

TOMA DE DECISIONES



TÍTULO
"LA NIÑA QUE DECIDIÓ SER MALA"

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Toma responsable de decisiones

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Sonia es una niña gruñona, que decide volverse una bruja mala para vengarse de todo el mundo. Pero los objetos de la cocina cobran vida y se vuelven contra ella. La niña cambia su decisión y se propone no ser nunca más susceptible ni quisquillosa. El mundo cambia para ella.

La niña que decidió ser mala

Sonia era una niña normal. Tenía una familia normal, y se aplicaba en la escuela como todos los demás niños. Pero no le gustaban las bromas: si un niño o niña se reía, pensaba que se estaba burlando de ella. Si alguien le empujaba sin querer, Sonia creía que lo hacía a propósito.

Poco a poco, casi sin darse cuenta, se empezó a quedar sola, sin amigos. ¡Como se enfadaba tantas veces...! Así que Sonia decidió volverse mala. Se miró al espejo de su cuarto y dijo:



-¡Voy a ser mala, muy mala!. Estoy enfadada con todo el mundo. Me volveré una bruja y les haré un hechizo.-

Sonia se puso a buscar entre los libros de cuentos de su madre, y no paró hasta encontrar lo que quería:



un libro de brujas, magos y hechiceros. En uno de los cuentos aparecía una forma de hacer pociones mágicas. La pequeña bruja, Sonia, preparó una gran olla a la que echó agua y la puso al fuego – desobediendo a su madre, que le había prohibido usar la cocina-. Pero...¡como había decidido ser mala...! le daba igual!

A la olla le echó vinagre y vino. Luego salió al jardín, y encontró gusanos, lagartijas y plantas raras. Todo lo metió dentro de su olla. Pronto empezó a salir por la chimenea un humo negro, oscuro y espeso. Sonia se alegró:

-¡Ahora veréis!. Os convertirá a todos en bichos asquerosos.-

La cocina se fue llenando de humo maloliente, y Sonia empezó a preocuparse. De repente, a la cuchara con la que estaba removiendo el brebaje le salieron ojos y boca, empezó a volar sobre el aire, y mirando a la niña con cara enfadada, le golpeó en la cabeza. También la tetera, la cafetera, los tenedores y los platos la atacaron. Sonia salió al pasillo, perseguida por los cachivaches, mientras comprendió que era el humo que salía de la olla lo que hizo que las cosas se decidieran a atacarla.

Llegó a su cuarto muy asustada y se metió en un armario. Los cubiertos, platos, jarras y bandejas no paraban de dar golpes a la puerta de su escondite, y Sonia se moría de miedo.



-¿Por qué habré decidido ser mala? Al fin y al cabo, los demás no quieren ser mis enemigos. La culpa es mía por ser tan quisquillosa- pensó la niña.

Sonia estaba muy arrepentida, y dijo en voz alta:

-¡Si me dejáis en paz, prometo cambiar!. Seré amable y no me enfadaré tanto. -

Los cachivaches dejaron de hacer ruido y parecían escuchar al otro lado del armario. Poco a poco fueron volviendo a la cocina, hasta que la casa se quedó en silencio. Entonces salió Sonia, y muy decidida se fue directa a tirar la olla a un descampado. ¡Menudo susto!

Al día siguiente, la niña jugaba con los demás compañeros de clase sin enfadarse. Ni un empujón, ni una risa, ni una broma le quitaban su buen humor.

¡Había cambiado!. En pocos días, los demás niños y niñas volvieron a ser sus amigos, y Sonia entendió que era mucho más divertido que antes. Se dio cuenta que decidir ser mala era más peligroso que ser una niña normal. Incluso su maestra le dijo un día:



-Cuánto has cambiado para mejor, Sonia. ¡Ni que hubieras tomado una poción mágica! -

La niña no dijo nada, pero pensó por dentro: "¡si supieras lo cerca que has estado de acertar...!".

[Adaptación de un cuento popular]

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de entre 3 y 6 años no tienen la capacidad plena para tomar decisiones de forma responsable en tanto que aún no poseen el potencial cognitivo para ejercitar un juicio crítico; pero sí pueden elegir comportamientos buenos o malos a partir de la contemplación de las consecuencias de sus acciones.

RAZÓN DE SER: A partir de la narración de un cuento, el educador formula preguntas de aproximación que permitan a los alumnos fijarse en las consecuencias de los inapropiados comportamientos de la protagonista.

En una posterior dinámica se utilizará una técnica proyectiva (utilizando una marioneta) para que los niños sancionen conductas inadecuadas. En un juego final se expresan verbal y públicamente comportamientos y formas de ser positivas de los iguales, como contrapunto a las conductas antisociales de las fases anteriores.

DESARROLLO

1ª Fase

Se lee el cuento al grupo de niños, y se formulan algunas **preguntas de aproximación:**

- Sonia elige ser mala ¿quién me sabe decir por qué? [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- ¿Qué le echa Sonia a la olla para hacer su poción?
- ¿Qué pasa después?
- Cuando se arrepiente ¿qué les dice a las cosas que le rodean?
- ¿Cómo se comporta Sonia a partir de ahí?
- ¿Qué hacen sus compañeros del colegio?

- ¿Qué le dice su profesora?

2ª Fase

El maestro introduce la siguiente **dinámica**: enseña a los alumnos una marioneta o una muñeca, pidiéndoles que imaginen que es Sonia mientras prepara su brebaje. Los niños harán de objetos: unos serán cucharas, otros platos, bandejas, cafeteras, jarras, etc. Deberán "cobrar vida" y regañar a Sonia por su conducta. El educador deja la marioneta sobre una silla, y los alumnos la regañarán como si estuvieran muy enfadados.

Después el maestro tomará la marioneta o muñeca y hará como si hablara: *"¡Perdonadme. Desde hoy seré menos quisquillosa y enfadica"*. Los niños se acercarán a la muñeca y la felicitarán, dándole besitos y haciéndole caricias.

3ª Fase

Se finaliza la actividad con un **juego de interacción**:

- Los alumnos se sientan en círculo, guardando un metro de distancia entre cada uno. El educador elegirá un alumno al azar, quien dirá en voz alta: *"le pido a...(X) que se siente a mi lado"*
- Los demás preguntarán a coro: *"¿por qué?"*. El niño responderá: *"porque..."* y dirá algo positivo. Se sugerirán ideas (*porque es mi amigo, es generoso, simpático, bueno, me ayuda, etc.*).
- A continuación, el alumno más próximo repetirá la secuencia.

Con los más pequeños, el profesor dará pistas para ayudar a los alumnos en la generación de sus respuestas. Para ello, se basará en su conocimiento sobre las relaciones que establecen los niños en el día a día.

Finalizado el juego se pondrán en común las experiencias y emociones sentidas en el transcurso de la actividad.