



TÍTULO
YO SOY BUENO! "Los gnomos"

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/tgpe8u>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Los gnomos dicen cosas positivas de sí mismos.

REFERENTE TEÓRICO: La oposición asertiva está muy relacionada con la autoafirmación en edades tempranas. A la hora de hacer frente a situaciones comprometidas, el niño debe aprender a evitar las ocasiones en las que el riesgo puede manifestarse; sin embargo, frente a interacciones verbales cotidianas en las que los pequeños se etiquetan negativamente entre sí o reciben etiquetas por parte de otras personas, han de aprender a rechazarlas afirmando *no ser* como se les describe, y expresarse *dicando lo que son* en clave positiva.

RAZÓN DE SER: En esta actividad los alumnos, a partir de un estímulo audiovisual en el que se vieran mensajes positivos, aprenden a utilizarlos para rechazar etiquetas negativas injustas o que conlleven burla o menosprecio.

En el curso de una dinámica, los niños aprenden fórmulas simples ("yo no soy"; "yo soy") que expresan un mensaje positivo de sí mismos tras rechazar abiertamente un insulto recibido.

En un juego final, los niños se dirán entre sí cosas positivas que les permita aumentar el repertorio de cualidades que poseen para expresarlas en situaciones en las que son objeto de burlas o etiquetas negativas.

DESARROLLO

1ª Fase

Se dirige la atención de los alumnos hacia las distintas formas en que pueden ser tratados por otras

personas. Se formularán **comentarios y preguntas de aproximación:**

- *A veces los demás nos dicen cosas agradables, que nos encanta oír. Por ejemplo: "simpático"; "alegre". ¿Qué más cosas nos pueden decir que nos guste?*
- *A los niños, sobre todo cuando no os portáis tan bien como otras veces, los mayores os decimos cosas que no son tan agradables pero que tenéis que escuchar para hacerlo mejor la próxima vez. Por ejemplo: "estás muy despistado hoy; te has dejado el abrigo en la clase y hace frío. Ve a por él"; "estás pintando en la mesa de tu compañero ¡eso no se hace!" o "¡ten cuidado!"*

Otras veces, un compañero o un niño a quien no conoces te puede decir cosas que no son verdad para haceros rabiar o para reírse de vosotros. En esta actividad hablaremos de este tipo de cosas.

2ª Fase

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver y escuchar como los gnomos se cuentan entre ellos cosas agradables.

Se proyecta el audiovisual y a continuación se formulan preguntas a propósito del mismo:

- *Los gnomos dicen que han reconstruido ¡toda una ciudad antigua! ¿Se sienten contentos por ello? [pregunta para grupos de 3 años]*
- *Un gnomo dice que ellos son muy buenos deportistas; una gnoma dice que ella es muy buena bailarina; y otro gnomo dice que él juega muy bien sobre hielo ¿se sienten contentos de hacer cosas bien?*
- *Si os preguntan qué cosas buenas tenéis los niños de este grupo ¿qué podéis decir?*

Se plantea una **dinámica** sobre las distintas formas de responder asertivamente. El educador pide a cada niño que diga al menos dos cosas buenas *que es o que hace*. Si fuera preciso ayudará a los alumnos

que duden o se bloqueen a la hora de expresar aspectos positivos de sí mismos (por ejemplo: *“yo creo que eres muy alegre, Alfonso”; “tú eres muy dulce y tranquila, Claudia”*).

A continuación se comenta que a veces algunas personas (normalmente otros niños de su edad o un poco mayores se *“meten”* con ellos llamándoles cosas desagradables.

Entre todos indicarán adjetivos que a veces escuchan: *“renacuajo”; “enano”; “pequeñajo”; “gafotas”; “cabezón”*.

Se plantea qué pueden hacer en esas situaciones, procurando el maestro que aparezcan las siguientes (sugiriéndolas o exponiéndolas sin más):

- Ignorar (no hacer caso; hacer como que no se ha oído; seguir jugando tan tranquilos)
- Decir claramente: *“¡YO NO SOY!... (y repetir lo que escucharon)!”*
- Decir algo bueno de sí mismo (por ejemplo, alguna de las cosas positivas que señalaron anteriormente)
- Unir la segunda con la tercera: *“¡YO NO SOY...!; YO SOY...”*

El educador conseguirá una marioneta y entablará un diálogo con ella de instigación-respuesta. Ejemplo: *“Marioneta, eres fea”*. La marioneta responderá: *“Yo no soy fea, yo soy guapa”* (otros ejemplos: tonta, mentirosa, etc.)

Con niños más mayores (5-6 años) se podrán utilizar dos marionetas (una para el educador y la otra para un alumno elegido al azar) que entablarán una conversación similar a la anterior con la diferencia de que en este caso el niño dará respuesta a través de la marioneta. La marioneta se irá pasando de niño en niño con el objetivo de que un gran número de ellos puedan practicar la habilidad aprendida. Se procurará que haya muchas interacciones de este tipo para facilitar que las automaticen.

Finalmente, el maestro explicará que lo más importante de estas respuestas es decir las... sin enfadarse, porque si lo hacen los otros pueden enfadarse aún más. Se concluye diciendo que:

“Es mejor contestar diciendo algo bueno de ti mismo que acabar peleando”

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: todos los alumnos, excepto uno que ocupará el centro, se cogerán de la mano formando un corro. Se hará sonar una música alegre, y al son de la misma, el corro girará en torno al niño del centro. En el momento en el que el profesor pare la música, los niños del corro, por turnos, dirán algo positivo del niño que ocupa el centro.

El puesto central irá siendo variado de alumno con el fin de que todos puedan recibir mensajes positivos de sus compañeros.

Se proporcionarán pistas en abundancia: *“alegre”; “amable”; “amigo”; simpático”; “guapo”; “genial”; “liso”; “bueno”; “divertido”; “generoso”; “deportista”, etc.*

El profesor dirá a los niños que no olviden lo bueno que les han dicho para saber contestar cuando escuchan una burla o un insulto.