnado analizará el órgano de la lengua y sus funciones, además del uso que las personas hacen de él.

DESARROLLO

1ª Fase: ¡Adivina, adivinanza!

Se empieza la sesión planteándoles algunas adivinanzas sobre el cuerpo humano. Ha de terminarse con la que se refiere a la lengua, de cara a poder unir coherentemente la primera Fase con las sucesivas en la actividad. Aquí proponemos algunas:

Cinco hermanos muy unidos
Que no se pueden mirar
Cuando riñen aunque quieras
No los puedes separar. (Los dedos)

Cuando sonríes asoman
Blancos como el azahar

Unas cositas que cortan
Y que pueden masticar. (Los dientes)

Dos hermanos sonrosados
Juntos en silencio están,
Pero siempre necesitan
Separarse para hablar. (Los labios)

¿Quién seré yo
que encerrada soy
donde quiera que voy,
me encuentro siempre mojada
y al cielo pegada estoy? (La lengua)

A partir de la última adivinanza, el profesorado explica qué es la lengua y qué funciones cumple en nuestro aparato buco-fonatorio.

“Aunque sea muy pequeña en comparación con un brazo o las piernas, cumple funciones muy importantes. No es un órgano vital para nuestra supervivencia, pero es muy importante para aprender a relacionarnos bien con los demás, porque todo lo que se dice, pasa por ella.

Sin embargo, a pesar de lo poderosa que es la lengua (porque tiene poder para decir las mejores cosas, pero también las peores) alguien más manda sobre ella... ¿Sabéis quién es? (Dejar que propongan alternativas.)

¡Sí, el cerebro! ¿Dónde está nuestro cerebro? ¿Y qué forma tiene? ¿Sabéis para qué cosas sirve? (Dejar un tiempo a la participación y completar los contenidos que aporten indicándolos en la pizarra). El cerebro también decide, si le dejamos, es decir, si nos paramos a pensar antes de hablar, qué cosas es bueno decir y cuáles no. Cuando decimos las cosas sin pensar somos impulsivos y cuando nos paramos antes y lo pensamos bien, somos prudentes. ¿Qué pensáis que es mejor? ¿Ser impulsivos o prudentes? ¿Por qué?”

2ª Fase: Dinámica "Dougall se aburre".

"Vamos a ver a un perrito llamado Dougall que es bastante imprudente. Eso significa que dice las cosas sin pensar. Hoy está muy aburrido y no hace más que quejarse. Y no sólo se queja, sino que además se porta mal con sus amigos y les dice cosas feas. Fijaos bien en lo que dice y pensad cómo os sentiríais si os dijeran esas mismas cosas".

Se proyecta el vídeo, y se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Podéis pensar en alguna vez en la que alguien os ha dicho cosas que no os han gustado? (No me refiero a las situaciones en las que papá y mamá os regañan, que tampoco nos gustan, pero en las que tienen razón, me refiero a momentos en los que las personas que nos rodean nos dicen cosas feas sin motivo) ¿Podéis recordar alguna y contarla?*
- *¿Recordáis también algún momento en el que vosotros no hayáis hablado bien a otras personas? Muchas veces pagamos con los demás nuestro mal humor por las cosas que no nos salen bien y eso no es justo.*

Vamos a practicar formas de responder cuando nos sentimos...

- *Tristes (que no sea pagando nuestra tristeza con los demás como, p.e. cuando no les hablamos o sólo queremos que nos dejen en paz). (Ir a una habitación para estar solo, llorar (de manera controlada), hablar con amigos, contarle nuestra pena a papá y/o mamá...)*
- *Enfadados porque las cosas no nos salen como queremos (descansar unos minutos y volver al rato para intentarlo de nuevo, pedir ayuda a alguien que sepa hacerlo...)*
- *Avergonzados porque nos han pillado en una mentira (a veces cuando nos sentimos "descubiertos/as" actuamos a la defensiva y agresivamente) (reconocer que nos hemos equivocado y pedir*

disculpas, irnos de la situación para tranquilizarnos y retomar la conversación más tarde...)

- *Preocupados, cuando no dejamos de hablar del mismo tema una y otra vez convirtiéndonos en unos pesados o pesadas. (intentar quitarme de la cabeza lo que nos hace preocuparnos, pensar en otra cosa, hacer algo que me entretenga...)*

3ª Fase: Juego "La lengua puede dañar, la lengua puede cuidar".

"Vamos a jugar a un juego con el que aprenderemos a usar nuestra lengua para cosas buenas. Nos vamos a sentar en un corro y pediré que alguien sea voluntario cada vez. Quien haya adoptado ese papel se acercará a alguien del resto y usará, por un momento, su lengua para dañar diciendo, como Dougall: "Estoy aburrido o aburrida y tú tienes la culpa", a lo que el niño o niña en cuestión ha de responder con un comentario que no sea negativo, y de esa manera, transformar la situación y usar su lengua para cuidar.

Por ejemplo:

-Estoy aburrido y tú tienes la culpa

-Bueno, ¿vamos a jugar un rato?

-Bueno, no te preocupes. ¿Sabes? Me gusta la camiseta que llevas hoy

Es importante resaltar que las respuestas no tienen por qué estar relacionadas con la temática en cuestión. Se trata simplemente de que la respuesta que surja a la manifestación de aburrimiento no tenga contenido negativo.

Como forma de simbolizar que este tipo de comunicación es conciliadora, si efectivamente la respuesta que se ha dado no tiene contenido negativo, se animará a la pareja a darse la mano en señal de amistad.

Así se procederá con todo el alumnado realizándose el cambio de roles cuando sea oportuno.



TÍTULO
APRENDO A CALMARME

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/0ym005>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol, Identificación y expresión emocional.

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

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
En la canción infantil "Me tranquilizo" se resumen algunos de los elementos más importantes a tener en cuenta y llevar a la práctica para que nos podamos tranquilizar cuando algo nos enfada.

REFERENTE TEÓRICO: El autocontrol es una capacidad que se va desarrollando poco a poco conforme se va avanzando en madurez. Pasamos, cuando somos bebés, de tener cero autocontrol, a ir paulatinamente siendo más capaces de parar y pensar antes de actuar. Esta evolución tiene que ver, por supuesto, con el desarrollo neurológico, pero también contribuye a ello el aprendizaje que desde edades tempranas se puede ir adquiriendo (con ayuda de personas adultas y a través del aprendizaje vicario).

RAZÓN DE SER: La canción propuesta para la actividad permitirá al alumnado recordar, de forma sencilla, cuáles son los principales elementos a tener en cuenta para calmarnos cuando estamos en medio de un enfado.

DESARROLLO

1ª Fase: Vamos a cantar

La actividad comienza escuchando la canción propuesta varias veces, con el objetivo de que se vayan quedando con el ritmo y la letra, sobre todo la parte del estribillo, cuando cuentan de 0-10 y lo hacen muy bajito.

Se recomienda que, ya desde el principio, se haga espacio en el aula, se aparten mesas y sillas, y se coloque el alumnado en un círculo. Mientras se oye la

canción irán avanzando en él, como si estuvieran bailando la "conga", pero cuando se escuche el estribillo se pararán, mirarán hacia el centro del círculo, y repetirán cantando "y cuando me enfado, 1, 2, 3..." con el énfasis de bajar el volumen tal y como se hace en la canción. Mientras van diciendo los números, van mostrando dedos de las manos, hasta que se vean los 10. Cuando termina el estribillo, siguen con el movimiento circular con la música de fondo. En esta Fase no se incorporarán más gestos, esto se hará en la siguiente.

2ª Fase: La cosa se complica

Lo que se pretende con la coreografía de la canción es que para el alumnado resulte mucho más sencillo retener los contenidos de la letra que no dejan de ser recomendaciones interesantes para el control de los impulsos. Para ello, incorporamos gestos poco a poco a cada reproducción, de forma que se vaya completando la canción hasta el final.

Algunas sugerencias de gestos a incorporar a la canción:

- Respiro más deprisa... (sacan la lengua y se dan palmaditas en el pecho con una mano, como si tuvieran mucho cansancio, mientras siguen avanzando en el círculo)
- Respiro más despacio... (ponen cara de alivio y las palmaditas en el pecho son más suaves, avanzando en el círculo)
- Hablo más deprisa... (hacemos con las dos manos el gesto de bla, bla, bla, oponiendo el pulgar a los otros cuatro dedos y haciéndolo por todos lados, hacia la persona que tenemos cerca, hacia el techo...)
- Hablo más despacio (mismo gesto, pero más lento y ordenado, y sólo con una mano en una sola dirección)
- Ando muy deprisa... (el círculo se mueve prácticamente corriendo)
- Ando más despacio...(el movimiento del círculo es más lento incluso que al principio)

- Me duele la cabeza... (se sujetan la cabeza con las dos manos y la mueven de un lado a otro con cara de dolor)
- Se me va pasando... (se quitan las manos de la cara, sonríen y siguen andando)
- Pierdo los papeles... (gesticulan con los brazos como si estuvieran enfadadísimos y enfadadísimas)
- Los voy encontrando... (van andando de forma normal)
- Salen mal las cosas... (hacen el gesto de llorar fro-tándose los ojos y con cara de enfado)
- Mejora el resultado... (aplauden varias veces mientras sonríen)

Repetir la canción y la coreografía varias veces hasta que les salga más o menos bien.

3ª Fase: Ahora... ¡a practicar!

Terminamos la sesión planteando situaciones donde los niños y las niñas pueden aplicar lo aprendido en la canción:

- *“¿Qué tenemos que hacer si nos enfadamos con alguien porque no nos deja jugar y nos entran muchas ganas de insultarle o pegarle?”*
- *“¿Qué tenemos que hacer si nos enfadamos con mamá o con papá en el parque porque no nos dejan quedarnos un rato más y nos entran ganas de gritar?”*
- *“¿Qué hemos aprendido que hay que hacer si, al enfadarnos, empezamos a tirar cosas?”*
- *“¿Qué cosas os acordáis que podemos hacer para intentar calmarnos cuando estamos enfadados y enfadadas?”*



TÍTULO
TEN PACIENCIA

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol, Identificación y expresión emocional, Habilidades de interacción

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

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Maya acaba de nacer y ya se nota que va a ser una abejita muy movida. Todo le parece interesante, quiere aprenderlo todo ya y parece, por su velocidad, que se va a quedar sin tiempo en cualquier momento, así que las abejas adultas intentan hacerle comprender que debe tener paciencia, porque todo llega en su justo momento.

REFERENTE TEÓRICO: La paciencia es una asignatura pendiente para casi todo el mundo, independientemente de la edad. De hecho, a todos nos gustaría que las cosas pasaran normalmente de forma más rápida de lo que suceden. Nos cuesta esperar, creemos que ya estamos a punto para cosas para las que realmente aún no lo estamos y, a menudo, tienen que frenarnos desde fuera. Trabajar la paciencia, entonces, se convierte en el mejor de los antidotos contra las complicaciones que a menudo suponen la impulsividad y la falta de autocontrol.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta no puede realizarse sin el uso de la paciencia. Las diferentes Fases permitirán, no sólo reflexionar sobre lo que significa este término, sino ponerla en práctica repetidamente para conseguir mayores niveles de tolerancia a la frustración que les supone esperar, particularmente a estas edades en que todavía su autocontrol, desde el punto de vista biológico, no está tan desarrollado como lo estará en años sucesivos.

DESARROLLO

1ª Fase: La velocidad de Maya

La actividad comienza visionando la secuencia seleccionada y pidiendo al alumnado que se fije en si Maya es paciente o impaciente (si fuera necesario, explicar el concepto con ejemplos, aunque la mayoría probablemente lo entenderá).

Cuando se hayan posicionado respecto a esta primera cuestión, se les propone ver la secuencia de nuevo, ya que van a confeccionar una lista con las actuaciones que denotan un comportamiento. Las más relevantes y que deben aparecer en la lista:

- No para quieta ni un momento
- No para de hablar, ni cuando está sola
- No le da tiempo a pensar por hablar y preguntar tanto
- Todo lo pregunta, todo quiere saberlo antes de que se lo expliquen
- Quiere que se haga lo que ella quiere cuando ella quiere
- Quiere ser ella la que mande sobre las abejas adultas
- Desobedece
- Le tienen que repetir las cosas varias veces...

¿Qué pasa cuando actuamos de manera impacientes? ¿Es fácil relacionarse con gente impaciente o es más bien agotador?

2ª Fase: ¿Somos impacientes?

En esta segunda Fase vamos a dar al alumnado tres tarjetas que pintarán con los colores de un semáforo: una roja, una amarilla y una verde (cada participante tendrá un juego de tres tarjetas).

Mientras colorean las tarjetas, deben ir pensando si cumplen o no las cosas que han aparecido en la lista. Se puede volver a hacer un recorrido rápido verbalmente por los elementos de la misma mientras pintan y que en cada uno ellos levanten la tarjeta que más les refleja cuando ya las tengan: verde si ese elemento no les sucede, amarillo si les pasa a medias y rojo si les pasa mucho.

Después de este ejercicio se les preguntará individualmente qué tarjeta han levantado más, lo cual les dará una idea aproximada de si son impacientes o no y en qué grado.

3ª Fase: Vamos a trabajar la paciencia

Se ejercitará en esta Fase esta cualidad (ser paciente) a través de una carrera un poco "particular". En ella, la diferencia principal estará en que el "pistoletazo" de salida se produce de forma retardada a lo habitual: lejos del típico "Un, dos, tres, ¡ya!", la persona encargada de dar la salida va a relatar una historia que debe tener una longitud considerable y que contendrá una palabra clave, acordada previamente con la clase. Esa palabra clave marcará la salida. (p.e. "hospital". Cuando se diga esta palabra, se avanzará a la siguiente base)

La carrera consiste en establecer una serie de "bases" en diferentes puntos de la clase, por los que habrá que ir pasando hasta avanzar hacia la meta, a la que llegarán conjuntamente. En cada una de esas bases habrá un cartelito con la siguiente palabra clave, con lo que no se podrá pasar a la siguiente base si quien narra la historia no ha mencionado tal palabra (p.e. ambulancia).

Para añadir un elemento más de paciencia (ya la aplican teniendo que esperar a que se diga la palabra clave), no pueden pasar a la siguiente base hasta que el resto al completo manifieste haber escuchado la palabra. Es decir, si en este momento se está en la primera base y se acaba de oír la palabra clave, nadie puede empezar a moverse hacia la segunda, a menos que quede claro que todos los compañeros la han escuchado. Esto puede comprobarse, por ejemplo, haciendo que nadie se mueva hasta que todo el mundo tenga la mano levantada. Eso hará que haya que tener en cuenta también a quienes tengan tendencia a rezagarse.

Pero además, si alguien se retrasa, está terminantemente prohibido dar señales de que deba levantar

ya la mano o pedírselo de alguna forma. Han de esperar a que la persona se dé cuenta por si misma y cuando lo haga, entonces proseguir.

La clave de la carrera es que, además, por el tipo de norma que la rige, todo el alumnado llegue a la par a la línea de meta. Habrán ejercitado, en definitiva, su paciencia y su trabajo en equipo, además de sus capacidades de atención para captar las señales cada vez mientras se escucha la historia.

Así se realizará sucesivamente hasta la meta final, en que realmente quien gana es la clase al completo.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Hay un tipo de actividades que suelen ejercitar la paciencia pero que pueden requerir de cierto tiempo y esfuerzo. Es verdad que con estas edades aún no se les pueden pedir grandes hazañas en este sentido, pero en la programación semanal de clase sí podría planificarse un "Espacio para la paciencia", en el que pudieran realizarse actividades relajadamente, ya sean pasatiempos, un tiempo en silencio con los ojos cerrados para relajarse, un ejercicio respiratorio con música lenta, un rato de colorear... es decir actividades en las que, durante unos minutos, pueda ralentizarse de alguna forma el ritmo de la clase y trabajen de forma autónoma bajo menos estimulación de lo habitual.



TÍTULO
EL REGALO DE NAVIDAD

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/paiij1>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Un niño está deseando que llegue el día de Navidad para disfrutar de los regalos, pero le cuesta esperar.



de repente, nos dicen que podemos tener un helado gratis, pero que tenemos que hacer una fila. Levantad la mano quienes querríais estar las/os primeras/os de la fila (es probable que lo haga toda la clase). ¿Por qué no querríais estar al final? (la respuesta más probable es “porque no queremos esperar”).

En general, a nadie le gusta esperar. Nos hemos acostumbrado a vivir en una época en la que todo sucede rápido, muy rápido y cada vez nos cuesta más ser pacientes. Tenemos que buscar, entonces, trucos que nos ayuden a esperar sin sentirnos mal, porque son muchas veces al día las que nos tocará esperar para algo o por algo.

REFERENTE TEÓRICO: Cada vez que tenemos muchas ganas de que algo llegue, sentimos cómo, más que nunca, nos cuesta esperar. Las personas adultas tenemos, por cuestiones de maduración neurológica, mucha más capacidad intrínseca para el autocontrol, pero ello no significa que en la infancia no pueda ni deba trabajarse. De hecho, el uso de esas “muletas” que suponen los “trucos para saber esperar” son la clave para controlar nuestra conducta y no dejarnos llevar por la impaciencia y sus implicaciones.

RAZÓN DE SER: Si hay una situación de impaciencia que se puede entender bien a estas edades es la que se da frente a un regalo. Lo habitual es que ese nerviosismo surja ante los propios regalos y la anticipación y el disfrute que nos proporcionarán. El hecho de que el niño del vídeo que se utilizará para la actividad esté inquieto por la reacción de su madre y de su padre ante su propio regalo permite un doble enfoque, desde el autocontrol, buscando aquellas herramientas que pueden hacernos el tiempo de espera más llevadero, y desde la empatía.

DESARROLLO

1ª Fase: ¿A quién le gusta esperar?

“Vamos a hacer un pequeño experimento... imaginemos que tenemos aquí un carrito de helados. Y que,

2ª Fase: ¿Qué pasa cuando estamos impacientes?

“Cuando algo nos interesa mucho y queremos que pase pronto, de repente en algunas ocasiones, y en otras poco a poco, empezamos a notar que nos ponemos nerviosas y nerviosos. A ese nerviosismo por tener que esperar le llamamos impaciencia y, lo contrario, la habilidad que hay que tener para saber esperar el momento, se llama paciencia. Cuando somos impacientes, eso nos afecta dentro, a cada cual, pero también a las personas que están alrededor nuestro. Pensémoslo por un momento...”

Después de un minuto de reflexión silenciosa, se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Qué cosas os hacen estar impacientes?*
- *¿Cómo notáis que estáis perdiendo la paciencia?*
- *¿Qué cosas os pasan cuando estáis impacientes? ¿Hacéis cosas que normalmente no haríais?*
- *¿Y qué ocurre con el resto de personas cuando vosotras y vosotros estáis impacientes? ¿Les gusta veros así? ¿Por qué?*

“Vamos a ver un anuncio en el que el protagonista, un niño de vuestra edad, también se encuentra en una situación en la que tiene que tener mucha, pero que mucha, paciencia...”

3ª Fase: ¿Qué puedo hacer mientras espero?

Se proyecta el anuncio, parándolo justo cuando el niño se va a dormir la víspera de Navidad. Se pedirá al alumnado que se fije en dos cosas:

- Qué cosas hace el niño para pasar el tiempo hasta que llega lo que espera.
- Qué cosas le funcionan y cuáles no de entre esos intentos.

Al final, se hará una puesta en común con todas las cosas que el alumnado ha captado, pudiendo colocar esas ideas, si se quiere, de forma diferenciada en la pizarra, de forma que quede bien identificado lo que funciona y lo que no. Sugerimos completar la lista con otras ideas que surjan, no tanto del vídeo, sino de las aportaciones espontáneas en el momento. Por ejemplo, en el vídeo no se ve que cuando el niño está impaciente le pida a su madre que le lea un cuento, pero seguramente sería una buena distracción para que el tiempo se le pase más rápido, luego podrían anotarlo en la columna "Cosas que funcionan cuando estoy impaciente".

Terminar la actividad descubriendo el final de la historia, preguntándoles previamente qué piensan que el niño está esperando con tanta inquietud. Previsiblemente, pensarán que lo que espera es recibir sus propios regalos. Podemos preguntarles qué les parece que lo que le inquieta sea más bien el regalo de sus padres.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Dado que el gesto que este niño tiene es principalmente de empatía al ser la reacción de sus padres ante su regalo lo que le pone nervioso, puede ser interesante complementar la actividad con alguna de las actividades relacionadas con esta habilidad que proponemos en las secciones correspondientes.

Igualmente, sugerimos que se amplíe un poco más el debate a nivel de reflexión personal, y que el alumnado pueda identificar al menos una situación en la

que crea que debe ser más paciente. Luego realizarán un dibujo individualmente en esas situaciones, pero poniendo en marcha alguna solución que les ayude a controlar esa intranquilidad. Es decir, lo que quedará plasmado en los dibujos será una situación en la que ponen en marcha su autocontrol.



TÍTULO
WALKING IN THE JUNGLE

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/1peb2v>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol.

ÁREA CURRICULAR
Lengua extranjera Inglés
Comprensión de instrucciones: *Stop, listen, think, 'one step, two steps, three steps forward/back'*
Léxico: Verbos de movimiento: *walk, skip, jump, stamp.*

CONTEXTO ESCOLAR
Bilingüismo

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
El audiovisual es una canción que narra como un grupo de niños y niñas van caminando por la jungla. De repente escuchan ruidos y antes de hacer nada, se paran a escuchar y a pensar qué puede ser. Así van apareciendo diversos animales: una rana, un mono, un tucán y finalmente un tigre. Cuando los animales no son peligrosos, el grupo les acoge y sigue caminando, pero cuando aparece el tigre, se alejan de él porque éste sí puede ser peligroso.

Let's take a walk in the jungle.
Walking in the jungle. Walking in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
Walking in the jungle. Walking in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
One step. Two steps. Three steps forward.
One step. Two steps. Three steps back.
Stop. Listen. What's that?
It's a frog!
We're not afraid!

Let's stomp.
Stomping in the jungle. Stomping in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
Stomping in the jungle. Stomping in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
One step. Two steps. Three steps forward.
One step. Two steps. Three steps back.
Stop. Listen. What's that?
It's a monkey!
We're not afraid!

Let's jump.
Jumping in the jungle. Jumping in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
Jumping in the jungle. Jumping in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
One step. Two steps. Three steps forward.
One step. Two steps. Three steps back.
Stop. Listen. What's that?
It's a toucan!
We're not afraid!

Let's skip.
Skipping in the jungle. Skipping in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
Skipping in the jungle. Skipping in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
One step. Two steps. Three steps forward.
One step. Two steps. Three steps back.
Stop. Listen. What's that?
It's a tiger!
RUN!

REFERENTE TEÓRICO: Por autocontrol entendernos la capacidad para gestionar de manera adecuada los conflictos y emociones propias. En la infancia, el autocontrol tiene un claro componente físico, por lo que se debe trabajar el control de los impulsos en vistas a lograr un autocontrol más allá de la contención en el futuro. A partir de los seis años de edad, la reflexión y anticipación de las consecuencias de determinados actos constituyen herramientas apropiadas para lograr que el alumnado sea consciente de las repercusiones de sus actos.

RAZÓN DE SER: La curiosidad es una de las motivaciones más potentes para la adquisición de información en los niños. A partir del audiovisual el alumnado reflexionará acerca de la manera en que sus protagonistas reaccionan ante un estímulo cuya procedencia desconocen, nos referimos al ruido de los animales que se esconden tras el arbusto. Para ello se realizarán una serie de preguntas acerca del contenido del audiovisual. Posteriormente, el alum-

nado trabajará en la diferenciación entre situaciones cotidianas que comprometen su seguridad y situaciones seguras. Esto se realizará a través de *flashcards* que ilustrarán situaciones diversas. Para terminar, aprenderán la canción y se realizará un pequeño juego de simulación.

DESARROLLO

1ª Fase

Se visualiza el recurso hasta al minuto 3:02 y se pregunta al alumnado que creen que va a ocurrir y que deberían hacer los protagonistas de la canción. Seguidamente se visualiza entero el material audiovisual y se realizan preguntas de aproximación acerca del mismo:

- *What are the children doing?*
- *Where are they?*
- *What do they do when they hear strange noises?* (Podríamos señalar tres verbos significativos en el desarrollo del autocontrol: *Stop, listen* y *think*, en contraposición a actuar de manera impulsiva.)
- *Should we act before stopping, listening and thinking?*

El mensaje que debe dejar claro esta parte es que, ante una situación desconocida, antes de actuar, hay que pararse, activar todos los sentidos, escuchar, ver y sobre todo pensar en cómo voy a actuar y en cuáles serán las consecuencias de esa actuación que estoy meditando.

2ª Fase

Posteriormente el alumnado trabajará con *flashcards* que muestren diferentes situaciones de peligro (ej. Montar en bici sin manos, jugar cerca de la carretera, manipular enchufes, bañarse solo en el mar), alternando con otras que no entrañen riesgo. La dinámica consistirá en observar si los niños son capaces de reconocer las situaciones que son peligrosas. Para ello, les pediremos que agrupen las diferentes tarjetas en dos columnas, que podemos encabezar con *"You are safe!"* y *"Stop, listen and*

think!" para aquellas que puedan tener consecuencias peligrosas.

3ª Fase

Para finalizar, dedicaremos un tiempo al aprendizaje de la canción. Después, organizaremos al alumnado en dos filas y realizaremos la simulación del audiovisual, solamente que esta vez, el alumnado caminará (*walking*), saltará (*jumping, skipping*), andará a zancadas (*stamping*) por el aula y será el docente quien enseñe a ambos grupos imágenes de situaciones peligrosas o no peligrosas.

El juego consiste en que el alumnado camine por el aula despacio mientras va cantando la canción, el docente parará la música en un determinado punto y enseñará al primero de cada fila una situación, estos deberán decidir si es peligrosa o no y en función de ello dar tres pasos atrás, o tres pasos adelante, repitiendo la estrofa de la canción *"one step, two steps, three steps forward/back"*. Después de decidir en consonancia con la situación, este alumno pasa a ser el último de la fila y se comienza de nuevo el juego.

TOMA DE DECISIONES



TÍTULO ZIPIZAPEMANÍA

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

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones responsable.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Los hermanos Zipi y Zape adquieren fama mundial gracias al inmenso poder de los medios de comunicación más que a su propia valía personal.



REFERENTE TEÓRICO: Los niños de entre 6 y 8 años suelen plantearse metas a largo plazo que les reporten reconocimiento social y fama. Por ello, suelen plantearse para el futuro el desempeño de profesiones en las que los medios de comunicación y la gente en general puedan alabar sus éxitos. Resulta importante que los niños se den cuenta de que para ser felices no se precisa ser famoso, sino sentirse a gusto con un trabajo bien hecho.

RAZÓN DE SER: Se inicia la actividad propiciando un breve coloquio inicial sobre el tema de la fama y los deseos infantiles de hacerse famosos. A partir de la proyección de la escena de una película, el educador plantea una dinámica en la que los niños elegirán entre distintas posibilidades para destacar en el futuro, solicitando de ellos que especifiquen qué deben hacer para conseguirlo.

Finalmente, el educador comentará que para ser feliz no es preciso ser famoso, sino hacer bien las cosas que a uno le gustan.

DESARROLLO

1ª Fase

Se formula **preguntas de aproximación** y expone **comentarios** al grupo de alumnos para centrar el

tema del éxito personal y social:

- *A todos nos encanta que nos digan lo bien que hacemos las cosas. Incluso es posible que soñéis con ser famosos algún día (futbolista, tenista, modelo, actor, etc.) ¿os ha pasado alguna vez?; ¿qué cosas os gustaría hacer mejor que nadie?*
- *A veces la fama es exagerada por la televisión y las revistas. Por el contrario, muchas personas desconocidas hacen muchas cosas muy bien y sin embargo no son conocidas.*

Se introduce la secuencia audiovisual explicando a los alumnos que van a ver cómo los hermanos Zipi y Zape consiguen una extraordinaria fama mundial sin apenas haber hecho nada para merecerla. Se proyecta la secuencia audiovisual.

Se pide a los alumnos que comenten la secuencia, así como las exageraciones que se ven en ella. Se pondrá énfasis en el hecho de que los amigos de los dos hermanos quieren ser también famosos...¡sólo por conocerles!

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** procurando que sea muy participativa. El profesor, previamente aclarará, si es preciso, el significado de la palabra "destacar" y procederá a repartir a cada niño un papel como la tabla 1,

El educador ofrecerá todo tipo de pistas, especialmente a los más pequeños, centrándose en la constancia, el esfuerzo, la práctica, la observación de personas que destaquen en la actividad elegida, entre otros.

El listado puede incrementarse con actividades que no proporcionen fama y reconocimiento mundial, pero que permitan sentirse bien ayudando a los demás. Una de las líneas de reflexión más interesantes puede ser la profesional: educador, policía, bombero, arquitecto, médico, etc. Esta sugerencia es muy interesante desde el punto de vista de los valores, puesto que permite a los niños tomar conciencia de

En qué me gustaría destacar	¿Qué tendría que hacer?
<p>Música Cantar / Componer / Dirigir Tocar un instrumento</p> <p>Pintura Dibujar / Pintar</p> <p>Escribir Cuentos / Novelas / Libros científicos</p> <p>Inventar Cosas que diviertan a la gente Cosas que mejoren la salud de las personas Cosas relacionadas con la ciencia</p> <p>Deportes: Atletismo / Fútbol / Danza</p>	

que "hacer las cosas muy bien" no siempre proporciona éxito social pero sí reconocimiento y agradecimiento por quienes te rodean y se benefician de tu trabajo, además de felicidad personal.

La actividad concluye preguntando el educador como se sentirán si ya hubieran conseguido destacar en la actividad elegida.



TÍTULO
DEFENDAMOS NUESTRA TIERRA

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones responsable.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Ciencias Naturales. Valores sociales y cívicos. Educación Artística

CONTEXTO ESCOLAR
Trabajos por proyectos

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
El Cid toma la decisión de defender su territorio frente a los invasores, arengando a sus tropas.

REFERENTE TEÓRICO: La capacidad para tomar decisiones en niños de entre 6 y 8 años de edad abarca desde ámbitos restringidos como la vida cotidiana (por ejemplo, elegir postre) hasta situaciones que afectan al colectivo humano y a la naturaleza en general (por ejemplo, decidir el gasto de agua).

El idealismo que caracteriza la etapa evolutiva por la que transitan los niños a esta edad puede ser aprovechado por el educador para hacerles planteamientos prosociales que impliquen decisiones comprometidas y solidarias. También se han de abordar decisiones que, acompañadas de actitudes como el esfuerzo, puedan promover el desarrollo de hábitos de comportamiento positivo.

RAZÓN DE SER: El educador se sirve de un estímulo audiovisual para plantear a los alumnos la importancia que tiene tomar medidas para preservar y defender la tierra en la que se habita.

En una posterior dinámica se plantean preguntas centradas en la defensa de la naturaleza para que los niños expresen verbalmente qué decisiones harían de nuestro planeta un lugar digno de ser habitado, libre de contaminación y otros agentes nocivos que los seres humanos provocamos.

Una segunda dinámica a base de preguntas-caso invita a los niños a idear comportamientos concretos de ayuda interpersonal.

Finalmente, los niños elaborarán un mural en el que dibujarán qué desearían y qué no para el futuro del planeta.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual seleccionado explicando a los niños que van a ver una secuencia en la que El Cid decide defender su territorio frente al enemigo. Se pide a los alumnos que atiendan al momento en el que dice a sus tropas: "defendamos nuestra tierra porque esto es lo único que nos queda".

Se proyecta el audiovisual, formulándose a continuación preguntas para estimular la reflexión y el diálogo:

- *¿Qué problema tiene el Cid? (el ejército de su rey no le acompaña, por lo que tendrá que contar con menos hombres)*
- *Cuando decide defender el territorio, sus tropas ¿cómo responden?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**: el educador invita a los niños a imaginar que se encuentran en la misma situación del Cid, pero esta vez tienen que decidir defender todo el planeta Tierra de los "invasores" que la dañan. Se formulan preguntas a propósito de cómo les gustaría ver el futuro:

- *¿Cómo nos gustaría que fuese la Tierra en el futuro?*
- *¿Qué desearíamos que ocurriera con la contaminación?*
- *¿Qué nos gustaría que pasara con los incendios?*

Los alumnos responderán a estas preguntas con mensajes normalmente idealistas y bienintencionados. El educador preguntará qué debe hacerse o evitarse para conseguirlo. A los alumnos de 6 años

se les proporcionarán pistas, por ejemplo:

Siendo el Cid, tenemos que tomar decisiones para salvar la tierra y mejorarla, ¿qué podríamos hacer?

¿Haríamos vigilar más los bosques para evitar incendios?; ¿qué obligaríamos a hacer a los que por descuido causan un incendio? [no únicamente condenarle; también reparar el daño hecho]

- *“¿Qué haríamos para que hubiera menos contaminación, humos y ruido?”*
- *“¿Permitiríamos que se talaran tantos árboles?”*
- *“¿Qué podemos hacer nosotros en el día a día para mejorarlo?”*

Tras un diálogo colectivo, el educador plantea que, al igual que se pueden tomar decisiones en temas que afectan a la humanidad, también podemos tomar decisiones que nos afecten a nosotros mismos; aún más, ayudar a otros a tomar decisiones.

Se plantea una segunda **dinámica** formulando **preguntas-caso**:

- *“Quieres ayudar a un compañero de clase que se porta mal, le castigan a menudo y le ponen malas notas. ¿Qué le aconsejarías?”* Con grupos de alumnos de 6 años de edad, el educador escribe pistas en la pizarra: *“atender”; “trabajar”; “fijarse”; “respetar normas”*.
- *“Quieres ayudar a decidir a un amigo la forma de celebrar su cumpleaños: invitar a dos o tres niños a un parque de atracciones o hacer una fiesta con muchos invitados en un local. ¿Qué habría que tener en cuenta?”* Pistas: recibir más o menos regalos; divertirse con muchos amigos o vivir emociones fuertes con dos o tres.
- *“Un hermano tuyo te dice que se ha portado mal en el colegio y le han dicho que entregue una nota a vuestros padres en la que se cuenta lo sucedido. A tu hermano le da miedo entregarla, y se está pensando decir en el colegio que <la ha perdido>. ¿Qué decisión le aconsejarías?”* [pregunta para

alumnos de 7-8 años]. Pistas: considerar qué pasa si al final se descubre todo; ¿es peor mentir o que te regañen si dices la verdad?; ¿cómo te sentirías después? [pregunta para alumnos de 8 años].

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: el educador extiende sobre una de las paredes del aula un papel continuo de grandes dimensiones o una tela. Se dibujará una raya vertical que divida en partes iguales el improvisado mural.

Se divide el grupo de alumnos en dos equipos con similar número de componentes. El primer equipo debe dibujar en “su mitad” de mural lo que desearían ver en el espejo del futuro; el segundo equipo dibujará en “su mitad” lo que *no desearían ver* en el espejo del futuro.

A los grupos de alumnos de 6 años se les brindarán pistas sobre ideas para plasmar ellos en imágenes concretas. Por ejemplo:

- En la mitad “positiva” del mural: *“vegetación”; “amistad”; “alimentos”; “animales”; “personas felices”*
- En la mitad “negativa” del mural: *“suciedad”; “guerra”; “hambre”; “desierto”; “enfermedad”; “personas tristes”; “violencia”*.

Una vez finalizado el mural se pondrán en común las experiencias y emociones vividas a lo largo de la actividad.



TÍTULO
LA LOTERÍA DEL FUTURO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/ewb1r1>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones responsable

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Un niño pequeño se muestra muy hábil manejando con todo su cuerpo un balón. Mientras, sus padres, planifican su futuro según sus propias preferencias.



DESARROLLO

1ª Fase

El educador introduce el audiovisual explicando a los alumnos que van a ver un anuncio publicitario en el que un niño tiene una gran habilidad para jugar al fútbol sin que sus padres se den cuenta de ello.

Se proyecta el anuncio publicitario. A continuación se formulan preguntas para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Qué están decidiendo los padres del niño mientras éste juega con un balón?*
- *¿Qué podría ser el niño de mayor?*
- *¿Quiénes le están observando?; ¿ponen cara de burla?. Si los niños que le ven hablaran entre ellos ¿qué dirían?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** con la técnica del **cuchi-cho**: el educador divide el grupo-clase por parejas, quienes deberán dialogar entre ellos y responder, por escrito o verbalmente, a las cuestiones que se les planteen para ponerlas posteriormente en común.

Se iniciará la dinámica con el siguiente comentario:

"A todos se nos da bien hacer alguna cosa. Es posible que no lo hayáis descubierto aún, pero sin duda con el tiempo os daréis cuenta de todo aquello que hacéis maravillosamente bien".

A continuación el educador escribirá en la pizarra un listado de profesiones muy variado. Ejemplos:

Relojero	Futbolista	Cantante
Dibujante	Escritor	Nadador
Educador	Mago	Boxeador
Humorista	Entrenador	Inventor

Se pide a los alumnos que dialoguen y escriban una o varias de las profesiones citadas (u otras que se les ocurran) que se correspondan con las habilida-

REFERENTE TEÓRICO: La toma de decisiones con respecto al futuro se puede trabajar con niños de entre 6 y 8 años a partir, no únicamente de sus preferencias, sino de sus capacidades, destrezas y potencial individual. Es misión de los educadores potenciar las cualidades que cada niño posee, de forma natural o adquirida, con el fin de que en un futuro las pueda poner en juego disfrutando de los resultados.

RAZÓN DE SER: A partir del visionado de un anuncio publicitario, el educador introduce el tema de las destrezas y habilidades personales. En una dinámica posterior los niños reflexionarán sobre las capacidades que tienen algunas personas que les permiten sobresalir en ciertas profesiones.

En un juego final un "mago de la suerte" asignará profesiones a los niños, pudiendo ellos negociar posteriormente con sus compañeros un posible intercambio. La conformidad o disconformidad con la profesión que les corresponda estará, por lógica, muy relacionada con sus capacidades personales y sus preferencias individuales, ambas facetas íntimamente relacionadas con la toma de decisiones responsable.

des que el profesor vaya mencionando. Cuando los alumnos hayan encontrado una (o varias) levantarán la mano, de forma que el educador pueda acompar sus preguntas al ritmo de los equipos:

"Alguien que tenga mucha habilidad con los dedos puede ser un buen..." [relojero, mago, dibujante]

"Alguien que tenga mucha puntería puede ser un buen..." [tirador, jugador de baloncesto, de golf]

"Alguien con buena voz puede ser un buen..." [cantante]

"Alguien que explique muy bien puede ser un buen..." [educador, entrenador]

"Alguien con muchas ideas puede ser un buen..." [escritor, inventor]

"Alguien con mucha fuerza en los brazos puede ser un buen..." [nadador, boxeador]

"Alguien con mucha fuerza en las piernas puede ser un buen..." [futbolista, ciclista]

"Alguien con mucha imaginación puede ser un buen..." [humorista, actor]

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**. Cada niño deberá escribir en un papel tamaño ficha la profesión que más le gustaría tener en el futuro. Cada papel se doblará varias veces, introduciéndose todos dentro de una bolsa. El educador mezclará bien los papeles y explicará a los niños:

"No siempre podemos hacer lo que nos gusta. Imaginad que un Mago decide por su cuenta lo que vais a ser... vamos a llamarle el Mago de la Suerte. Ahora cada uno de vosotros meterá la mano en la bolsa y sacará un papel. No lo abráis hasta que todos hayan sacado el suyo".

Cada niño leerá en silencio la profesión que le asignó el "Mago de la Suerte". El educador pedirá que levanten la mano quienes están conformes con la profesión asignada. A continuación invitará a los que no están conformes con "su" profesión a un posible intercambio.

Para que el intercambio se desarrolle de forma ordenada, el educador irá señalando a los niños de uno en uno, debiendo levantarse y decir en voz alta la profesión que les tocó, así como las que desearían tener, proponiendo un canje.

Es muy probable que no todos los niños puedan "negociar" y cambiar su profesión, sin embargo debe explicarse al grupo que en un juego no siempre se gana... pero que en la vida real todos podemos intentar ser lo que nos gusta.

En la Fase final del juego cada niño deberá expresar por qué está conforme o disconforme con su profesión futura y qué cosas buenas podría hacer para los demás con ella.



TÍTULO
MEDIO POLLO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones responsable

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
El cuento de Medio Pollo ilustra la decisión de un animal desarmado que consigue vencer a todo un rey gracias a su fuerte ánimo y a la ayuda de sus amigos.

Dos ancianas hermanas vivían en una granja. Eran tan pobres que sólo tenían un pollo. Una de ellas, hambrienta, le dijo a su hermana:

-Guisemos el pollo y nos daremos un rico festín.

Pero su hermana, indignada, le respondió:

-¡De eso nada!. Por lo menos la mitad del pollo es mío, así que haz lo que quieras con tu mitad, pero a mi medio pollo ¡ni se te ocurra tocarlo!

Así, medio pollo fue guisado, y otro medio pollo correteaba por el corral, con una única pata y un solo ala. Una tarde, Medio Pollo picoteaba en el suelo cuando encontró, enterrada, una bolsa llena de monedas de oro. Cuando se las estaba llevando a su dueña, sucedió que el carruaje del rey pasaba por el lugar. Viendo lo que llevaba el medio animal, mandó que le quitaran la bolsa, y continuó su camino.

Medio Pollo no sabía qué hacer. Después de pensar mucho, se armó de valor y decidió ir al palacio del rey para recuperar su bolsa de oro. Por el camino se encontró con un zorro, a quien le contó sus intenciones. El zorro le advirtió:

-¡Cuidado con el rey!. Te apresará y mandará que te guisen, como a tu hermano.

-Mi decisión está tomada. Iré en busca de mi oro-dijo Medio Pollo-

-Entonces, déjame acompañarte- respondió el zorro.

-Escóndete debajo de mi ala, y recuperaremos mi bolsa de monedas- dijo Medio Pollo.

Más adelante se encontró con un enjambre de abejas. Tras mantener la misma conversación, las abejas se escondieron bajo el ala de su nuevo amigo, y siguieron juntos el camino de palacio. Finalmente, Medio Pollo se topó con un río, quien le dijo que se aburría. Y añadió:

-¿Puedo acompañaros?. Quizá sea útil para que recuperes tu oro.

Aunque Medio Pollo no imaginaba cómo podría ayudarle, le invitó a esconderse bajo su ala junto con el zorro y las abejas. Al cabo de un tiempo, llegaron todos a palacio. Medio Pollo aprovechó que era pequeño para colarse en el salón del trono, y le exigió al rey:

-¡Devuélveme mi bolsa de oro!

-Mañana te la daré, que hoy se ha hecho de noche.

Conforme solo a medias, Medio Pollo dejó que le encerraran en el corral del rey. Allí, tal y como esperaba el avaricioso rey, las gallinas reales atacaron a Medio Pollo, quien pidió ayuda a su amigo el zorro. Éste, en un santiamén, mató a todas las gallinas.

A la mañana siguiente, el rey contempló los destrozos. Medio Pollo le dijo convencido:

-Si me hubieras dado mi oro anoche, no hubiera pasado este desastre. ¡Dámelo ahora!

Pero el rey abandonó su trono, y le dijo:

-Mañana te lo daré. Descansa hoy- y acto seguido encerró a Medio Pollo en la sala. El medio-animal se quedó dormido, así que no escuchó cómo el rey entraba en mitad de la noche en el salón e intentó

ahogarle con un enorme almohadón. Medio Pollo pidió ayuda:

-¡Abejas, salvadme!

El enjambre de abejas salió de debajo de su ala, y todas picaron al rey. A la mañana siguiente, la cara del rey estaba hinchada y amoratada. Aunque estaba asombrado por la valentía del bicho y su determinación, no cedió a su petición de devolverle lo que era suyo.

-Mañana te juro que te lo daré- le respondió, y llamando a su cocinero, le pidió que metiera al animal dentro del horno y lo encendiera. Cuando Medio Pollo empezó a sentir el fuerte calor, pidió ayuda al río:

-¡Socorro, sálvame de morir abrasado, buen río!- gritó.

Entonces, de debajo del ala de Medio Pollo empezó a salir una cantidad enorme de agua que todo lo inundó. El rey, temiendo morir ahogado, no tuvo más remedio que trepar por las cortinas. Medio Pollo le dijo desde abajo:

-Ahora sí que no tienes más remedio que devolverme mi oro. De lo contrario, acabarás cansándote de colgar de las cortinas, caerás y te ahogará.

El rey se rindió ante la insistencia del animal, y le dio su oro, rogándole que saliera de su palacio. Muy feliz, Medio Pollo volvió a casa con su tesoro, entregándoselo a su ama, la anciana.

Éste, en un santiamén, atemorizó tanto a las gallinas que se quedaron sin voz para siempre.

[Adaptación de un cuento tradicional francés]

REFERENTE TEÓRICO: La historia de **Medio Pollo** enseña a los niños que, cuando se toma una decisión firme, los obstáculos son más fáciles de superar. Ciertamente, la edad de la población destinataria apenas les permite elaborar un juicio crítico que examine detenidamente las alternativas a empre-

der ante un problema, pero los niños en este momento de maduración sí son capaces de distinguir lo justo de lo injusto. Por eso pueden entender cómo el protagonista toma una decisión justa confiando en sí mismo y con la ayuda de sus amigos.

Con alumnos de entre 6 y 8 años, las decisiones se trabajan en el marco del cumplimiento de sus deberes, sean éstos agradables o no. El niño aún no es completamente autónomo para ponderar alternativas de acción, pero sí lo es para respetar y asumir tareas que, aunque no le resultan cómodas, sí son necesarias (generalmente asumidas por las posibles consecuencias de cada acción).

RAZÓN DE SER: A partir de un cuento, el educador promueve la reflexión de los niños en torno a la toma de decisiones. A través de una dinámica se dialogará con ellos sobre la necesidad de superar caprichos o falta de ganas para "hacer lo que se debe" con el fin de conseguir que las cosas funcionen mejor evitando posibles consecuencias negativas.

Ayudar a los niños a prever las consecuencias negativas o positivas de hacer determinadas cosas les facilitará tomar decisiones correctamente (Fase 3). A través de un juego final, los niños podrán elegir profesiones que les gustaría desempeñar cuando sean mayores. El objetivo es que, lúdicamente, puedan poner en práctica la toma de decisiones.

DESARROLLO

1ª Fase

Se da lectura al **cuento**, y se aclaran las posibles dudas de los alumnos. Posteriormente, el educador formula **preguntas de aproximación** hacia la toma de decisiones, por ejemplo:

- *Cuando le roban a Medio Pollo su bolsa de oro ¿qué decisión toma?*
- *¿Le son de ayuda a Medio Pollo sus amigos? ¿en qué?*
- *¿Consigue el rey que Medio Pollo se rinda? ¿por*

qué?; ¿quién gana al final?

2ª Fase

Se **explica** a los alumnos que muchas veces nos cuesta esforzarnos para cumplir con nuestro deber. Pide a los niños que digan momentos del día en que “no nos apetece hacer lo que debemos”.

[Ejemplos: levantarnos de la cama por las mañanas, acabar una ficha aburrida, atender en clase, esperar a que nos llegue el turno para hablar, dejar de jugar en el recreo para ir de nuevo al aula, hacer deberes, hacer las tareas para casa, dejar de ver la televisión, acostarnos]

A continuación, el profesor comenta que aunque no nos apetezca, la mejor decisión es hacerlo porque es necesario, preguntando a los alumnos las razones de esa necesidad. Por ejemplo: levantarse por la mañana a su hora es importante para llegar a tiempo a la escuela; acabar una ficha es necesario para aprender bien un tema del libro escolar, etc.

3ª Fase

Se pregunta a los alumnos por las consecuencias negativas que acarrea tomar malas decisiones, como no realizar las tareas.

- ¿Qué pasa si.....sigo en la cama cuando me dicen que me levante?
- ¿Qué pasa si.....dejo la ficha a medio terminar?
- ¿Qué pasa si.....me distraigo cuando la seño está explicando?
- ¿Qué pasa si.....me cuelo en la fila?
- ¿Qué pasa si.....hablo interrumpiendo al profesor o a un compañero?
- ¿Qué pasa si.....sigo jugando en el recreo mientras los demás vuelven a clase?
- ¿Qué pasa si.....no hago los deberes?

Se continúa con todas las propuestas de Fases anteriores, pudiéndose añadir más (“¿qué pasa si pego a un compañero?”; “¿Qué pasa si grito por el balcón

a la hora de la siesta?”, etc.). En esta Fase, es fundamental que el profesor insista en la importancia que tiene pararse a pensar qué puede ocurrir si decidimos actuar de una determinada manera.

4ª Fase

Se desarrolla un **juego**:

- Se formará un gran corro de niños sentados cada uno en una silla. Entre alumno y alumno se pondrá una silla vacía.
- El profesor formulará una pregunta relacionada con distintas profesiones (por ejemplo: ¿quién quiere ser de mayor... futbolista?). Los niños que elijan esa profesión, se levantarán de su silla, darán una vuelta completa por el exterior del corro y se sentarán en la silla vacía más próxima.
- Se dirá una nueva profesión (actor, experto en ordenadores, policía, explorador, educador, etc.), repitiéndose la secuencia anterior.

Los niños de 6 años recibirán la instrucción de *andar* alrededor del corro para evitar colisiones.

Con grupos de niños de ocho años, se puede desarrollar el juego con los ojos vendados.



TÍTULO
SI QUIERO QUE...

AUDIOVISUAL

<http://hyperurl.co/vxqynl>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Toma de decisiones responsable.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Michael Jordan, famoso jugador de baloncesto, muestra sus habilidades desde pequeño.



DESARROLLO

1ª Fase

El profesor **explica** a los alumnos que todos deseamos que las cosas nos salgan bien, que los demás nos respeten y feliciten, así como tener éxito en la vida presente y futura. Para conseguirlo es necesario tener claro desde muy pronto qué tenemos que hacer y qué debemos evitar.

Se pondrán algunos ejemplos [para ser un premio Nobel de Medicina hay que dedicar muchos años al estudio y la investigación; para que les admiren por su habilidad haciendo trucos de magia tienen que practicar muchas veces distintos trucos con naipes, etc].

Se introduce el anuncio publicitario comentando que van a ver un anuncio en el que aparece un muchacho llamado Michael encestando una canasta. Se supone que se refiere a Michael Jordan, probablemente el mejor jugador de baloncesto de todos los tiempos.

Se proyecta el audiovisual. Preguntas para la reflexión:

- *¿Se dan cuenta los demás de lo hábil que es el niño jugando al baloncesto?; ¿Porqué?*
- *¿Se nace "campeón" de algo?; ¿Qué se necesita para llegar "a lo más alto"?*

2ª Fase

El educador plantea una **dinámica**. Para desarrollarla distribuye el grupo-clase en equipos de tres alumnos, quienes deberán dialogar y contestar por escrito a las siguientes cuestiones:

Si quiero que mis padres confíen en mí y me feliciten...

- *Mi habitación y mis cosas tienen que estar...*
- *Con las tareas del colegio tengo que...*
- *Con mis hermanos y amigos tengo que...*

Si quiero tener buenos amigos, lo mejor es que...

- *Sea con ellos...*

REFERENTE TEÓRICO: La decisión es la antesala de la acción. De lo contrario, la persona se comportaría, en la mayor parte de los casos, guiada por sus impulsos con posibles resultados negativos para su maduración personal.

El esfuerzo y la constancia son actitudes que deben acompañar a toda decisión, de forma que ésta culmine en un estilo de vida gratificante.

RAZÓN DE SER: Un anuncio publicitario será el estímulo para que los niños reflexionen acerca de las decisiones que tomamos para conseguir lo que queremos y el esfuerzo que deberá acompañar a dichas decisiones para lograr los objetivos perseguidos.

Por medio de una dinámica, se plantean objetivos deseables en este tramo de edad, centrados en el bienestar relacional. Los niños deberán decidir qué comportamientos desplegar para hacer realidad sus deseos.

Un juego final exige a los alumnos un esfuerzo para elegir y descartar objetos que se llevarían a una isla desierta. A través de este juego, los niños pueden poner en práctica uno de los pasos más importantes en la toma de decisiones: búsqueda de alternativas y selección de la/s más adecuada/s.

- *Les proponga...*
- *Las cosas que tengo...*

Si quiero que el profesor esté satisfecho conmigo...

- *En clase tengo que...*
- *No debo...*
- *Las tareas y los deberes...*

Tras unos minutos, se pondrán en común las aportaciones de los equipos. El profesor comentará con ellos que en la vida el mérito y el éxito “no caen del cielo”. Tener las cosas claras y mantener el esfuerzo y la dedicación en cualquier actividad son imprescindibles para ganarse el aprecio de los demás y sentirse orgulloso de uno mismo.

3ª Fase

Se desarrollará un **juego** en el que los acuerdos son imprescindibles para tomar decisiones adecuadas. Se divide el gran grupo en equipos de cinco niños (si se desea que haya mayor nivel discusión intra-grupo se pueden formar grupos con mayor número de alumnos).

Se les pide que imaginen estar en una isla desierta sin apenas alimentos ni agua. Para poder sobrevivir no tienen más remedio que viajar en una pequeña embarcación y explorar otras islas para conseguir víveres. Dado que en la embarcación apenas caben los tripulantes y poco más, deberán seleccionar tres objetos de entre los que figuran en el siguiente listado:

- Una mochila llena de comida y zumos
- Un perro mascota que no sabe nadar
- Unos sacos de dormir
- Un reloj
- Una brújula
- Un reproductor de música
- Una linterna
- Un silbato
- Un bolígrafo y un cuaderno

Tras unos minutos de diálogo se pondrán en co-

mún las ideas, decidiéndose en el contexto del gran grupo las mejores elecciones (teniendo en cuenta los pros/contras de cada opción).



TÍTULO
EL ARTE DE IMAGINAR

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones responsable y creatividad.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística

CONTEXTO ESCOLAR
Trabajos por proyectos. Steam.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Un niño y una niña se aburren mientras sus madres están en la peluquería. Pero sus pequeñas mentes empiezan rápidamente a trabajar y convierten algunos útiles de peluquería en un resultado sorprendente.

REFERENTE TEÓRICO: Los momentos de aburrimiento suelen ser empleados a menudo por los pequeños y pequeñas para hacer travesuras, llamadas de atención... por lo que es un buen recurso orientarles para que sepan escoger qué cosas pueden hacer ante esas situaciones sin que tengan que optar por conductas inadecuadas.

RAZÓN DE SER: En esta actividad se fomentan especialmente las cualidades artísticas y creativas de los niños y niñas, animándoles a pensar en usos diferentes para los objetos habituales que les rodean, haciendo que sean inventores por un día y llevando sus posibilidades creativas a un uso práctico como es que aprendan a buscar respuestas apropiadas y diferentes ante el aburrimiento que tanta inquietud les produce.

DESARROLLO

1ª Fase: Introducción

“¿Habéis pensado alguna vez que los objetos que usamos cada día tienen muchos más usos que los que normalmente les damos? Por ejemplo, un lápiz sirve para escribir, sí, pero también sirve como baqueta para tocar la batería (mostrar con gestos), o como batuta para dirigir una orquesta (representar con gestos). ¿Se os ocurren otras cosas que podamos hacer con un lápiz?” (Dar lugar a la participa-

ción, e introducir otros objetos cotidianos tomando nota en la pizarra de las ideas surgidas)”

2ª Fase: Dinámica “Hoy somos inventores”

El profesorado forma grupos de 4-5 integrantes, y con el objetivo de trabajar la creatividad, les pide que diseñen o realicen un invento que incluya uno o varios objetos cotidianos. Ejemplo: que contenga una cuchara, un trozo de papel o una goma elástica. Si el objeto marcado genera problemas, se les puede sugerir que elijan ellos y ellas los objetos a utilizar. Cuando lo tengan más o menos ideado, han de dibujarlo (p.e. en la pizarra o en un papel) para explicar al resto de la clase lo que han inventado y para qué sirve.

3ª Fase: Visionado del anuncio

“¡Tenéis una imaginación fantástica! Todos y todas habéis sido capaces de buscar nuevas formas de usar algunos objetos y de crear inventos. Al niño y a la niña que vamos a ver en el anuncio también les ha pasado algo parecido. Están un poco aburridos en la peluquería mientras sus madres terminan. ¿Qué hacemos cuándo nos aburrimos?” (dentro de las opciones que ellos y ellas planteen, el profesorado indicará que algunos niños y algunas niñas molestan, lo tocan todo, se enfadan, etc.)

Se proyecta el vídeo y se pregunta a toda la clase:

- *¿Qué han hecho al sentir tanto aburrimiento?*
- *¿Os ha gustado lo que han construido?”*

4ª Fase: Reflexión sobre el aburrimiento

“Vamos ahora a pensar en inventar maneras de pasarlo bien la próxima vez que estemos aburridos y aburridas... y dentro de unos minutos, cuando las hayáis pensado, nos las vamos a contar para darnos ideas”

Ante las ideas que se comenten en clase, es importante recalcar por qué esa idea es mejor que la de molestar o portarse mal haciendo alusión a las

distintas consecuencias que tiene cada una de las opciones. Así, se estará trabajando uno de los aspectos más importantes dentro del proceso de toma de decisiones, que tiene que ver con anticiparse a los resultados de nuestras acciones. Pero esta anticipación no irá solo relacionada con las consecuencias que puede haber sobre ellos, sino también sobre otras personas ya que aunque algo pueda parecer divertido para uno mismo, puede ser molesto para otra persona por lo que no será un medio adecuado para resolver el aburrimiento.

La actividad termina reforzando los esfuerzos de todos y todas por pensar en alternativas diferentes a las habituales.



TÍTULO
NO OS CONVIENE ENFADAR AL GATITO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/82a9pk>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones responsable

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
6-8 años

SINOPSIS
Alvin recibe una invitación por parte del líder del equipo de fútbol del instituto para formar parte en él. Esta situación, deseada por Alvin, le llevará a tener que tomar una decisión entre sus nuevos amigos y sus hermanos.

REFERENTE TEÓRICO: A veces las decisiones se toman en base a las emociones, a los deseos, sin pararse a pensar con la cabeza en las posibles alternativas y consecuencias. Esto puede llevar a equivocaciones que pueden acarrear algún tipo de malestar propio y/o ajeno.

RAZÓN DE SER: A partir de la secuencia seleccionada, se trabajarán diferentes aspectos del proceso de toma de decisiones, como son el hecho de tener que decidir bajo presión, el manejo de las emociones y el análisis de las consecuencias.

DESARROLLO

1ª Fase: Visionado de la secuencia

“Hoy vamos a ver una secuencia en la que continuamente Alvin tiene que tomar decisiones. Él y sus hermanos se acaban de incorporar a un instituto donde estudian como el resto de los alumnos, aunque ellos sean ardillas. No todos y todas les han recibido igual, y de hecho los chicos que componen el equipo de fútbol les tienen bastante manía, porque desde que han llegado no han hecho más que quitarles protagonismo. Esto es lo que sucede entre ellos...”

Se proyecta la secuencia.

2ª Fase: Análisis de la secuencia.

- “¿Qué os ha parecido lo que ha sucedido aquí? (Se

admitirán todo tipo de opiniones sin profundizar, este ejercicio se realizará más adelante).

- ¿Os habéis dado cuenta de que cuando a Alvin le hacen la propuesta de formar parte del equipo de fútbol le presionan para que decida rápido, como si por tardar un poco más pudiera perder la oferta?.
- ¿Pensáis que esto es así? Si verdaderamente están interesados en él para el equipo, ¿Pensáis que se echarán atrás porque se tome su tiempo para decidir?.
- ¿Creéis que los chicos del instituto tienen buenas intenciones con Alvin? ¿En qué lo notáis? Si os habéis dado cuenta... ¿Por qué creéis que Alvin no? (Probablemente está tan ilusionado con formar parte del equipo que no es capaz de ver más allá).
- ¿Qué pensáis que ocurre cuando tenemos que tomar decisiones rápidamente, sin pensar demasiado? ¿Es más fácil o más difícil equivocarse?.
- ¿Os ha pasado alguna vez que por tomar una decisión demasiado rápido os hayáis equivocado?.
- ¿Qué estaba en juego en la decisión de Alvin? (perder la oportunidad de jugar al fútbol, su pasión, o conseguir que sus hermanos se sintieran mal).
- ¿Creéis que es posible tomar una decisión que contente a todos? (en este caso jugar al fútbol y conseguir que sus hermanos no se enfaden) Para ello, ¿qué necesitamos? (tiempo para valorar las distintas opciones de conducta y las posibles consecuencias vinculadas, tratando de llegar a la decisión más adecuada).

Como habéis visto, Alvin cambia de opinión a lo largo de la secuencia. Él no acepta la invitación al equipo desde el primer momento. Luego la acepta y finalmente se le plantea tener que tomar una nueva decisión.

- ¿Por qué pensáis que al principio dijo que NO?
- ¿Qué ocurrió después para que dijera que SÍ?
- ¿Pensáis que ha salido ganando con el cambio de opinión?
- ¿Qué decisión pensáis que tomará ahora con lo que acaba de ocurrir?

- *¿Pensáis que ahora le va a resultar sencillo cambiar de opinión?* (A partir de esta pregunta se comentará que cuando no se toma una buena decisión desde el principio y se retarda mucho el momento de cambiarla, puede aumentar el sentimiento de compromiso con la decisión equivocada y costar más su cambio. Alvin ya está muy comprometido con el equipo de fútbol por lo que le costará más echarse para atrás y rechazar su participación en el equipo (a lo que se le une su pasión por el fútbol).

Se termina la actividad resumiendo las principales conclusiones.



TÍTULO
PAJARITOS

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones responsable, Autoestima, Habilidades de interacción, Autocontrol.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Tres polluelos están en su nido a la espera de poder comer. Al principio esperan simplemente que su madre venga a alimentarlos. Pero en un momento dado entienden que deben intentarlo por sí mismos y alcanzar el pastel que han visto en el alféizar de una ventana.

REFERENTE TEÓRICO: Ante un nuevo reto, hay muchas maneras de afrontarlo. En general, nos puede resultar cómodo que venga alguien a resolvernos la situación, sobre todo a determinadas edades. Pero lo deseable es que cada persona tenga iniciativa y capacidad de resolver todo aquello que pueda surgir, aunque en algunas ocasiones sea con ayuda.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta pretende poner al alumnado ante pequeños retos que la vida puede presentar para que utilice tres elementos extraídos de la secuencia seleccionada: la necesidad de tener iniciativa, el valor de decidir trabajar en grupo y el aporte que la perseverancia hace a la consecución de objetivos. Todos ellos parten de un ejercicio de voluntad, de una decisión, que puede extenderse a cualquier ámbito de su vida presente y también futura.

DESARROLLO

1ª Fase: Visionado de la secuencia "Palomas"

"Vamos a empezar hoy viendo un vídeo interesante sobre algo que les pasó a unos polluelos en su nido. Estaban esperando que su mamá les trajera comida, pero pasó esto..." (Ver en clase la secuencia completa, aunque a lo largo de la sesión se trabajará sobre ella por secciones)

¿Qué ha pasado? ¿Os ha llamado algo la atención?

Se recogen las impresiones reforzando la participación para que a continuación se planteen los siguientes puntos que centrarán la atención y marcarán el esquema a seguir en la sesión:

- Normalmente las cosas que queremos que nos pasen no suceden solas. Hemos de tomar la decisión de procurar alcanzarlas con esfuerzo de nuestra parte.
- Muchas veces conseguimos nuestros objetivos contando con la colaboración de otras personas. Todo es más fácil si tomamos la decisión de pedir ayuda y la aceptamos de buena gana.
- Normalmente las cosas buenas en la vida requieren intentos reiterados para alcanzarlas. Si nos rendimos fácilmente, probablemente no las consigamos. Hemos de tomar la decisión, entonces, de perseverar.

Estos tres puntos se ven claramente en la secuencia expuesta al inicio. Los polluelos esperan que su madre haga lo que quizá ellos puedan intentar hacer solos. Por otro lado, intentan alcanzar el pastel pero las opciones que se les ocurren no podrían realizarse sin ayuda. Y en último lugar, casi alcanzan el objetivo (precisamente al trabajar juntos) pero se rinden demasiado rápido y finalmente no lo consiguen (aunque estuvieron tan cerca que, cuando al final su madre les trae una lombriz, a ellos les decepciona: desde luego, el pastel parecía mucho más apetecible).

El hilo conductor en todas estas cosas está relacionado con el tipo de decisión que tomemos ante las situaciones que se nos presentan:

- Podemos tener una postura pasiva ante las cosas, esperando que otras personas actúen en nuestro nombre;
- Otras veces podemos ser demasiado autosuficientes, no queriendo que nos ayuden;

- Finalmente, podemos ser excesivamente impacientes, y abandonar rápidamente porque no hemos sido capaces de conseguir las cosas a la primera.

Así, nuestras actitudes personales inciden claramente en el tipo de decisiones que tomamos y en la manera en que, al final, saldrán las cosas. El poder de cambiar eso está en nuestras manos.

2ª Fase: Análisis de la secuencia ¡Manos a la obra!

Vamos a aprovechar estas pautas que hemos extraído en la primera sección para abordar un reto que sólo puede cumplirse si se tienen en cuenta las recomendaciones que acaban de hacerse.

Previo a la realización de la actividad, el profesorado conseguirá un juego de construcciones (bloques tipo Lego en una buena cantidad) distribuyendo las piezas por la clase en diferentes lugares. El objetivo será construir algo (por ejemplo, un árbol que tenga tres piezas verdes en la base, siete rojas en el tronco y una copa verde. Estas indicaciones, incluso un dibujo, serán entregadas en un folio al alumnado), pero con las siguientes condiciones:

- No podrán iniciar el proyecto de construcción hasta que no tengan las piezas, y así, el alumnado tendrá que tener una actitud proactiva e ir a buscarlas. Se ejemplifica así el primer punto descrito, en el que tienen individualmente que decidir, teniendo en cuenta que conseguirán reunir todas las piezas mucho antes si lo hacen colaborando.
- Para el siguiente paso, tendrán que dividirse en dos grandes grupos. Uno tendrá el documento, pero no podrá coger las piezas. Será el encargado de decir al otro grupo lo que debe hacer (deberán colaborar para no interrumpirse, no hablar a la vez y que el equipo "constructor" pueda entenderles). El segundo equipo estará encargado de colocar las piezas a partir de las indicaciones recibidas. No tendrán acceso al documento en el que se muestra la figura a construir. Esta Fase no se

puede lograr si no trabajan en equipo. Un grupo necesita al otro para que ambos logren el objetivo. Aquí quedaría ejemplificado el segundo punto: es necesaria la cooperación para acometer la mayor parte de nuestros retos diarios y trabajar en equipo es una decisión que a menudo tendremos que tomar para avanzar.

- Puede completarse el tercer punto proponiéndoles un segundo proyecto (no tiene que ser de construcciones) que tenga una dificultad bastante mayor y que requiera de perseverancia no rindiéndose fácilmente para lograrlo. Puede ser algo tan simple como aprenderse y recitar un trabalenguas especialmente complicado. Lo ideal es que tengan que hacer varios intentos para poder resolverlo y, además, si conseguimos que tengan también que cooperar y tener cierto grado de iniciativa, estaremos reforzando de nuevo los dos puntos iniciales.

Así, con estas simples aproximaciones, recalcamos el valor que tienen nuestras actitudes a la hora de tomar decisiones sobre qué haremos o no en determinadas circunstancias. En todo caso, cada una de esas actitudes son decisiones concretas que tomamos.

Se cerrará la actividad recordando los puntos principales vistos hasta aquí: Tomemos la decisión de tener iniciativa, trabajar en equipo y ser pacientes siempre que podamos. De esa manera será mucho más fácil alcanzar aquello que nos propongamos.



TÍTULO
NO DEJARÉ A MI FAMILIA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/fb0esx>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones responsable

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
El famoso chocolatero Willy Wonka le ofrece a un niño la posibilidad de ir con él a la fábrica de chocolate y ser el heredero del imperio que ha construido. Pero a cambio, debe dejar a su familia, algo que el niño tiene muy claro que no aceptará.



- *Pintar una pelota de azul o pintarla de verde. ¿Qué haríais? ¿Tiene mucha importancia elegir lo uno o lo otro? No, porque las consecuencias de lo uno o de lo otro son muy parecidas, y en ningún caso son negativas.*
- *Acariciar a un perro enorme que no conocéis (contando que os encantan los perros). ¿Qué haríais? ¿En qué os fijaríais para tomar la decisión? ¿Corréis algún riesgo si os equivocáis?” (Si no se pregunta al dueño puede que se corra el riesgo de darse un susto porque ladre o se enfade mucho, o en el peor de los casos que te muerda).*

Estas dos decisiones son, evidentemente, muy diferentes. En una tenemos que pensarlo menos que en la otra, porque en la segunda opción las consecuencias de nuestra decisión pueden ser muy graves si el perro nos muerde. Siempre que tomemos decisiones deberemos pensar, entonces, qué puede suceder después por haber escogido esa opción, porque aunque no podamos saber con certeza lo que ocurrirá, sí que en muchas ocasiones podremos imaginárnoslo.

REFERENTE TEÓRICO: A la hora de tomar decisiones, es importante identificar las ventajas y desventajas que tienen las diferentes opciones que se nos presentan delante. Cuando no se anticipan consecuencias, no solo las solemos sufrir después, sino que a menudo nos arrepentimos de la decisión tomada. Por ello es importante hacer un buen análisis previo antes de escoger cualquier opción a la ligera, sobre todo en temas importantes.

RAZÓN DE SER: La situación del protagonista forzará al alumnado a debatirse entre dos opciones muy atractivas pero incompatibles, y por tanto, a tener que valorar las ventajas y desventajas que una y otra tienen. Eso es justamente lo que sucede en muchas ocasiones en la vida real, donde además se vuelve fundamental considerar siempre las consecuencias de nuestros actos, porque esas consecuencias también serán muy, pero que muy reales.

DESARROLLO

1ª Fase: Vamos a tomar decisiones

“Imaginemos que nos dan a elegir entre varias opciones y tenemos que tomar una decisión. Por ejemplo...”

2ª Fase: La decisión más grande del mundo

“Imaginemos ahora que alguien nos ofreciera lo que más querríamos tener en la vida... pero a cambio de poder conseguirlo tenemos que abandonar a nuestra familia. Esa puede ser una decisión muy, muy complicada, porque nos están haciendo escoger entre dos opciones delicadas, pero en ambas tenemos un coste alto. ¿Os podéis imaginar lo que decidiríais? Eso mismo tuvo que pensar el protagonista de la escena que veremos ahora... pero él lo tenía muy claro desde el primer momento”.

Se proyecta la secuencia.

3ª Fase: Nunca dejaré a mi familia

A continuación se inicia un debate apoyado en las siguientes preguntas:

- *¿Qué os ha parecido la decisión del niño?*

- *¿Os parece que ha acertado rechazando al señor Wonka?*
- *Willy Wonka le dice al niño que debe ser independiente, libre y perseguir sus sueños sin importarle las consecuencias; ¿Pensáis como él?*
- *¿Qué sucede si no pensamos en las consecuencias de las cosas que hacemos? (Por ejemplo, al cruzar sin mirar, o al gastar todo el dinero que tenemos...)*
- *A Willy Wonka le parece raro que el niño tenga su decisión tan clara; ¿A vosotros también? ¿Por qué?*
- *¿Cuáles son las ventajas que tendría el niño si se fuera con Willy Wonka dejando a su familia? ¿Y qué ventajas tendrá al quedarse con su familia? ¿Entendéis entonces su decisión?*

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

“Pongámonos ahora en el mismo papel que este niño, pensemos en lo que más nos gusta del mundo, y en lo que nuestra familia nos aporta”.

Cada niño y cada niña contarán con una cartulina grande en la que colocarán todo lo que sus familias les aportan, acompañado de una ilustración en la que aparezcan sus familiares más significativos y, porque no, eso que desean tanto (quizás pueden pensar en cómo conseguirlo sin prescindir de la familia).



TÍTULO
SCRAT'S ACORN

AUDIOVISUAL

<http://hyperurl.co/z2iyuv>
<http://hyperurl.co/haj1uk>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Toma de decisiones responsable.

ÁREA CURRICULAR

Lengua extranjera Inglés

Léxico: trabajo y ocupaciones. Adjetivos: *dynamic, optimistic, helpful, perseverance, lazy, pessimistic*.

Contenidos sintáctico-discursivo: tiempos verbales: *conditionals*: "what would you like to...?"

Expresión de relaciones lógicas: *because* (causa) y *and* (conjunción)

Estrategias de comprensión: *comprensión del sentido general de un texto*.

CONTEXTO ESCOLAR

Bilingüismo

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Scrat es una ardilla que siempre está tratando de alcanzar una bellota. En el primer fragmento de Ice Age 4, vemos como Scrat entierra su bellota en el hielo, lo cual causa una apertura en la tierra haciendo que la bellota caiga y desaparezca de nuevo. Scrat deberá enfrentarse a numerosas dificultades para conseguir la bellota. En el fragmento dos, vemos como Scrat consigue llegar a Isla Bellota gracias a un mapa que encontró en una bellota vacía y a su perseverancia.

REFERENTE TEÓRICO: ¿Seguirá el individuo adelante en la lucha por conseguir sus objetivos aun cuando se encuentre con dificultades, fracaso o frustración? Cuando surgen dificultades a veces necesitamos dedicar un tiempo a observar qué ocurre y tomar de nuevo una decisión, si continuar persiguiendo nuestro objetivo o abandonar.

RAZÓN DE SER: La finalidad de esta actividad es que el alumnado reconozca la importancia de la perseverancia y la automotivación para conseguir las metas que nos fijamos, superando los obstáculos y dificultades que siempre, en menor o mayor medida encontramos. El "self" (yo) actual puede tener una proyección en el futuro gracias a nuestra imaginación. En la fase dos, le relacionaremos con las profesiones que les gustaría desempeñar en un futuro.

En este sentido, los posibles "self" que se imaginen tendrán un carácter motivacional, que les permitirá también discernir las conductas que les facilitarán su consecución, de las que se lo dificultarán.

DESARROLLO

1ª Fase

Comenzaremos la actividad realizando preguntas de aproximación acerca del primer fragmento audiovisual. Podemos utilizar un cuadro como el siguiente para ubicar las respuestas a las preguntas. La última pregunta, acerca de las actitudes, la trabajaremos en la tercera fase.

- *What is the squirrel name?*
- *What does Scrat want?*
- *Was it difficult or easy for Scrat to achieve the goal? Why?*
- *What difficulties does Scrat overcome to get his acorn?*
- *What was his attitude? What decision did he make?*

2ª Fase

En la segunda fase intentaremos que el alumnado busque su propio objetivo a lograr para así ir completando la tabla anterior. Para facilitarles esta búsqueda acotaremos un poco el campo y para ello utilizaremos el ámbito de las profesiones. En primer lugar, el grupo-clase pondrá en común todas aquellas profesiones cuyo nombre conozcan en inglés. Posteriormente, el docente podrá ampliar el vocabulario ofreciendo nuevas palabras a través de *flashcards*. Intentaremos no solo ofrecer los oficios tradicionales, sino también otros que recientemente están surgiendo, nos referimos a aquellos vinculados con las artes, nuevas tecnologías, redes sociales, etc.

Una vez contemos con un amplio repertorio de profesiones, cada alumno deberá elegir aquel que desee desempeñar en el futuro y este constituirá su objetivo (*goal*) a señalar en la tabla. (*"What would you like*

Name	Goal	Difficulties	Attitude- decision
Scrat	The acorn	The acorn fall into the core of the Earth. The acorn got lost in the ocean.	Perseverance Follow his goal
Child's name			
Child's name			
Child's name			

to be in the future? Would you like to be a doctor, a nurse, an artist?") Como seguramente muchos de ellos coincidan en la elección de la profesión, les iremos agrupando a la hora de completar la tabla para así facilitar el desempeño de la siguiente tarea.

Seguidamente, dividiremos al alumnado en grupos y les pediremos que ilustren las dificultades que ellos creen podrían encontrar a la hora de alcanzar su objetivo. No les daremos muchas más indicaciones, pues queremos que sean lo más creativos posible a la hora de trasladar al resto del grupo sus ideas a través del dibujo. Cuando finalicen la tarea, se realizará una puesta en común. El docente completará el cuadro y animará al alumnado a explicar sus dibujos.

3ª Fase

En esta fase les mostramos el segundo fragmento audiovisual en el que la ardilla, después de mucho esfuerzo y perseverancia, consigue no solo la avellana que buscaba, sino que encuentra una isla en el que hay muchísimas más. Podemos realizar alguna pregunta para centrar el tema: "Does Scrat overcome the difficulties?", "How?" Para dar respuesta a esta segunda cuestión podemos introducir, a través de mímica diferentes adjetivos, de los cuales algunos sí nos ayudan a conseguir nuestros objetivos (*dynamic, optimistic, helpful, perseverance*) y otros no (*lazy, pessimistic*). A la vez podemos ir preguntando al grupo si la ardilla posee esta característica o no.

Finalmente, con todo el grupo-clase, se plantea cuáles de los adjetivos aprendidos necesitan para

alcanzar su objetivo y se colocan en la tabla. ("What do you need to achieve your goal?, If you want to be a dancer in the future, do you need to be lazy?, do you need to be optimistic?, why?")



TÍTULO
DIGIPATO

AUDIOVISUAL

<https://smarturl.it/9pgbdj>

VARIABLES QUE SE PUEDE TRABAJAR

Toma de decisiones y autocontrol

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar, Plan lector

EDAD

De 6 a 8 años

SINOPSIS

Este cuento "La gran decisión de Digipato" relata la historia de un pequeño pato, llamado Digipato, en su camino por aprender a ser un buen amigo en el mundo online y utilizar la red de forma segura.



tiene internet, reflexionarán sobre la toma de decisiones, el cuidado de la identidad digital, de la amistad en un mundo online y offline y sobre todo reflexionarán sobre el respeto hacia sus compañeros.

En este enlace se puede conocer esta historia que inicia a los más pequeños en la educación digital de una manera amena, entretenida y a través de la lectura. Analizando sus personajes y la toma de decisiones de Digipato con relación a sus amigos seguro puede mostrar una mejor manera de usar las pantallas.

DESARROLLO

1ª Fase

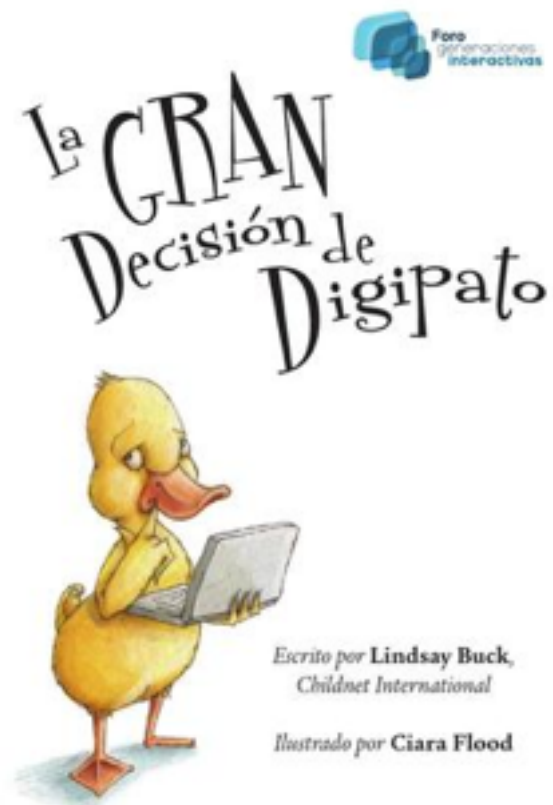
El educador comenta a sus alumnos que van a conocer la historia de Digipato y formula preguntas de aproximación antes de la lectura.

Mostrándoles la portada del libro el educador formula las siguientes preguntas de aproximación:

REFERENTE TEÓRICO: La sociedad multipantallas en la que crecen los más jóvenes trae sin duda muchas ventajas pero también riesgos inéditos que debemos conocer. Algunos expertos hablan de los cuatro excesos de la sociedad moderna: (1) demasiadas opciones; (2) demasiada información; (3) demasiada velocidad y (4) demasiadas cosas. Aprender a tomar decisiones en un mundo tan cambiante es una destreza necesaria para nuestros niños que van a tener que estar constantemente eligiendo en este mar de opciones. Por ello dotar a los más pequeños de mecanismos de autoconocimiento y autocontrol ayudará en la toma de decisiones a la hora de hacer un uso responsable, saludable y seguro de los dispositivos y la tecnología.

RAZÓN DE SER: Los niños de hoy en día crecen con la tecnología siempre a su alcance, son niños con destrezas y habilidades propias de una sociedad multipantalla. Sin embargo, esto nos les exime de aprender a gestionar el uso que hacen de las redes sociales e internet desde edades tempranas con el fin de dibujar con criterio su identidad digital. La identidad digital es aquello que internet sabe de cada uno.

Con ayuda de Digipato y "La gran decisión de Digipato" los niños de Infantil conocerán los riesgos que



¿Quién creéis que es el protagonista de este cuento?
¿De qué creéis que puede tratar el cuento de este pato?
¿Os gusta utilizar el ordenador? ¿Para qué lo utilizáis?
¿Os gustan las canciones, los videos de Youtube, los juegos etc.?
¿Os ponéis tristes cuando mamá y papá os dicen que no se puede utilizar más el ordenador o la Tablet?

El educador explica a los alumnos cómo a diario todos los mayores usamos internet: para enviar un email, escribir un mensaje de WhatsApp a un amigo o familiar o para consultar el tiempo en la ciudad,.... todos esos usos de la red son muy buenos y nos permiten estar en contacto con muchos de nuestros amigos, familiares o conocidos.

El educador muestra a los amigos del protagonista de nuestro cuento, Digipato, haciendo especial hincapié en la importancia de cuidar bien de esos amigos, de meditar nuestros actos en la red y pensar antes de hacer algo que pueda ofender o entristecer a nuestros compañeros.

Estos son los amigos de Digipato con lo que tanto les gusta estar y jugar.



Era una calurosa noche de verano y Digipato estaba en su habitación. Había terminado los deberes y estaba jugando en Internet un rato antes de irse a la cama.

La Familia del Corral era su página web preferida. Podía jugar y hablar con sus amigos. ¡Qué divertido!



A muchos animales les gustaba jugar en La Familia del Corral, incluidos los mejores amigos de Digipato del colegio.

¿Cuántos amigos tienes tú?
¿Cuidas bien a tus amigos? ¿Y ellos a ti?
¿A qué crees que les gusta jugar a este grupo de amigos?
¿Qué historias crees que van a vivir juntos?

Una vez que hemos analizado y contextualizado la historia es el momento en el que el educador lee en alto el cuento de "La gran decisión de Digipato". Es un cuento cortito y cuyos personajes son animales. El mensaje es claro y nos acerca a valorar la amistad, hacer un uso responsable y saludable de las fotografías en internet, del respeto a los demás...

Una vez leído el cuento estas son algunas de las preguntas que se pueden hacer para asentar la comprensión del mensaje:

- ¿Por qué le gusta a Digipato la página web "La gran familia del corral"? ¿Cuánto te gusta a ti estar con tus amigos? ¿Qué sientes cuando estás con ellos?
- ¿Qué ha visto Digipato de Cerdito-orgullosito que quiere contar a los demás? (Una foto suya haciendo el tonto que quiere compartir con sus amigos y reírse un poco de él)

La pantalla de Digipato hizo "tin" y vio un nuevo mensaje de un amigo. ¡Qué emocionante!, pensó. Lo abrió y se rio.



Alguien le había hecho una foto a Cerdito.orgullosito haciendo el tonto.

¡'Esto es muy divertido!', dijo soltando una risita Digipato. 'Tengo que enseñárselo a mis amigos'.



Antes de que pudiese mandar la foto a todos, Mamá Pato le dijo desde las escaleras: 'Es hora de dormir, cariño! Lávatte las plumas, métete en la cama y subire en un momento'.

Esta es la foto que Digipato quiere reenviar a sus amigos.

¿Qué te parece la foto? ¿crees que puede enfadarse Cerdito-orgullosito? ¿tu te enfadarías?

- ¿Alguna vez te has reído de alguno de tus amigos? ¿cómo crees que se ha sentido? ¿y tú después de esa acción cómo estabas: contento o triste?
- ¿Cómo se sintió Digipato al viajar al futuro y ver lo que le habría pasado de enviar esa foto de cer-

dito-orgullosa? (Abrumada y triste, no se daba cuenta del alcance que podría haber tenido su decisión de compartir la foto).

- ¿Qué pasó cuando se despertó? (Todo había sido un sueño)

2ª Fase

Tras la lectura del cuento y de las aportaciones de los niños debemos mostrarles apoyados en la historia de Digipato una de las lecciones que se extraen: antes de tomar una decisión hay que pensar en cómo se va a sentir la otra persona y qué consecuencias tienen nuestros actos.

En internet hay una máxima que siempre se recomienda a los más jóvenes *"Think before you post"* o *"Piensa antes de publicar"* y que en el caso de Digipato aplica de una forma muy clara.

Los más pequeños van a tener que aprender a cuidar mucho a sus verdaderos amigos. Actualmente en tiempo de amistades digitales la amistad es mucho más que "agregar" amigos a tu lista de las redes sociales.

Sentados todos en círculo el educador propone a los niños ir enumerando uno por uno qué cosas les gusta a ellos que les hagan o digan sus amigos, es decir, qué cosas les hacen sentir bien. El profesor/a las escribirá en una pared con post-it de color amarillo.

En una segunda tanda de ideas, el educador escribirá en post-it de color verde/rosa, lo que los niños

consideran que le gusta a Digipato (hablar con sus amigos en la web de La familia del corral, jugar al juego de vaca-molona, celebrar el cumpleaños con sus amigos, ir a casa de uno de ellos a merendar).

Con esta dinámica de grupo, los niños podrán conocer mejor a sus amigos, conocer mejor las consecuencias que tienen sus actos y decisiones frente a otros niños y qué les gusta que les hagan o digan sus propios amigos.

3ª Fase

Se finaliza la actividad recogiendo las conclusiones de los post-it que los niños han ido describiendo en la fase anterior. De ahí podrán los profesores junto a los niños hacer un mural con lo más significativo y mostrarlo a los niños a lo largo de todo el curso.

Se hará una lista de acciones que les hace felices a cada uno. El educador motivará que todos aprendan cuáles son las cosas que hacen sentir alegres a los compañeros para que lo lleven a cabo más a menudo. Se propone que un día a la semana, quizá los viernes, el educador repase con los niños si han realizado alguna de las acciones descritas para hacer felices a los demás.

"La gran decisión de Digipato" pone sobre la mesa la necesidad de educar a los más pequeños desde edades tempranas en un uso responsable de los dispositivos. Además, es importante no olvidar que "esto no va de tecnología, sino que va de educación".



TÍTULO
I CAN MAKE GOOD CHOICES



AUDIOVISUAL
<https://smarturl.it/sgpeit>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones, autocontrol

CONTEXTO ESCOLAR
Bilingüismo, Identidad personal, Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años (Recomendable para 5 años)

SINOPSIS
"I can make good choices" es un cuento que presenta situaciones cotidianas en las que los niños y niñas toman decisiones. Además, incluye una autoinstrucción para tomar decisiones inteligentes: *stop... think... I can make good choices!*

REFERENTE TEÓRICO: La toma de decisiones responsable precisa de la capacidad de juicio crítico. En estas edades, los niños aún no tienen la capacidad cognitiva necesaria para realizar un juicio crítico, pero sí pueden valorar las consecuencias de sus acciones y cómo éstas les hacen sentir. Muchas de las decisiones que toman los niños en su día a día se realizan por inercia y es necesario que el educador les ayude a imaginar, prever qué puede ocurrir si actúan de una determinada manera y cómo se van a sentir.

RAZÓN DE SER: A partir de dos escenas que el profesor representará, el alumnado va a comenzar a diferenciar cuándo una decisión es inteligente y cuándo es errónea. Para ello, el educador les ayudará a imaginar las consecuencias que conlleva cada decisión y cómo éstas nos hacen sentir. Después, con la ayuda del cuento "I can make good choices" podrán reflexionar acerca de qué tipo de decisiones toman en momentos cotidianos y las razones por las cuales actúan de una manera determinada. Finalmente, ellos mismos representarán las situaciones que anteriormente han visto en el cuento, decidiendo qué harían en cada situación.

DESARROLLO

1º Fase

El objetivo de esta fase es que el alumnado diferencie entre buenas y malas decisiones. Para ello, dividiremos la pizarra en dos, en un lado escribiremos "good choices" y en el otro "bad choices". El profesor representará las siguientes escenas o utilizará marionetas o peluches y algún elemento significativo para recrear la situación y facilitar que el alumnado comprenda el diálogo. Adjuntamos también, una imagen representativa de cada escena para que, al finalizar cada una de ellas, éstas se coloquen en la columna correspondiente de buenas o malas decisiones.

- "Oh, I'm very hungry!!" (se toca la tripa) "Let see what's in the kitchen!!" (se acerca a una mesa donde hay fruta y muchos caramelos) "What should I eat?" (duda moviendo la cabeza) "Should I eat the sweets or the fruit?" (pregunta a los niños señalando cada objeto) "I'll eat the sweets!!" (hace como que come todos los caramelos) "Oh, no! Now I feel sick!" (se toca la barriga y llora porque se siente mal).



- *"Oh, it's snowing outside and it's cold. Let's see what's in my wardrobe. A t-shirt... I love t-shirts! Do you think I can only wear a t-shirt? It's cold... I should wear a jumper and a coat too, don't you think? Should I wear only the t-shirt or the jumper and the coat? (preguntamos a los niños) Yes, I will wear the jumper and coat! I don't want to be sick. Now I can play without being cold, it's great"*



Al terminar cada escena preguntamos a los niños si fue una buena o mala decisión (*"Was it a good or bad decision?"*) En función de lo que nos contesten, colocamos en la columna correspondiente la imagen representativa de cada situación. A continuación, reflexionamos sobre qué es lo que hace a una decisión ser buena o mala.

Para la primera situación: *"Why was it a bad decision? How did the boy feel? He felt bad, sick."* Para la segunda situación: *"Why was it a good decision? How did the boy feel? He felt great." "So, good deci-*

sions make us feel good, great, comfortable and bad decisions make us feel bad, sick, sad." Utilizamos las flashcards correspondientes para que los niños visualicen mejor esta idea. Al lado de la imagen de los caramelos ponemos la imagen del niño sintiéndose mal y al lado de la imagen del niño abrigado, ponemos a los niños jugando en la nieve y divirtiéndose.

2º Fase

Vemos el vídeo. En función del nivel de los niños podemos ir parando en cada página y preguntándoles qué harían ellos: *"What would you do?"* Esperamos a que nos contesten y comprobamos si es la decisión acertada según la narradora. Los animamos a repetir la autoinstrucción que aparece en el cuento: *"I stop, I think, I can make a good choice."* Al finalizar el cuento, el autor plantea una pregunta a los niños *"What are two good choices you made today?"* Les podemos poner algún ejemplo como *"I said something nice to my brother or mum"* y les dejamos que compartan qué buenas decisiones han tomado ellos hoy. Les permitimos que se expresen en español y les vamos traduciendo.

3º Fase

Hacemos parejas y les repartimos una story card a cada una de ellas. En orden, irán representando al resto de sus compañeros la situación que les ha tocado y lo que ellos harían. Cuando terminen la representación, preguntaremos a los compañeros si fue una buena decisión: *"Was it a good or bad choice? Why? Do they feel happy or sad?"*





ACTITUDES HACIA LA SALUD



TÍTULO
COME DE TODO; COME CON CUIDADO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/jxv6bo>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Ciencias Naturales

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Las dos canciones seleccionadas tratan el tema de la alimentación por lo que pueden ser buenos estímulos para trabajar hábitos alimenticios saludables.

*Yo, como soy el jefe,
llevo siempre el mejor traje,
no hay en toda la tribu
ningún indio tan salvaje.*

*Estrillo: Hor tan chiviri, hor tan chiviri
de jauja de la mahihi hortanchiviri manú
A gua chi fu, a gua chi fu,
a gua chi fu, ma ¡hau hau!
A gua chi fu, a gua chi fu,
a gua chi fu, ma ¡hau hau!
¡hau !, ¡hau !, ¡hau !*

*Me como una sandía
y se me queda la barriga fría.*

*Me como un elefante
y me quedo tan campante.
(Estrillo)
Me como una sardina
y se me queda aquí la espina.*

*Yo siempre voy descalzo
ni me pincho ni me mancho.
(Estrillo)*

A gua chi fu

*Al corro de la patata, comeremos ensalada,
lo que comen los señores, naranjitas y limones.*

*Achupé (palmas), achupé (palmas),
sentadito me quedé.*

Al corro de la patata...

Al corro de la patata

REFERENTE TEÓRICO: La alimentación en la infancia debe cuidarse con especial empeño. A los principios de variedad, moderación y equilibrio que deben adoptar los padres y educadores, deben acompañarles ciertas recomendaciones dedicadas a los niños, como prestar atención al rito alimenticio, o evitar las prisas al comer.

RAZÓN DE SER: A partir de dos canciones, se trabajará aspectos relacionados con la alimentación. Concretamente, se persigue que los alumnos reflexionen sobre el rito de la comida, los alimentos más saludables y los que conllevan cierta precaución. A través de un juego divertido, los niños aprenderán el nombre y aspecto de muchos alimentos quizás desconocidos para algunos.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador solicita a los alumnos que escuchen atentamente la canción "A gua chi fu", y formula seguidamente algunas **preguntas de aproximación**:

- *¿Qué sucede si comes atiborrándote, como en la canción, en la que el indio jefe se come un elefante?; ¿te quedas "tan campante"?* [pregunta para alumnos de 6 años]
- *Si no te fijas en lo que comes puedes sufrir un accidente. En la canción, al protagonista se le clava una espina. ¿Qué le puede ocurrir?*
- *Comer deprisa ¿es malo?; ¿por qué?*

2ª Fase

El educador divide el grupo-clase en equipos de 3 alumnos de forma aleatoria. A continuación plantea dos cuestiones, que deberán contestar entre todos los componentes del equipo:

- 1 *Decidme alimentos con los cuales hay que tener precaución. Señalad por qué.*

[Ejemplos: alimentos picantes; alimentos muy fríos (helados); sal y especias; pescados (por las espinas); marisco (por las partes duras); alimentos muy calientes, etc.]

- 2 *¿Qué pasa si comemos demasiadas pizzas, chucherías, hamburguesas, etc.?*

[Deterioro de la salud, riesgo de engordar excesivamente, dolor de tripa, consecuencias sobre los huesos y la movilidad, etc.]

3ª Fase

Los alumnos escuchan la canción “*El corro de la patata*”, a partir de la cual se plantea un **juego**. Previamente, el educador habrá llenado un saco con diversos alimentos: pera, manzana, melocotón, plátano, naranja, calabacín, tomate, etc.

Un niño comienza el juego: introduce una mano en el saco, y toca un alimento, tratando de adivinar cuál es. Dirá en voz alta su respuesta, y lo sacará. Si acierta, continúa. Si falla, devuelve al saco el alimento extraído y ocupa su lugar otro alumno.

Es interesante introducir en el saco alimentos que no resulten fáciles de adivinar, como una cebolla, una cabeza de ajo, mango, papaya, coliflor, berenjena, etc. El profesor puede proporcionar pistas acerca de su sabor, su olor, su forma de ser cocinado, etc. (para facilitar la tarea del educador, éste puede asomarse al saco para ver qué alimento está tocando el niño).

Al finalizar el juego se pondrán en común las emociones suscitadas durante el mismo y se animará a los niños a que en casa comenten los alimentos que han descubierto y pidan a sus padres poder probarlos.



TÍTULO
LOS 40 DE MI PAPÁ

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/05inl0>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Ciencias Naturales

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
En la celebración de una fiesta familiar se hacen multitud de brindis sin que nadie se emborrache, ya que las bebidas consumidas no contienen alcohol.

REFERENTE TEÓRICO: El alcohol, junto con el tabaco, son las drogas más citadas por los niños de entre 6 y 8 años de edad, asociando las bebidas alcohólicas a las "fiestas" de los mayores. Por este motivo, es interesante dedicar un tiempo a que los niños reflexionen sobre una práctica muy habitual en España: el consumo de alcohol.

RAZÓN DE SER: Empleando como estímulo un audiovisual, el educador trabajará con el grupo de alumnos tanto actitudes negativas como positivas hacia la salud. A través de una dinámica los alumnos clasificarán una serie de alimentos en función de lo sanos que son y con un juego aprenderán a hacer bebidas ricas sin alcohol que disfrutarán junto a sus compañeros.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual formulando **preguntas de aproximación** a los alumnos, por ejemplo:

- *¿Quién sabe decir bebidas que contengan alcohol?* [los niños citarán básicamente la cerveza, el vino o la sidra; no es preciso que el educador cite otras con el objetivo de no estimular el interés de los niños hacia el alcohol.]
- *¿Cuántas bebidas conocéis que no contengan alcohol?* [refrescos, leche, agua, zumos, etc.]

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para la puesta en común:

- *¿Qué está celebrando la familia? ¿Qué comen o beben?*
- *¿Qué es hacer "un brindis"? [Se explicará si procede]*
- *¿Qué significa "emborracharse"?*
- *¿Por qué nadie se emborracha en la fiesta?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. El educador dividirá el grupo en equipos de 3 alumnos, explicándoles que deben preparar una fiesta de cumpleaños (o Navidad) "sana". Para ello, se les proporcionará un listado de ingredientes y actividades, bien en fichas fotocopiadas, bien copiándolas directamente de la pizarra. Los equipos deben escribir en una columna lo que les parezca "sano" (por lo tanto aceptado para la fiesta) y en otra lo que les parezca "no sano". Ejemplos:

Tarta
Vino
Juegos de mesa
Pizza
Hamburguesas
Tabaco
Música
Refresco
Juegos de magia
Champán
Gusanitos
Caramelos
Agua
Ensaladas
Bocadillos

En la posterior puesta en común los niños deberán razonar el por qué de sus elecciones.

3ª Fase

Se desarrollará un **juego**. El día anterior se encargará a los niños que aporten distintos ingredientes para elaborar "bebidas saludables". Por ejemplo:

Zumo de naranja

Horchata

Leche

Vainilla

Zumo de limón

Rodajas de naranja, limón, etc.

Licores sin alcohol

Azúcar

El educador aportará vasos de plástico (grandes para servir como "cocteleras" y pequeños, para ser utilizados como "copas").

Por equipos, y siempre bajo la supervisión del profesor, los niños prepararán su "bebida sana especial". Una vez elaboradas, todos probarán un poco de cada una, sometiéndose a votación la más sabrosa.



TÍTULO
SERGIO Y LA HISTORIA DE LA MEDICINAS

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Ciencias Naturales

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
El desobediente Sergio enferma y es atendido por un médico. Cuando se cura, organiza un festín con sus amigos donde todos consumen grandes dosis de medicinas con sabor dulce. Naturalmente, todos caen enfermos. El médico les hace beber medicinas con un sabor desagradable, para evitar que en lo sucesivo los pequeños "jueguen" con los medicamentos.

Hace muchos años, en lo alto de una montaña, vivían felices varias familias en una pequeña aldea escondida en medio de enormes rocas y gigantescos peñascos. La vida era agradable porque todos se ayudaban entre sí y se repartían las tareas, como la caza, la pesca en el río y la agricultura. Su forma de vida era tan sana que casi nadie se ponía enfermo. Comían alimentos sanos, dormían lo suficiente y se abrigaban cuando hacía frío. Si alguien caía enfermo, bastaban unas horas de reposo para que su salud se recuperara.

Pero Sergio se aburría. Era un niño listo pero inquieto; no le gustaba estar mucho tiempo haciendo la misma cosa, ya fuera cuidar del ganado, plantar semillas o recoger alimentos. Su madre trataba de educarle en la paciencia, el trabajo y la ayuda a los demás. Pero a Sergio sólo le gustaba nadar y gastar pequeñas bromas.

Un día decidió esconderse para dar un susto a todos. Se alejó de la aldea, bajando la montaña. ¡Qué divertido sería cuando le buscaran! ¡Y qué gracioso sería cuando apareciera de repente!. Pero una gran tormenta oscureció el día. Las negras nubes no le dejaban ver lo que había más allá de dos pasos de distancia, y la lluvia le calaba hasta los huesos. Em-

pezó a estornudar y a tiritar, pero como no sabía qué le estaba pasando, se asustó mucho.

Sergio, perdido en la montaña, siguió un camino que le llevó directamente a la entrada de un pueblecito del valle, donde pudo por fin pedir ayuda. Una buena mujer le llevó a la casa de un señor que llevaba una bata blanca y al que la mujer llamaba "doctor". El niño se sentía tan débil que no pudo decir nada. El "doctor" le puso un objeto extraño debajo del brazo (era un tubo fino de cristal) y unos minutos después se lo quitó, mirándolo muy serio. Después le pidió que abriera la boca y dijera "Aaaaah". Por último le dio a beber un líquido dulce y agradable.

-Con esto te curarás. ¿De dónde vienes, niño?- preguntó el señor.

Pero Sergio no quiso revelar el secreto de la aldea escondida. Se hizo el dormido, y le dejaron solo. Aprovechando la situación, el niño se escapó por la ventana no sin antes coger varios botes llenos de líquido y un montón de hierbas raras.

La tormenta había desaparecido, y el niño escaló la montaña hasta llegar a su aldea. Su madre le recibió medio aliviada, medio enfadada. Cuando le preguntaron qué le había pasado, Sergio sólo quiso decir que se había perdido en la montaña por culpa de la tormenta.

Al día siguiente, muy emocionado, el niño buscó a sus amigos y les reunió en un escondite secreto. Allí les contó su aventura; para demostrar que no mentía sacó de una bolsa los frascos y las hierbas. Como les había hablado de lo dulce que sabían las bebidas, los niños se dieron un festín: todos bebieron grandes bucheros del líquido y masticaron las hierbas. Al cabo de un rato, empezaron a vomitar y se fueron a sus casas con dolor de estómago.

Los mayores no sabían qué hacer; nunca habían visto a nadie con esos dolores, ni podían entender por qué vomitaban. Pensaron que se estaban

muriendo, y la tristeza llenó los corazones de los asustados padres, que decidieron reunirse en asamblea. El más anciano dijo que montaña abajo había un pueblo, y quizá podrían pedir ayuda. Tras mucho dudar, dos adultos fueron al pueblo de noche, encontraron la casa del médico y le contaron lo sucedido. El buen doctor les acompañó a lo alto de la montaña, pero antes preparó varias pociones, a las que añadió unas gotas de vinagre y el jugo de unas extrañas plantas.

Ya en la aldea, el médico hizo tragar a los niños el brebaje, que tenía un sabor espantoso. Al terminar su tarea, el doctor se reunió con los adultos, y les entregó varias plantas, enseñándoles a cocerlas para hacer distintos brebajes que curaban, y a los que llamó "medicinas", pero les advirtió que nunca debían estar al alcance de los niños. Les explicó que debían tomarlas únicamente cuando cayeran enfermos. También les dijo que había añadido plantas de sabor fuerte y amargo para que los niños no quisieran beberlas. Después se marchó, recibiendo el agradecimiento de los mayores.

Cuando se recuperó, Sergio tuvo que contar toda la verdad, recibiendo un castigo por ello.

Y aquí termina la historia de un niño desobediente, un médico amable... y la razón por la que muchas medicinas tienen un sabor desagradable.

Sergio y la historia de las medicinas

[Cuento creado por Luis Salarich para el Banco de Herramientas]

REFERENTE TEÓRICO: los medicamentos son sustancias que sirven para curar enfermedades pero de las que no se debe abusar. Debemos utilizarlas cuando el médico las recete y evitar la automedicación, ya que además de ser peligroso puede restar eficacia al medicamento ingerido. Las medicinas siempre estarán fuera del alcance de los niños y los adultos serán modelos a seguir en su adecuado uso.

RAZÓN DE SER: A partir de un cuento, el educador transmitirá a los niños que las medicinas son necesarias pero que los adultos serán los que controlen su uso a partir de los consejos del médico. Ellos nunca deberán "jugar" con los medicamentos. A través de una dinámica, el profesor tratará de que los niños indaguen sobre los síntomas que pueden indicar enfermedad o daño y qué hacer en caso de detectarlos (en el mismo o en otros). Con un juego los niños aprenderán a cuidarse unos a otros por medios naturales a su alcance como el masaje.

DESARROLLO

1ª Fase

Se lee el cuento al grupo de alumnos y a continuación se formulan **preguntas para estimular la implicación** de los niños y para centrar el diálogo en torno a la precaución en el uso de los medicamentos.

- *¿Qué le pone bajo el brazo el señor de la bata blanca a Sergio?; ¿Para qué sirve?; ¿Alguien sabe cuál es la temperatura normal de un ser humano sano?*
- *¿Es cierto que cuanto peor sabe una medicina más peligrosa es?.* [No es cierto. Son muchos los niños que asocian mal sabor con mayor riesgo, y entienden equivocadamente que las medicinas dulces son inocuas].
- *Si un niño tiene fiebre y el médico le ha recetado una medicina ¿tú puedes tomar la misma cuando tengas también fiebre?.* [La respuesta debe ser clara: NO. Muchos adultos se auto-medican a partir de la forma en que otros se curan y esto es algo que tenemos que trabajar desde que los niños son pequeños].

2ª Fase

El educador pide a los alumnos que enumeren los errores de Sergio en el cuento. Los niños responderán, y sus aportaciones se anotarán en la pizarra.

Se solicita a los alumnos que mencionen distintos síntomas de estar enfermos o posibles daños corporales ocasionados por lesiones o accidentes. En

un segundo momento, se les invitará a señalar qué deben hacer en cada caso. Se utilizará el modelo de la **"tormenta de ideas"**, es decir, los alumnos hablarán espontáneamente y a continuación el profesor, con ayuda del grupo, discriminará lo correcto de lo erróneo.

Síntomas: dolor de estómago, de cabeza, de garganta, etc.; vómitos; diarrea; mareos; heridas de cualquier tipo aunque no sangren [importante que se resalte, pues aún sin sangrar se corre riesgo de infección]; caídas que produzcan impacto en la cabeza [los niños deben saber que a veces los daños aparecen más tarde]; sensación de calor (probable fiebre), etc.

Acciones a emprender: avisar a un adulto [en todos los casos]; hacer sentar o tumbar al herido o enfermo mientras llega la ayuda adulta; no dar de beber o comer al niño; tranquilizarle y estar a su lado; abstenerse de darle cualquier medicamento que pudiera estar a su alcance.

3ª Fase

Se invita a los niños a participar en un **juego**: deberán imaginar que sus manos son mágicas, capaces de curar cualquier enfermedad.

1ª Fase: El educador divide el grupo-clase en parejas de alumnos. Todos se sentarán en el suelo. En cada pareja, un niño se sitúa detrás del otro y le da masajes suaves, empezando por la coronilla, y descendiendo por la nuca, el cuello y la espalda. El educador modelará el masaje con un alumno para que los demás aprendan. Los masajes se pueden dar con la palma de las manos o las yemas de los dedos.

2ª Fase: Se forman filas de cuatro alumnos. La forma de selección de los subgrupos puede realizarse de forma lúdica; por ejemplo: un niño lanza al aire un balón. El que lo recoja lo lanza de nuevo al aire, y así sucesivamente hasta completar el número. Cada niño "masajeará" al de delante.

3ª Fase: Todo el grupo formará una única fila.

Al finalizar el juego se pedirá a algunos alumnos que comenten qué han aprendido de la actividad.



TÍTULO
LA TIERRA UN JARDÍN PARA CUIDAR

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/sci1er>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Ciencias Sociales. Ciencias Naturales. Valores sociales y cívicos

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Un astronauta enseña a las *Tres Mellizas* una vista de la Tierra desde una estación espacial. Contemplan contaminación, hacinamiento, injusticia y suciedad. El astronauta comenta apenado que la Tierra es un precioso jardín para cuidar.



REFERENTE TEÓRICO: Un elemento importante que contribuye a la buena salud de las personas es el cuidado del entorno en el que viven. Por ello, es de vital importancia que los niños, desde que son pequeños, valoren y cuiden lo que tienen a su alrededor evitando de este modo normalizar aspectos como la contaminación, la extinción de especies animales y vegetales, etc. presentes en la actualidad.

RAZÓN DE SER: A partir de una secuencia de Las Tres Mellizas, el educador explora con los niños actitudes y comportamientos que contribuyen, en pequeña o gran medida, a mantener el planeta Tierra en condiciones habitables y dignas.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual proponiendo a los niños ver unos minutos de una historia en la que tres niñas contemplan el "planeta azul" en toda su belleza, pero también con muchos problemas.

Los alumnos visionan la secuencia audiovisual. Se formulan **preguntas de aproximación:**

- ¿Os habéis fijado qué hermoso es el planeta Tie-

rra visto desde la luna?; ¿De qué color es?; ¿Sabéis por qué se le llama "Planeta Azul"?

- Visto desde cerca ya no es tan hermoso. ¿Qué ven las tres mellizas?; ¿Es eso cuidar la Tierra?
- Cuando las niñas preguntan si tiene solución ¿Qué responde el astronauta?

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. El educador anuncia que dirá cosas que suponen maltratar la Tierra, y los alumnos han de responder qué debiera hacerse en lugar de lo dicho para que vivamos en un "jardín hermoso". Ejemplos que el educador puede poner:

- *Me mandan tirar la basura al contenedor, pero como está lejos la dejo en el suelo de la calle. ¿Está bien o mal?; ¿Por qué? [puede derramarse por el suelo, o ser desparramada por algún animal vagabundo]. ¿Qué debería hacer?*
- *Saco al perro a pasear para que haga sus necesidades. No llevo bolsita para recoger, así que cuando termina lo dejo así y me voy a casa. ¿Hice bien o mal?; ¿por qué?; ¿qué debería haber hecho?*
- *No me gusta el bocadillo que me han preparado para merendar. Tiro la mitad al suelo. ¿Está bien o mal hecho?; ¿por qué? ¿Qué debería haber hecho?*
- *Me divierto cogiendo nidos de pájaros de los árboles buscando huevos. ¿Actúo bien o mal?; ¿Por qué?; ¿Qué debería haber hecho?*
- *Con un palo de escoba voy cortando (como si manejara una espada) todas las flores o plantas que me encuentro. ¿Hago bien o mal?; ¿Por qué?; ¿Qué debería hacer?*



TÍTULO
THE VERY HUNGRY CATERPILLAR

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/65ysuy>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes hacia la salud.

ÁREA CURRICULAR
Lengua extranjera Inglés
Léxico: food and drinks
Contenidos sintáctico-discursivo: Expresiones del tiempo: 'What time do you have lunch? At one o'clock'

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables. Bilingüismo.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
El audiovisual es el conocido cuento 'The Very Hungry Caterpillar'. La historia narra cómo el protagonista va comiendo todo lo que encuentra en su camino durante cinco días, lo cual le hace enfermar. Después de recuperarse teje un capullo del cual sale convertido en una hermosa mariposa unos días más tarde.

REFERENTE TEÓRICO: La alimentación en la infancia debe cuidarse con especial empeño. Padres, madres y educadores deben cuidar los principios de variedad, moderación y equilibrio. Así mismo se debe prestar atención al rito alimenticio, respetando los tiempos y evitando las prisas al comer.

RAZÓN DE SER: A partir de la primera parte de la historia, el educador propiciará la reflexión en torno al rito de la comida, la importancia de los horarios y de saber alimentarse de forma saludable. El alumnado conocerá y discernirá alimentos saludables y no saludables. Para facilitar la comprensión del audiovisual, así como el mejor desarrollo de la actividad, se recomienda haber trabajado con anterioridad el vocabulario: principalmente las horas del día y los

nombres de alimentos.

DESARROLLO

1ª Fase

Para comenzar la sesión se realizan una serie de preguntas de aproximación al tema que se va a abordar: la importancia de una correcta alimentación. Lanzamos preguntas al grupo-clase, algunas podrían ser:

- *How many times do you eat during the day? (one, two, three, four, five, more than five)*
- *What kind of food do you usually eat for breakfast? For lunch time? For dinner? (se les puede ayudar colocando en un lugar visible flashcards de diferentes alimentos, si el alumnado responde en español, es importante devolverles el vocabulario en inglés para que así lo vayan aprendiendo.*
- *At what time do you usually have breakfast? At what time do you usually have lunch?, and dinner?*

2ª Fase

Introducimos el audiovisual y lo vemos hasta el minuto 4.40. Volvemos a realizar preguntas relacionadas con el contenido del audiovisual. "What have you seen in the video?, What did the caterpillar do during the whole week? Why did the Caterpillar get sick? What happened to the caterpillar before having eaten so much?"

Volvemos a ver esta primera parte del video y pedimos al alumnado que anote toda la comida que vaya saliendo en el audiovisual. Una vez hayan realizado esta tarea, se construye un cuadro en la pizarra de la siguiente forma:

Healthy food	Unhealthy food	How many times can you eat them per week?

Se va pidiendo al alumnado que nombre los diferentes alimentos que han estado apareciendo en el audiovisual y el docente asociará cada palabra con su imagen a través de *flashcards*. De forma paralela, el grupo irá decidiendo si se trata de comida saludable o no saludable. Como propuesta de ampliación, se puede llevar al aula *flashcards* de otros alimentos que no hayan aparecido en el fragmento audiovisual para enriquecer la actividad. En función de la competencia lingüística del grupo se puede abordar también la tercera columna, relativa a la frecuencia con la que es deseable ingerir determinados tipos de alimentos.

3ª Fase

Organizamos al alumnado en pequeños grupos y les entregamos a cada uno *flashcards* de diferentes alimentos, procurando que sean lo más variados posibles y que haya tanto alimentos saludables, como no saludables. A continuación, les planteamos la siguiente situación. Ellos son los encargados de un restaurante famoso por servir menús muy saludables y equilibrados. El docente realizará un encargo común a todos los grupos, por ejemplo, una comida para una persona vegetariana o un menú para comer y merendar en una excursión al campo. Los grupos tendrán que dialogar, en la medida de lo posible en inglés, para llegar a un acuerdo sobre los alimentos que conformarán el pedido.

Lo más probable es que durante este diálogo intragrupal el alumnado utilice su lengua materna, aunque la indicación sea la contraria. Por ello, es necesario recordarles que al finalizar su menú deberán exponer al resto de la clase los alimentos elegidos utilizando el inglés, de esta forma podrán preparar la intervención y solicitar el vocabulario que necesiten. Al finalizar cada exposición, el resto de grupos deberá valorar la adecuación del menú presentado, así como decidir si les parece saludable o no la elección. En caso de que la clase opine que no es un menú saludable, se preguntará qué alimentos cambiarían o cual sería su propuesta.



TÍTULO
WEAR A HELMET!

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes hacia la salud.

ÁREA CURRICULAR
Lengua extranjera Inglés
Léxico: *noggin, brain, feet, (body); handles bars, chain, sidewalks, street.*
Estrategias de comprensión oral: inferencia de significados a partir de elementos lingüísticos y paralingüísticos.
Estructuras sintáctico-discursivas: *'What is this?'*

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables. Bilingüismo.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Wear a helmet! es una divertida canción que anima a los niños a utilizar el casco siempre que cojan la bicicleta.

Buckle up your noggin
Let's protect our brain
Helmets are as important
as the handle bars or chain
Along the sidewalks
Along the street
Wear helmet when you ride your bike
And always watch your feet.

Wear a helmet!

REFERENTE TEÓRICO: Montar en bicicleta es una actividad divertida y saludable. Pero teniendo en cuenta que se realiza al aire libre y por tanto cerca de peligros como la circulación de los coches o la meteorología adversa, debemos cuidar que nuestros niños conozcan y pongan en práctica unas mínimas normas de seguridad.

RAZÓN DE SER: La actividad pretende promover conductas saludables en relación a una actividad muy extendida entre los niños de esta edad: montar en bicicleta. A veces, el uso del casco se vuelve una batalla bien porque les incomoda o les avergüenza.

Con esta actividad pretendemos reforzar la idea de que su uso es absolutamente necesario.

DESARROLLO

1ª Fase

Comenzaremos preguntándoles si les gusta montar en bicicleta *"Do you like riding your bike?"*. A continuación, a través de *flashcards* podemos introducir el vocabulario que posteriormente escucharán en la canción. Utilizaremos la estructura *"What is this?"* según vayamos presentando los diferentes elementos. Dejaremos el casco para el final, ya que éste será un buen momento para comprobar si nuestro alumnado lo usa a través de preguntas sencillas: *"What is this?, Do you use it? When do you use a helmet? Why do you use it?"*

2ª Fase

Realizaremos un *brainstorming* con otros consejos de seguridad para andar en bicicleta. En función de la competencia comunicativa del grupo se puede trabajar nada más el vocabulario a través de imágenes o introducir la estructura *"I should (not)... when I am riding my bike"*. Algunos de los consejos que podemos proponer en caso de que no hayan sido nombrados por el alumnado serían:

- *I should wear bright clothes when I am riding my bike. I should put reflectors on your bike. I should wear the right shoes, no sandals, flip-flops or barefoot when I am riding my bike.*
- *I should not ride my bike at night. I should not wear headphones -because the music can distract you from noises around you- when I am riding my bike.*

3ª Fase

Dejaremos que el alumnado, en pequeños grupos, inventen una coreografía para la canción que más tarde mostrarán al resto del grupo.

DESARROLLO SOCIAL

HABILIDADES DE INTERACCIÓN



TÍTULO
EN EL MUNDO CABEMOS TODOS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/2txek6>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

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

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Todos caben en el Arca de Noé.

En el Arca de Noé todos caben, todos caben;

En el Arca de Noé todos caben y tú también. (Bis)

En el ... de Noé todos caben...

En el ... de Noé todos caben...

REFERENTE TEÓRICO: La interacción entre iguales en la infancia se manifiesta habitualmente en el contexto social del juego. En ocasiones, podemos encontrar niños con dificultades a la hora de integrarse en el grupo (excesiva timidez, problemas de comunicación, etc.). El educador debe trabajar con los alumnos la aceptación de cualquier niño en el marco de sus actividades lúdicas.

RAZÓN DE SER: Formulando preguntas de aproximación, el educador facilita que los niños tomen conciencia de que se debe permitir a todo tipo de niños (compañeros o amigos) la integración en sus actividades cotidianas.

A partir de una canción popular, el educador propone un juego en el cual los alumnos deberán agruparse en equipos según el número que señale el

profesor, generándose diferentes situaciones en los niños.

DESARROLLO

1ª Fase

Se plantean **preguntas de aproximación** al grupo-clase:

- *Que levanten la mano los que tengan más de dos buenos amigos.*
- *¿Qué diferencia hay entre un amigo y un compañero de clase? [Pregunta para niños de 7 u 8 años]. ¿Podemos jugar todos?.*
- *Como hemos visto, podemos tener varios buenos amigos pero en nuestros juegos será muy divertido poder jugar con más niños, ¿no creéis?.*
- *Si veis a un compañero solo en el patio, ¿qué hacéis? (el profesor tratará de que los alumnos reflexionen sobre la importancia de integrar a los compañeros en sus juegos tal y como les gustaría que hiciesen con ellos)*

2ª Fase

El educador explica a los alumnos que van a escuchar una canción popular muy conocida. Deberán estar muy atentos, pues servirá como "contraseña" del juego que se desarrollará a continuación.

Los alumnos escuchan la canción "En el Arca de Noé". El educador se asegura de que han aprendido la letra.

Se propone un **juego**. Se introducirá pidiendo a los alumnos que imaginen la siguiente situación:

Un gran diluvio se está preparando. Fabricamos varias naves de diferentes tamaños, en cada una cabrá un determinado número de tripulantes.

El profesor cantará: "En el Arca de Noé, todos caben, todos caben; en el Arca de Noé, todos caben, pero aquí sólo... (dos, tres, cuatro,... siete, ocho, etc.)". Los niños deberán agruparse en el aula (se habrán re-

tirado previamente sillas y mesas) formando equipos con el número de tripulantes cantado por el profesor; ni más ni menos. Los “tripulantes” de cada “nave” se darán la mano. Mientras se componen los equipos, los niños cantarán la canción modificada.

Por lógica, habrá equipos que cuenten con un número de “tripulantes” mayor o menor que el exigido (el total de los alumnos no siempre es múltiplo del número solicitado). Los alumnos que “no quepan” quedarán temporalmente eliminados hasta que sólo quede un grupo (cuando en el Arca de Noé quepan, por ejemplo, quince alumnos y el grupo-clase sea superior a este número e inferior a treinta).

Tras varias rondas, se pondrá en común la experiencia: cómo se sintieron al darse cuenta de que no cabían en ninguna nave; resultó difícil contar el número de tripulantes de cada equipo, etc.



TÍTULO
HORA DEL RECREO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/h3qezw>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
En el recreo del colegio se desarrolla un partido de fútbol que se asemeja más a una batalla campal que a un juego reglado.



DESARROLLO

1ª Fase

Se centra el tema de las relaciones entre iguales en distintos contextos mediante **comentarios y preguntas de aproximación**:

- *Normalmente en el aula o en el salón de casa cuando están delante vuestros padres os portáis bien; ¿Por qué?; ¿Qué pasa si os peleáis entre vosotros estando un mayor delante?*
- *En otros lugares, como el recreo, el parque y otros lugares al aire libre no siempre os portáis tan bien; ¿Por qué?*
- *Cuando no hay adultos cerca; ¿Vale todo?; ¿Por qué?*

2ª Fase

Se introduce la secuencia audiovisual comentando el profesor que van a ver cómo los niños en el recreo se portan francamente mal. Deben observar cada una de las cosas que hacen mal para luego comentarlas.

Se proyecta la secuencia audiovisual seleccionada.

Los niños se juntan de dos en dos para desarrollar la siguiente **dinámica**:

- Deben dibujar una línea que divida un folio en dos mitades.
- En la parte izquierda, tras un breve diálogo (**cuchicheo**) por parejas, anotarán lo que les parece que está mal hecho por alguno de los protagonistas

[Pistas: salir corriendo de clase; atropellar al árbitro al avanzar con el balón; provocar que un compañero se caiga al suelo; tirar el borrador a la cara de un niño; utilizar un espejo para proyectar la luz del sol a los ojos del delantero rival; tirar al suelo al árbitro y saltar encima de él; mentir; hacer trampas, etc].

Con alumnos de 6 años quizá sea preciso repetir la proyección de la secuencia para facilitar que se den cuenta de cada una de las acciones inapropiadas.

REFERENTE TEÓRICO: La interacción ordenada debe desarrollarse en todos los contextos en los que se mueven los alumnos, incluso en aquellos en los que se permita cierta libertad de acción. El educador puede facilitar que los niños reflexionen sobre lo apropiado y lo inapropiado en las relaciones entre iguales en espacios físicos y sociales, como el recreo, el parque, el jardín, etc.

RAZÓN DE SER: En la primera Fase de la actividad, el educador cuestiona a los niños sobre su comportamiento en situaciones en las que existe supervisión adulta y en las que no. A partir de la proyección de una secuencia audiovisual, se desarrollará una dinámica en la que los pequeños identificarán las conductas inadecuadas de los protagonistas de la escena, "puntuando" (con suspenso) cada acción observada.

A continuación, dialogarán entre ellos para expresar cómo creen que deberían haberse comportado los personajes.

Un juego final de corte cooperativo introduce un elemento lúdico a la actividad. Su objetivo es que cooperen entre sí de forma armónica y pongan en marcha habilidades comunicativas que permitan un buen trabajo en equipo.

Se darán las pistas, pues es importante que los alumnos citen la mayor parte de los comportamientos que los niños de la escena desarrollan.

En un segundo momento, en grupos de 4 alumnos (uniéndose dos parejas con la técnica de la **bola de nieve**), pondrán una nota a cada comportamiento incorrecto: de 4 a 0, según les parezcan malas o peores las acciones. A continuación, se pondrán en común los “suspensos” ante el resto del grupo-clase razonando las respuestas.

Finalmente, y de nuevo por parejas, rellenarán en la parte derecha del folio lo que debieran haber hecho en lugar de cada una de las *malas acciones*. Por ejemplo: salir despacio; no avasallar al árbitro, sino rodearle, etc.

A lo largo de esta Fase será muy importante dirigir el discurso de los alumnos hacia la valoración de las consecuencias de cada uno de los comportamientos (correctos e incorrectos).

3ª Fase

Se desarrollará un **juego cooperativo**:

- El profesor da una palmada, y los niños se distancian entre sí a largo y ancho del aula. En un momento dado se les mandará permanecer quietos donde están.
- El educador designa a dos niños para iniciar el juego de la “culebra hambrienta”: ambos se tumbarán boca abajo en el suelo, uno a continuación del otro, agarrando con las manos los pies del de delante. Deberán reptar hacia un compañero sin valerse de las manos. Cuando lleguen a su altura, el primero le tocará con la cabeza, debiendo pasar el nuevo a formar parte de la culebra.
- La culebra debe reptar zigzagueando constantemente, sin utilizar las manos ni los brazos para desplazarse.
- A medida que los niños se vayan incorporando a la culebra, ésta tendrá más dificultades para

aproximarse a otros compañeros. Pueden parar cuantas veces lo deseen para ponerse de acuerdo verbalmente.

Finalizado el juego, se comenta entre todos las emociones experimentadas.



TÍTULO
ME CALLARÉ YO

AUDIOVISUAL
<http://vimeo.com/51596902>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción, Autocontrol.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Mientras el educador intenta explicar un tema sobre Naturaleza a los alumnos, éstos le ignoran, riéndose y peleando entre ellos. Tras repetidas demandas de silencio, el profesor dice "si ustedes no se callan, me callaré yo".

REFERENTE TEÓRICO: En situaciones de interacción colectiva es frecuente que los niños pierdan momentáneamente la conciencia de que las normas han de ser respetadas en beneficio de todos. De alguna manera, la disrupción colectiva diluye la posible culpabilidad en el grupo liberando, al menos en parte, al individuo de la asunción de la responsabilidad de sus acciones, en tanto que es el colectivo quien atenta contra las normas o las reglas de actuación. El educador puede trabajar con los alumnos el fomento de la autonomía personal para que los niños comprendan que las acciones de los demás no tienen por qué condicionar su propio comportamiento.

RAZÓN DE SER: A partir de la proyección de una secuencia de película, el educador pide a los alumnos que expresen todas y cada una de las conductas inadecuadas que aparecen en el audiovisual. A continuación solicita del grupo que examine la actitud del protagonista.

En una dinámica, el educador emplea preguntas-caso para que los niños propongan alternativas de liderazgo prosocial que se pueden emprender en una situación de interacción colectiva como es una clase. Un juego posterior facilita que los niños se hagan más conscientes de que el ruido es un obstá-

culo para la comunicación interpersonal, pudiendo asociarlo a la dinámica escolar.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador introduce el audiovisual explicando a los alumnos que van a ver una situación en la que unos niños hacen el gamberro durante la clase sin hacer caso de los avisos del profesor.

Se proyecta el audiovisual. A continuación el educador formula **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- *Los niños hacen el gamberro mientras el profesor intenta explicarles algo ¿alguien se ha fijado en el tema que les trataba de explicar?*
- *¿Qué cosas hacen mal los alumnos? Procurad ser lo más concretos posible. [Se completarán las aportaciones de los niños, procurando que aparezcan todos los comportamientos disruptivos:*
 - Hablar en voz alta
 - Gritar
 - Tirar cosas unos a otros
 - Levantarse del asiento
 - Jugar
 - Pelear "en broma"
 - No atender
- *¿Moncho hace lo mismo que los demás?; ¿Cómo se comporta?*
- *¿Qué decide hacer el educador?; ¿Por qué pensáis que hace eso?*
- *¿Cómo creéis que se habrá sentido el profesor?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** a partir de **preguntas-caso**:

"Moncho se queda callado mirando sorprendido al profesor, incluso tira de la chaqueta a su amigo para señalar al educador, que ha decidido mirar por la

ventana. Si fuéramos un alumno de esa clase ¿qué diríamos al grupo?”

[Se pueden sugerir algunas respuestas. Por ejemplo: “¡ya está bien!. Dejemos de hacer el gamberro”; “¿Por qué no nos callamos? El profesor acabará enfadándose con nosotros”].

“Imaginad que lo que está explicando el educador te interesa mucho pero los demás no te dejan escuchar. Como acaba callándose, te quedas sin saber lo que estaba diciendo. ¿Qué les dirías a tus amigos en el recreo?; ¿le dirías algo al profesor al salir al recreo?”.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego** colectivo.

1ª Fase: El profesor sitúa a cuatro alumnos en cada una de las esquinas del aula. El resto permanecerá en el centro en absoluto silencio. Se dan instrucciones a los alumnos de las esquinas para que inicien una conversación en voz alta con el compañero situado en la diagonal opuesta.

Dado que no podrán verse (el resto del grupo está en el centro) y que se están produciendo dos conversaciones de forma simultánea, la dificultad para hacerse entender será notable. Al cabo de unos minutos los niños de las esquinas comentan al grupo qué consiguieron entender de su compañero de conversación.

2ª Fase: se desarrollará el mismo juego, pero esta vez los niños del centro cuchichearán entre sí en voz baja. El nivel de ruido será tal que habrá resultado imposible entenderse. El educador comenta que, tal y como acaban de comprobar, el silencio en el aula no es una norma que se establezca “porque sí”, sino que se hace para facilitar la comunicación y el aprendizaje y respetar al que hable.



TÍTULO
SON MIS AMIGOS

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

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

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

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Cuatro amigos en apuros se ayudan entre sí para subir a una torreta vigilada por enemigos.



DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce la actividad formulando comentarios y **preguntas de aproximación**:

“Es importante ayudarse unos a otros dentro del grupo de amigos”

- ¿Dejaríais solo a un amigo vuestro en problemas?
Poned un ejemplo.
- ¿Es más divertido jugar varios niños o jugar solo?
Poned un ejemplo.

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver una escena de película en la que cuatro amigos tienen que ayudarse para escalar una torreta enemiga.

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- ¿Podría haber escalado la torreta uno solo?
- ¿Cómo les ayuda el tejón?
- ¿Qué pasa cuando uno de los amigos está a punto de caerse? (todos se esfuerzan por caer en un lugar cercano y no sufrir grandes daños)

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. Se introduce con el siguiente comentario:

“Jugar juntos es muy divertido, y cooperar entre vosotros está muy bien. Sin embargo, a veces jugando con vuestros amigos se os ocurren acciones que no están del todo bien. Es importante darse cuenta a tiempo para decidir no hacerlo o cambiar de idea”

Se divide el grupo-clase por parejas, y se les da la instrucción de dialogar entre ellos para rellenar el siguiente cuadro:

Con alumnos de 7 y 8 años se pueden plantear las cuestiones de forma abierta, de manera que sean ellos quienes encuentren la solución. Por ejemplo:

REFERENTE TEÓRICO: Las relaciones de amistad en estas edades infantiles deben regirse por estilos de interacción cooperativa y prudente, debiendo tener muy clara la distinción entre comportamientos correctos e incorrectos. El educador debe guiar la reflexión de los niños en esta dirección puesto que, si bien a solas se comportan de forma adecuada, en ocasiones los niños “se atreven” a involucrarse en grupo en situaciones de riesgo o contrarias a los más elementales valores prosociales.

RAZÓN DE SER: Con ayuda de un estímulo audiovisual y formulando comentarios y preguntas, el educador guía la reflexión de los alumnos sobre la ayuda entre iguales, las ventajas de disfrutar jugando colectivamente y la importancia de la colaboración y la cooperación en la consecución de metas comunes.

En una dinámica posterior, los niños discriminarán entre acciones adecuadas o inadecuadas a partir de distintos supuestos planteados por el educador. Con alumnos de mayor edad se plantearán situaciones para que busquen alternativas positivas de interacción. En un juego posterior los niños se agruparán aleatoriamente en equipos de “amigos” para competir en una carrera.

Situaciones que vive el grupo de amigos	Bien (B) / Mal (M)
Estáis jugando a escaladores y a uno de vosotros se le ocurre trepar por una cañería del recreo hasta el primer piso	
Uno de vuestros amigos tiene que sacar a pasear a su mascota (un perro). Le proponéis acompañarle.	
Un chico mayor se está burlando de uno de vuestros amigos. Decidís poner la zancadilla al mayor o tirarle piedras	
Un chico mayor se está burlando de uno de vuestros amigos. Decidís avisar a un profesor o a un cuidador	
Un niño nuevo os invita a su cumpleaños. Decidís regalarle un estuche decorado por vosotros mismos	
Uno de vuestros amigos propone "dar un susto" a unos niños pequeños	
Dos de tus amigos se empiezan a pelear. Les separáis	

- En lugar de escalar una cañería muy alta ¿qué se os ocurre para jugar a escaladores?
- ¿Qué podéis hacer para divertirlos con la mascota de uno de vuestros amigos?
- ¿Qué podéis hacer si un chico mayor se está burlando de uno de vosotros?
- ¿Cómo podéis entretenerlos con unos niños pequeños?
- ¿Qué harías si dos de tus amigos empiezan a pelearse?

rodarán al mismo tiempo sobre sí mismos hasta llegar unidos al otro lado de la sala.

Al finalizar el juego, el educador pregunta a los niños si les divirtió la experiencia, concluyendo con el siguiente comentario:

"Como habéis visto, jugar entre amigos puede resultar muy divertido. Existen muchas formas de pasarlo bien sin correr riesgos ni molestar a los demás".

Tras la puesta en común, el educador abre un coloquio con la siguiente pregunta:

¿Qué situaciones emocionantes habéis vivido con vuestros amigos?

3ª Fase

Se propone un **juego**. El espacio apropiado para desarrollarlo es un gimnasio o una sala con el suelo limpio o moqueta.

Se divide el grupo de alumnos en equipos de 4 amigos para hacer una carrera. Todos se situarán en una pared de la sala. Los niños (de cada equipo) se tumbarán en el suelo en paralelo. A una señal dada,



TÍTULO
TRATO HECHO

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR
Programas de prevención: acoso escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Un pajarillo y un niño sellan un pacto de amistad.

-Oye, pichoncito amigo, yo quiero jugar contigo.

-Niño, si quieres jugar, ven, sube a mi palomar.

-Me faltan alas, no puedo. Baja tú, no tengas miedo.

*-Sin miedo voy a bajar y jugaré satisfecho;
pero trigo me has de dar.*

-Pichoncito, trato hecho.

Trato hecho

[Amado Nervo]

REFERENTE TEÓRICO: Las relaciones de amistad y compañerismo se ven acompañadas en ciertas edades infantiles de pactos y secretos compartidos. El educador puede acompañar y guiar la reflexión de los alumnos sobre el valor de la amistad y la importancia de su mantenimiento.

RAZÓN DE SER: Formulando comentarios y preguntas de aproximación, el educador orienta la reflexión de los alumnos sobre algunas de las características de las relaciones de amistad, como la diversión, la cooperación o los secretos compartidos.

A partir de un estímulo audiovisual, se desarrolla una dinámica consistente en el estudio de un caso

a través del cual se ponen de manifiesto la generosidad hacia los demás y la compañía a un amigo en apuros. Un juego final facilita la interacción lúdica entre los alumnos.

DESARROLLO

1ª Fase

Se explica a los alumnos que tener amigos es algo bonito, agradable y que todo el mundo desea. Mediante **preguntas de aproximación** centra la reflexión de los niños en torno a la necesidad de compartir todo tipo de cosas con los amigos: tiempo, espacio físico, juegos, problemas, alegrías y bienestar:

- *¿Qué es lo mejor de tener un amigo?*
- *¿Qué ganamos todos si tenemos no uno, sino muchos amigos?*
- *¿Qué tipo de secretos compartes con tus amigos?*
- *¿Qué cosas es mejor hacer con amigos que solo?*

A continuación se comenta con los alumnos la importancia de "saber" hacer amigos: mostrarse agradable, comprensivo, generoso y dispuesto a ayudar.

2ª Fase

Se explica a los niños que van a escuchar una poesía en la que un pajarillo y un niño desean ser amigos y jugar juntos. Los alumnos escuchan el poema.

Preguntas para facilitar la comprensión:

- *¿Qué le dice el niño al pichón?; ¿Qué contesta el pájaro al niño?*
- *¿Puede el niño subir al árbol?; ¿Puede el pichón bajar?*
- *¿Qué trato hacen?*

El educador plantea una **dinámica** en la que se aborda un **estudio de casos**, que se introducirá con un comentario como el siguiente:

"No siempre podemos hacer lo que nos apetecería con uno o varios amigos. Es posible que el otro no

quiera o no pueda. Pero tenemos que recordar que ser amigo de alguien no quiere decir que siempre el otro haga lo que yo quiera, sino que estar juntos nos haga sentir bien”.

“Imaginad que os habéis puesto de acuerdo con un amigo en que viniera a merendar a tu casa y jugar juntos; pero en el último momento te llama por teléfono y te dice que no se encuentra bien y no puede salir de casa. ¿Qué haces, llamas a otro amigo o piensas otros planes con él?; Cuáles serían?; aunque no era lo que más te hubiera apetecido; ¿Te sientes bien con él?”

Con alumnos de 6 años se puede emplear la técnica del **cuchicheo**. Entre dos resultará más sencillo elaborar planes alternativos atractivos. Con alumnos de 7 u 8 años se puede trabajar con la técnica de la **reflexión silenciosa**.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego** colectivo: el educador pinta en el suelo un círculo de unos 20 centímetros de diámetro. Cada alumno tendrá en su poder una pelota de tenis o una canica. El educador deposita una pelota de distinto tamaño (mayor o menor) a unos metros del círculo y será la “pelota-guía”. Los niños deberán lanzar su pelota a la pelota-guía para conseguir entre todos que se sitúe dentro del círculo (el educador hará que los lanzamientos se hagan de uno en uno).

Con niños de 8 años puede complicarse el juego, empleando monedas en lugar de pelotas, o utilizar como “guía” un objeto cuadrado, dificultando su movimiento de aproximación al círculo.



TÍTULO
UN DÍA EN LA VIDA DE BLANCAIEVES

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Blancanieves vive con los 7 enanitos en una pequeña cabaña. Dado que la convivencia es más difícil cuando el espacio físico es muy reducido, las discusiones son muy frecuentes en el grupo. En la ocasión que el cuento describe, un pan supuestamente robado es la chispa que provoca una fuerte discusión entre los enanitos. Finalmente los "responsables" del robo resultan ser unos ratoncitos.

Blancanieves es una joven hermosa cuya belleza era envidiada por su madrastra, quien ordena a uno de sus sirvientes que la lleve al bosque y la mate. Pero su juventud, su belleza y las súplicas de Blancanieves consiguen que el sirviente no cumpla su terrible misión, y en su lugar la abandone en el bosque.

La bella joven encuentra una casita diminuta habitada por siete enanitos que la acogen como si fuese su hermana mayor.

Los enanitos eran muy distintos entre sí, y cada uno tenía un nombre que se refería a su carácter. Así, Gruñón siempre estaba refunfuñando; Mudito no decía nunca nada y se expresaba sólo con gestos; Sonriente siempre estaba de buen humor; Responsable estaba atareado en todo momento; Travieso sólo sabía hacer trastadas, pero sin mala intención; Distráido se equivocaba cada dos por tres al no fijarse bien en lo que hacía; y por último Sabio era el enanito de más edad y el más prudente; generalmente todos seguían sus instrucciones y consejos.

Blancanieves, que estaba acostumbrada a vivir en un palacio sola (no tenía hermanos), tenía que aprender a convivir en una casita minúscula con siete ami-

gos muy distintos, aunque todos ellos se portaban de forma muy cariñosa con ella.

Con ayuda de Sabio, la joven organizó las tareas del hogar: a Gruñón le encargaron limpiar la cocina él solito, para que no discutiera con nadie. Sabio decidiría cuanta leña cortar y qué frutos del bosque recoger para alimentarse; Mudito se encargaba de poner y quitar la mesa y de limpiar el salón y los aseos. De cazar, pescar, cortar leña y recoger frutos se ocupaban los demás: Sonriente, Travieso, Responsable y Distráido, aunque a éste último se le encargaban tareas sencillas porque casi siempre metía la pata.

La paz reinaba en el grupo, pero de vez en cuando estallaba una violenta discusión en la que todos se alborotaban y hablaban a la vez. Blancanieves y Sabio solían poner paz entre todos. Pero una noche las cosas se pusieron feas entre amigos y hermanos: había desaparecido el pan del horno.

-Seguro que has sido tú quien lo ha cogido, Travieso. Como sólo se te ocurren diabluras...- dijo Distráido.

-O tú, Distráido. Que nunca te acuerdas de nada aunque haya pasado hace un minuto.- respondió Travieso.

-Yo creo que ha sido Gruñón. Como siempre está enfadado con todos...- dijo Sonriente.

-¡O tú, Sonriente! Seguro que te lo has comido pensando que vendrá un mago a poner otro en el horno. De todas formas siempre os estáis metiendo conmigo- dijo Gruñón.

-Yo pienso que ha sido Mudito. Nunca dice nada...¿no será que siempre tiene la boca llena?- dijo Responsable.

-No seas tan desconfiado, Responsable. También podrías haber sido tú, pensando que te lo mereces por trabajar tanto

-¿Y tú, Sabio?. Como eres el jefe...- le acusó un enanito.

Ni siquiera Blancanieves se libró de las sospechas:

-Seguro que ha sido ella. Al fin y al cabo apenas la conocemos- señaló acusador Gruñón.

Ni toda la paciencia del mundo, ni la amistad que se tenían, ni la oferta de Blancanieves de hacer ella otro pan calmaron a los enanitos peleones. Cuando, agotados, guardaron unos segundos de silencio para coger fuerzas antes de acusarse de nuevo, ocurrió algo inesperado. Ese "algo" era una larga fila de ratoncitos que llevaban en sus bocas un pedazo de pan cada uno.

Todos rieron y se pidieron perdón. ¡Nadie tenía la culpa! La calma reapareció en la casita. Aunque seguro que no por mucho tiempo...

Un día en la vida de Blancanieves

[Creación nueva a partir del cuento "Blancanieves y los siete enanitos", de los hermanos Grimm]

REFERENTE TEÓRICO: Se ha de aspirar a que los niños entiendan que la convivencia, incluso entre los "mejores amigos", está salpicada de incidentes y discusiones. Las habilidades de interacción permiten a los niños aprender fórmulas sencillas para restablecer la paz.

RAZÓN DE SER: La narración de un cuento puede ser utilizada por el educador para guiar la reflexión de los alumnos sobre las circunstanciales disputas entre amigos o compañeros de juego. Una dinámica facilitará que los niños sean conscientes de las muy diversas situaciones en las que deben compartir espacios.

Una posterior dinámica muestra a los alumnos fórmulas eficaces para la interacción inicial. Un juego final invita a los niños a buscar semejanzas entre sí y comentarlas, lo que facilitará el conocimiento entre compañeros y contribuirá a las buenas relaciones dentro del aula.

DESARROLLO

1ª Fase

Tras la lectura del cuento, el profesor formula preguntas de aproximación:

- *Blancanieves es abandonada en el bosque, ¿Quién le ayuda y ofrece su casa?*
- *Blancanieves y los 7 enanitos se hacen muy amigos pero, ¿qué ocurre cuando desaparece el pan?*
- *¿Quién se había llevado el pan finalmente?*
- *Después, ¿vuelven a ser amigos?*

Se explicará al grupo que, al igual que sucede en el cuento, muchas veces los amigos o compañeros de actividad discuten y se enfadan entre sí. Pero esto es normal, y no debe significar que la amistad o la relación se rompa. Únicamente tendrán que hablar más entre ellos y tratar de entenderse los unos a los otros.

Se pedirá a los niños que comenten algunos de los motivos más comunes de discusiones entre amigos (por ejemplo, el uso de algún objeto común, un secreto con otro amigo, una jugada dudosa en la práctica deportiva o un empujón accidental).

2ª Fase

Con mucha frecuencia, continuará el profesor, los niños tienen que compartir espacio y tiempo con otra clase de conocidos. Se pondrá algún ejemplo (el patio del recreo, el ascensor, etc). A continuación se pedirá a los niños que citen otros espacios o situaciones similares. El profesor procurará que se aporten distintos ambientes de relación social. Si no surgieran del grupo, las sugerirá él mismo proporcionando pistas. Por ejemplo:

- Un campamento de verano
- Una visita de fin de semana a casa de unos familiares lejanos
- Actividades extraescolares
- Unas vacaciones en lugares no habituales
- Un viaje largo

A continuación, el profesor comentará que en estos espacios sociales se pueden conocer muchos niños y hacer nuevos amigos.

3ª Fase

Los alumnos, de dos en dos, dialogarán entre sí y anotarán fórmulas iniciales de aproximación entre iguales, para luego ponerlo en común. El profesor prestará cuanta ayuda demanden las parejas de alumnos. Ejemplos:

- *"Hola. Me llamo Javier, pero todos me llaman Javichu. ¿Tú cómo te llamas?"*
- *"¿Es la primera vez que vienes aquí?. Yo también. ¿Te apetece un chicle?"*
- *"¿Puedo jugar con vosotros al voley?. Si sois ya muchos, puedo esperar mirando".*

El profesor animará a los alumnos a utilizarlas para conocer nuevos amigos y pasarlo bien.

4ª Fase

Se propone un **juego** al grupo. Para el desarrollo del mismo deben mezclarse todos los alumnos entre sí sin un criterio fijo. Pueden hacerlo paseando, bailando, saltando o a ciegas.

En un momento dado, el profesor dice: *"¡Alto!"*, y los niños se pararán donde están. Su tarea es fijarse muy bien en sus compañeros, buscando entre ellos alguno que comparta una característica física con él; por ejemplo, el color de los ojos o del pelo, las gafas, el color de la ropa, la estatura, etc.

Una vez se hayan percatado de las semejanzas, se acercarán al compañero que se les parezca. El educador advertirá que no se trata de buscar a los "amigos", sino a los "semejantes". Pueden juntarse en tríos o cuartetos.

Ya juntos, el profesor concederá unos minutos para que hablen entre sí buscando más puntos en común (actividades de tiempo libre, gusto o disgusto por algún alimento, prácticas deportivas, etc). Para facilitar la interacción, el profesor podrá realizar previamente un guión sobre el que trabajen los alumnos.

Finalmente los "semejantes" contarán a los demás los aspectos que les unen.



TÍTULO
TIENES QUE BAÑARTE

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

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS

El grupo de amigos del perrito Dougall vienen notando un olor horrible que viene y va. Cuando se dan cuenta de que es el mismo Dougall el que huele así, deciden que hay que decirselo.



- “¿Creéis que se preocupan por él cuando le dicen que tiene que bañarse?” (Sí, porque quieren decirselo de la mejor manera posible.)
- “¿O quizá quieren hacerle daño o que se sienta mal?” (No lo hacen para hacerle daño, sino por su bien, y están intentando que no le sienta mal)
- “¿Por qué pensáis que al final los amigos y amigas de Dougall parecen un poco enfadados y enfadadas?” (Porque él no acepta la crítica, a pesar de que tienen razón)

REFERENTE TEÓRICO: Entre amigos y amigas no todos los intercambios verbales son positivos y fáciles. De hecho, en las buenas amistades, uno de los grandes obstáculos que a veces se debe solventar es el que tiene que ver con saber hacer críticas constructivas, que permitan buscar alternativas a la situación que no nos gusta sin dañar a los y las demás.

RAZÓN DE SER: A partir de la secuencia seleccionada, el alumnado descubrirá que a veces hay que decir cosas a los y las demás que pueden no gustarles, incluso teniendo razón, pero que aun así es necesario decir las de modo correcto. Podrán reflexionar sobre las causas de que a veces las críticas no sean bien recibidas y practicar el modo de hacerlas en la dinámica final planteada.

DESARROLLO

1ª Fase: Visionado del vídeo

Se proyecta la secuencia seleccionada y al finalizar se abre un pequeño debate sobre cómo los amigos y amigas de Dougall le han dicho que tiene que bañarse.

Se puede orientar su razonamiento con algunas preguntas como las siguientes:

- “¿Os parece que han actuado bien los amigos y amigas de Dougall?” (Sí, aunque al final no son muy suaves con él y se enfadan.)

2ª Fase: Dinámica “¿Dónde está el fallo?”

“En el vídeo que hemos visto, a pesar de que los amigos y las amigas de Dougall intentan convencerle de que se bañe, no lo consiguen. Incluso tienen que enfadarse un poco para ver si así pueden hacerle ver que huele fatal. A veces puede pasarnos algo parecido con nuestros amigos y amigas: queremos que algo cambie, pero no sabemos cómo decirlo para conseguirlo. Decirle a otras personas cosas que no nos gustan es difícil siempre, porque hay que tener mucho cuidado de no hacerles daño y, aun así, puede ser que no se lo tomen bien. A ver si descubrís los fallos que se han cometido en el vídeo, porque, ¿creéis que se podría haber dicho de otra manera? (se les vuelve a poner el vídeo haciendo hincapié en la necesidad de prestar atención para luego comentar en clase lo observado, que será anotado en la pizarra por el profesor o profesora).

Otras maneras de decirle a Dougall que se lave:

No siendo tan directa. La niña se lo dice demasiado pronto. A lo mejor es más interesante comenzar a hablar de otra cosa y luego, suavemente, comentarle que huele un poco mal.

- Explicarle por qué creen que es él el que huele.
- Comentarle lo agradable que es oler bien, y decirle cómo puede obtener un buen aroma (con perfumes, jabones, etc.)
- Ofrecerle ayuda para bañarse y mostrarle lo agradable que es “Vamos Dougall, verás qué divertido será bañarnos juntos”

A continuación se plantean una serie de críticas no constructivas que pueden completar el ejercicio ya que todo el grupo tiene que indicar el error cometido y una alternativa posible:

- *“Eres un pesado por decir todo el rato que quieres jugar al fútbol”* (Error: usar etiquetas o insultos para expresar lo que no nos gusta de la persona. La alternativa: “Cuando dices todo el rato que quieres jugar al fútbol me canso de decirte que no. No insistas más.”)
- *“Qué feo es este dibujo”* (Error: es su opinión, pero lo dice como si fuera una gran verdad. A otros u otras puede gustarles. Alternativa: “A mí no me gusta mucho este dibujo, pero es sólo mi opinión.”)
- *“Podías haber jugado mucho mejor” –pero se lo dice delante de todos los del equipo* (Error: hacer la crítica en público, delante del resto del equipo. La alternativa: escoger un momento en el que la persona esté sola.)
- *“No haces nada bien, a ver si te enteras”* (Error: critica todo y no propone nada. Sólo quiere hacer daño por la forma de decirlo. Denota enfado. Alternativa: cuando se consiga un nivel adecuado de tranquilidad se le dirá cómo tiene que hacer las cosas. Se le puede proponer algún cambio diciéndole “¿Qué te parecería si la próxima vez...?”)

En las reflexiones finales, antes de pasar a la siguiente Fase, se les explica que lo más importante es procurar siempre que a la otra persona no le haga daño lo que le decimos.

“Las cosas se pueden proponer de muchas maneras y lo importante es siempre cuidar a las personas. Los amigos y las amigas son más importantes que el cambio que queremos que hagan, sin embargo, a veces puede ser que se digan las cosas bien y la otra persona pueda tomárselo mal. En esos casos, tendremos que dejar que se les pase.”

3ª Fase: Dinámica “El criticón”

Un niño o niña del grupo (el profesorado, en función de las características concretas existentes en la clase, elegirá la persona idónea) adopta el rol de “El criticón” que consiste en lanzar una crítica a otro u otra esperando una respuesta adecuada (como esta tarea puede ser muy compleja, el educador les ayudará diciéndoles al oído a cada uno lo que tienen que decir).

Ejemplos posibles:

“No me gusta nada tu camiseta. A ver si te la cambias.” Ante esto, la persona aludida puede responder diciendo “Pues a mí me encanta”.

“Juegas muy mal al fútbol, a ver si estás más atento cuando te pase el balón.” La posible respuesta puede ser: “A lo mejor no se me da muy bien el fútbol, pero sí otras cosas. Intentaré estar más atento la próxima vez”.

Es fundamental que el profesorado tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- Ha de avisar antes de iniciar la actividad de que las críticas que se van a hacer en el juego son mentira y sólo ejemplos, para evitar herir susceptibilidades.
- Deberá, tras cada participación, alabar aquello que se ha hecho bien y matizar lo que sea mejorable.
- Aportar contenido teórico oportunamente como conclusión ante los ejemplos especialmente interesantes. Por ejemplo, en los anteriores, puede recordar que “A las personas no se las debe insultar”, “Decir las cosas mal no nos da la razón”, “Cuidar a las personas es lo más importante”, “Cuando el otro tiene razón tenemos que reconocerlo pero pedirle que nos lo diga de otra manera”, etc...
- Proponer críticas que estén mal planteadas pero también otras que estén bien para que los niños y niñas entiendan que las críticas no han de rechazarse sin más, sino ser consideradas con interés y deseo de cambio en algunas ocasiones.

INFORMACIÓN PARA EL PROFESOR

Una crítica constructiva y no agresiva debe contener los siguientes puntos:

- Describir objetivamente lo ocurrido, lo que no nos ha gustado. P.e. "Cuando le pasas el balón siempre a Manolo..."
- Expresar nuestro malestar. A veces no hace falta saber exactamente qué sentimos. Simplemente "... me siento mal...".
- Proponer un cambio. La crítica que no aporta sugerencias o alternativas no es constructiva, sino que sólo hace daño, sin más. Ejemplo: "¿Por qué no me pasas el balón la próxima vez que veas que estoy solo?"



TÍTULO
COLOREA EL MUNDO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/n5wyia>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción, Empatía, Identificación y expresión emocional.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
La secuencia muestra una consecución de escenas de relación entre personas en blanco y negro, hasta que una de ellas decide tener un gesto amable con otra y, como por arte de magia, la escena se colorea rápidamente, convirtiéndola en una en la que los personajes que aparecen están mucho más felices y todo funciona mejor.

REFERENTE TEÓRICO: La amabilidad es un valor probablemente poco en alza, dado que los valores predominantes en nuestra sociedad pasan mucho más por el individualismo, el materialismo o el hedonismo. Sin embargo, si algo hace que las relaciones y los sistemas sociales funcionen son los valores prosociales, entendiendo que la amabilidad tiene, sobre quienes la ponen en marcha, un efecto boomerang: el bien que haces a otras personas tiene efecto rebote y te permite sentirte mejor.

RAZÓN DE SER: La secuencia seleccionada para esta actividad muestra de una forma muy gráfica cómo la amabilidad introduce cambios en las situaciones en las que se produce. De alguna forma, las "colorea", les da vida, aporta optimismo y esperanza a sus participantes y siempre es un beneficio personal para quien la pone en marcha. La actividad sugerida les permitirá colorear su propio dibujo con un acto también propio de generosidad proponiéndoles la generalización de esas conductas y actitudes a su vida diaria.

DESARROLLO

1ª Fase: Hoy dibujamos en blanco y negro

El objetivo de esta Fase es que el alumnado pueda entender y visualizar que tener gestos amables con otras personas marca una diferencia sustancial en nuestro mundo, en nuestras experiencias, en las cosas que vivimos.

Para ejemplificarlo de un modo gráfico y crear una asociación con el recurso gráfico con el que se trabajará, se pide al alumnado que haga un dibujo de una situación cualquiera, la que quieran, con dos condiciones:

- La primera condición es que no pueden salir en él. No hay cortapisas o limitaciones respecto al contenido del dibujo: puede ser algo imaginado, algo bonito o feo, puede ser una imagen que recuerdan de una película o dibujo animado...
- La segunda es que no pueden colorearlo aún (eso se realizará en otra Fase, previo cumplimiento de otro requisito).

Cuando hayan terminado el dibujo, pueden compartirse con la clase en una rueda rápida de participaciones.

2ª Fase: La amabilidad en acción

En este momento se pone el vídeo seleccionado. En él, se parte de una serie de imágenes en blanco y negro que empiezan a teñirse de color cuando alguno de los personajes tiene un gesto amable o generoso con otra persona. El efecto, además, es contagioso, ya que no afecta solamente a las dos personas implicadas directamente, sino que las que están alrededor de alguna manera se benefician también del cambio en la situación (esta información no se les dará, se tratará de que sea el propio alumnado el que adivine lo que ocurre: las personas han sido amables unas con otras y por eso ha aparecido el color).

Se tratará también de que identifiquen y comenten cuáles son los gestos concretos de amabilidad

que se reflejan en la secuencia (se comentará que los efectos de la amabilidad no sólo son para quienes reciben el gesto, las personas presentes también disfrutan de él, generándose un clima agradable). Cuando somos personas amables todo alrededor cambia. Incluso cuando tenemos un acto generoso con alguien que no sabe apreciarlo, podemos sentir orgullo de haber sido capaces de hacer algo bueno por ese alguien. Su reacción no le quita valor a nuestro gesto y nos ayuda a mejorar nuestra capacidad para vivir en sociedad y ser felices. Es más, cuando mostramos generosidad hacia otras personas, éstas también pueden animarse a hacerlo, con lo que se produce lo que llamamos una "Cadena de favores", una especie de "efecto dominó" de la amabilidad.

3ª Fase: Coloreo mi mundo de amabilidad

Ahora llega el momento de completar los dibujos. Tienen que hacerlo siguiendo dos pasos:

- Han de incluirse en el dibujo que hicieron antes pero haciendo algo amable por alguien o algo. Por ejemplo, si dibujaron un conejo, pueden dibujarse dándole una zanahoria, o cepillándole el pelo, o abrazándole. Si dibujaron un parque, pueden dibujarse prestándole el cubo y la pala a otro niño o a otra niña. Si dibujaron a papá o mamá hablando por el móvil, pueden dibujarse llevándoles un vaso de agua o bajando el volumen del televisor.
- Una vez que se hayan dibujado en un acto de generosidad, ya pueden colorear el dibujo. Es difícil identificar un dibujo oscuro con un momento de felicidad. Los gestos de amabilidad hacen que las personas nos sintamos más felices, luego parece que tiene más sentido convertir el dibujo en uno con color, que refleje el estado de ánimo de los personajes tras dar o recibir un gesto de amabilidad.

Finalmente, el alumnado mostrará su dibujo al resto de la clase realizando una breve explicación de lo que ocurre en el mismo (cuál es su gesto amable, y cómo se sienten las personas alrededor para que su dibujo ahora tenga color y no siga en blanco y ne-

gro, etc.). Se reforzarán los gestos recogidos en los dibujos animándoles a que los trasladen a su vida cotidiana.



TÍTULO
UN AS DE LA COMUNICACIÓN

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción social.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Tras terminar el partido, uno de los niños participantes hace un interesante resumen de lo que les ha hecho jugar bien, manejando perfectamente las habilidades sociales básicas para una buena comunicación e interacción.

REFERENTE TEÓRICO: Expresarse y comunicar bien es todo un arte. Son muchos los elementos verbales y paraverbales que se ponen en juego en el momento de querer transmitir un contenido. Las formas proporcionan un extra fundamental a ese contenido y se producen, además, en un contexto interpersonal que ha de tenerse en cuenta para quedar completamente dotado de sentido.

RAZÓN DE SER: El niño que se muestra como modelo en el vídeo escogido permitirá al alumnado identificar fácilmente algunos de los elementos de comunicación más importantes para que el mensaje que desea transmitirse llegue con fuerza y determinación. Podrán, además, a través de la propuesta de la actividad que lo acompaña, poner en marcha en primera persona todas esas habilidades sociales.

DESARROLLO

1ª Fase: Un as de la comunicación

“Vamos a empezar viendo un anuncio en el que, después de jugar un gran partido, uno de los participantes explica a la prensa cómo ha sido el juego. Lo hace muy bien, vamos a ver por qué...Prestad atención”

2ª Fase: Lo que este “as” hace genial

Se hace una puesta en común sobre los elementos

de comunicación que el alumnado ha detectado en el niño. Será importante destacar los siguientes:

- Tiene un buen vocabulario, lo que dice lo expresa correctamente.
- No muestra una actitud vergonzosa, sino dispuesta. Está seguro de lo que está contando.
- Acompaña su mensaje de gestos. Realmente vive lo que está intentando explicar y sus manos, su carita... también hablan.
- Mira a la cámara y a quien le está preguntando.
- Cuando cuenta algo importante, cambia el tono de la frase, lo hace más emocionante.
- Sabe agradecer al público y a su equipo todo el apoyo que le han dado para poder realizar bien su trabajo.

3ª Fase: Aprendiendo a comunicar

“Vamos a intentar ahora poner en práctica todas estas cosas. Lo haremos con pequeños ejemplos en los que iremos, poco a poco, desarrollando las mismas habilidades que este pequeño as.”

Se trabajará con las siguientes situaciones que el alumnado tendrá que representar (para ello se optará por la voluntariedad):

- Dile a tu mamá lo mucho que te gusta el regalo que acaba de hacerte. Cuida especialmente tu mirada, tu tono y tus gestos.
- Cuéntale a tu papá lo que hicisteis ayer en la excursión del cole, y cuánto te gustaría volver alguna vez a ese lugar con la familia. Cuida especialmente tu mirada, tu tono y tus gestos.
- Dile a tu hermano que no te gusta que te coja tus cosas sin permiso. Cuida especialmente tu mirada, tu tono y tus gestos.

Como estas pueden proponerse otras similares, en las que el profesorado, no solo pedirá que cuiden los aspectos anteriormente comentados, sino también otros más específicos ligados a la situación concreta. Por ejemplo...

- Si estamos contentos, ¿cómo tiene que ser el tono?
- ¿A quién tenemos que mirar cuando hablamos?
- Si estamos felices, ¿qué deben hacer nuestras manos? Si estamos tristes, ¿cómo debe ser nuestra cara al hablar?

La actividad finaliza con un pequeño resumen de las cuestiones principales vistas en la sesión.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Sugerimos darle continuidad a la actividad a través de la representación de una obra teatral breve.

El teatro es precisamente un entorno en el que estos elementos verbales y no verbales se hacen imprescindibles para una buena transmisión del contenido del argumento. Sin el cuidado de estas cosas, la obra de teatro queda pobre y sin vida.

La elección de la obra la harán conjuntamente, profesorado y alumnado.

Es muy sencillo encontrar obras de teatro infantiles breves en internet, por ejemplo en páginas como <http://obrasdeteatrocortas.mx/obras-de-teatro-infantiles/>



TÍTULO
SCAPE ROOM



RECURSO AUDIOVISUAL
<https://bit.ly/2VkJxpA>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción, identificación y expresión emocional, empatía, autoestima, creatividad

ÁREA CURRICULAR
Educación física

CONTEXTO ESCOLAR
Transición entre etapas, identidad personal, convivencia escolar, atención a la diversidad, plan matemático.

EDAD RECOMENDADA
5-7 años

SINOPSIS
Este corto presenta la importancia del trabajo en equipo. Si todos los miembros de un equipo están comprometidos, los resultados que se obtienen son mejores. El trabajo en equipo puede lograr importantes cambios.

REFERENTE TEÓRICO: Trabajar en equipo y en colaboración se ha de aprender desde edades tempranas. Aporta un sinnúmero de beneficios, tanto a la etapa escolar como en el día a día del entorno más próximo.

Colaborar y trabajar en equipo proporciona las siguientes ventajas:

- Relaciones positivas: favorece la responsabilidad y el compromiso con los demás.
- Relaciones sociales: favorece la empatía y ayuda a comprender y a conocer mejor a las personas.
- Aprender a aprender: a través de la interacción con sus compañeros, el alumnado se construye su propio conocimiento.
- Autoestima, motivación e interés: favorece la autonomía y responsabilidad.

RAZÓN DE SER: Con esta actividad se pretende que el alumnado de 5 años y de 1º de Primaria a través de un juego de aventura trabaje en equipo y colaboración con sus iguales, donde el respeto sea uno de los elementos principales.

La dinámica de esta actividad se desarrollará mediante un *Escape Room*, entendido este como un

juego de aventura físico y mental donde se deberán superar una serie de pruebas para conseguir completar el juego. Esta actividad aprovecha el entorno de aprendizaje creativo creado para obtener beneficios en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que favorece la curiosidad del alumnado hacia el contexto y los enigmas creados. Ambos docentes (Infantil y Primaria) junto con otros docentes del centro (por ejemplo, de educación física o de música, entre otros) trabajarán en coordinación para que la actividad inter nivelar sea lo más gratificante y satisfactoria posible.

El objetivo principal será conocer los nuevos espacios a los que se enfrentará el alumnado de 5 años en su próximo curso, con ayuda de unos expertos: el alumnado de 1º de Educación Primaria. Por otro lado, otro objetivo que se pretende desarrollar es: solventar una serie de pruebas las cuales fomentarán el desarrollo integral de cada niño.

DESARROLLO

1ª Fase: Trabajo en equipo

Se unificarán las aulas (Infantil y Primaria) en un espacio, el cual sea conocido por todos y donde se les pueda proyectar un audiovisual.

A continuación, se proyectará el corto: "Trabajo en equipo pingüinos, hormigas, cangrejos". Se pretende que los niños se identifiquen con los protagonistas y sepan valorar que trabajar en conjunto favorece muchos aspectos de la vida.

- ¿Es importante trabajar en equipo?
- ¿Cómo se ayudan los personajes del corto?
- ¿Vosotros también trabajáis en equipo? ¿Os gusta? ¿Qué aprendéis de ello?
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas.

Asimismo, se pretende facilitar las primeras tomas de contacto entre el alumnado de ambas aulas.

2ª Fase: La caja misteriosa

El docente de ambas clases, en su aula comenzará la clase como lo hace habitualmente. Se encargará a una tercera persona que haga un recorrido llamando a la puerta de cada una de las aulas de infantil y deje un paquete delante de las mismas. Con esto, se pretende promover las emociones ante lo desconocido, la sorpresa y lo inesperado.

Cada paquete irá acompañado de una nota para el alumnado de 5 años o para el alumnado de 1º de Educación Primaria, dependiendo del aula correspondiente.

Saludos:

Sabemos que el año que viene viviréis un cambio importante en vuestra vida y, para ello, debéis cumplir una misión:

En el patio de los mayores, por culpa de un despiste, se han quedado atrapados todos los niños de 1º de Primaria. Para que el año que viene podáis estar vosotros allí deberéis ir a liberarlos. Eso sí, una vez hecho eso, con su ayuda debéis completar una serie de pruebas.

Si lográis superarlas todas, estaréis totalmente preparados para afrontar el nuevo curso.

¡Buena suerte!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de nota para el aula de Infantil. Creación propia.

Saludos:

Sabemos que este es vuestro primer año en Primaria y, por ello, os vamos a proponer una misión: debéis ayudar al alumnado de 5 años a superar una serie de pruebas para que puedan pasar de curso.

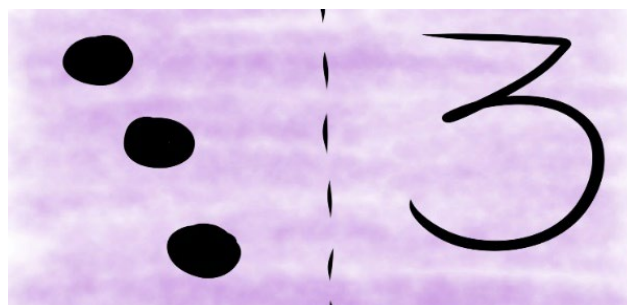
En vuestro patio, tenéis que simular que estáis atrapados y vuestros salvadores (alumnado 5 años) vendrá a vuestro rescate para que de la mano comple-

téis todas las pruebas y, a su vez, les enseñéis todo lo que les espera en su futuro curso.

¡Muchas gracias!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de nota para el aula de 1º de Educación Primaria.

En cada paquete se encontrará una carta partida a la mitad de manera que, una parte de la carta estará destinada para el alumnado de Infantil y la otra para el alumnado de Primaria. Tendrá las siguientes características: será de un color, es decir, habrá un color distinto en función de los equipos que se creen y, en una parte aparecerán una serie de puntos y en la otra el número correspondiente a estos. Por lo tanto, el alumnado de Infantil tendrá la parte de la carta con puntos y el de Primaria con la grafía del número.



Creación propia

Por otro lado, se encontrará una cajita simulando una cuenta atrás, la cual dará lugar al comienzo de la dinámica.

3ª Fase: ¡Qué comience el juego!

Cada uno de los niños de Educación Primaria se situarán por diferentes lugares de su patio con su trozo de carta pegado a la espalda.

A su vez, el alumnado de Infantil irá a su encuentro. Los niños, con su trozo de carta en la mano deberán ir a buscar al niño o a la niña que tenga el trozo de carta correspondiente al suyo.

Cuando todos los niños estén emparejados deberán encontrar su próximo destino en el reverso de la carta, en forma de adivinanza:

En el suelo estoy, todo el mundo me pisa. A veces se chuta un balón o se juega a la pita. Otros corren, otros saltan. Si sabes quién soy, ninguna PISTA te doy.

La Pista deportiva

EN EL SUELO ESTOY, TODO EL MUNDO ME
PISA. A VECES SE CHUTA UN BALÓN O SE
JUEGA A LA PITA. OTROS CORREN, OTROS SALTAN.
SI SABES QUIÉN SOY, NINGUNA PISTA
TE DOY.

NOTA A LOS DOCENTES: La adivinanza expuesta anteriormente es un ejemplo. Creación propia.

Una vez localizado este, deberán buscar por parejas una carta del mismo color que la que conforma su equipo, en la cual encontrarán impresa una palabra, una letra, etc. (lo que corresponda, ya que, la unión de cada una de las cartas de esta parte de la actividad al final de toda la dinámica tendrá un significado) y una pequeña silueta de cuál será su próximo destino.

DOS!



Creación propia

En la nueva ubicación, se pretende que completen un jeroglífico lo que hará que los lleve a su próximo destino, el aula de música.

¿DONDE ENCONTRAREIS LA
SIGUIENTE PISTA?



Creación propia.

En el aula de música, los docentes crearán secuencias rítmicas y melódicas con su propio cuerpo y su propia voz, las cuales los niños deberán memorizar e interpretar.

Ejemplo:

Palmas-palmas-(Ooh-Ooh)-pisetón-palmas-palmas-(Aah-Aah)-chasquear los dedos.

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de secuencia melódica-rítmica. Creación propia.

Una vez realizada esta actividad, se les entregará un mapa donde estará representada la ruta que han de realizar para llegar a su destino final. Se pretende llegar a la que será su aula el año que viene

Una vez allí, en gran grupo, los niños tendrán que resolver qué es lo que esconde la unión de todas las cartas que encontraron en la pista del patio.

Ejemplo:

Los nuevos caminos a veces tienen muchas curvas y baches, pero lo importante es seguir adelante: creando, creciendo, equivocándonos, emocionando... ¡BIENVENIDOS!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de frase. Creación propia.

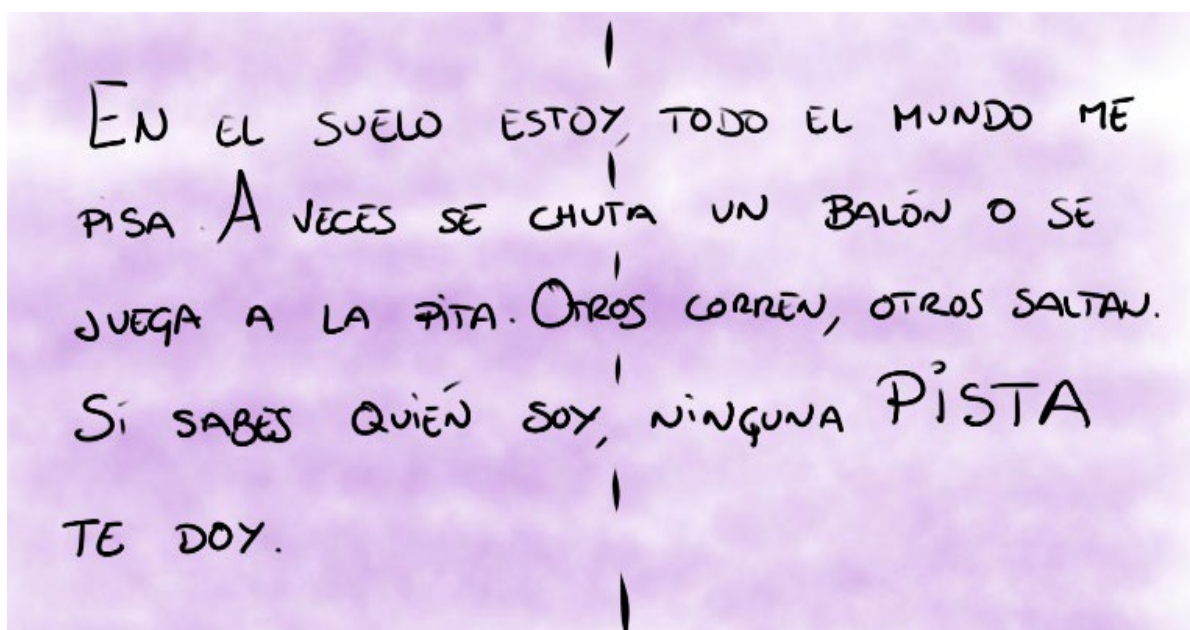
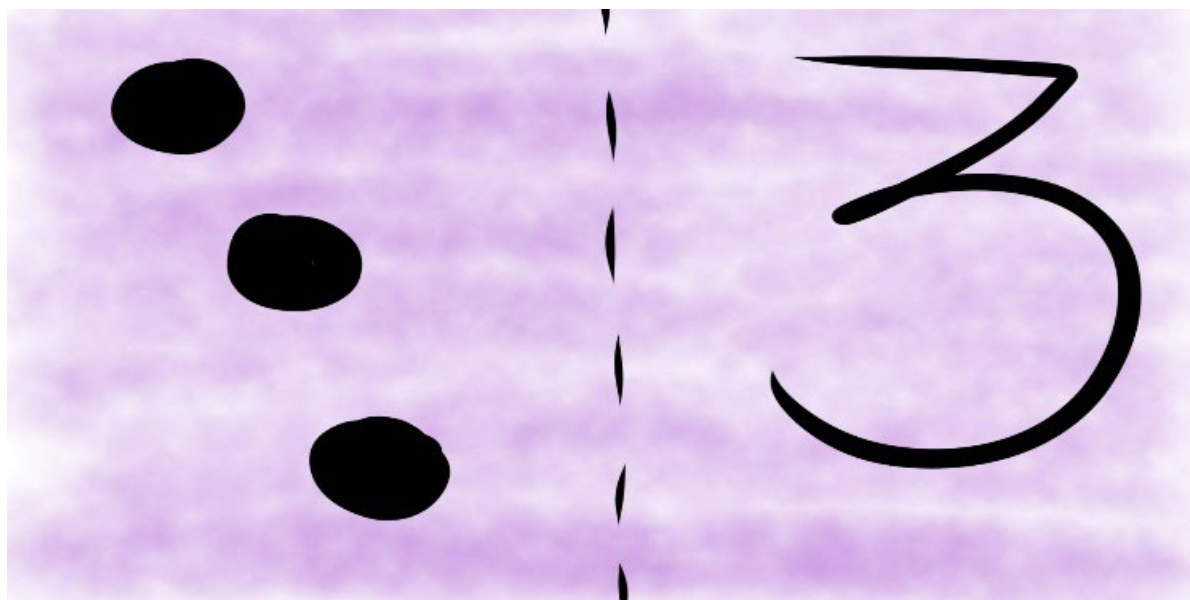
La frase podrá quedar expuesta en ambas aulas, es decir, en el aula que será ocupada por el alumnado de 5 años de Educación Infantil el año que viene. Y, a su vez, en su aula actual. Con ella, se pretende suscitar motivación y activar el recuerdo de situaciones reales vividas, las cuales hayan sido significativas para ellos.

Como premio final, a cada uno de los niños de Educación Primaria se les entregará una medalla, la cual representará la gratitud que se les otorga por haber

sido tan buenos guías y por haber ayudado tanto, a través de esta dinámica, a los niños más pequeños.

Por otro lado, a los niños de Educación Infantil se les entregará, a cada uno, una llave (ej. en forma de llavero), la cual simbolizará la apertura a su nuevo futuro académico.

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).





HABILIDADES DE AUTOAFIRMACIÓN



TÍTULO LA GUERRA DE LOS ANIMALES

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector. Trabajos por proyectos.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
En este cuento, una guerra absurda está a punto de entablarse entre las distintas familias de animales. En contra de la lógica inicial, los animales más pequeños consiguen vencer en la primera escaramuza gracias a su capacidad a la hora de defender sus derechos y autoafirmarse ante los demás.

En el bosque los animales vivían la mayor parte del tiempo en paz. Sólo se alteraba la tranquilidad cuando aparecían seres humanos con la estúpida manía de cazarlos no sólo para comérselos, sino también para colgar sus pobres cabezas en la pared o presu- mir ante sus amigos.

Pero hoy no hablaremos de cazadores, sino de ani- males.

Una mañana, un caracol se deslizaba suavemente por el suelo disfrutando del sol mientras buscaba alguna hoja fresca que le sirviera de alimento, cuando de repente un enorme oso le pisó, enterrándole en la alfombra de hojas secas que cubría el suelo.

El caracol suplicó al oso:

-Señor oso ¿podría levantar su pezuña y liberar mi cuerpo del agujero en el que me ha enterrado?.-

El oso, en lugar de hacerle caso, se burló del caracol:

-No me apetece. Ya estoy harto de ti y de todos los miserables pequeñajos que andáis enredando y mo-

lestando a los más grandes.- Después de un buen rato, cuando el oso se cansó de la broma pesada, se fue tan tranquilo a buscar miel.

Indignado, el caracol decidió reunir a los animales más pequeños del bosque para explicarles lo suce- dido. Tras contarles su triste aventura, todos reac- cionaron apoyándole. Casi sin pensarlo decidieron declarar la guerra a los animales "grandullones" y mandaron a un pajarillo a desafiarles. Al día siguien- te se reunieron los dos ejércitos en una explanada. Los pequeños se habían preparado para la batalla. Los grandullones no, y se reían de sus enemigos, se- guros de su victoria. Un elefante dijo:

-Dejádmelos a mí. Les pisaré con mis enormes pa- tas, y sorberé con mi trompa a los "enanos".-

Sin embargo, un lobo le contestó:

-Eres demasiado lento para acabar con ellos. En cambio, yo soy rápido y feroz. Les asustaré con mis colmillos y perseguiré mejor que tú a los que inten- ten huir porque soy muy veloz.-

Este argumento convenció a todos, así que el lobo se acercó solo a sus enemigos. Al instante, una banda- da de pajarillos, escoltados por un pequeño ejército de mosquitos volaron hacia el lobo, al que picotea- ron y picaron sin que ninguno de ellos sufriera daño. El lobo regresó con el rabo entre las piernas. Sus amigos se dieron cuenta de que en la batalla iban a pasarlo mal, así que decidieron dialogar. Para ello encargaron al inteligente zorro que intentara hacer las paces.

Una ardilla se reunió en mitad de la explanada con él. El zorro dijo:

-Hemos pensado que no merece la pena pelearse por tonterías. Si lo hacemos, todos vamos a pasarlo mal ¿no te parece?.-

La ardilla estuvo de acuerdo. El zorro continuó: "vamos a castigar al oso obligándole a buscar alimento para vosotros durante un tiempo. Así podremos volver a vivir en paz". La ardilla le respondió: "también nosotros hemos estado hablando, y pensamos que es mejor dialogar y llegar a un acuerdo en lugar de empezar una guerra cruel. Aceptamos el pacto".

De esta manera, la paz regresó al bosque.

La guerra de los animales

[Adaptación de un cuento popular]

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación tiene como uno de sus más importantes componentes el diálogo centrado en posturas u opiniones divergentes y el pacto o el acuerdo. Los niños de estas edades, por lo general, carecen de vocabulario para defender firmemente sus ideas, obteniendo como resultado la distancia, el rechazo mutuo o la agresión. Aprender que cualquier tipo de pacto es siempre más provechoso para todos que el enfrentamiento directo es una de las funciones del educador cuando trabaja este factor de protección.

RAZÓN DE SER: Tras la narración de un cuento, el educador introduce una dinámica en la que invita a los alumnos a pronunciarse sobre la inutilidad de las peleas, las batallas y, a mayor escala, las guerras entre comunidades.

En un juego posterior se ensaya un ejemplo de *mensaje-yo* para ser expresado por los niños cuando se sientan agraviados por un igual, como alternativa a la pelea o el insulto.

DESARROLLO

1ª Fase:

Se invita a los niños a sentarse en semicírculo (doble semicírculo si son muchos), ocupando él un puesto en el centro, de forma que todos puedan oírle. Les explicará que van a escuchar un cuento, y posteriormente pasarán un rato divertido hablando y ju-

gando a propósito del mismo.

El educador leerá el cuento: "La guerra de los animales". A continuación preguntará a los niños si hay alguna palabra que no hayan entendido, aclarando el significado de las que surgieran.

2ª Fase:

Se distribuirá el gran grupo en equipos de 3 alumnos. Se plantea una **dinámica**: se harán unas preguntas o se mandarán tareas; a medida que los equipos encuentren la respuesta o acaben la tarea levantarán la mano para que se les conceda el uso de la palabra:

- "Decidme al menos 5 nombres de grandes animales que vivan en el bosque" [pregunta para alumnos de 6 años]
- "Pensad en 5 animales pequeños que te puedas encontrar en un bosque" [pregunta para alumnos de 6 años]
- "¿Cuáles son los alimentos preferidos de...(oso, hormiga, caracol, ardilla, elefante...)?" "Los animales del bosque ¿luchan <porque sí>, o lo hacen por un motivo concreto?" "¿Son más peligrosos para el ser humano los animales más grandes?; poned algún ejemplo" [pregunta para alumnos de 7 ú 8 años]

3ª Fase:

Se pedirá a los equipos que piensen cuidadosamente la respuesta a las siguientes preguntas relacionadas con el cuento, siguiéndose el mismo procedimiento que en la Fase anterior para la concesión del uso de la palabra:

- ¿Pensáis que merece la pena empezar toda una guerra únicamente por una broma pesada?
- Los animales pequeños tienen derecho a defenderse pero, ¿cómo lo hacen en un primer momento?
- ¿Habrá algún "vencedor", o todos saldrán perdiendo?; ¿Por qué?, ¿No es mejor defenderse hablando y llegando a acuerdos (pactos)?
- Al final deciden llegar a un acuerdo que beneficia a todos, ¿Creéis que han tomado una decisión correcta?

- *¿Nos pasa lo mismo a las personas?; ¿Nos peleamos o dejamos de ser amigos por tonterías?. Poned un ejemplo.*
- *¿Sucede lo mismo entre países?; ¿Podrían evitarse algunas guerras si todos los bandos estuvieran dispuestos a dialogar hasta alcanzar un pacto?*

Los alumnos recibirán la instrucción de elaborar individualmente una lista de posibles personas con las que llegar a pactos hablando (amigos, alumnos mayores, alumnos más jóvenes, vecinos, compañeros de clase, adultos, etc). Se podrán en común las ideas.

4º Fase:

Se desarrolla el siguiente **juego**:

Los niños forman un círculo amplio sentados en sus sillas.

El profesor les dice que el juego se llama: *"Yo me siento mal cuando tú..."*, y a continuación explica que pondrá una pelota de baloncesto en el medio; aquel alumno que quiera lanzar un mensaje a otro, botará el balón mientras habla, y luego se lo lanzará botando al destinatario del mensaje.

Este juego tiene como objetivo que se diriman públicamente pequeños conflictos entre alumnos. Como normas adicionales, se exigirá:

- Máximo respeto hacia la persona que habla, así como al destinatario del mensaje.
- Mandar el balón *botándolo* para evitar que se dé excesiva potencia

También es posible pedir algo a un compañero, mandar mensajes a un grupo de alumnos o dirigirse al colectivo del grupo-clase.

Es posible también que un alumno quiera disculparse públicamente ante otro o ante el grupo. Si no surgiesen intervenciones espontáneamente, el profesor recordará algún conflicto reciente para

tratar de que alguna de las partes implicadas tome la palabra.

En cualquier caso, en esta dinámica *no se debe forzar* a ningún alumno a hablar.

El profesor agradecerá la participación, y les recordará que "hablando ganan todos; discutiendo y peleando pierden todos".



TÍTULO
YO PREFIERO...

AUDIOVISUAL

<http://hyperurl.co/q8s83m>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:

Habilidades de autoafirmación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR

Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

A una calculadora encendida se le aplica en el chip fotoeléctrico crema bronceadora, apagándose a los pocos segundos.



REFERENTE TEÓRICO: Los niños a menudo se involucran en acciones que entrañan riesgo por el mero hecho de que los demás también lo hacen; suponen que la acción colectiva está más legitimada que la individual. El educador tratará de mostrarles que muchas conductas atentan contra la salud o contra los propios valores, y que no sólo es importante darse cuenta de ello, sino aprender a distanciarse verbal y físicamente de dichas situaciones, pero desde el respeto a las elecciones de los demás.

RAZÓN DE SER: En la presente actividad, el educador empleará como estímulo un anuncio publicitario para plantear al grupo-clase las diferencias entre las acciones apropiadas e inapropiadas ante diversas situaciones. A continuación, se desarrollará una dinámica en la que los niños tratarán de detectar la existencia de riesgo en varios supuestos que plantea el educador, contando con el *derecho a elegir* la propia conducta.

En una segunda dinámica se ensayan fórmulas de autoafirmación ante propuestas arriesgadas o anti-sociales a partir del *mensaje-yo* "yo prefiero...".

Un juego final "premia" a los niños que utilizan expresiones que denotan autoafirmación, invitándoles a ser el péndulo de un juego de equilibrio.

DESARROLLO

1ª Fase

Se formulan **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos a propósito de comportamientos de auto-protección y autoafirmación:

- *¿Qué debemos hacer cuando empieza a llover "a cántaros" y estamos en la calle?; ¿Y cuando hay hielo en las aceras?*
- *Si estamos en el campo y estalla una tormenta con rayos y relámpagos ¿¿Dónde debemos ir?*
- *Cuando hace mucho calor, ¿Qué es lo que se debe hacer?; ¿Y cuando se hace de noche?*

El educador explica a los alumnos que aunque "lo normal" es cuidarse corporalmente, muchas personas no lo hacen; incluso, hacen justo lo contrario a lo que indica la prudencia. Se pregunta a los alumnos si han visto situaciones como las siguientes:

- Un día de lluvia un niño se quita el chubasquero, pisa charcos, se pone debajo de una cañería...
- Varios niños juegan al fútbol junto a la calzada por donde pasan los coches sin hacer caso de las advertencias que les hacen los adultos.
- Varios niños juegan a tirarse piedras cerca de un gran escaparate de una tienda
- Unos niños deciden jugar al escondite en el campo cuando está oscureciendo sin llevar linternas
- Varios niños juegan con una lupa en medio de un campo seco

Se pide a los alumnos que indiquen los riesgos que se corren al desarrollar estas acciones.

Se pregunta: *"Si otros lo hacen... ¿tú tienes que hacerlo también aunque no quieras?"*

Se recogen las opiniones de los alumnos y se resaltan y refuerzan aquellas que reflejen actitudes de autoafirmación en actitudes y valores prosociales.

2ª Fase

Se introduce la proyección audiovisual comentando que van a ver un anuncio publicitario en el que una calculadora “se protege” del sol.

Se proyecta el anuncio publicitario. El educador pregunta a los alumnos qué mensaje transmite el anuncio, completando la explicación si procede.

A continuación se plantea una **dinámica**: se comenta que muchas personas hacen cosas que les pueden perjudicar a ellos mismos (como no protegerse del sol) o a los demás (como jugar a hacer el gamberro). Se añade que nadie está obligado a hacer lo que no quiere.

El educador invita a los alumnos a emplear fórmulas “yo” (aquellas que permiten autoafirmarse sin censurar los comportamientos de otros):

“Si otros actúan mal, no tienes por qué decirles nada, salvo que sea un amigo tuyo. Pero ellos tampoco pueden obligarte a ti a hacer lo mismo. Basta con empezar la respuesta con la frase <YO PREFIERO...>. Vamos a practicar un poco”

El educador pide a un niño que le diga que él “pasa” de ponerse crema protectora. Cuando el alumno se lo haya dicho, el educador responderá: *“yo prefiero ponérmela; no me apetece quemarme la piel”*.

A continuación el profesor instigará a diversos niños con propuestas como las siguientes:

“¿Por qué no te vienes a bañar al mar?. ¡Eso de las medusas es un cuento!” “Descálzate como nosotros. Resbalar por el suelo <mola>.”

“¿Nos bebemos a medias esta botella de dos litros de refresco de naranja?. A mí el gas no me hace nada.” “Vamos a escondernos para asustar a mi hermano pequeño. ¡Verás que risa!”

Los alumnos responderán con frases que empiecen por “YO PREFIERO...”. Si fuera preciso, se les ayudará a completarlas, o se solicitará la ayuda del grupo.

Una vez practicada esta fórmula, es importante aconsejar a los alumnos que ante la presión constante de otro/s, utilicen “el disco rayado” basado en la repetición, hasta que el otro se cansa de presionar, de la frase “No gracias. Yo prefiero...”

3ª Fase

Se propone un **juego** que complete la dinámica: el profesor instiga a un alumno como en la Fase anterior. Si la respuesta es suficientemente expresiva a su juicio, el niño será el “péndulo” del juego:

Seis niños forman un corro de rodillas en el suelo y los brazos extendidos. El “péndulo” se situará en medio de pie y con los brazos cruzados sobre el pecho. Se le vendan los ojos.

Sin mover los pies y adoptando una postura rígida se balanceará hacia sus compañeros, quienes con las palmas le empujarán suavemente, dirigiéndole hacia las palmas de los demás niños, de tal forma que gire su cuerpo (menos pies y piernas) en el interior del corro.

La sensación es muy agradable, pero el educador ha de cuidar que ningún niño se despiste y aparte los brazos. Con alumnos de seis años el corro será muy estrecho para evitar riesgos.



TÍTULO
YO SOY...

AUDIOVISUAL

<http://hyperurl.co/s9qrfm>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de autoafirmación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR

Atención a la diversidad. Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

El gnomo juez debe dilucidar una rivalidad entre especies animales nacida de la envidia que se tienen mutuamente; los patos quisieran volar como las palomas y éstas nadar como los patos. Se concluye que cada uno está hecho para vivir adaptado a un medio natural concreto y tiene cualidades específicas distintas a las de los demás.

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación implica una actitud positiva hacia la particular forma de ser de cada cual, así como el manejo de recursos de comunicación aptos para la relación con los demás.

Contar con adecuadas habilidades de autoafirmación conlleva considerar cómo se es; con cualidades y valores positivos, pero también con imperfecciones, defectos y aspectos de uno mismo no tan sobresalientes. En este sentido, la autoafirmación se relaciona con otros factores de protección, como la autoestima y la identificación emocional.

RAZÓN DE SER: El educador, empleando un estímulo audiovisual en el que se pone de manifiesto la envidia entre dos especies animales, hará comentarios y formulará preguntas de aproximación para centrar la atención de los niños en las capacidades y las limitaciones que poseen los personajes de la película, proyectándolos a continuación sobre sí mismos.

En una posterior dinámica, los niños se plantearán su identidad desde el plano de su potencial real. Posteriormente, se les pedirá que hagan una descripción ajustada de sí mismos a partir de un supuesto hipotético, desarrollando su capacidad de

autoafirmación realista a la hora de presentarse ante los demás.

Un juego final brinda a los niños la posibilidad de explorar sus capacidades en el plano físico, a la par que toman conciencia de sus limitaciones.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual seleccionado comentando a los alumnos que van a tener oportunidad de asistir a la rivalidad entre patos y palomas debida a la envidia que se tienen unos a otros.

Se proyecta el audiovisual. Se harán **comentarios** y se formularán **preguntas** para estimular la participación en el marco del diálogo colectivo:

- *¿Cuál es la principal cualidad de los patos?; ¿Cuál es la de las palomas?*
- *¿Qué desearían los patos?; ¿Y las palomas?*
- *Es importante que os deis cuenta de cómo los patos, a pesar de ser excelentes nadadores (y pescadores) se sienten animales menos valiosos que otros porque andan torpemente y vuelan despacio. En cambio las palomas, que tiene una forma hermosa y veloz de volar no se gustan a sí mismas porque no saben nadar.*

El educador concluirá esta Fase diciendo que las personas nos parecemos un poco a esos animales del cuento, porque envidiamos lo de los demás en lugar de alegrarnos de la cantidad de cosas buenas que somos, que *tenemos* o que *sabemos hacer*.

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. Con la técnica de la **Reflexión silenciosa**, los niños escribirán en un papel lo que *son*; lo que *no son*; lo que *hacen bien*, y lo que *no hacen bien*. Se les pueden sugerir pistas bien apuntando algunas posibilidades en la pizarra, bien entregándoselas por escrito con un formato como el que se ofrece a continuación:

- ¿Qué eres? [¿listo?; ¿generoso?; ¿simpático?; ¿divertido?; ¿buen hijo?; ¿buen hermano?; ¿buen amigo?; ¿buen alumno?; ¿buen compañero?]
- ¿Qué no eres? [¿rubio?; ¿alto?; ¿fuerte?; ¿delgado?; ¿gracioso?; ¿grande?]
- ¿Qué haces muy bien? [¿nadar?; ¿pintar?; ¿correr?; ¿manualidades?; ¿contar chistes?; ¿algún juego?; ¿algún deporte?; ¿recordar?; ¿recitar?; ¿cantar?]
- ¿Qué no haces muy bien? [mismas propuestas que en la pregunta anterior].

A continuación, el educador pedirá a los niños que elijan en total de tres características de las seleccionadas en las tres primeras preguntas, y dos de la última. Las escribirán en un papel.

Se divide el grupo de alumnos en equipos de tres niños. Deben imaginarse que no se conocen y van a presentarse a los otros niños; juntos harán un largo viaje en tren que durará tres días. Para que todos se conozcan bien y puedan ser amigos fácilmente hablarán de sí mismos.

Cada alumno deberá leer en voz alta a los demás lo que anotaron en respuesta a cada una de las preguntas.

Una vez concluidas las exposiciones en el marco de los equipos, cada niño dirá las cuatro cosas que seleccionó (demandadas por el educador para detectar cómo se define cada alumno), explicándoles por qué las eligió de entre las demás.

Opcionalmente se desarrollará una puesta en común en la que cada alumno dirá los cuatro aspectos que definen a uno de sus compañeros (para ello habrán intercambiado previamente sus anotaciones).

3ª Fase

Se pone en práctica un **juego** por equipos que se debe realizar sobre de colchonetas para amortiguar posibles caídas. Los alumnos que formaron equipo

en la Fase anterior desarrollarán el juego de forma independiente a los demás niños:

- Dos alumnos se sientan en el suelo uno enfrente del otro uniendo las plantas de sus pies. El tercero hará un primer salto por encima de las piernas de sus compañeros.
- A continuación los dos niños sentados en el suelo pondrán un pie encima del pie del compañero que tienen enfrente (elevándose la altura unos centímetros). El tercero saltará por encima intentando no tocarles.
- Se puede ir “elevando el listón” en sucesivas Fases: una mano encima de los pies; dos manos; brazos extendidos tocándose los dedos de las manos a baja altura, a media altura; puestos de rodillas, etc.
- Cuando el niño “saltador” se caiga o contacte con la “barrera”, un compañero de equipo ocupará su lugar.



TÍTULO
WE ARE ALL DIFFERENT, WE ARE ALL GREAT!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/8ma10c>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación.

ÁREA CURRICULAR
Lengua extranjera Inglés
Léxico: *animals, verbs: To fly, to dive, to climb, to play an instrument.*
Contenidos sintáctico-discursivo: *Are you..? Can I...? I can, I can't.*

CONTEXTO ESCOLAR
Bilingüismo

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
La poesía atribuye a los diversos animales una serie de características y habilidades que poseen.

Monkeys can jump and climb trees
Giraffes are tall and they eat leaves
Parrots are colourful and they can fly
Elephants can't but would love to try.
Turtles are green and they can swim
Cheetahs can run and they always win
Zebras look like horses but they are black and white
Hippos are big and snore at night.

Jungle Rhyme

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación en sociedad es la capacidad de expresar lo que se desea de forma adecuada a la situación, respetando los derechos propios y los de los demás. Un primer paso para desarrollar adecuadas habilidades de autoafirmación consiste en considerar cómo es uno mismo de manera realista, con sus cualidades y sus defectos. En la escuela a veces el alumnado se siente reticente o avergonzado a la hora de compartir sus preferencias con los compañeros, sobre todo si se salen de la norma. Por ello, es necesario que el docente trabaje la importancia de ser sincero con uno mismo y a la vez tolerantes con las realidades de los demás.

RAZÓN DE SER: A partir de la lectura de la poesía y

del trabajo con el vocabulario acerca de los animales y sus diferentes cualidades, habilidades y preferencias, se pretende que el alumnado interiorice la idea de que todos tenemos cualidades, habilidades y preferencias diferentes, pero que todas ellas son respetables y valiosas y por ello debemos comunicárselas a los demás sin vergüenza.

DESARROLLO

1ª Fase

Comenzaremos pidiendo al alumnado que nos diga todos los nombres de animales que conozcan en inglés. Este vocabulario se suele trabajar en Educación Infantil por lo que nos aseguramos empezar la dinámica con el alumnado en actitud positiva y receptiva, al conocer la respuesta a la tarea que se les ha pedido.

Después colocaremos en un lugar visible una tabla en cuyo eje vertical queden recogidos diferentes animales y en el horizontal algunas acciones que puedan y no puedan realizar. Además, esta tabla debe incorporar una fila y columna más por cada niño y niña del aula. Más abajo pueden encontrar un ejemplo de la misma.

La actividad que realizaremos con la tabla consiste en ir escogiendo alguno de los animales que el alumnado haya nombrado y realizarles preguntas acerca de las habilidades que poseen o no dichos animales: *"What can the dolphin do?, Can it climb up a tree?, yes or no? Can it dive?, Can it fly?, Can it play an instrument?"*. Ayudamos al alumnado en la comprensión de las preguntas, señalando en la tabla el animal y la acción a la que nos estamos refiriendo y dibujamos un tic o una cruz en función de si puede realizar la acción o no. Realizaremos estas preguntas con los diferentes animales.

2ª Fase

Recitamos la rima a la vez que señalamos las imágenes del animal al que alude e interpretamos la letra con gestos. Una vez el alumnado tenga más o menos

contralada la letra, nos disponemos en círculo y nos preguntamos unos a otros acerca de si podemos hacer las acciones que los animales hacen o de si tenemos las características que ellos poseen: "J., *Can you jump?*, A. *Can you climb?*, S. *are you tall?*", etc.

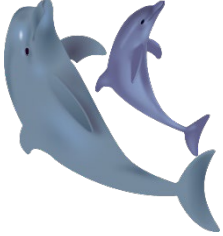





Cuando todos los alumnos hayan contestado y realizado alguna pregunta, el docente preguntará: "C., *What can you do?*" y continuaremos realizando una ronda en la que cada alumno diga algo que sepa hacer.

3ª Fase

El alumnado deberá pensar en una característica o habilidad propia y escenificarla. El resto del grupo tendrá que adivinar de qué se trata. El docente a su vez escribirá las habilidades y el nombre del alumno en la celda correspondiente para posteriormente, realizar una actividad.

Una vez hayan acabado, organizaremos al alumnado en asamblea y les pediremos que, de uno en uno, se acerquen a la pizarra y dibujen tics en las habilidades que puedan realizar. Finalmente, deberán decir qué es lo que pueden hacer delante de sus compañeros y para ello utilizarán la estructura: "*I can ...*".

El objetivo es terminar la sesión con una idea muy clara: todos tenemos características y experiencias diferentes y todas ellas son valiosas y respetables. Para ello les explicaremos que, tal y como muestra la tabla, cada uno tiene diferentes preferencias y habilidades, pero saber bucear no es mejor ni peor que saber tocar un instrumento, solo son destrezas diferentes que parten también de nuestros gustos o deseos por aprender unas cosas y no otras. Podemos terminar con la frase que da nombre a la actividad: "*We are all different, we are all great!*"

CAN IT ...?	DIVE	CLIMB	FLY	PLAY AN INSTRUMENT	Habilidad escenificada por el alumno/a	Habilidad escenificada por el alumno/a
						
						
Nombre del niño/a						
Nombre del niño/a						



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.



TÍTULO
CARTA A LOS REYES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/tm4m20>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional, habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación y empatía.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
En el anuncio se pide a niños y niñas que escriban dos cartas, una dirigida a los Reyes Magos y otra a sus papás y mamás, pidiéndoles lo que quieran. En la segunda, la principal petición es una mayor presencia afectiva y lúdica, algo que, al entregársela, no les sorprende pero les emociona.

REFERENTE TEÓRICO: A menudo, a edades tempranas, expresar necesidades con tranquilidad y utilizando el lenguaje resulta complicado, lo que les lleva a seguir como costumbre conseguir la atención a través del llanto y/o el grito. Pero el lenguaje constituye una forma muy potente de expresar, no sólo conceptos, sino necesidades y carencias. Eso es exactamente lo que hacen los niños y niñas del anuncio seleccionado para la actividad. Expresan de forma clara lo que quieren impactando a quienes reciben la carta y permitiéndoles autoafirmarse, no sólo en sí mismos y mismas, sino en el vínculo afectivo que quieren mantener con las personas adultas.

RAZÓN DE SER: La secuencia propuesta prácticamente proporciona el guión de lo que va a ser la actividad. La misma situación puede desarrollarse en el aula con el mismo objetivo: realizar un ejercicio de autoafirmación.

DESARROLLO

1ª Fase: Preparando la carta a los Reyes.

En este caso, en lugar de empezar la actividad proyectando el vídeo, lo dejaremos para el final, de for-

ma que sirva para anticipar lo que creemos que pasará cuando sus mayores puedan recibir las cartas que van a escribir.

En esta primera Fase, les explicamos que vamos a empezar a escribir la carta a los Reyes Magos. Es una actividad que bien puede ser usada, de paso, como ejercicio de expresión escrita, en un tiempo y etapa en el que desde el currículum se está haciendo especial énfasis en la adquisición de la lectoescritura.

Se entregará lápiz y papel para que cada participante pueda escribir su carta. Tendrán 10 minutos para escribirla. Al terminar, les entregaremos un sobre que pueden decorar y que prepararán a la atención de los Reyes Magos. Pueden, mientras se hace esta tarea, dedicarse unos minutos a que digan en voz alta algunas de las cosas que han pedido a los Reyes.

Se recogerán las cartas y se meterán en una caja o en una bolsa o saco para transmitirles la idea de que se van a entregar a los Reyes.

2ª Fase: Preparando la carta a papá y a mamá

En esta segunda Fase, tal y como sucede en el vídeo (el profesorado deberá visualizarlo antes de hacer la actividad), les pediremos que escriban otra carta, pero esta vez dirigida a papá y a mamá pidiéndoles lo que quieran.

Mientras van pensando la carta y lo que van a escribir en ella (o bien al final, según se perciba el ambiente del aula) se les comenta que es muy importante que las personas seamos capaces de pedir aquellas cosas que necesitamos. A veces lo más importante no son cosas materiales, como lo que seguramente hemos puesto en las cartas a los Reyes Magos, sino otras que, aunque no pueden verse o comprarse, nos hacen mucho más felices.

Algunas de las necesidades básicas que a estas edades pueden existir en relación a los papás y mamás son:

- Necesidad de una relación afectiva estable con ellos y ellas (constancia en los cuidados, el afecto y la atención).
- Necesidad de protección física y seguridad, también en el plano emocional.
- Necesidad de ser tratado como un ser único, evitando comparaciones o expectativas desajustadas.
- Necesidad de apoyo y comprensión.
- Necesidad de buena relación entre el padre y la madre.

Después de dar unos minutos para que redacten la carta y preparen el sobre, al igual que hicieron cuando confeccionaron la de los Reyes Magos, se recogerán y lanzarán las siguientes preguntas: *“¿Os imagináis qué cara pondrán vuestros padres y vuestras madres cuando lean la carta? ¿Pensáis que les gustará?”* (si se desea se les puede preguntar, al igual que en la secuencia, qué carta enviarían en caso de poder enviar sólo una).

3ª Fase: ¿Cómo se lo tomarán?

En esta Fase se pone el vídeo introducido por esta pregunta: *“¿Queréis ver cómo reaccionaron otros papás y otras mamás cuando recibieron una carta parecida a la que habéis escrito?”*

Al terminar de ver el anuncio, se abre un espacio para el debate, de forma que el alumnado pueda expresar qué les ha parecido la experiencia de escribir esas dos cartas, qué piensan de la reacción que han tenido los papás y las mamás del vídeo, y si les gustaría que fuesen entregadas sus propias cartas. Quizás la mayoría quiera entregarla, por lo que se permitirá hacerlo, en caso contrario se respetará y no se dará mayor importancia, puede ser interesante que las cartas que vayan a ser entregadas vayan acompañadas de una nota del profesorado indicando y explicando la actividad realizada en clase.

Debido al desconocimiento de las situaciones familiares particulares, se indica que, aunque la pretensión es realizar un acto de autoafirmación que pue-

da llegar a término, ha de tenerse en cuenta también que no todos los entornos y hogares son igual de receptivos o seguros para recibir adecuadamente gestos de expresión de necesidades como el realizado, por lo que si no se entregara, aun así el objetivo de la actividad estaría cubierto por haberse producido una expresión verbal de necesidades. En el caso de conocerse a través de la actividad cuestiones delicadas (por ejemplo: “Quiero que mis padres dejen de pegarme”), el profesorado deberá actuar con cautela y utilizar los medios existentes en el centro educativo para estos casos.



TÍTULO
I CAN BE ANYTHING



AUDIOVISUAL
<https://smarturl.it/ryubvf>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años (Recomendable para 5 años)

CONTEXTO ESCOLAR
Bilingüismo, Identidad personal.

SINOPSIS
"I can be anything" narra cómo un pequeño niño imagina qué puede llegar a ser de mayor. Su lista de ocupaciones está llena de posibilidades y trabajos que nunca antes se habían imaginado, desde "soplador de dientes de león" hasta "pisador de charcos".

REFERENTE TEÓRICO: En estas edades en las que los niños están empezando a descubrir quiénes son, podemos recurrir a la imaginación para que piensen qué les hace felices o qué les emociona. De esta manera les ayudamos a conocer mejor sus inquietudes y a construir su autoconcepto, lo cual es fundamental para posteriormente desarrollar habilidades de autoafirmación efectivas.

RAZÓN DE SER: El objetivo de esta actividad es que los niños se reafirmen en lo que les gustaría ser pues en ello hay parte de lo que realmente son y valoran como positivo. Comenzaremos conociendo algunas profesiones convencionales, para después imaginar con la ayuda del cuento de Jerry Spinelli "I can be anything" otras muchas posibilidades de ocupaciones. Para finalizar, les pediremos a los niños que piensen en aquello que les gusta hacer, así como en qué profesiones fantásticas pueden imaginar.

DESARROLLO

1ª Fase

En primer lugar, vamos a hacer una lluvia de ideas acerca de las profesiones. Entre todos vamos a intentar recopilar el mayor número de trabajos posibles. Los niños seguramente nos les digan en español, tendremos que ir traduciendo. Algunas de las profesiones que los niños dirán son: *doctor, teacher,*

nurse, pilot, policeman or policewoman, fierfighter, plumber, shop assistant, journalist, lawyer.

2ª Fase

Vemos el video del cuento una primera vez sin parar y después podemos irlo parando y preguntando a los niños qué ocupaciones aparecen en el cuento. A su vez, podemos preguntarles si les gustaría a ellos trabajar en algo así: "Would you like to work as a *pumpkin grower?*" Las profesiones imaginarias que aparecen en el cuento son las siguientes:

- *Good-bye waver*
- *Pumpkin grower*
- *Dandelion blower*
- *Paper-plane folder*
- *Puppy-dog holder*
- *Puddle stomper*
- *Apple chomper*
- *Mixing-bowl licker*
- *Tin-can kicker*
- *Barefooted hopper*
- *Bubble gum Popper*
- *Snowball smoother*
- *Baby-sis (sister) soother*
- *Gift unwrapper*
- *Jump and clapper*
- *Cheek-to-cheek grinner*
- *Dizzy-dance spinner*
- *Cross-legged sitter*
- *Make-believe critter*
- *Deep-hole digger*
- *Lemonade swigger*
- *Honeysuckle smeller*
- *Silly-joke teller*
- *Best-part saver*
- *Good-bye waver*

Este vocabulario se puede trabajar parando el vídeo en cada imagen y preguntando a los niños cuál es el significado de algunas de las palabras, por ejemplo: "Can you see the *pumpkin* in the picture?, what's a *pumpkin?*" Podemos darles pistas "It's orange and

big." "What's a dog? A puppy is a very small dog, can you see the puppy in the picture? What's the boy doing to the puppy? He's holding the puppy. What's to hold?" etc. No es necesario trabajar una por una todas las imágenes debido a la dificultad de algunas de ellas y a la duración del video. Los verbos y acciones se pueden trabajar por imitación. Los verbos más apropiados para este nivel serían: *blow, fold, hold, lick, kick, hop, jump, clap, dance, spin, sit, and smell.*

3º Fase

En esta fase, el alumnado va a reflexionar sobre quién es y quién le gustaría ser. Como producto de la actividad haremos un móvil con una cartulina. Por un lado, dibujaremos lo que somos, de tal manera que los niños tendrán que pensar qué aficiones tienen, qué colores les gustan más, cómo se ven a sí mismos, etc. y por el otro imaginarán quién quieren ser. Antes de comenzar a elaborar el producto podemos plantear al alumnado las siguientes preguntas:

- Preguntas sobre su apariencia y personalidad: "What do you look like? Are you tall or short? Are you fit? Do you have short or long hair? Do you have a nice smile? What are you like? Are you friendly or shy? Are you generous? Are you intelligent?"
- Preguntas sobre sus aficiones: "What sports do you like playing? Do you like playing basketball? Do you like running or going for a walk? What do you like doing? Do you like drawing and colouring? Do you like playing in the park? What do you prefer the mountain or the beach?"
- Preguntas sobre sus gustos y preferencias: "What's your favourite colour? What's your favourite pet? Would you like to have a pet? What's your favourite season? Do you prefer the hot weather or the cold weather? Do you like rainy days?"

Para que comprendan las preguntas, es importante utilizar la mímica o ir dando ejemplos de respuestas de tal manera que ellos puedan intuir qué deben responder, por ejemplo: "What's your favourite pet?"

Is it the cat? Is it the hamster? Mine is the dog and yours?"

Para la cara del móvil en la cual tienen que imaginar quién quieren ser, les daremos dibujos o recortes de elementos que les hagan imaginar para así facilitar la asociación de ideas y que el producto sea menos convencional tratando de seguir la línea de lo que plantea el cuento. Les podemos poner el siguiente ejemplo para que comprendan mejor lo que se les pide. Utilizando la imagen del castillo de arena, les preguntamos a qué nos podríamos dedicar "What could we do?" Les dejamos pensar y que compartan sus ideas y después podemos añadir otras: "We can step on every sand castle." "We can build huge sand castles" "We can bring water from the sea to their moats."

Os facilitamos algunas imágenes que pueden ser de utilidad, pero las opciones son innumerables. Si disponéis de flashcards que hayáis trabajado también os pueden ser de utilidad para esta actividad. Cuando hayan acabado podemos colgar los productos con un lazo para que giren, exponerles en algún lugar de la clase o incluso, aprovechar para sean los propios niños y niñas los que expliquen lo que han dibujado y por qué.

HABILIDADES DE OPOSICIÓN



TÍTULO
DÉJAME EN PAZ!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/219oyn>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
El Cid le pide al padre de Jimena permiso para casarse con ella. Éste responde retándole a un duelo, que por respeto es rechazado por el héroe.

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de entre 6 y 8 años a menudo se enzarzan en disputas donde las agresiones físicas suceden de inmediato a las verbales. El educador puede trabajar con los niños alternativas que sustituyan a las peleas a partir de fórmulas de comunicación asertiva.

RAZÓN DE SER: Una secuencia de película es utilizada por el educador como estímulo para que los niños valoren la “no agresión” como una alternativa que ennoblece a la persona.

La enseñanza de habilidades verbales para oponerse asertivamente en situaciones problemáticas que suelen vivir los niños, así como de otras que observan en sus iguales es el contenido de una dinámica que se desarrolla a continuación. En ella, el educador propone un buen número de situaciones para que puedan ensayar las fórmulas de oposición aprendidas.

Un juego de persecución física entre grupos de alumnos permite que se reorganice cada vez que sean “semi-eliminados”, sin recurrir a la reacción agresiva verbal o física.

DESARROLLO

1ª Fase

Se **explica** al grupo de alumnos que cuando están siendo objeto de un abuso por parte de un niño de su edad o de unos mayores, a menudo tienden a “pegar”, sin pararse a pensar si es buena idea o no.

Se invita a los niños a ver una secuencia audiovisual en la que El Cid es desafiado en duelo por el padre de su novia y el héroe prefiere rechazar la pelea.

Se proyecta la escena audiovisual seleccionada. El educador formulará preguntas que faciliten la comprensión del mensaje contenido en la secuencia vista:

- *¿Por qué decide el Cid no enfrentarse al padre de Jimena?*
- *¿Crees que el Cid tiene miedo al duelo, o no quiere pelear por no hacer daño al padre de su amada?*
- *¿Ha sido una buena idea?; ¿vosotros que habríais hecho?*

El educador comenta que muchas veces “entrar en una pelea” o empezarla es peligroso para todos.

2ª Fase

Se pregunta a los alumnos qué pueden hacer cuando alguien se burla de ellos, les reta a pelearse o les llama “cobardes” si no quieren pelear. Se procurará que sean los propios niños quienes busquen alternativas verbales o de otro tipo para solventar situaciones difíciles.

Se apuntan en la pizarra las ideas de los niños, completándose con otras formas de afrontar provocaciones:

- *Decir “déjame en paz”*
- *Irse sin hacer caso*
- *Decir “no quiero pelear”*
- *Pedir ayuda a un adulto*

Se expondrá a los alumnos que en otras ocasiones nadie les provoca, pero observan cómo otros niños –incluso amigos suyos– están haciendo algo que no deben. Es posible que les animen a participar en sus “fechorías”. Se pregunta a los niños qué pueden hacer en estos casos. Las ideas se recogen por escrito en la pizarra (en otra columna) y se añaden otras. Por ejemplo:

- Convencerles de que no lo hagan
- Anunciar que se lo dirán a un mayor
- Decir en alta voz “¡no lo hagáis!”
- Decir “¡basta ya!”
- Pedir ayuda a otros niños

A continuación se plantean distintos supuestos. Los niños podrán dialogar brevemente entre ellos antes de elegir alguna de las soluciones propuestas por escrito u otras que les parezcan procedentes. Cada respuesta o reacción que proponga un alumno será analizada por todos para evaluar su eficacia (“¿saldría bien?”; “¿es buena o mala idea?”).

Situaciones posibles:

- “Unos niños de tu edad se están riendo y burlando de un amigo tuyo en el recreo”
- “Al salir del colegio, mientras esperas que vengan a recogerte ves a una persona que está borracha y grita a todo el que ve”
- “Cinco niños de tu clase tienen rodeado a un gato y le intentan coger de la cola. Te dicen que les ayudes”
- “Dos chicos mayores se están pegando”
- “Unos niños más pequeños que tú están abriendo petardos para ver qué hay dentro” “Tres niños de tu curso te siguen imitándote para burlarse de ti, pero no te dicen nada” “Un amigo te propone tirar cartones y arena dentro de los buzones de Correos”
- “Tu hermano de cuatro años está preparando una “sorpresa” a mamá encendiendo la plancha <“para dejar toda la ropa como nueva”>

- “Un niño de tu edad, vecino tuyo, te invita a entrar dentro del coche de su padre. Ha encontrado las llaves y dice que podéis ponerlo en marcha sólo para ver qué pasa”

3ª Fase

Se desarrolla un **juego** con componentes cooperativos y competitivos cuyo objetivo es disminuir las posibles tensiones entre compañeros. Se divide el grupo de alumnos en equipos de 5 niños. Cada equipo formará una fila cogiendo al de delante por la cintura. El primer niño tendrá vendados los ojos, teniendo que ser guiado por los que van detrás. Son “serpientes ciegas”.

El educador hace sonar música y mientras no la pare, cada fila de niños intentará perseguir a las demás por la sala intentando aproximarse lo suficiente para que el primer niño de la “serpiente” toque a cualquier alumno que forme parte de otra serpiente. Si lo consigue, desde el niño tocado hasta el final de la “serpiente” desharán la fila y se unirán a la “serpiente” que les tocó.

Cada vez que se pare la música, los niños se quedarán quietos donde estén en ese momento. El juego termina cuando una de las “serpientes” consta de sólo 2 miembros.



TÍTULO
ÉL EMPEZÓ LA PELEA

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

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

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

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Se desencadena una pelea entre niños en el recreo. El profesor les separa y tras demandar una explicación a cada alumno fuerza una reconciliación.



Se proyecta la secuencia audiovisual.

2ª Fase

Se plantea un diálogo colectivo con la técnica del **Foro**. Preguntas para favorecer la participación:

- *¿Quién empezó la pelea?*
- *¿Hizo bien el niño de la bicicleta en atropellar al otro? ¡Al fin y al cabo no le dejaba jugar al fútbol! [pregunta adecuada para alumnos de 7 a 8 años].*
- *A un niño no le dejan participar en un juego diciéndole que ya son muchos ¿te ha pasado alguna vez?*
- *¿Qué harías tú si estás jugando al fútbol y a un amigo tuyo le dice un compañero de juego que no le deja jugar con vosotros?; ¿y si el niño que pide entrar en el juego no es tu amigo?*
- *¿Quién tenía más razón de los dos niños que se pelean?; ¿la pierden cuando se pegan?; ¿qué pasa en esas situaciones cuando las ve un cuidador o un profesor?*

3ª Fase

Se plantea una **dinámica** a partir de la secuencia visionada. El educador centra la atención del grupo en el tema de la reconciliación. Se planteará el siguiente supuesto:

"Habéis visto que el educador les invita a hacer las paces dándose la mano. Sin embargo, no siempre acaban así de bien estas situaciones. Imaginad que el profesor llama a cada niño por separado. Les pide explicaciones sobre lo que ocurrió, pero les dice que de todas formas habrá un castigo para ambos por haberse peleado".

Se divide el grupo-clase en 2 equipos: a uno de ellos se le asignará el papel del niño de la bicicleta, y al otro el que le da un balonazo. Dentro de cada equipo, los niños dialogarán con un compañero con la técnica del **Cuchicheo** para preparar la entrevista con el profesor. Deben reflexionar sobre las siguientes cuestiones:

REFERENTE TEÓRICO: El dominio de habilidades de oposición asertiva supone poseer alternativas de comunicación para sustituir conductas como la agresión física o la sumisión. El educador debe asumir como objetivos prioritarios el aprendizaje de distintas formas de oposición verbal y la comprensión por parte de los alumnos de que cuando se recurre a la agresión, se pierde la mucha o poca razón que pudieran tener al origen de la situación conflictiva.

RAZÓN DE SER: Una pelea que contiene una secuencia de película es el estímulo que permite al educador plantear ante el grupo-clase la inadecuación de ciertos comportamientos al margen de quién tiene o no razón.

En una dinámica posterior los alumnos reflexionarán sobre las consecuencias de las acciones agresivas entre iguales, cuestionándose la idoneidad de las mismas.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual comentando que en la escena seleccionada van a ver cómo se desarrolla una pelea. Se les pedirá máxima atención a los detalles para posteriormente ser comentados en el grupo.

- *¿Cómo explicarán al profesor qué pasó?*
- *¿Reconocerán su parte de culpa?; ¿cómo lo harán?*
- *Posibles alternativas que podrían haber utilizado los niños para solucionar el problema*
- *¿Qué castigo propondrán al profesor para sí mismos?*

Tras unos minutos de diálogo, se desarrollará la técnica grupal de la **Bola de Nieve**: se unirán 2 parejas para dialogar y compartir las ideas, eligiéndose las mejores con un criterio de consenso.

A continuación se pondrán en común ante el grupo-clase las propuestas de los equipos de 4 alumnos. Entre todos se decidirán cuáles son la mejores ideas.

El profesor finalizará la actividad explicando que cuando se tiene razón en una disputa, ésta debe ser defendida con palabras. Cuando se recurre a la fuerza física para hacerse valer, se pierde la razón y el castigo será la consecuencia natural para todos los contendientes.



TÍTULO
¡MEREZCO RESPETO!

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector. Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Un gato asustado se junta con una zorra que le enseña la importancia de hacerse respetar por los demás. El gato supera su miedo, y sabe enfrentarse a las burlas de otros animales. Cuando un oso y un conejo le quieren atacar, la fortuna sonríe al gato y una serie de casualidades le hacen parecer un fiero rival, consiguiendo que sus enemigos huyan. Desde entonces, el gato es respetado por todos y vive felizmente en el bosque.

En un remoto pueblo de un lejano país, un gato callejero sufría las burlas de todos. Los animales domésticos, como perros, loros, canarios... y ¡hasta los demás gatos! se reían de él diciendo:

-¿Dónde vas, "muerto de hambre"? ¡Seguro que a buscar comida en la basura! ¿Dónde dormirás? ¡Seguro que en el mismo basurero!

El gato callejero hacía como si no escuchara, pero por dentro le dolía mucho tanta burla. Cuando pasaba por un corral, los gallos y las gallinas le echaban con sus picotazos:

-Gato estúpido y vagabundo. Trabaja como nosotros en lugar de molestarnos. ¡Fuera de aquí!

Harto de todos, Gato huyó del pueblo y se refugió en el bosque. Pero su tortura continuó: desde las más pequeñas lombrices hasta los gigantescos elefantes le daban de lado:

-¿Qué hace un gato en un bosque?. ¡Vuelve al pueblo o lo pagarás!

Al final, el pobre y miedoso gato se escondió den-

tro de un tronco hueco. "¿Por qué me insultan y me echan?

¡Yo no les he hecho nada! No lo entiendo".

Sucedió que una mañana una zorra curiosa descubrió el escondite de Gato, llevándose una sorpresa.

-¿Qué haces aquí, Gato? Estás temblando de puro miedo. ¿Qué te pasa?- le preguntó.

El gato le contó su triste historia. La zorra, que como todos sabemos es un animal muy listo, escuchó atentamente. Cuando Gato terminó, la zorra le miró con lástima, y le dijo:

-¡Ay, amigo! En la vida, y más en un bosque, si quieres sobrevivir tienes que enseñar a los demás a que te respeten. De lo contrario, acabarás sirviendo como alimento a cualquiera.

Gato se dio cuenta de lo importante que era eso del "respeto". Pero él no era grande como los hipopótamos, o rápido como los ciervos. Tampoco era fiero como el león, ni astuto como la propia zorra. Entonces, ¿qué podía hacer?. La zorra le dijo:

-Cásate conmigo.

Al principio, el gato dudó. ¿Qué clase de crías tendrían?...¿mitad del uno y mitad de la otra?. Además, apenas se conocían. ¿Y si un día la zorra tenía hambre y decidía merendárselo?. Sin embargo, la zorra parecía sincera y cariñosa. Así que se casaron.

La zorra cazaba y el gato se ocupaba de limpiar el nuevo refugio. Hasta que una noche hablaron los dos muy en serio:

-Gato, esto no puede seguir así. Tienes que salir.

-Pero...¡me comerán!. Apenas si soy un poco ágil, pero no corro mucho ni tengo colmillos fuertes. Ni siquiera sé rugir para asustar a nadie. Mi ridículo

*maullido no me protegerá- dijo Gato desesperado.
-No tienes que avergonzarte de cómo eres, Gato.
Basta con que aprendas un poco de mi astucia y de-
jes de tener miedo. Yo te enseñaré.*

*Poco a poco, aprendiendo de la zorra, el gato fue ol-
vidando sus antiguos temores, y cuando se cruzaba
con animales de su tamaño que se acercaban con
malas intenciones, todo su pelo se erizaba, bufaba
y maullaba:*

-¡Fuera de aquí, o lo lamentaréis!

*La zorra estaba muy satisfecha de los progresos de
Gato, y como premio le regaló un succulento trozo de
buey. Luego se fue a cazar. En un claro del bosque, la
zorra se encontró con un enorme oso y un descar-
do conejo, que le dijeron en tono de burla:*

*-Nos hemos enterado de que te has casado con un
miserable gato. ¡Vaya un matrimonio. Si ese bicho
vulgar no sirve para nada!*

*-Os equivocáis. Gato es muy valiente y fiero. ¡Tened
cuidado con él!- dijo la zorra, dando media vuelta.*

El oso le dijo al conejo:

*-¿Fiero?. No podrá con un animal de mi tamaño.
-Ni con mi agilidad y rapidez- dijo el conejo. Así que
decidieron hacerle una visita.*

*Cuando llegaron a la guarida, el gato estaba sabo-
reando los últimos trozos del buey, y decía en voz
alta:*

*-¡Quiero más buey. Mucho más!. Me comería un
búfalo.*

*Preocupado, el oso se subió a un árbol, y el conejo se
escondió debajo de un montón de leña. De repen-
te, de entre la leña, salió un pequeño ratón. Al verlo,
Gato se puso a perseguirle, mientras enseñaba sus*

pequeños pero afilados dientes.

*El conejo huyó despavorido pensando que venía a
por él, y el oso, al asomarse, perdió el equilibrio y
cayó estrepitosamente al suelo. También huyó, co-
jeando y gruñendo. Los dos fugitivos contaron a los
demás animales lo terrible que podía ser el gato.*

*A partir de ese día, ningún animal se burló ni atacó a
Gato. Todos le respetaban. Incluso el temible tigre y
la peligrosa serpiente prefirieron hacerse amigos del
gato a enfrentarse a tan poderoso rival.*

[Adaptación de un cuento popular ruso]

REFERENTE TEÓRICO: A propósito de este relato, el docente puede trabajar con los niños la asertividad, clave en el aprendizaje de habilidades de oposición. Exigir respeto por parte de los demás es un derecho y también una necesidad para sobrevivir en un mundo donde los abusos son frecuentes.

Resulta esencial que los niños discriminen entre comportamientos ajenos que suponen una provocación de aquellos en los que no existió intención de causar daño u ofender, para aprender a modular su respuesta (que en ningún caso debe ser agresiva).

RAZÓN DE SER: El educador, a partir de la narración de un cuento, plantea supuestos en los que existe una intención provocadora o, por el contrario, resultan accidentales, para explorar las reacciones habituales con las que suelen responder.

En una dinámica se exponen situaciones cotidianas en la vida de los niños y reacciones adaptadas o desadaptadas, pidiendo a los alumnos que se pronuncien acerca de la adecuación o inadecuación de distintas formas de reaccionar.

DESARROLLO

1ª Fase

Tras la lectura del relato y las oportunas aclaraciones

sobre el significado de algunas palabras, el profesor /a dirigirá **preguntas emocionales** a los alumnos para generar un adecuado clima de participación y centrar los diálogos en torno a la autoafirmación asertiva:

- *En el cuento ¿quién tiene miedo?; ¿quién o quiénes son los más fuertes?; ¿quiénes los más listos?*
- *¿En alguna ocasión se han metido contigo?. Si lo deseas, cuéntanoslo: ¿qué pasó?; ¿qué hiciste?*
- *¿Cómo consigue el gato hacerse respetar?*
- *¿Cómo reacciona el gato cuando le atacan los demás animales del bosque?*

2ª Fase

Se plantea el siguiente **estudio de casos**:

Imaginad que uno de vosotros recibe un empujón sin mala intención por parte de un compañero mientras juegan todos al fútbol. ¿Le están atacando?; ¿Tiene que defenderse?.

A partir de las respuestas de los niños, el docente explica que los pequeños contactos físicos no son nunca un "ataque", aunque molesten o hagan un poco de daño. Lo que se debe hacer es pedir que se tenga más cuidado la próxima vez. Muchas veces cuando te dicen o hacen algo que te ofende, en lugar de enfrentarse físicamente, lo más adecuado es abandonar el escenario (irte). Quizá sea la mejor manera de salvar tu dignidad sin herir los sentimientos de los demás.

Se plantea un 2º caso. Los niños hablarán entre sí, y cuando hayan anotado (o pensado y llegado a una conclusión si aún no dominan la escritura) levantarán la mano para pedir turno de palabra:

Un compañero de clase te pide un rotulador que te acaban de regalar. Cuando le pides que te lo devuelva te dice que no lo hará, que se lo has regalado. Elige una de estas tres posibilidades y explica por qué la elegiste:

- *Se lo quitas por la fuerza*
- *Le pides que te dé a cambio 5 €*
- *Le dices que no es cierto, que te lo devuelva o tendrás que decírselo al tutor.*

Tras la puesta en común, el profesor explica que quitar por la fuerza un objeto a otro niño tiene sus riesgos, aunque se tenga la razón: se puede hacer daño al otro niño, recibir daño él mismo o las dos cosas. Pedir dinero a cambio tampoco parece muy positivo, porque el otro puede negarse, y está en su derecho de no "pagar un precio: una mala acción" del otro no se arregla con otra mala acción tuya. La 3ª opción, razonar y advertir que se acudirá ante un adulto, parece la más razonable.

Como conclusión a este caso, el educador explica claramente a los niños que defender sus derechos es imprescindible cuando nos relacionamos con los demás (especialmente cuando no queremos hacer algo que nos dicen), las acciones violentas como respuesta privan del derecho a exigir justicia.

La asertividad (defender tus derechos de forma no lesiva para los demás) invita a desplegar acciones de autoafirmación en primera instancia (responder ante cualquier acción agresiva verbalmente) que permiten manejar situaciones sociales en las que oponerse a lo que nos dicen es necesario. Si éstas no funcionan, lo procedente es retirarse del escenario y acudir a un adulto.

3ª Fase

El educador desarrolla una **dinámica**: preguntará al gran grupo que responda "sí" o "no" a las siguientes preguntas:

- *"Si me ponen la zancadilla, yo le doy un puñetazo". ¿Está bien o mal?*
- *"Si me ha desaparecido una foto de Harry Potter seguro que me la ha quitado... (X)... Así que yo le quito a él un libro de cuentos que acaba de sacar de la biblioteca del colegio. ¿Está bien o mal?*

- *Si mi hermano echa puré en mi vaso de agua, yo me callo y voy a por otro vaso. Si lo repite, no bebo agua y ya está. ¿Está bien o mal?*
- *Si no me dejan jugar con <mi> pelota de baloncesto y se la pasan entre ellos, se la pido y si no me la dan, lo mejor que puedo hacer es decírselo al cuidador del recreo. ¿Está bien o mal?*

Con alumnos de 6 años, el educador/a deberá explicarles en cada supuesto por qué está bien o mal, así como sugerir las alternativas positivas.

Con alumnos de 7 a 8 años, serán los propios niños quienes han de razonar su respuesta y ofrecer alternativas.

Para cerrar la actividad, el educador explica a los niños que “defenderse” cuando se tiene razón no consiste en agredir al contrincante como respuesta, sino en argumentar sus derechos (autoafirmarse) o expresar rechazo, retirarse del escenario del conflicto y buscar ayuda de un adulto si precede, para dirimir el conflicto (asertividad).



TÍTULO
YO NO HE SIDO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

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

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Un alumno con fama de travieso y problemático se ve involucrado en un problema de disciplina en el que resulta totalmente inocente, decide hablar con la profesora para decirle la verdad de sí mismo respecto a la situación que originó el conflicto. La maestra opta por creerle.

“Era un caluroso día de verano. Quedaban pocas semanas para las vacaciones, pero tanto los niños como los profesores estaban ya cansados de tantos días de clase. Los niños estaban deseando salir al recreo porque el aula estaba recalentada y el sol entraba por las ventanas calentando todo aquello que estaba a su alcance.

Mario era el niño más alborotador de la clase. Cuando estaba nervioso se portaba muy mal, y hacía que los profesores le castigaran o regañaran. Él sabía que hacía mal, pero ¡era tan difícil contenerse!

Una mañana, la “seño” de Lengua estaba explicando cuándo se usaba la hache y cuando no; todos parecían aburridos y cansados. Mario casi se dormía, pero hacía esfuerzos para atender. Sin embargo, en un momento en que la profesora estaba de espaldas un niño lanzó una pelotilla de papel, que previamente había mascado, a la pizarra. Por poco no le dio a la “seño” en la espalda.

Todos los niños se sorprendieron y asustaron, pero nadie sabía quién era el culpable. La profesora se dio cuenta de que “la broma” procedía de las filas de atrás, cerca de donde estaba Mario. Lógicamente se enfadó mucho, y pidió que el responsa-

ble de la insensatez dijera su nombre; sin embargo, nadie habló.

La “seño” dio de plazo hasta después del recreo para que el culpable confesara. Los niños, al acabar la clase, salieron al patio.

Mario sabía que las sospechas recaerían sobre él, porque era un alumno travieso.

¡Pero esta vez no había sido él!. Pensaba que al final se la iba a cargar. Pero no se conformó; reunió a los niños que ocupaban las últimas filas de la clase y les dijo:

– “Yo no he sido. No sé de quién es la culpa, pero no es justo que me castiguen a mí”.

Los demás se quedaron callados. Mario dijo que decir la verdad no era chivarse, así que se acercó a la profesora y le dijo sinceramente:

– “Yo no he sido esta vez, <seño>. Sé que muchas veces no me porto bien, pero hoy he tratado de atender, y la bolita de papel no la he tirado yo”.

La profesora le miró a los ojos y le dijo:

– “Te creo, Mario. Eres un poco trasto, pero sincero. Olvidaré el tema”.

Mario se sintió orgulloso de sí mismo. ¡Ser sincero merecía la pena!. Y decir la verdad también.

Yo no he sido

[Cuento para el Banco de Herramientas. Autor: Luis Salarich]

REFERENTE TEÓRICO: En el contexto escolar subyace un principio a todas luces injusto y de corte antisocial: suceda lo que suceda, sincerarse ante un profesor es considerado como un “chivatazo” y su autor es calificado como delator. La oposición aser-

tiva es un recurso de comunicación que se puede poner en práctica para romper esta práctica de tal forma que permite al niño asumir el resultado de sus acciones pero rechazar públicamente todo aquello que suceda de lo que no es responsable.

RAZÓN DE SER: Utilizando un cuento, el educador ayuda a los alumnos a comprender que decir la verdad no es sinónimo de delación; más al contrario, es signo de valentía.

En una posterior dinámica, el educador ilustrará este principio con preguntas-caso, cuyo objetivo es concienciar a los niños de que la verdad es un valor que prima sobre cualquier pacto de silencio. La estructura de la dinámica se basará en planteamientos próximos a los dilemas morales, en los que distintos valores se enfrentan, siendo incompatibles entre sí en situaciones de la vida real.

DESARROLLO

1ª Fase

Se inicia la actividad haciendo un comentario y formulando **preguntas de aproximación**:

“En el colegio a veces un niño es acusado de algo que no ha hecho. Si tú sabes qué ha pasado y te callas, algo malo le va a pasar a alguien que no tiene culpa de nada. Decir la verdad a un profesor es ser valiente, aunque algunos digan que eso es chivarse”.

Si un niño se ríe cuando el profesor está de espaldas y te acusa a ti, pero tú no has sido ¿te callas o dices algo?

- *Si a tu amigo le han castigado por tu culpa ¿reconocerías la verdad?*
- *Si un amigo tuyo ha roto un cristal y nadie se confiesa culpable ¿le dirías algo a tu amigo?*
- *Si te proponen que no digas nada aunque hayas sido testigo de una injusticia ¿cómo rechazarías la oferta?*
- *Si te amenazan con pegarte porque no quieres participar en un engaño como el descrito en el*

supuesto ¿qué haces, pegarte con los que te provocaron, o marcharte tranquilamente sabiendo que haces lo que te parece más justo?

Se procede a la narración del cuento. Preguntas para un coloquio inicial:

- *¿Hace bien o mal el niño en hablar con la profesora para decirle la verdad?*
- *Si te acusaran de algo que no has hecho y conocieras de quién fue la culpa ¿qué harías?*
- *Si te acusan de “chivato” por decir la verdad ¿te vengas pegando a los que te acusan, o decides pensar que no merece la pena, no hacer caso y juntarte con otros niños para jugar?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** a partir de preguntas-caso. El educador divide el grupo de alumnos en equipos de tres niños, con la instrucción de dialogar entre sí y responder a las siguientes cuestiones:

- *Tu mejor amigo te dice que ha roto una jarra de agua del comedor, pidiéndote que no digas nada a nadie, porque van a pensar que ha sido un niño de Infantil. ¿Qué harías?; ¿le dirías algo a tu amigo?; ¿hablarías con un adulto?. Si decides esta última decisión sabiendo que te puede causar problemas con tu amigo ¿te peleas con él o prefieres decirle que no quieres problemas y abandonas su compañía?*
- *Tu hermano pequeño te dice que un niño de su clase se burla todos los días de él, pero te pide que no digas nada, porque le da miedo que luego le vayan a pegar. ¿Harías algo?; ¿por qué crees que es mejor no devolver insultos o amenazas? [pregunta para alumnos de 7 a 8 años].*
- *A un alumno nuevo de tu clase le han quitado una regla. Tú sabes quién ha sido. ¿Le dirías algo al “culpable”?; ¿y si quien le quitó la regla es amigo tuyo?; ¿merece la pena una pelea, o es preferible marcharte después de dejar claro a tu amigo que es mejor ser justo que ser cómplice de una injusticia? [pregunta para alumnos de 7 a 8].*

Se procederá a una puesta en común. El educador, puesto que se trata de dilemas morales, no impondrá la solución correcta, permitiendo a los niños expresar sus propios sentimientos y opiniones. Sin embargo puede servir de contrapunto frente a aquellas aportaciones de corte claramente antisocial.

Se concluirá la actividad señalando que es muy importante ser justos, aunque la amistad pueda verse temporalmente dañada. Se ilustrará este principio con algunos de los ejemplos trabajados en la Fase anterior. El educador enfatizará las ventajas de defenderse (oponerse a lo que te dicen/piden) sin agredir, sea cual sea la forma:

- Decir lo que piensas sin temer las consecuencias.
- Renunciar a defenderte físicamente.
- Marcharte, irte con otros niños.
- Ignorar los insultos porque sabes que tienes razón.
- Acudir a un adulto.
- Juntarte con otros compañeros.



TÍTULO
NO QUIERO SER EL CONEJO DE PASCUA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/wyasc06>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva, autocontrol.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal. Trabajos por proyectos.

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años

SINOPSIS
Hop es un conejito que va a ser coronado como nuevo Conejo de Pascua. Es una tradición familiar con la que su padre está muy ilusionado. Sin embargo, Hop no lo ve de la misma forma. Él quiere ser batería e intenta hacérselo entender a su padre, aunque no resulta ser una tarea fácil.

REFERENTE TEÓRICO: El conflicto forma parte de las relaciones entre personas. Este no tiene por qué implicar violencia o agresividad, pero sí puede ser conveniente un cierto grado de oposición. La gran cuestión es saber hacerlo adecuadamente y procurando que las emociones no se conviertan en un obstáculo de la comunicación. Matizar en qué consiste una buena forma de oposición razonada, combinada con negociación y una buena dosis de inteligencia emocional es, probablemente, la mejor fórmula para abordar situaciones como las que se presentan en la secuencia.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta llevará al alumnado a pensar que en un conflicto, la razón puede estar repartida entre ambas partes y que puede ser legítimo oponerse siempre que se haga dentro de unos cauces beneficiosos para las partes implicadas en dicho conflicto (siempre que se respeten los derechos de todos y todas en un verdadero ejercicio de asertividad, combinando el decir no con una propuesta de cambio todo ello mantenido con un elevado grado de autocontrol).

DESARROLLO

1ª Fase: Lo que le pasa a Hop

Se proyecta la secuencia seleccionada pidiendo al alumnado que observe como a medida que las emociones de los personajes se han ido metiendo de por medio, ha sido mucho más difícil la comunicación y el entendimiento. Para debatir sobre ello pueden utilizarse las siguientes preguntas orientativas:

- *¿Cómo empezó la conversación de Hop con su padre?*
- *¿Cómo terminaron al final?*
- *¿Por qué pensáis que sucedió esto? ¿Qué puede haber sucedido para que terminen enfadados?*

Las emociones nos hacen verdaderamente seres humanos. Tanto las de signo positivo como las de tipo negativo son valiosas y útiles, pero se corre frecuentemente el riesgo de que no las sepamos manejar bien y que sean ellas las que nos manejen. Particularmente en momentos en los que no estamos de acuerdo con alguien o en los que nos jugamos mucho porque queremos conseguir algo que nos interesa, es fácil que las emociones nos jueguen una mala pasada.

“Vamos a volver a ver la secuencia y vamos a intentar captar el momento en el que las emociones empiezan a mandar sobre los personajes. En ese momento avisadme, porque pararé la secuencia para ver cómo podrían haber actuado, tanto el padre como Hop, para que la conversación no terminara en discusión”.

En este momento se pretende introducir diferentes maneras de decir “no” manteniendo la calma y las emociones bajo control. Para ello pueden hacerse propuestas complementarias a las fórmulas asertivas en sí mismas: por ejemplo, intentar dar explicaciones de por qué no estamos de acuerdo con algo pero hacerlo en un tono de voz moderado, sentados a ser posible, cediendo en lo posible, intentando llegar a acuerdos, buscando puntos intermedios en los que ambas partes salga satisfechas... De esta for-

ma lo que estamos proponiendo son estrategias de oposición asertiva combinadas con herramientas para el autocontrol.

2ª Fase: A mí me pasa también

“Muchas veces nos encontramos con situaciones en las que no estamos de acuerdo con otras personas y necesitamos decirles que NO a algo. Eso sí, tenemos que procurar decirlo bien, porque no queremos que nos suceda como a Hop, que empecemos hablando y terminemos discutiendo y con un enfado grande...”

En realidad no opinar lo mismo que otras personas es normal. Eso nos pasará muchas veces. No hay problema en hablar de esas diferencias de opinión, pero es importante que procuremos siempre tratarlos con respeto.

¿Se os ocurre de qué maneras podemos mostrar respeto a otras personas con las que no estemos de acuerdo? (Por ejemplo, escuchando lo que tengan que decir aunque no nos guste, procurando no interrumpirlos, pensando en los puntos positivos de los argumentos que nos estén dando...)”

La idea es que el alumnado pueda llevarse una idea clara en cuanto a lo que sucede muchas veces en situaciones de oposición:

- Tenemos derecho a diferir, pero debe hacerse desde el respeto siempre.
- Si es algo que se puede negociar, incluso con mayores, una forma de decir que NO es llevar adelante esa negociación y procurar hacerlo de una forma en la que las emociones no manden sobre nuestra cabeza y sentido común “¿Podemos pensar en cosas a las que sí podemos oponernos con respeto negociando, incluso aunque vengan de alguien mayor?” (Por ejemplo, si podemos no comernos la fruta después de comer y tomárnosla en la merienda).
- Si es algo que no se puede negociar (aunque muchas cosas pueden ser acordadas para que ambas

partes ganen), tendremos que darnos cuenta de que no es el mejor momento para oponerse, sino que deberemos aceptar lo que se nos pide que hagamos. “¿Podemos pensar en situaciones en las que tenemos que aceptar obedecer y no podemos ni debemos oponernos?”

La actividad podrá finalizar abriendo un debate sobre las cosas que se pueden negociar y las que no (especialmente en la relación con las personas adultas, tanto en el ámbito familiar como escolar)

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Para complementar la actividad, se propone dividir la clase en cuatro grupos. En cada uno de ellos han de pensar en una situación con la que no estén de acuerdo y que, siendo negociable, puedan resolver. La diferencia entre grupos será con quién se presenta el conflicto:

- Grupo 1: Conflicto con un amigo o una amiga
- Grupo 2: Conflicto con un hermano o una hermana
- Grupo 3: Conflicto con un padre o una madre
- Grupo 4: Conflicto con una profesora o un profesor

A través de un role-playing intentarán resolver la situación planteada diciendo que NO, pero a la vez intentando que las emociones o la impaciencia no les dominen.

DESARROLLO	ACTIVIDAD	URL
Desarrollo Afectivo	A fuego lento	http://hyperurl.co/wv0aod
Desarrollo Afectivo	A Margarita	http://hyperurl.co/lb9isj
Desarrollo Afectivo	La niña blanca	http://hyperurl.co/dgvuvw
Desarrollo Afectivo	Silencio en la sala	http://hyperurl.co/1xicvd
Desarrollo Afectivo	Mi papá viene a buscarme	http://hyperurl.co/r0i6x7
Desarrollo Afectivo	Persiguiendo el sueño	http://hyperurl.co/hqt38l
Desarrollo Afectivo	Una casa bien limpita	http://hyperurl.co/ab2rbi
Desarrollo Afectivo	¿Quieres un poco? "D'Artacan"	http://hyperurl.co/40egz5
Desarrollo Afectivo	Rodrigo y Babieca. "El Cid, la leyenda"	http://hyperurl.co/j361lc
Desarrollo Afectivo	Sonatina	http://hyperurl.co/d0yajk
Desarrollo Afectivo	Claro que se puede	http://hyperurl.co/91l80g
Desarrollo Afectivo	Los colores de las flores	http://hyperurl.co/ou2nj5
Desarrollo Afectivo	Lo que siento que tú sientes	http://hyperurl.co/wh6ufr
Desarrollo Afectivo	Bienvenido a esta piscina	http://hyperurl.co/8gfrh4
Desarrollo Afectivo	Cariño en familia "Manolito Gafotas"	http://hyperurl.co/32jri8
Desarrollo Afectivo	El dolor de Mamburú "Mamburú se fue a la guerra"	http://hyperurl.co/deapku
Desarrollo Afectivo	Las tres cautivas	http://hyperurl.co/mize99
Desarrollo Afectivo	¿Qué te pasa? "Los Gnomos"	http://hyperurl.co/j2zgzku
Desarrollo Afectivo	Amigos hasta el final	http://hyperurl.co/epwwno
Desarrollo Afectivo	Hoy es día de fiesta	http://hyperurl.co/z1gu1x
Desarrollo Afectivo	La mamá perfecta	http://hyperurl.co/hxdja7
Desarrollo Afectivo	ABC positive song	http://hyperurl.co/cbu2b5
Desarrollo Afectivo	Ciencia es nombre de chica	https://smarturl.it/9yfwg2
Desarrollo Afectivo	Alphablocks' emotions	http://hyperurl.co/x6p2ry
Desarrollo Afectivo	La vaquita y sus amigos	https://smarturl.it/kd058g
Desarrollo Afectivo	El Hombre rayo	https://smarturl.it/rcjel8
Desarrollo Afectivo	Abrazar con palabras	https://bit.ly/3ic1GCF
Desarrollo Afectivo	Crear es poder	https://bit.ly/3z4NK6O
Desarrollo Afectivo	Crear es poder	https://bit.ly/3kqzzmz
Desarrollo Cognitivo	¡Cuidado! "Estaba el señor Don Gato" y "Ratón que te pilla el gato"	http://hyperurl.co/gdxtwp
Desarrollo Cognitivo	Me da miedo. "Secretos del Corazón"	http://hyperurl.co/xo2rvo
Desarrollo Cognitivo	¿Queréis portaros bien? "Manolito Gafotas"	http://hyperurl.co/tby48r
Desarrollo Cognitivo	Si lo hubiera pensado antes..."Las tres mellizas"	http://hyperurl.co/tcqqc5
Desarrollo Cognitivo	¡Me aburro!	http://hyperurl.co/fnh88t
Desarrollo Cognitivo	Aprendo a calmarme	http://hyperurl.co/0ym005
Desarrollo Cognitivo	Ten paciencia	http://hyperurl.co/srshcs
Desarrollo Cognitivo	El regalo de navidad	http://hyperurl.co/pauij1
Desarrollo Cognitivo	La última...para todos. Coca Cola "La última Coca Cola"	http://hyperurl.co/sc9e35
Desarrollo Cognitivo	Me callaré yo. "La lengua de las mariposas"	http://hyperurl.co/kuhbpu
Desarrollo Cognitivo	Un barquito con problemas. Barquito chiquitito	http://hyperurl.co/po93vh
Desarrollo Cognitivo	Zipzapemanía "Zipi y Zape"	http://hyperurl.co/roedmp
Desarrollo Cognitivo	Defendamos nuestra tierra. "El Cid, la leyenda"	http://hyperurl.co/hyjutn
Desarrollo Cognitivo	La lotería del futuro. BBVA "Fenómeno"	http://hyperurl.co/ewb1r1
Desarrollo Cognitivo	Si quiero que... Plus.es "Jordan"	http://hyperurl.co/vxqynl
Desarrollo Cognitivo	El arte de imaginar	http://hyperurl.co/jzbtbs
Desarrollo Cognitivo	No os conviene enfadar al gatito	http://hyperurl.co/82a9pk
Desarrollo Cognitivo	Pajaritos	http://hyperurl.co/mjtba
Desarrollo Cognitivo	No dejaré a mi familia	http://hyperurl.co/fb0esx
Desarrollo Cognitivo	Come de todo, come con cuidado, Aguachifu y al corro de la patata	http://hyperurl.co/jxv6bo
Desarrollo Cognitivo	Los 40 de mi papá	http://hyperurl.co/05inl0
Desarrollo Cognitivo	La tierra, un jardín para cuidar "Las tres mellizas"	http://hyperurl.co/sci1er
Desarrollo Cognitivo	Walking in the jungle	http://hyperurl.co/1peb2v
Desarrollo Cognitivo	Scrat´s acorn (1). Ice Age 4	http://hyperurl.co/z2iyuv
Desarrollo Cognitivo	Scrat´s acorn (2). Ice Age 4	http://hyperurl.co/haj1uk
Desarrollo Cognitivo	Wear a helmet	http://hyperurl.co/nqaruy
Desarrollo Cognitivo	The very hungry Caterpillar	http://hyperurl.co/65ysuy
Desarrollo Cognitivo	Digipato	https://smarturl.it/9pgbdj
Desarrollo Cognitivo	I can make good Choices	https://smarturl.it/sgepit
Desarrollo Social	En el mundo cabemos todos. En el arca de Noe	http://hyperurl.co/2txek6
Desarrollo Social	Hora del recreo "Zipi y Zape"	http://hyperurl.co/h3qezw
Desarrollo Social	Son mis amigos. "El Cid, la leyenda"	http://hyperurl.co/ohxzok
Desarrollo Social	Trato Hecho	http://hyperurl.co/tdswbo
Desarrollo Social	Tienes que bañarte	http://hyperurl.co/wvgicl
Desarrollo Social	Colorea el mundo	http://hyperurl.co/n5wyia
Desarrollo Social	Un AS de la comunicación	http://hyperurl.co/ovktpf

Desarrollo Social	Yo prefiero. ISDIN Laboratorios. "Calculadora"	http://hyperurl.co/q8s83m
Desarrollo Social	Yo soy. "Los Gnomos"	http://hyperurl.co/s9qrfrn
Desarrollo Social	Juguemos todos y todas	http://hyperurl.co/4j7m14
Desarrollo Social	Carta a los Reyes	http://hyperurl.co/tm4m20
Desarrollo Social	¡Déjame en paz!. "El Cid, la leyenda"	http://hyperurl.co/219oyn
Desarrollo Social	Él empezó la pelea. "La lengua de las mariposas"	http://hyperurl.co/astgmj
Desarrollo Social	No quiero ser el conejo de pascua	http://hyperurl.co/wysc06
Desarrollo Social	We are all different, we are all great!	http://hyperurl.co/8ma10c
Desarrollo Social	Me callaré yo	http://hyperurl.co/kuhbpu
Desarrollo Social	I can be anything	https://smarturl.it/ryubvf
Desarrollo Social	Scape room	https://bit.ly/2VkPxpA