

ACTIVIDADES

Educación Infantil



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	5	Actitudes positivas hacia la salud	105
Identificación y expresión emocional	5	¡Estoy enfermo!	105
¡Hasta pronto!	5	A Miguel no le gusta el abrigo	107
El emú y el koala	7	La lluvia y el frío	110
El lagarto está llorando	10	Nos aseamos	112
El patito está triste	12	Yo prefiero leche	114
¡Que viene el lobo!	14	Come de todo, come con cuidado	116
Canción de las emociones	16		
Recetas contra el aburrimiento	18	DESARROLLO SOCIAL	118
Y tú, ¿qué sientes?	20		
Empatía	21	Habilidades de Interacción	118
Aprendemos a cuidar y a ser cuidados	21	Cógete de mí	118
La fábrica de besos	23	El gallo, el perro, el bastón y la aguja.	120
Los muñecos mágicos	26	La ardilla	123
¡Me gusta como es!	29	Mi compañero, mi amigo	125
¡Yo te ayudaré a estar contento!	31	Nadie me hace caso	127
Somos iguales y somos diferentes	33	El rey no quiere ayuda	129
Duerme mamá, duerme papá	35	¡Bienvenida, Emily!	131
Lo mío es tuyo	37		
El rock de las emociones	39	Habilidades de autoafirmación	133
Queremos ayudar	41	El caballero Mandón	133
Vamos a contar mentiras	43	Discutimos y regañamos, pero somos amigos.	135
¡Shhhhh! Estoy durmiendo	45	El flautista de Hamelín.	137
		Los tres cerditos y el lobo feroz	141
		Al jardín de la alegría	144
		Soy un ganador	147
		El molino embrujado	149
Autoestima	47		
De mayor voy a ser	47	Habilidades de oposición	152
El patito feo	49	Estoy enfadado.	152
Los sentidos	52	¡No te metas conmigo!	155
Soy famoso	54	¡Yo soy bueno!	157
Buga al rescate	56	La clase de baile	159
¡Me gusto!	58	Aquí el capitán soy yo	161
Espejito, espejito	60		
Las gafas correctas	62	ENLACES MULTIMEDIA	163
Superhéroes	64		
DESARROLLO COGNITIVO	66		
Autocontrol	66		
Espérate. Mc Donald's	66		
¡Estoy en las nubes!	68		
La lámpara de Ala-di-no	70		
Mago... ¿estás?	74		
No hay que correr tanto	76		
¡Cuidado!	78		
Ulises y las sirenas	80		
¿A quién le toca?	82		
Para el carro	84		
El conejito desobediente	86		
Hansel y Gretel	88		
Toma de decisiones	92		
La niña que decidió ser mala	92		
¡No sé cuál me apetece más!	95		
Soñamos que somos...	97		
Susanita tiene un ratón	99		
Jack ha volado	101		
Haz bien sin mirar a quién	103		

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Elaboración de Contenidos

FAD / Fundación Botín

Revisión y actualización de contenidos

Fundación Botín 2019

Diseño

Baixa Studio

Edición

Fundación Botín
Pedrueca 1. 39003 Santander

© FB

© FAD

© Autores

Contexto Escolar

CONVIVENCIA ESCOLAR

¡Hasta pronto!	5
El emú y el koala	7
El lagarto está llorando	10
El patito está triste	12
Canción de las emociones	16
La fábrica de besos	23
¡Me gusta como es!	29
Queremos ayudar	41
¡Shhhhh! Estoy durmiendo	45
El patito feo	49
No hay que correr tanto	76
¿A quién le toca?	82
Haz bien sin mirar a quién	103
Cógete de mí	118
El gallo, el perro, el bastón y la aguja	120
La ardilla	123
Mi compañero, mi amigo	125
Nadie me hace caso	127
El rey no quiere ayuda	129
¡Bienvenida, Emily!	131
El caballero mandón	133
Discutimos y regañamos, pero somos amigos	135
El fl utista de Hamelín	137
Los tres cerditos y el lobo feroz	141
Al jardín de la alegría	144
El molino embrujado	149
Estoy enfadado	152
¡No te metas conmigo!	155
¡Yo soy bueno!	157
Aquí el capitán soy yo	161

IDENTIDAD PERSONAL

Recetas contra el aburrimiento	18
Y tú, ¿qué sientes?	20
¡Me gusta como es!	29
Lo mío es tuyo	37
El rock de las emociones	39
Vamos a contar mentiras	43
De mayor voy a ser	47
El patito feo	49
Soy famoso	54
Buga al rescate	56
¡Me gusto!	58
Espejito, espejito	60
Las gafas correctas	62
Superhéroes	64
Mago... ¿estás?	74
Ulises y las sirenas	80
Para el carro	84
El conejito desobediente	86
La niña que decidió ser mala	92
Soñamos que somos	97
Susanita tiene un ratón	99
El caballero mandón	133
El fl utista de Hamelín	137
Soy un ganador	147
Estoy enfadado	152
¡Yo soy bueno!	157
La clase de baile	159
¡Aquí el capitán soy yo	161

PLAN LECTOR

El emú y el koala	7
El lagarto está llorando	10
Los muñecos mágicos	26
El patito feo	49
Los sentidos	52
La lámpara de Ala-di-no	70
Hansel y Gretel	88
El fl utista de Hamelín	137

Los tres cerditos y el lobo feroz	141
Al jardín de la alegría	144
El molino embrujado	149
Estoy enfadado	152
¡No te metas conmigo!	155

PROMOCIÓN DE HÁBITOS SALUDABLES

Aprendemos a cuidar y a ser cuidados	21
Espérate. Mc Donald's	66
¡Estoy en las nubes!	68
¡Cuidado!	78
¡No sé cuál me apetece más!	95
¡Estoy enfermo!	105
A Miguel no le gusta el abrigo	107
La lluvia y el frío	110
Nos aseamos	112
Yo prefiero leche	114
Come de todo, come con cuidado	116
Cógete de mí	118
El gallo, el perro, el bastón y la aguja	120
La ardilla	123

TRABAJO POR PROYECTOS

¡Que viene el lobo!	14
¡Yo te ayudaré a estar contento!	31
Duerme mamá, duerme papá	35
Jack ha volado	101

PROGRAMAS DE PREVENCIÓN: ACOSO ESCOLAR

Discutimos y regañamos, pero somos amigos	135
¡No te metas conmigo!	155
¡Yo soy bueno!	159
Aquí el capitán soy yo	161

DESARROLLO AFECTIVO

IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN EMOCIONAL



TÍTULO
¡HASTA PRONTO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/ruior0>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Expresión emocional.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
D'Artacán emprende un viaje a París. Sus vecinos y amigos acuden a despedirle.

REFERENTE TEÓRICO: La autoexpresión emocional como factor de protección requiere del educador una suave conducción del alumno para ayudarle a transmitir sus sentimientos en sus diferentes grupos sociales. Aprender a manifestar cariño, enfado, tristeza, añoranza o decepción con expresiones verbales y gestuales adecuadas, constituye uno de los más importantes pilares para la construcción de una personalidad equilibrada.

RAZÓN DE SER: En la presente actividad, a partir de una secuencia audiovisual los alumnos aprenden fórmulas para expresar sus emociones. Mediante instrucciones sencillas del educador, los niños despliegan gestos de afecto a sus compañeros.

En una dinámica que se desarrolla a partir de preguntas-caso, los alumnos son cuestionados para que descubran formas de comportarse y expresiones afectivas ante diferentes situaciones. Un juego final facilita que los niños hagan un regalo a un compañero de clase.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador explica a los alumnos que decir a una persona que la queremos es muy fácil. Se darán **instrucciones** a los niños como:

- *María, dile a Ignacio que le quieres mucho*
- *Rosa, hazle un gesto de cariño a Manuel*
- *Fernando, usa las manos (hazle una caricia o dale un abrazo) para que Maribel se sienta querida.*

Se introduce el audiovisual comentando que van a ver una escena en la que D'Artacán se marcha de su pueblo, y sus conocidos van a despedirle. Les explica que algunos son amigos y otros no tanto, pero en el fondo todos se quieren mucho.

Se proyecta el audiovisual.

Preguntas para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Qué le dicen a D'Artacán sus amigos?*
- *¿Al principio discuten? ¿qué se dicen unos a otros?*
- *¿Qué pasa al final? ¿acaban siendo amigos o discutiendo?*

2ª Fase

Se desarrolla la siguiente **dinámica**: el maestro plantea **preguntas-caso** de corte emocional, debiendo responder los alumnos bien de forma libre, bien a partir de preguntas dirigidas a un solo niño:

- *“Cuando vamos a despedir a papá, mamá o a un hermano que se va de viaje ¿qué gestos hacemos? ¿qué le decimos? ¿qué gestos de cariño le hacemos?”*
- *“¿Qué podrías prestar o regalar a un amigo que está un poco triste? Tiene que ser algo que a ti te guste mucho. ¿Qué le dirías?”* [Esta última pregunta procede con alumnos de 5 ó 6 años de edad]
- *“Si le has hecho daño sin querer a un niño de tu*

clase ¿cómo le pedirías perdón?; ¿qué le dirías?"

[Preguntas para grupos de 5 ó 6 años]

- *"Si fuéramos los amigos de D'Artacán ¿qué le regaláramos para que se acordara de nosotros durante su viaje?"*

3ª Fase

Se propone un **juego** popular a propósito de la temática abordada. Para su desarrollo pedimos a un alumno que salga un momento del aula. Él será D'Artacán, y los demás sus amigos. Le van a dar un regalo (cualquier objeto de pequeñas dimensiones o un cartel con un garabato a modo de firma dibujado por cada alumno).

Una vez haya salido el alumno del aula, se esconderá el objeto en cualquier lugar de la sala. A continuación se hará entrar al niño, quien deberá buscar por el aula hasta encontrar su regalo. Según se aproxime o se aleje del lugar en el que esté oculto, todos dirán "frío, frío", o "caliente, caliente".

Cuando lo encuentre, deberá agradecer a su manera (diciendo "gracias", o "mandando" besos) al grupo por la ayuda recibida.



TÍTULO
EL EMÚ Y EL KOALA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/c3g0yv>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación y expresión emocional.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
El emú y el koala, antiguos amigos, se enfrentan por una nimiedad convirtiéndose en fieros enemigos, alargándose su enfrentamiento durante siglos. Cuando el Hada del Bosque les obliga a reconciliarse, ambos animales descubren que se les han olvidado las expresiones emocionales de afecto, cariño y reconciliación. Por su tozudez son castigados por el Hada a no poder volar (el emú) y no poder bajar de los árboles (el koala).

El emú es un animal muy extraño: tiene alas pero no puede volar. El koala es otro animal raro: vive siempre subido a los árboles y nunca se atreve a bajar al suelo.

Sepamos por qué:

Hace muchos, muchísimos años, los emús y los koalas eran amigos. Los emús podían volar y los koalas, aunque muy buenos trepadores, correteaban por entre la hierba. Pero un mal día discutieron por una tontería: una hermosa manzana colgaba de un árbol. En lugar de compartirla, decidieron echar una carrera; el koala trepó ágilmente al árbol, pero cuando la manzana ya estaba en su mano, el emú llegó volando y se la quitó con el pico.

-¡Tramposo! ¡Yo llegué antes!- dijo el koala.



-¡Se siente, se siente...!-dijo el emú.

Desde entonces, los dos animales fueron enemigos. Cada vez que se encontraban, había una pelea que nadie ganaba. Los demás animales del bosque intentaron que hicieran las paces, pero los antiguos amigos y ahora enemigos no sabían cómo hacerlo.

-¡Si es muy fácil!. Sólo tenéis que pedirnos perdón y daros un abrazo- dijo la liebre.

-¿Por qué no os decís "quiero ser tu amigo"?- dijo el avestruz.

-Yo creo que bastaría con deciros que antes erais más felices siendo amigos- dijo el oso.



Pero el koala y el emú tenían vergüenza, y prefirieron dejar las cosas como estaban. Pasó el tiempo, y un día se les apareció el Hada del Bosque. Estaba muy enfadada, y les habló a los dos animales muy seria:

-¡Ya está bien de hacer el tonto! Podéis elegir entre pedirnos perdón y deciros que queréis ser de nuevo amigos, o pagar las consecuencias. Pero el koala y el emú no lo consiguieron.





¡Habían pasado tanto tiempo siendo enemigos que se les había olvidado como pedirse perdón!

Entonces el Hada del Bosque decidió castigar a los dos animales. Al emú le volvió tan gordo que nunca más fue capaz de volar aunque agitara sus alas, y al koala le castigó a vivir subido a un árbol, pidiendo a una serpiente que le vigilara desde el suelo y le picara si se le ocurría bajar del árbol.

Esta es la triste historia de dos antiguos amigos que se olvidaron de decir algo tan sencillo como: "te perdono"; "perdóname" o "quiero ser tu amigo"

[Adaptación libre de una leyenda australiana]

REFERENTE TEÓRICO: La expresión emocional es un importante factor de protección que se puede trabajar de forma colectiva. Los niños de corta edad experimentan el sentimiento de amistad de forma discontinua, pues su convivencia está salpicada por frecuentes desacuerdos y conflictos. Es importante que aprendan a recuperar su amistad con palabras (fórmulas verbales de reconciliación) y gestos (abrazos y risas).

El educador puede orientar su acción mediadora trabajando la expresión emocional en los parámetros del perdón y las manifestaciones de amistad como vía para una convivencia positiva, de forma que los naturales conflictos propios de la edad sean escasamente relevantes para su desarrollo social.

RAZÓN DE SER: La narración de un cuento será el punto de partida para que los alumnos entiendan que a menudo se viven situaciones de armonía con sus iguales seguidas de bruscas rupturas por los motivos más nimios.

En una dinámica que se desarrolla mediante preguntas-caso, el educador guía a los niños en la detección de estados emocionales propios y ajenos; básicamente la tristeza, la alegría, el enfado y el susto.

A partir de un juego se centra la atención de los pequeños en la vivencia de experiencias que generan distintos estados de ánimo comunes ante distintas situaciones.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro lee el cuento a los niños, aclarando cuantas dudas surjan a propósito del mismo. A continuación formulará **preguntas de aproximación** a los alumnos:

•El emú y el koala eran muy amigos. Luego se vuelven enemigos, ¿por qué? Al final, el Hada del Bosque les castiga, ¿por qué? Cuando os peleáis con un amigo, ¿os gusta que os pidan perdón?, y vosotros, ¿pedís perdón?"

2ª Fase

El maestro introduce una **dinámica** diciendo a los alumnos:

"A veces estás triste, y te gustaría que tus amigos te consolaran. Pero no siempre sabemos decirles cómo nos sentimos (tristes, enfadados, alegres...). ¡Vamos a jugar a <poner caras>!".

El educador pone ejemplos que susciten diversas emociones:

Imaginad que nos llevan a un parque de atracciones y se pone a llover. Las atracciones se cierran. ¿Cómo nos sentimos?... ¡tristes! A ver, ponemos todos cara

de tristes [el maestro pone cara de pena, procurando que los demás le imiten].

Ahora sale el sol, y vuelven a abrir las atracciones. ¿Cómo nos sentimos?... ¡Contentos!; ¿ponemos cara de alegría? [El maestro pone cara de contento. Los niños le imitan].

Un amigo se esconde detrás de una puerta. Entramos en la habitación y te grita ¡Uhhh!. Qué te pasa?... ¡te asustas!; ¿ponemos cara de susto?

Ahora estamos enfadados porque tenemos que irnos a la cama. ¿Cómo ponemos la cara?

3ª Fase

Entre todos dibujan en cartulinas rostros que expresen emociones básicas: miedo, asco, enfado, alegría y tristeza (con los más pequeños será el profesor el que dibuje los rostros). Cuando hayan finalizado, el profesor les anunciará un **juego**:

- Los alumnos se sientan en el suelo formando un corro. Entre niño y niño se dejará un espacio. Las cartulinas con las emociones se pondrán en el centro.
- Un alumno, seleccionado al azar por el maestro, tendrá que elegir una cartulina. Según la emoción de que se trate, dirá: *"Estoy triste cuando... (estoy malito, me regañan, estoy solo, etc.)"*.
- Los dos primeros alumnos que se sientan tristes en semejante situación, abandonarán su puesto y se sentarán a su lado diciendo *"yo también"* (únicamente los dos que lleguen antes; para evitar que todos quieran "apuntarse", el maestro controlará esta limitación). La tarjeta es devuelta al centro del corro.
- Otro alumno elige una tarjeta distinta, y pronuncia su frase: *"estoy contento cuando...(me regalan algo, me felicitan, me dan un beso, etc.)"*. Los dos primeros niños que lleguen antes se sentarán a su lado, pronunciando la frase *"yo también"*.

Se procederá de la misma forma con las demás tarjetas.

A continuación se cuelgan las tarjetas en una pared del aula, y se explica a los alumnos que cuando sientan alguna de esas emociones, se dirijan al dibujo correspondiente y lo muestren al g



TÍTULO
EL LAGARTO ESTÁ LLORANDO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/m8w1gd>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Una pareja de ancianos lagartos lloran largamente bajo el sol por haber perdido sus anillos de boda.

*El lagarto está llorando,
la lagarta está llorando.*

*El lagarto y la lagarta con delantalitos blancos
Han perdido sin querer su anillo de desposados.*

*¡Ay, su anillito de plomo,
ay su anillito plomado!*

*Un cielo grande y sin gente
monta en su globo a los pájaros.*

*El sol, capitán redondo,
lleva un chaleco de raso.*

*¡Miradlos qué viejos son!
¡qué viejos son los lagartos!*

*¡Ay, cómo lloran y lloran, ay,
ay, cómo están llorando!*

[Federico García Lorca]

REFERENTE TEÓRICO: Para una adecuada expresión emocional, los niños han de aprender a detectar las manifestaciones que acompañan a las distintas emociones y sentimientos que las provocan. Para ello resulta imprescindible que sean conscientes de las causas (internas o procedentes del entorno) que originan los estados de ánimo. Únicamente entendiendo los motivos de las manifestaciones

afectivas (propias y ajenas) se podrá dar el paso para ayudar a modularlas.

RAZÓN DE SER: Una poesía sirve como herramienta metodológica para promover en los niños de corta edad la detección de algunas causas que provocan manifestaciones emocionales. Empleando comentarios y preguntas, el educador anima a los pequeños a inferir los motivos que originan distintos comportamientos (llanto, sonrisa, etc.) tanto en bebés como en iguales o adultos.

A través de una dinámica, el maestro facilita que los niños distingan con claridad sentimientos como la alegría, la pena o la decepción. En un juego posterior, los niños pasarán de “estar tristes” a “estar contentos” de una manera muy divertida.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador explica a los alumnos que “todas las personas, pequeños y mayores, nos ponemos alegres y tristes de vez en cuando. A veces lloramos y a veces reímos, y las razones de por qué nos sentimos de una forma o de otra son distintas”.

Se anima la participación de los niños con **preguntas de aproximación:**

- Los bebés lloran cuando...
- Los niños lloran cuando...
- ¿Y los mayores? ¡A veces se nos saltan las lágrimas! ¿cuándo? [con alumnos de 3 y 4 años se proporcionarán pistas: cuando recordamos algo muy bonito, cuando somos muy felices, cuando tenemos un poco de pena...].

Se invita a los alumnos a escuchar una poesía “en la que dos lagartos muy viejecitos lloran de pena porque han perdido el anillo que se regalaron el uno al otro cuando se casaron”.

Una vez escuchado el poema, se aclarará el significado de palabras como “desposados” o “chaleco de raso”.

Se formularán preguntas para asentar la comprensión del poema, como:

- ¿Están *tristes los lagartos?*; ¿por qué?
- ¿Quién es el *“capitán redondo que lleva un chaleco de raso”*?
- ¿Tú también te pondrías triste si perdieras un regalo que te hizo tu mamá?

2ª Fase

Se desarrollará la siguiente dinámica: el educador pinta en un extremo de la pizarra un rostro alegre y un rostro triste en el otro. A continuación les pide que imaginen un bebé. Irá diciendo acontecimientos cotidianos en la vida de un bebé, y los niños irán señalando con la mano qué rostro pondrá éste.

[Con alumnos de 5 ó 6 años lo apuntará bajo el rostro alegre o triste; incluso puede intentar “confundirles”: señalará el rostro triste diciendo *“si le hago cosquillas, se pondrá...”*, esperando a que los niños “le corrijan”].



TÍTULO
EL PATITO ESTÁ TRISTE

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/1n2hwz>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Una canción narra el miedo de un patito a nadar y el consecuente enfado de su madre.

*Todos los patitos se fueron a nadar,
y el más pequeñito se quiso quedar;
su madre enfadada le quiso pegar
y el pobre patito se puso a llorar: cuá-cuá.*

*No llores patito, le dijo su mamá
que si eres bueno irás al bazar.
El patito alegre se puso a cantar
y dando saltitos empezó a nadar cua-cua
(música)*

*El patito alegre se puso a cantar
y dando saltitos empezó a nadar cua-cua*

Todos los patitos

REFERENTE TEÓRICO: El patito de la canción de esta actividad experimenta diversas emociones: miedo, enfado, tristeza, sorpresa y alegría. La gama de emociones reflejadas sirve como excelente herramienta pedagógica para que los alumnos de corta edad puedan detectarlas en otras personas, identificarse con ellas y asumir estados de ánimo naturales en el ser humano.

Es importante enseñar a los niños que sentirse bien o mal, asustados o eufóricos, tristes o enfadados es algo natural, y que esas emociones se pueden controlar.

RAZÓN DE SER: En un primer momento, el educador solicita de los niños que comenten situaciones

cotidianas en las que sienten tristeza, ira, alegría y sorpresa. En la segunda fase, a partir de la audición de una canción, los niños son guiados por el educador para descubrir qué emociones experimentan los personajes, proyectando las mismas sobre sus propias vivencias. A través de un juego final, los alumnos tratarán de descubrir los sentimientos que reflejan los gestos de sus compañeros.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador **explica** a los alumnos que todas las personas, pequeños y mayores, en determinadas ocasiones se sienten tristes y apenados. Pide a los alumnos que digan situaciones en las que ellos se sienten tristes. Con los más pequeños (3 años) se deberá sugerir pistas. Por ejemplo: *cuando un mayor os regaña; cuando un amigo está triste; cuando os acordáis de mamá, papá o un hermanito mientras estamos en el colegio; cuando no os dejan hacer algo.*

Se procede de la misma manera con la emoción del enfado. Ejemplos: *cuando en el colegio alguien "se mete" contigo; cuando un hermano te hace burla; cuando tienes que ir a la cama y no tienes sueño todavía.*

A continuación se explora la alegría: *¿En qué ocasiones os sentís contentos? Ejemplos: cuando es el día de tu cumpleaños; cuando mamá o papá te dan un beso o un "achuchón"; cuando te dicen algo agradable.*

La sorpresa también será examinada mediante ejemplos: *cuando se juega al escondite y alguien te pega un susto; cuando recibes un regalo sorpresa; cuando la señora te felicita sin tú esperarlo.*

2ª Fase

Los niños escuchan la canción "Todos los patitos".

Preguntas para la puesta en común:

- *El patito tiene miedo ¿de qué?* [adecuada para grupos de 3 años]
- *Su madre se enfada con él. ¿Qué le quiere hacer?; ¿qué hace el patito?* [para grupos de 3 años]
- *Cuéntame una vez que hayas tenido miedo; ¿qué pasó?; ¿qué hiciste?*
- *El patito de la canción se pone muy alegre y salta, canta y nada, ¿por qué?*

3ª Fase

El educador introduce un **juego**: pide a los alumnos que se sienten en el suelo en corro. Pronuncia el nombre de un alumno, y éste representará fácilmente una emoción en su rostro: *"A ver, Carlos. Elige poner cara de enfado, pena, alegría o sorpresa, pero no digas qué cara has puesto"*. Los demás intentarán adivinarlo. Con los más pequeños el profesor modelará el gesto sin que el resto del grupo le vea.

Los alumnos pasearán por el aula con una emoción (de entre las descritas) reflejada en sus caras. Cuando se encuentren con un compañero que muestre la misma, se cogerán de la mano formando pareja. Se procurará que pongan distintos rostros; si fuera preciso, a determinados alumnos les dará instrucciones diferentes. [Para grupos de 5 años]. Una variante más compleja consiste en que un niño reciba del maestro la instrucción de permanecer serio (sin reírse ni mostrar en su rostro otra emoción). Cuando los niños se hayan emparejado, este niño quedará solo. Si alguien le descubre (*"aquí hay un niño que no pone ninguna de las caras que has dicho"*) será felicitado por el maestro. [Apropiado para grupos de alumnos de 6 años].



TÍTULO
¡QUE VIENE EL LOBO!

AUDIOVISUAL

<http://hyperurl.co/l2ebnf>
<http://hyperurl.co/nuwlyj>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación y expresión emocional.

CONTEXTO ESCOLAR

Trabajo por proyectos.

EDAD RECOMENDADA

De 3 a 6 años.

SINOPSIS

En la primera secuencia se pone de manifiesto el miedo de unas niñas ante la presencia del lobo feroz. En la segunda, el propio lobo siente miedo de una niña.

REFERENTE TEÓRICO: Estados emocionales como tener miedo o estar asustado son habituales en niños de corta edad. El educador trabaja con los alumnos el manejo de este tipo de emociones, distinguiendo las adaptativas (sentir miedo ante riesgos reales) de las que surgen fruto de la fértil imaginación de los alumnos.

RAZÓN DE SER: Se emplean medios audiovisuales como estímulo, así como dinámicas con preguntas-caso y juegos emocionales para el desarrollo de la actividad.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro introduce el tema de los miedos infantiles con **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- Aunque no os guste reconocerlo, a veces tenéis miedo. Es algo absolutamente natural a vuestra edad. Todos los niños, cuando aún son pequeños, tienen miedo de vez en cuando.
- ¿Recordáis la última vez que os entró un poco de miedo?; ¿era de noche?; ¿estabais en un sitio oscuros?; ¿estabais solos?
- Todos sabemos que os dan miedo cosas que no existen, como ogros y brujas. Eso es bueno, porque así os podéis tranquilizar en seguida.

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver dos secuencias cortas en las que las *Tres Mellizas* tienen miedo del lobo feroz.

Los alumnos ven la primera secuencia de "Las tres Mellizas y Caperucita Roja". A continuación se formula la siguiente pregunta para la puesta en común:

¿Qué cosas o personajes a veces os dan miedo?. [Procurad que se mencione un buen número de seres o cosas que les causan miedo. El educador puede ayudar sugiriendo algunos: fantasmas, ogros, brujas, monstruos, elfos, lobos, cementerios, chirriar de puertas, etc.]

Comentario: *"lo bueno es que sabemos que no existen, que están en nuestra imaginación"*

[La dinámica anterior es más apropiada para grupos de 3 y 4 años. Con alumnos de 5 y 6 años, el educador puede hablar en pasado: *"cosas que hace uno o dos años os daban miedo"*]

2ª Fase

Se abordan otro tipo de temores: los que se manifiestan ante situaciones o seres reales y que pueden entrañar algún tipo de riesgo para los niños con **preguntas-caso**:

- *"A veces tenéis miedo o estáis asustados, y existe una razón para ello. Pueden pasaros cosas que no salgan de un cuento o de la imaginación. Entonces sentir miedo es bueno. Por ejemplo, cuando os perdéis en un sitio grande, como unos grandes almacenes o en el parque"; ¿podéis poner otros ejemplos?* [con alumnos de 3 ó 4 años se proporcionarán pistas; por ejemplo: un chico mayor os quiere asustar; oír un ruido de coche cerca; se apaga la luz mientras estáis bajando unas escaleras]
- *¿Qué hay que hacer si pasan estas cosas? Por ejemplo...* [el maestro invitará a los niños a analizarlas una por una. Lo que han de hacer, normalmente, es pedir ayuda a un adulto, permanecer donde se está; correr, etc.].

Se invita a los niños a ver la segunda secuencia. En ella el supuesto Lobo "Feroz" no da miedo, sino más bien risa. En este sentido se reflexiona con los alumnos para desdramatizar ciertos temores infundados. Preguntas para la puesta en común:

- ¿Da miedo ese "Lobo Feroz"?; ¿da risa?
- ¿Quién está más asustado, la Melliza o el Lobo?

Con esta secuencia los niños tienen oportunidad de reírse de aquello que antes les infundaba miedo.

3ª Fase

Se plantea un **juego**: todos los niños formarán un gran corro de pie cogidos de la mano. Se elegirá a un alumno para que haga de "Lobo Feroz", situándose fuera del corro. Otro niño hará de Caperucita, poniéndose en el centro del círculo. El lobo intentará entrar para coger a Caperucita, mientras los niños del corro tratarán de impedirlo juntando sus cuerpos sin soltarse de la mano.

Si el Lobo consigue entrar, Caperucita puede salvarse momentáneamente abrazando a un compañero. En este caso, el Lobo tendrá que apartarse unos segundos. Cuando Caperucita sea capturada, otros niños ocuparán el lugar de captor y presa.

Si el educador viera que el Lobo no consigue entrar dentro del corro puede poner en escena más Lobos.

Finalizado el juego se pondrán en común las emociones experimentadas: "¿cómo te sentiste?"; "¿fue fácil?"; "¿qué es más divertido, hacer de Lobo o de Caperucita?".



TÍTULO
CANCIÓN DE LAS EMOCIONES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/sxt7tc>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
JimJam y Sunny cantan una canción que, de manera sencilla y bonita, recorre el mundo de las emociones básicas.



REFERENTE TEÓRICO: La identificación de las diferentes emociones y de sus características principales es el primer paso para una adecuada inteligencia emocional. Es necesario fomentar desde edades tempranas la habilidad para identificar emociones y sentimientos entendiendo su repercusión en la conducta propia y en la de las demás personas. Este será requisito indispensable para una adecuada gestión del mundo emocional propio y ajeno.

RAZÓN DE SER: A través de "La canción de las emociones" y la actividad propuesta en relación a ella, el alumnado podrá detectar y diferenciar estados emocionales, también aprender las relaciones que se pueden establecer entre esos sentimientos y determinadas conductas.

DESARROLLO

1ª Fase

"Vamos a ver a un par de amigos contándonos algunas cosas sobre las emociones. ¿Sabéis que son las emociones? (Explicar que tienen que ver con cómo nos sentimos, poniendo ejemplos del tipo 'contento', 'triste', 'enfadado'....)

JimJam y Sunny, que así se llaman, van a cantar una canción para explicarnos cómo se sienten algunas veces, y además podemos acompañarles así que, cuando nos lo digan, vamos a ponernos de pie y vamos a hacer los movimientos que nos vayan diciendo. ¡A bailar!"

A continuación, se visiona el vídeo y el alumnado, a modo de baile, repite los gestos indicados en la canción que corresponden a cada emoción presentada.

Para profundizar más en la comprensión de las emociones, se les pregunta si recuerdan situaciones en las que se hayan sentido parecido a lo visto en el vídeo (alegres, tristes, etc.). Una manera de hacerlo es a través de la técnica de vídeo-stop que consiste en volver a poner el vídeo y pararlo, por ejemplo, después de cada emoción, con el objetivo de evitar el olvido.

2ª Fase

El objetivo de esta fase es trabajar el lenguaje no verbal, identificando las diferentes emociones a través de los gestos del rostro. Para ello, el profesorado recopilará fotos con ayuda del alumnado que podrá facilitar algunas de ellas propias (en casa pueden preparar el material), o encontradas en revistas y catálogos. Estas fotos reflejarán, no sólo las emociones más básicas, que son las recogidas en la canción (aunque falta el miedo y convendría incluirla), sino también otras como sorpresa, disgusto, asco y preocupación, por ejemplo.

3ª Fase

El juego "Simón dice..." consiste en lanzar al grupo la frase "Simón dice... que te toques... (una parte del cuerpo)". Se repite la misma operación varias veces (con distintas partes) hasta que, en un momento dado, omite la parte "Simón dice" para decir sólo "Tócate... (la nariz, p.e.)". En ese caso, si algunos participantes obedecen cuando no se ha dicho "Simón dice", quedan fuera del juego y gana quien llegue hasta el fin l.

Dado que lo que se está trabajando en esta actividad son las emociones, se propone hacer una variación del juego que consiste en que, en vez de usar las partes del cuerpo para dar las órdenes correspondientes, se usen las emociones aprendidas. El juego, entonces, quedaría tal que así:

“Simón dice que... nos pongamos contentos”

“Simón dice que... nos pongamos tristes”

“¡Poneos contentos!” (Si alguno obedece, queda eliminado)

Para 5-6 años, puede complicarse más aún la actividad eliminando a los que se equivoquen de gesto al representar la emoción nombrada y también aumentando la velocidad a la que se dan las órdenes.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD: Es importante transmitir al alumnado que las emociones son las que a veces nos hacen actuar de una manera y no de otra en las diferentes situaciones que vivimos. Para trabajar esta idea se propone:

Plantear diferentes situaciones indicando un antes (antecedente) y un después (consecuencia), solicitando al alumnado la identificación de posibles emociones entre uno y otro momento.

Por ejemplo:

“A María se le ha perdido su perrito de peluche favorito. No ha querido salir de su cuarto en toda la tarde. ¿Cómo se sentía María?”

Puede proponerse que la respuesta se dé en forma de gesto (p.e. poniendo cara triste) o a través de la denominación de la emoción en particular (p.e. Se sentía triste).



TÍTULO
RECETAS CONTRA EL ABURRIMIENTO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/4w1k1i>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Identificación y expresión emocional y autocontrol

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad Personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Caillou no tienen un buen día. Se aburre y está como enfadado todo el tiempo. Pero no lo expresa con palabras, sino que se dedica a refunfuñar, destrozar las cosas y hacer alguna que otra travesura. Su abuela intenta ayudarle, dándole algunos buenos consejos para poder manejar ese mal humor.

REFERENTE TEÓRICO: En la infancia se es especialmente voluble en las emociones y muy susceptible al aburrimiento. Constantemente necesitan estar cambiando de actividad para divertirse, y cuando el aburrimiento llega, muchas veces no saben qué hacer. Por ello, es importante ayudarles a entender que el aburrimiento es algo normal y que tenemos que ser capaces de convivir con él. Quizás buscando maneras de combatirlo (creatividad), o simplemente soportándolo (saber vivir con él sin que genere malestar). Esto les ayudará a crecer y ser más tolerantes ante la frustración.

RAZÓN DE SER: A través de la actividad se identificarán las señales del aburrimiento para que puedan ser detectadas a tiempo y se promoverán algunos recursos adecuados para poder manejarlo como contárselo a alguien para buscar alternativas a ese estado.

DESARROLLO

1ª Fase

Se inicia la actividad preguntando al grupo qué fue lo que hicieron la última vez que se aburririeron (antes de esta pregunta general, sería conveniente explicar qué es eso de "estar aburrido o aburrída"). Podrán contar situaciones concretas, por qué se produjo el aburrimiento, con quién estaban, qué hicieron, si pidieron ayuda...

En estas edades, el aburrimiento a menudo aparece de la mano del mal humor. Incluso en clase, muchas de las conductas disruptivas o molestas que se producen están muy asociadas con esa sensación de vacío y frustración (a veces, lo que hay en el fondo de muchas de estas situaciones es simple y puro aburrimiento que no saben detectar o manejar, ni por supuesto, expresar).

"Vamos a ver lo que le pasó a Caillou un día en el que estaba muy, muy aburrido..."

2ª Fase

Se proyecta la secuencia y se para en el momento en el que la abuela se acerca a él (justo antes de que esta le dé soluciones). El objetivo es que aprendan a identificar los estados de aburrimiento, los sentimientos que generan y la necesidad de expresarlo para ponerle remedio, en ocasiones, con ayuda de otras personas. Para ello, se lanzan las siguientes preguntas:

- ¿Qué pensáis que le pasa a Caillou?
- ¿En qué se le nota? (es importante que se fijen en la boca, los ojos, los gestos, el tono de la voz, la conducta...)
- ¿Os gusta cómo se está comportando?
- ¿Qué hubiera pasado si le hubiera contado desde el primer momento a su abuela que estaba aburrido?
- ¿Puede ser que a lo mejor no se hubiera dado cuenta de que lo que sentía era aburrimiento?
- ¿Cómo haríais para decirle a una persona adulta que sentís aburrimiento y queréis que os ayude? Vamos a practicarlo...imaginad que me tenéis que pedir ayuda a mí... ¿qué me diríais?
- ¿Qué ideas podeis proponer a Caillou para que no se aburra?

"Vamos a seguir viendo la secuencia... la abuela de Caillou le va a proponer algunas buenas ideas contra el aburrimiento, porque aunque Caillou no se lo haya dicho (a lo mejor ni siquiera lo sabe), su abuela sí sabe muy bien lo que le pasa, se lo ha notado."
(Terminar la secuencia hasta el fin 1)

A continuación se continúa con el debate:

- ¿Qué os han parecido las ideas de la abuela? ¿Os gusta la tarta? ¿Y pintar con los dedos? ¿Y charlar con alguien de vuestra familia? ¿Y probar cosas nuevas?
- *Cuando la abuela le propuso algunas ideas a Caillou, al principio él seguía muy enfadado y le decía a todo que no. Eso nos pasa muchas veces, ¿verdad?*
- ¿Si no hubiese hecho caso a su abuela, Caillou se habría divertido o habría seguido enfadado?

Para finalizar, se propone crear una lista de "Recetas contra el aburrimiento". Todas las aportaciones serán válidas. A continuación se presentan algunos ejemplos:

- Pintar, colorear
- Inventar una historia
- Juegos de cartas (Memory)
- Juegos de mesa
- Crear un circuito y jugar con los coches (la cinta de carrocero no deja residuo y puede servir para delimitar los carriles)
- Puzzles
- Recortables para construir un zoo, una ciudad, una carretera....
- Hablar de algo, por ejemplo, lo que nos gustaría hacer en vacaciones.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Como complemento a la actividad, se puede construir un mural que refleje todas "las recetas contra el aburrimiento" que han mencionado y exponerlo en el centro. Se pueden usar diferentes técnicas plásticas (pintura de dedos, texturas, dibujos, fotos, etc.)

NOTA: Las habilidades de inteligencia emocional también son necesarias para transformar las emociones en elementos de motivación para una actividad creativa. Por ejemplo, el aburrimiento puede provocar un deseo de entretenimiento pasivo o

incluso un comportamiento destructivo. Pero, por otro lado, también puede servir de inspiración a una persona, animándole a buscar nuevos retos en una actividad creativa. *"El aburrimiento nos pone en contacto con nuestro propio yo"*



TÍTULO Y TÚ, ¿QUÉ SIENTES?

AUDIOVISUAL

<http://hyperurl.co/22ye79>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Expresión emocional, Empatía

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 3 a 6 años

SINOPSIS

La voz de la narradora hace diferentes preguntas a niños y niñas para ayudarles a identificar sus emociones.

REFERENTE TEÓRICO: A edades muy tempranas es importante ir ayudando a identificar sentimientos y la manera en la que se expresan. Esta habilidad facilita las relaciones sociales ya que permite a las personas ser mucho más receptivas y conscientes de los estados emocionales ajenos y de los propios, ayudando, a su vez, al ajuste de la conducta.

RAZÓN DE SER: Las emociones tienen un componente fisiológico que ayuda a que los sentimientos sean visibles desde fuera. La actividad propuesta ayudará al alumnado a identificar de qué formas se expresa el mundo emocional, y también, en un segundo acercamiento, comprobar cómo la emoción también va ligada a la situación, por lo que se puede prever en cierto modo.

DESARROLLO

1ª Fase

“Cuando algo sucede, nuestro cuerpo pone en marcha reacciones a las que llamamos emociones. Pero no aparecen todas a la vez, dependerá de la situación... ¿Alguien me puede poner ejemplos de emociones?” (Se dejarán unos minutos, y en caso de que haya poca participación, el profesorado, a través de mímica y gestos, mostrará diferentes emociones que el alumnado tendrá que adivinar).

En este caso solo se trabaja la asociación de gestos-emoción, en la siguiente fase se relacionará

esa expresión con las situaciones que las puede provocar.

2ª Fase

Se proyecta el vídeo, parándolo después de cada una de las preguntas que la voz en off hace y dando lugar a que respondan, hasta que quede claro cuál es la emoción que se espera en esa situación. Podemos preguntarles también qué hacemos cuando sentimos esa emoción (llorar, sonreír...) y pedirles que lo hagan. Una vez clara la respuesta, se continúa con el vídeo para contrastarla. Si han acertado se celebrará con un aplauso conjunto. A continuación, se sigue con la siguiente pregunta, y así sucesivamente.

Esta actividad ayuda a los niños y a las niñas a aprender a anticipar sus emociones y a asociarlas con situaciones en las que es previsible que aparezcan. Les hace estar más al control de lo que sienten, e identificar que es normal reaccionar ante lo que nos sucede, ajustando, en la medida de lo posible, la intensidad.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Se sugiere, como complemento, realizar la actividad *“El Rock de las Emociones”*. En ella se refuerzan algunos de los conceptos trabajados, insistiendo especialmente en el aspecto de la lectura de las emociones de otras personas y cómo actuar ante ellas.

También será interesante realizar una actividad artística consistente en decorar la clase con murales donde predominen los colores que el alumnado habrá asignado previamente a cada emoción. Por ejemplo, la ira podría asociarse con el color rojo, la alegría con el amarillo, la tristeza con el azul/morado...

EMPATÍA



TÍTULO APRENDEMOS A CUIDAR Y SER CUIDADOS

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

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
La mamá gallina alimenta, abriga y cuida a sus pollitos.



*Los pollitos dicen
pío, pío, pío
cuando tienen hambre
cuando tienen frío.*

*La gallina busca el maíz y el trigo,
para dar comida a todos sus hijos.*

*Bajo sus dos alas acurrucaditos, cuando
tienen sueño duermen los pollitos.*

Los pollitos dicen...

REFERENTE TEÓRICO: Trabajar la mejora de la empatía presupone generar en el niño receptividad emocional de forma que sienta sobre sí mismo situaciones carenciales ajenas, despertándose en él deseos de ayudar. Una de las vías para facilitar la detección de situaciones comprometidas en los demás es aprender a reconocer las propias situaciones en las que el niño precisa ayuda ajena.

RAZÓN DE SER: Utilizando como estímulo la canción "Los pollitos", el educador, con la exposición de varios supuestos, ayudará a los niños a imaginar situaciones en las que la demanda de ayuda es necesaria. Mediante un juego posterior, los niños representarán situaciones en las que se precise ayuda o guía adulta.

DESARROLLO

1ª Fase

Se escucha la canción "Los pollitos" y se realizan diferentes **preguntas de aproximación** como:

"¿Qué les pasa a los pollitos?"

"¿Qué necesitan?"

"¿Quién les puede ayudar?"

2ª Fase

Se formula a los alumnos una **pregunta-clave**:

"¿Qué harías si estando en el jardín de tu casa o en un parque cercano el sol se esconde y llegan una nube muy, muy negras?; además empieza a correr un viento helado".

El educador comenta que no llevan ropa de abrigo, pues unos minutos antes hacía calor.

Se procurará que los alumnos dirijan su atención hacia la petición de ayuda adulta (padres, profesores u otros mayores que les acompañen).

Se pide a los alumnos que imaginen que tienen sueño mientras ven la televisión por la tarde-noche, o al acabar de cenar: ¿qué deben hacer?; ¿a quién deben dirigirse?; ¿está bien o mal tumbarse a dormir en el sofá vestidos?; ¿por qué? [esta última pregunta se formulará a alumnos a partir de 4 años de edad].

Los alumnos son invitados a desarrollar una **dinámica**: deberán emparejarse con el compañero que se les designe. Dibujarán en una misma cartulina las dos escenas anteriores utilizando los siguientes elementos:

- 1ª escena: un niño o niña en un parque, unas nubes oscuras, lluvia, su madre, y alguna prenda de abrigo.
- 2ª escena: un niño o niña en una habitación, un televisor, un sofá y una cama.

A los niños de 3 años se les deberá ayudar en la elaboración de las producciones. El educador puede dibujar en la pizarra las dos escenas pidiendo a los alumnos que las copien o trabajen sobre lo dibujado por el educador. Una variante más creativa es mezclar en la escena dibujada en la pizarra elementos que no sean propios de la situación (por ejemplo, una cama en el parque o un paraguas en la habitación). En este caso, el educador advertirá a las parejas de alumnos que identifiquen en los elementos que no correspondan.

3ª Fase

Tras la identificación de situaciones en las que los niños necesitan ayuda, en esta fase el maestro procurará, a través de las siguientes preguntas, dirigir la reflexión de los niños hacia comportamientos concretos de ayuda a los demás que ellos puedan realizar. **Preguntas-caso:**

- *Si tu hermano se ha quedado dormido en el suelo de su cuarto ¿qué haces?*
- *Si has llevado al parque varios bocadillos y mientras estás jugando te entra hambre ¿qué haces? Si un compañero de juego no tiene merienda ¿qué le puedes preguntar a tu madre?*

4ª Fase

Se pone en práctica un **juego** alusivo a la temática tratada: los alumnos forman un gran corro sentados en el suelo. El educador elige al azar a dos alumnos; cuchicheando con ellos, les pide que reproduzcan determinada situación ante el grupo, quienes procurarán adivinar el significado (las situaciones tendrán como desenlace pedir ayuda a un adulto). Tras cada breve dramatización, se cambiará de alumnos para "actuar" ante los demás.

Situaciones posibles a representar:

- Están jugando en el patio y empieza a llover mucho. Los alumnos no tienen abrigo y las aulas están cerradas

- El hermano de uno de ellos está durmiendo en una habitación donde hace mucho, mucho frío.
- Quieren comer unas galletas que están en una estantería muy alta, tienen una silla cerca pero es peligroso subirse a ella porque está rota.



TÍTULO
LA FÁBRICA DE BESOS

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



TÍTULO
La fábrica de besos

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Empatía

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años. [Recomendable para grupos de 3 ó 4 años de edad]

SINOPSIS
Unos niños se libran del hechizo de una bruja, mediante el cual roba los besos al mundo entero. Los niños deshacen el embrujo besando a todos y llenando una gran caja con besos que esparcen al viento. La gente recupera sus besos y su alegría.



Érase una vez un país en el que todos vivían felices: se querían, jugaban juntos, se peleaban muy poco y se daban muchos besos.

Un triste día llegó a ese país tan bonito una bruja mala. A la bruja le daba mucha rabia que las personas se quisieran tanto, así que decidió lanzar al mundo entero una maldición: hizo sonar las campanas de todos los pueblos, consiguiendo que la gente saliera a la calle para averiguar qué pasaba. Cuando todas las personas estaban preguntando por qué sonaban las campanas, la bruja, desde lo alto del cielo, dijo:

–No me gusta que seáis felices mientras yo no lo soy; me da mucha envidia, así que a partir de ahora mismo los besos desaparecerán de la faz de la tierra. Aunque lo intentéis nadie conseguirá besarse, y así os volveréis tristes y cascarrabias como yo. –



Y riéndose a carcajadas, la bruja desapareció.

Pero... la bruja no se había dado cuenta de que en un colegio había unos niños en clase que no oyeron las campanas porque estaban jugando con su profe. Como no salieron a la calle no pudieron escuchar nada, y el embrujo no les llegó. Así que fueron los únicos habitantes de todo el planeta que sí podían dar besos.

Lo primero que hicieron al darse cuenta de que todo el mundo estaba embrujado (se les iba poniendo la cara muy triste) fue intentar alegrarles. Y... ¡oh, sorpresa!, cada vez que daban un beso a alguien triste... ¡se rompía el embrujo!: la persona besada recuperaba sus propios besos y volvía a ser feliz.

El problema era que había demasiadas personas en la Tierra y ellos eran muy pocos. Entonces decidieron construir una fábrica de besos: descubrieron que en una caja cabían... ¡millones de besos! Por otra parte, un niño muy listo se dio cuenta de que cuando un beso se juntaba con otros ¡nacían más besos!



Empezaron a fabricar besos y llenaron la caja. Cuando estuvo repleta, abrieron la ventana y dejaron que el viento esparciera los besos por todo el planeta.



Así es como las personas que habitan la Tierra dejaron de estar tristes y todo el mundo fue feliz para siempre.

Autor: Luis Salarich. De los materiales "Prevenir para vivir". [FAD, 2001]

REFERENTE TEÓRICO: La empatía facilita en los pequeños la capacidad para identificarse con personas que experimentan emociones y sentimientos que les provocan sufrimiento. El despliegue de esta capacidad produce en la persona el deseo de ayudar, consolar y prestar apoyo. A menudo, la única vía para ayudar en edades tempranas es mostrar afecto de forma física (besos, caricias, abrazos).

RAZÓN DE SER: Utilizando como estímulo el cuento seleccionado y la formulación de preguntas de aproximación, los pequeños buscarán la manera de remediar la tristeza de los demás. Mediante un juego, el docente les guiará en la construcción de una imaginaria fábrica de besos a partir de materiales simples.

DESARROLLO

1ª Fase

Tras la lectura del cuento, el educador formula **preguntas de aproximación** de corte emocional a los alumnos:

- ¿Os gusta que os den besos?; ¿y si además van acompañados de un fuerte abrazo?
- ¿Alguien me dice qué personas nos dan más besos?; ¿nos gusta devolverlos?
- Cuando nos sentimos tristes y alguien nos da un beso ¿nos ponemos alegres?
- En el cuento una bruja roba los besos de las personas y un grupo de niños les salva con sus propios besos. ¿Os gustaría formar parte de ese grupo de niños?

2ª Fase

Se propone a los alumnos un **juego**: construirán entre todos una "fábrica de besos" como la del cuento. Para ello utilizará una gran caja de cartón, que situará en el centro del aula. Los niños la decoran pintando en su superficie dibujos con ceras y lápices de colores. A continuación van depositando a su manera besos en su interior.

Una vez concluida esta tarea, se traslada la caja a la ventana del aula y se vuelca al exterior su contenido de imaginarios besos. Los niños soplarán para "esparcirlos" mejor.

3ª Fase

Se **pregunta** a los niños cómo se sienten y qué les ha agradado más de la actividad. Otras preguntas posibles:

- ¿A qué personas te gustaría "salvar" antes (es decir, devolverles sus besos y su alegría)?
- ¿Os parece bien que un día construyamos una fábrica de abrazos y otra de caricias?
- Si fueras un niño recién "salvado" por el beso de la caja ¿te unirías al grupo de niños "besadores"?

4ª Fase

El educador anuncia que se le había olvidado contarles el fin l del cuento. Pide a los niños que le rodeen y escuchen atentamente:

“Cuando todos los besos se esparcieron y todo el mundo volvió a ser feliz, un niño tuvo una idea preciosa. ¿Sabéis qué se le ocurrió?... recoger el último beso de la caja y buscar a la bruja. Aunque le daba un poco de miedo, se atrevió a decirle:

-Toma, bruja. Para tí. Yo quiero que tú también seas feliz y amiga mía.- Y muy suavemente la besó.

Desde aquel día la bruja ya no quiso ser más una bruja. Se quitó la ropa negra, tiró a la basura su libro de hechizos, y decidió ser feliz repartiendo y recibiendo besos”.



TÍTULO
LOS MUÑECOS MÁGICOS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/mhf9ud>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Un juguetero deja de vender muñecos porque los niños se interesan cada vez menos por ellos y más por los juguetes electrónicos. Muñecos y juguetero se sienten muy tristes al verse tan olvidados por los niños. Pero la felicidad vuelve a la juguetería cuando un duende que sintió lástima de ellos les concede a los muñecos el don de reír, llorar, jugar y saltar por su cuenta.



felices y poco queridos. Algunos lloraban a escondidas; otros se escondían llenos de vergüenza.

Una noche, un duende se apareció a los muñecos; al verles tan tristes sintió tanta pena como el juguetero. Pero él sí podía hacer algo: era un duende y tenía poderes. Así que concedió a los muñecos el don de reír o llorar por sí mismos, sin que nadie les apretara un botón.

Un hombre llevaba muchos años construyendo muñecos de todo tipo: grandes y pequeños; de tela, felpa, cartón, hierro o incluso de azúcar. Se sentía feliz al ver que muchos niños se paraban ante el escaparate y pedían a sus padres que les regalaran uno. De esta manera, el juguetero era feliz no sólo porque ganaba dinero, sino también al ver la alegría de los niños y de los muñecos cuando eran "adoptados" por un niño.



Pero en la acera de enfrente pusieron una tienda de juegos electrónicos (videoconsolas, mini-ordenadores, etc.). Poco a poco los niños, en lugar de pararse junto al escaparate del juguetero, entraban directamente en la tienda de enfrente. Así que, al cabo de unas semanas, ya nadie compraba muñecos. La tristeza se apoderó de la tienda.

Los muñecos al principio trataban de disimular su pena, pero el juguetero sabía que se sentían muy in-

Al día siguiente, el viejo juguetero no salía de su asombro. Un grupo de niños con sus madres llenaban la tienda:

- ¡Ése, mamá. Quiero ése!-*
- ¡Y yo el de al lado!-*
- ¡Yo también quiero uno!-*

Los niños formaban una cola que llegaba hasta la calle, todos con ganas de llevarse un muñeco. ¿Qué estaba pasando? se preguntó el juguetero. La respuesta la encontró cuando miró hacia su escaparate: los muñecos jugaban y saltaban, reían, lloraban y hacían muecas a los niños. El mago les había concedido ese don.

La felicidad volvió a la tienda.

El juguetero trabajaba con más ganas para poder alegrar a tanto niño, y cada noche los que quedaban sin vender celebraban una fiesta con el juguetero.

[Adaptación de un cuento popular]

REFERENTE TEÓRICO: La posesión de una ajustada capacidad de empatía dota al niño de una sensi-



bilidad especial a la hora de percibir estados de ánimo en otros, en particular aquellos que conllevan sufrimiento, como la tristeza, el miedo o el enfado. Cuando el niño “se mete en la piel” de quien experimenta dolor físico o emocional, surge el afán por remediar la situación.

RAZÓN DE SER: En la presente actividad el educador utilizará un cuento como estímulo para desarrollar un diálogo colectivo a propósito de los estados de ánimo de los personajes de la narración. En una dinámica participativa posterior, se plantea a los alumnos un estudio de casos en los que pueden hacer algo para aliviar el sentimiento de soledad de un niño.

Un juego fin l ayudará a los pequeños a detectar sentimientos a partir de expresiones faciales, paso previo importante para poder comprender estados emocionales ajenos

DESARROLLO

1ª Fase

Se lee el cuento, se aclaran dudas y a continuación se formulan **preguntas de aproximación** de corte emocional, como:

- ¿Se ponen tristes o contentos los muñecos cuando ya nadie quiere comprarles? [pregunta para grupos de 3 ó 4 años]
- ¿Por qué los muñecos eran felices al principio del cuento? [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]

- ¿Por qué se ponen tristes? [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- ¿Qué poder les concede el duende?
- Cuando un amigo tuyo está triste ¿te importa o no?; ¿cómo te sientes tú?

2ª Fase

El educador pide a los alumnos que se pongan de dos en dos y piensen durante unos segundos en la siguiente pregunta:

“Imaginad que estáis en el patio durante el recreo, y un niño nuevo en la clase está solo en un rincón. Como os da un poco de pena ¿qué podéis hacer para que se sienta mejor?”

Tras un breve diálogo por parejas, los alumnos expondrán sus ideas. Si el grupo-clase está compuesto por alumnos de 3 ó 4 años de edad se formará un corro (en lugar de agruparse en parejas); las aportaciones se harán en el marco del gran grupo.

El educador les pedirá que pronuncien las palabras oportunas (qué le dirían). Puede valerse de un muñeco situado encima de una silla, para que a los alumnos les resulte más sencillo “hablar a otro”.

3ª Fase

El educador desarrollará la siguiente **dinámica**: pondrá cara de estar triste y hará gestos que reflejen pena. Preguntará “¿cómo me siento?”.

Procederá de la misma manera con otros sentimientos y emociones: rabia, vergüenza, alegría, asombro, asco, aburrimiento, etc. Cada vez que alguien acierte el estado de ánimo representado por el maestro /a recibirá un aplauso.

El educador puede hacer su representación con uno o varios alumnos, siguiendo el mismo procedimiento. [Variante recomendada para grupos de 5 años].

4ª Fase

Se desarrollará un **juego**: el maestro pintará una raya que divida el aula en dos mitades. Los niños se situarán en el extremo de uno de los dos campos.

Se comenta que deben poner cara triste. Los alumnos caminarán hacia la línea lentamente con expresiones faciales y corporales de tristeza y pena. Cuando crucen la línea, recibirán los "poderes" del duende, pudiendo saltar, brincar, bailar y reír.

Con alumnos de 5 ó 6 años se puede introducir una variante más compleja: se forman dos equipos, uno en cada esquina del "campo de la tristeza". De cada equipo un alumno elegido al azar por el profesor será quien avance hacia el otro campo. Al cruzar la línea reciben los "poderes". El educador les venda los ojos, les hace girar sobre sí mismo varias veces y les encomienda la misión de salvar a un compañero de su equipo. Los miembros de los equipos les dirigirán ("*¡aquí, aquí!*") hacia su esquina. Cuando toquen a un compañero, éste avanzará, continuándose el juego hasta que todos estén salvados.



TÍTULO
¡ME GUSTA COMO ES!

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



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS

Un *Troll* (tradicional enemigo de los gnomos) de corta edad es bueno y cariñoso. Se muestra amistoso con los gnomos y les ofrece su ayuda para conseguir que ascienda un globo aerostático en el que quieren montar.

REFERENTE TEÓRICO: La empatía supone el desarrollo de la capacidad de detectar distintos estados de ánimo en otros seres vivos. Entre estos se incluyen tanto los carenciales o de sufrimiento como los positivos o de bienestar. El niño que aprende a reconocer los aspectos positivos de otros podrá, con mayor facilidad, entender sus sentimientos y emociones, así como los que experimenta en la interacción con los demás personajes de su entorno físico y social.

RAZÓN DE SER: Una escena de película puede ser utilizada por el educador para ayudar a los alumnos a poner nombre a las emociones y sentimientos que expresan los personajes. En una dinámica posterior se abordarán situaciones en las que distintos seres vivos muestran hipotéticamente diversas emociones, debiendo los niños explicar qué sucede en cada caso.

En un juego final se facilita que los alumnos dramatizen emociones de seres pertenecientes al mundo animal y vegetal.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual explicando al grupo de alumnos que van a ver una escena en la que un *Troll*

(animales monstruosos enemigos de los gnomos) se muestra cariñoso y con ganas de ayudar.

Se proyecta el audiovisual. El educador formulará algunas preguntas y comentarios para facilitar la comprensión del mensaje:

- *Al principio ¿tienen un poco de miedo los gnomos del Troll?*
- *¿El Troll es cariñoso o quiere hacer daño a los gnomos?*
- *¿El Troll es un poco vergonzoso?; ¿a lo mejor es porque es casi un bebé!*
- *Al final, el Troll ayuda a los gnomos ¿cómo lo hace?* [pregunta para grupos a partir de 4 años de edad]

2ª Fase

El educador desarrolla una **dinámica**. Se hará una breve introducción:

"Todo lo que hay en el mundo tiene cosas buenas, animales, plantas o personas. La mayoría puede ponerse contenta, triste o enfadada a su manera".

Se les pide a los alumnos que continúen la frase que el educador diga, o que respondan a las preguntas que hace:

- *A veces el cielo parece que "se enfada" ¿qué pasa entonces?* [a los alumnos de 3 ó 4 años se les darán pistas no verbales sobre la lluvia, los truenos y los relámpagos. Se pueden dibujar en la pizarra para facilitar la respuesta]
- *Mamá y papá se ponen contentos cuando yo...* [a los alumnos más pequeños se les ofrecen pistas no verbales: gestos de recoger el cuarto, imitar una caricia, acabar la comida del plato, ayudar a poner la mesa, etc.]
- *Un río "canta" como si estuviera contento cuando...* [baja haciendo sonar las piedras, cae en cascada. Nuevamente se pueden ofrecer pistas dibujando en la pizarra]

- *El profe o la seño se enfadan un poco cuando yo... o nosotros... Y se ponen contentos cuando yo... o nosotros...*
- *Las plantas se "ponen tristes" cuando... [pistas: se marchitan, son arrancadas, se pisan]... y se "ponen contentas" cuando... [las regamos, las ponemos al sol, etc.]*

Con alumnos de 5 ó 6 años de edad se pueden poner ejemplos o situaciones más elaboradas, como las referidas a: la noche, las estrellas, el mar, la luna, el médico, etc.

3ª Fase

Se propone un **juego**: con grupos de 4 alumnos se prepararán representaciones simples alusivas a las situaciones o personajes de la fase anterior:

- Una planta se pone "contenta" porque sale el sol (agachados se yerguen); "se pone triste" cuando la arrancan (se encogen y ponen cara de pena); se vuelve a poner contenta cuando la vuelven a plantar.
- Un perro está contento y juega (los alumnos a cuatro patas le imitan, corren cuando le arrojan un palo, etc.); se pone triste cuando tiene hambre y no le das comida (gimotean); se pone contento y salta cuando le vas a sacar (le enseñan la correa)
- Un pájaro "contento" canta en su jaula (los niños harán de "jaula" con sus brazos), y tiene frío cuando le dejas en la terraza por la noche (hacen gestos de frío y ponen cara de pena).

Con alumnos de 3 ó 4 años, el educador lo irá haciendo y los alumnos tratarán de imitar sus movimientos. Con alumnos de 5 ó 6 años se les dará mayor autonomía, puesto que a esta edad suelen ser muy creativos.

Los alumnos de 6 años pueden preparar una "escena sorpresa" que los demás intentarán adivinar.



TÍTULO
¡YO TE AYUDARÉ A ESTAR CONTENTO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/7zyvm>

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR
Trabajo por proyectos.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Las *Tres Mellizas* y Mozart se dan cuenta de que el emperador está triste y aburrido. Les da tanta pena que deciden animarle con música alegre.



REFERENTE TEÓRICO: Los estados de ánimo llamados “primarios” o innatos son: la alegría, la tristeza, el miedo (o sorpresa) y el enfado. Saber reconocerlos desde pequeños permite a los niños ajustar de manera adecuada su comportamiento y su reacción ante la expresión de aquellos. Sólo la identificación temprana de emociones facilitará que el alumnado pueda hacer algo para cambiar anímicamente a una persona afligida.

RAZÓN DE SER: A partir de un estímulo audiovisual, el educador formulará preguntas de aproximación que permitan a los alumnos identificar emociones en los personajes de la escena. En el contexto de un ulterior juego, los niños intentarán cambiar estados de ánimo negativos en los demás por emociones más positivas y gratificantes.

DESARROLLO

1ª Fase

Se propone a los alumnos ver una escena de película. Se explicará que van a ver cómo las *Tres Mellizas* y un amigo suyo se dan cuenta de que el emperador está triste y “deprimido” (se explicará el significado de expresiones como: “deprimido”, “apagado” o “sin alegría”).

Se proyecta la secuencia audiovisual

Se formulan **preguntas de aproximación** de corte emocional:

- ¿El emperador está triste y aburrido, o contento y alegre? [pregunta para grupos de 3 años]
- ¿Qué deciden hacer las *Tres Mellizas* para ponerle más contento? [pregunta para grupos a partir de 4 años de edad]

2ª Fase

Se desarrolla un **juego**. El educador divide el grupo de alumnos en cuatro subgrupos, que se sentarán en cada una de las esquinas del aula. Cada equipo debe asumir un estado de ánimo (expresando a través de su cara, voz y cuerpo dicho estado). Para facilitar las expresiones de los niños, el educador las modelará una a una:

- Tristeza y pena
- Alegría y contento
- Enfado y rabia
- Miedo

El educador supervisará que cada subgrupo cumpla la instrucción.

A continuación dará una pelota al equipo de los “contentos”. Uno de sus miembros hará rodar la pelota (no lanzar por el aire) hacia uno de los otros tres equipos. El niño “tocado” abandonará su equipo y pasará a formar parte del equipo “alegre”.

Se procurará que sean muchos los niños que hagan rodar la pelota.

El juego finalizará cuando todos los alumnos formen parte del equipo alegre. Con alumnos de 5 ó 6 años se pueden introducir diversas variantes:

- Jugar a la vez con varias pelotas
- Emplear pelotas de reducidas dimensiones
- Dar a cada equipo una pelota, de forma que los niños “tocado” se intercambien entre los subgrupos, debiendo adoptar la expresión gestual de sus miembros. Esta variante puede ponerse en práctica dando al equipo de los “alegres” dos o tres pelotas para facilitar su triunfo.

Una vez concluido el juego, se pedirá a los alumnos que expresen si se han divertido, cómo se sentían teniendo que adoptar forzosamente una determinada expresión (“¿os costaba hacer como si estuvierais enfadados?”), y si es más agradable estar alegre y contento.



TÍTULO
SOMOS IGUALES Y SOMOS DIFERENTES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/9fmnik>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
La canción narra en primera persona la forma de verse una niña coja y su reacción ante la mirada de los demás.

*Desde chiquitita me quedé, me quedé
algo resentida de este pie, de este pie.*

*Disimular, que soy una cojita y si lo soy,
lo disimulo bien.*

*¡ay! ¡ay! Que te doy un puntapié del derecho
y del revés.*

Desde chiquitita me quedé...

La cojita

REFERENTE TEÓRICO: Uno de los rasgos diferenciales que podemos encontrar en las aulas es la situación física del niño, normal o con discapacidades.

Para poder desarrollar valores como el respeto o la ayuda, los niños deben desarrollar sentimientos empáticos, poniéndose emocionalmente en el lugar de compañeros con cualquier tipo de discapacidad, de forma que deseen desplegar de forma natural actitudes de aceptación y comportamientos de apoyo y ayuda y actitudes como la colaboración y la cooperación..

RAZÓN DE SER: A partir de una canción popular, el maestro aborda el tema de las discapacidades. Formulando distintas preguntas, se conduce la reflexión colectiva hacia la comprensión de que no se es "mejor" ni "peor" según se tengan problemas físicos o mentales. Por otra parte, se invitará a los niños

a expresar distintas maneras de ayudar a compañeros discapacitados.

A través de un juego, el educador hace que los alumnos experimenten momentáneamente una discapacidad física (la ceguera), comentándose posteriormente cómo se sintieron.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesor pide a los niños que escuchen atentamente la canción popular "La cojita". Al finalizar la audición, se formularán **preguntas de aproximación** al grupo:

- ¿Qué le pasa a la niña de la canción?; ¿qué dice a quienes la miran?
- ¿Por qué disimula ser una cojita?
- ¿Podéis decir problemas físicos que pueden tener algunos niños? (Ejemplos: ir en silla de ruedas; tener un ojo vendado; cojear; ser ciego, sordo, tener deformidades)
- Un discapacitado es igual que el resto de los compañeros, ¿por qué?
- ¿Cómo debemos comportarnos con un compañero discapacitado? [Con naturalidad (esta actitud es esencial que la expresen los alumnos); ayudándole para superar barreras arquitectónicas (que lo expresen a su manera), adaptando los juegos que habitualmente practican a las posibilidades físicas del compañero discapacitado, etc.]

Nota importante: si algún niño del grupo-clase sufre alguna discapacidad, el tratamiento será más indirecto. Es preciso, para poder desarrollar este tipo de preguntas, que el afectado esté plenamente integrado entre sus compañeros.

2ª Fase

Teniendo presente en todo momento la precaución indicada en la fase anterior, el maestro propondrá a los niños que experimenten durante unos minutos las dificultades que entraña el hecho de estar discapacitado mediante el desarrollo del siguiente **juego**:

Se procederá a vendar los ojos de varios alumnos, y se pedirá la colaboración del mismo número de alumnos para ser los guías de sus compañeros temporalmente ciegos: el "vidente" se sitúa detrás del alumno vendado, y pondrá sus brazos sobre los hombros. Juntos caminarán por la sala, advirtiendo el "guía" los obstáculos que se van a sortear (un pupitre, una silla, un compañero, la pared, etc.). Transcurridos unos minutos, cada pareja intercambiará el papel de "ciego" por el de "vidente" y viceversa.

Al finalizar la dinámica, se pondrán en común las emociones experimentadas, formulando el maestro preguntas emocionales. Por ejemplo:

- *Cuando estabas "ciego" ¿sentías miedo a chocar con algo?*
- *¿Confiaba plenamente en tu guía o pensabas que podría equivocarse?*
- *¿Cómo te has sentido al estar en manos de otro?*
- *Ahora, ¿comprendéis mejor cómo se pueden sentir y los obstáculos que encuentran los niños con alguna discapacidad?*



TÍTULO
DUERME MAMÁ, DUERME PAPÁ

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/ov2aub>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía

CONTEXTO ESCOLAR
Trabajo por proyectos.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Al contrario de lo que suele suceder con más frecuencia en los hogares, en esta ocasión es un niño quien, pensando en el descanso de sus padres, les canta una nana para que se relajen.



REFERENTE TEÓRICO: A ciertas edades, especialmente en aquellas hacia las que se dirige esta actividad, el egocentrismo es notable. Esperan que se les cuide y se les mime sin pensar demasiado en las que pueden ser las necesidades de los y las que les rodean, dando igual, aparentemente, cuánto les quieran. De ahí que la empatía se convierta, en esta etapa del desarrollo, en una variable fundamental a trabajar, con un valor añadido si, además, se consigue generalizar lo aprendido a sus vidas cotidianas.

RAZÓN DE SER: El alumnado va creciendo y evolucionando en sus posibilidades de aportar algo al desarrollo cotidiano de la convivencia. La inserción paulatina de actividades y tareas que impliquen responsabilidad es fundamental para profundizar en la madurez. A través de la actividad propuesta trabajarán el primer paso para lograrlo, que consiste en analizar qué pueden hacer, en este momento de su vida y con sus posibilidades, por aquellas personas que más les quieren y les cuidan: su madre y su padre.

DESARROLLO

1ª Fase

Anticipar, antes de visionar el anuncio, que algo de lo que ocurre en la secuencia que van a ver no les va a "cuadrar". Se les anima a que lo observen con atención para, tras ver el vídeo, poder hacer una tormen-

ta de ideas en la que propongan qué han detectado como inusual o raro (lo que no cuadra, por poco frecuente en la vida real, es que sea el niño el que canta una nana a sus padres y no al revés).

A continuación, se dedican unos minutos para el recuerdo en el alumnado de episodios vividos en su etapa de bebé (qué cosas hacían sus allegados por ellos).

2ª Fase

Sin alejarnos del contexto anterior, es decir, sin ir más allá de esa edad en la que eran bebés y hacían todo por ellos, se les pregunta directamente:

"¿Qué hacíais entonces, cuando erais bebés, por papá y mamá?"

Lo previsible es que digan que nada, porque eran demasiado pequeños para ello. Este argumento sobre lo que podían y no podían hacer lleva con facilidad a uno actual que es: *"Pero, ahora que ya sois mayores... ¿qué hacéis?"*

Se trata de que, con participación espontánea en la medida que sea posible, en formato de asamblea, el alumnado pueda ir aportando ejemplos de lo que hacen por su familia.

Si les costara identificar situaciones, a modo de ejemplo se les puede decir: *"Cuando se ha terminado de comer y se está empezando a recoger la mesa... ¿os levantáis a ayudar y llevar los platos a la cocina?"*

3ª Fase

Haciendo alusión de nuevo al anuncio visionado, el profesorado comenta:

"¿Os imagináis lo contento y contenta que se sentirían el papá y la mamá al ver en el anuncio que su niño les cuida por la noche cantándoles una nana?" (el objetivo principal es que se pongan en la piel de sus papás y mamás e identifiquen en cuáles son los

sentimientos que acompañan a sus acciones espontáneas de ayuda en casa).

“Bien, vamos a hacer un juego. Nos vamos a dividir en dos equipos (de igual número, a poder ser). Uno de ellos se dividirá nuevamente en otros dos. El equipo grande se pondrá en un lado de la sala y los otros dos más pequeños, al otro lado de la sala. El grupo más grande va a ser el de los papás y las mamás. Los dos grupos más pequeños serán los hijos y las hijas que van a competir entre sí.

El juego consiste en que, en cada turno y a modo de teatro, el grupo de los papás y las mamás va a mostrar una situación en la que necesita ayuda (p.e. papá acaba de recoger los calcetines del tendedero y lleva tantos que se le van cayendo por el camino). Los equipos de hijos e hijas competirán, resultando ganador el que antes preste la ayuda (salir de su grupo y hacer como que se acerca a recoger los calcetines y acompañarle hacia donde iba a dejarlos). Pero... ¡OJO! No pueden salir a prestar la ayuda hasta que no escuchen la frase “¿Cómo puedes ayudar?”, que quien guía la actividad dirá en voz alta como señal de salida.”

Esto debe hacerse con un número suficiente de situaciones propicias en el hogar para poder prestar ayuda espontánea como resultado de la empatía previa. Estos son algunos ejemplos que luego pueden ser ampliados con otros muchos:

Mamá acaba de llegar a casa muy cansada de trabajar. No puede casi ni llegar al cuarto a quitarse los zapatos porque le duelen mucho los pies, así que se los quita en el salón. ¿Cómo puedes ayudar?

Nos han llamado para cenar. La comida se enfría. Nos hemos acercado a la mesa, pero estamos casi seguros de que nuestro hermano, que está en el cuarto escuchando música, no lo ha oído. ¿Cómo puedes ayudar?

Salimos de casa por la mañana y hace bastante frío. Nos han ayudado a ponernos el abrigo, pero rápidamente abren la puerta para que todos salgamos y la cremallera del abrigo no la hemos cerrado. Nosotros sabemos hacerlo. ¿Cómo puedes ayudar?

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

De la misma forma que se está planteando la actividad para su repercusión y beneficio en la dinámica de convivencia en el hogar, sugerimos hacer lo mismo pensando en el día a día en el centro educativo (mayores y menores en el aula, en el patio, en el comedor, cuando vamos de excursión, al hacer una fila a la salida o la entrada...).



TÍTULO
LO MÍO ES TUYO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/9f1r17>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Empatía, identificación, expresión emocional y auto-control.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 3 a 6 años

SINOPSIS

Niños y niñas acuden a una sesión de fotos pero, según les explican, el fotógrafo “se retrasa”, así que les ponen merienda para ocupar la espera. En realidad lo que se pretende es crear una situación en la que deberán decidir si comparten su merienda o no con otros, ya que no habrá suficiente.

REFERENTE TEÓRICO: Compartir es uno de los gestos que enseñamos a los menores desde edades tempranas. Es un valor altamente enfatizado en los entornos escolares que facilita la adaptación al grupo y a las actividades propuestas en el colegio. Igualmente, en el entorno familiar, la convivencia se basa de forma muy importante en la capacidad de compartir lo que se tiene, y es además una habilidad que será importante generalizar a otros ámbitos (por ejemplo, en las relaciones entre iguales, cuando juegan en el parque...) No es posible compartir, sin embargo, de forma genuina (es decir, sin que alguien nos obligue a hacerlo) si no hay empatía de por medio, es decir, sin ser capaces de sentir algo de lo que la otra persona siente ante una situación de desigualdad.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta pretende situar al alumnado ante una situación de desventaja, donde deberán pensar en lo que sienten los y las demás ante esa desigualdad y qué pueden aportar a esta realidad a través del noble gesto de compartir y renunciar a una parte de lo que se tiene en favor del que no tiene.

DESARROLLO

1ª Fase

La actividad comienza comentando con la clase al-

gunas situaciones “difíciles” en las que deberán decidir qué hacer. Algunos ejemplos:

- *Estás desde hace un buen rato en el columpio del parque. A tu lado hay un niño o niña que lleva un buen rato esperando ¿Qué harías?*
- *Hoy es el cumpleaños de uno de los compañeros de clase. Ha repartido caramelos, pero él se ha quedado sin ninguno ¿Qué harías?*
- *Una compañera se está poniendo malita y dice todo el rato que tiene frío. Tú tienes una sudadera y un chaquetón que no estás usando ¿Qué harías?*
- *Un amiguito tuyo ha estado jugando toda la tarde contigo y su mamá se ha olvidado de traer agua al parque. Tú, sin embargo, tienes la botella de agua que te ha traído mamá ¿Qué harías?*

Se permitirá un tiempo de debate para que puedan expresar sus intenciones y las razones para actuar como dicen que lo harían.

2ª Fase

En esta fase se visiona la secuencia escogida. Les pedimos que, con mucha atención, se fijen en lo que ocurre en la escena. Es importante no adelantarse lo que verán, para no eliminar el factor sorpresa de descubrir que la merienda no es suficiente.

Después del visionado se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Qué han hecho estos niños y niñas? ¿Qué os parece?*
- *¿Cómo os sentiríais si al levantar la tapa vierais que tenéis merienda?*
- *¿Cómo pensáis que se ha sentido el niño o niña que ha descubierto que su plato estaba vacío?*
- *¿Hubieseis compartido vuestra merienda, si os hubiese tocado? ¿O quizás os hubiese costado trabajo hacerlo?*
- *¿Cómo pensáis que se ha sentido quien no tenía nada cuando se le ha dado medio bocadillo?*
- *¿Pensáis que quien ha compartido también se ha*

sentido bien (alegre, agusto, satisfecho,...)?¿Os ha pasado esto alguna vez?

Se comentarán las respuestas fomentando la capacidad de ponerse en el lugar de las demás personas, resaltando lo que se puede sentir antes, durante y después del acto de compartir (enfaticando las emociones positivas que se desprenden de la empatía, aunque efectivamente compartir significa un cierto acto de renuncia).

3ª Fase

Es posible que surjan diferencias desde el principio entre lo que saben que deberían hacer y lo que harían en realidad (Efecto de la deseabilidad social). También en cuanto a la generalización de estos principios a su vida cotidiana, sobre todo cuando cambian las condiciones (las situaciones a las que se enfrenten no serán exactamente iguales a la que han visto).

Igualmente, entre lo que dicen que harían y lo que el profesorado sabe que hacen normalmente puede haber diferencias y, en ese sentido, es interesante hacerles ver que nos cuesta compartir porque muchas veces no nos damos cuenta de que las demás personas no tienen o porque, aunque nos damos cuenta, no nos importa lo suficiente.

Para finalizar esta actividad, se propone un juego. Se seleccionará a una pareja que se colocará frente al resto de la clase. El educador o la educadora habrá llevado chucherías (unas serán pequeñas y otras claramente mayores de tamaño, y blanditas, para que se puedan partir, por ejemplo nubes). Delante de la pareja participante, se colocarán dos caramelos (uno pequeño y otro grande) y se pedirá a uno de los miembros de la pareja que coja uno.

Si coge el pequeño, le felicitaremos por la empatía que ha demostrado hacia su pareja e invitaremos al otro a compartir una parte de su caramelo grande (pero no obligándole, sólo preguntándole si quiere hacerlo).

Si coge el grande, podemos preguntarle “¿Tú cómo piensas que se sentirá tu pareja que se ha quedado con el caramelo pequeño? ¿Puedes hacer algo para que se sienta mejor?” (Si decide compartir, felicitarle profusamente, con un aplauso de la clase, incluso). Si decide no hacerlo, puede invitársele de forma más clara a que lo haga. Si no lo hiciera tampoco, podemos decir en voz alta “Pues yo sí he decidido compartir mis caramelos” (y en ese momento, le damos un caramelo grande de nuestra bolsa). En ese momento, podemos preguntar a la clase “¿Qué hacemos cuando compartimos? ¡Aplaudimos!” y terminar con un aplauso para el profesor o la profesora que ha compartido.

Antes de terminar se repartirá la bolsa de caramelos asegurándonos de que haya suficientes para que cada niño y cada niña pueda escoger el que más le apetezca.

NOTA: Esta actividad se basa en el experimento “Comparte” creado por la ONG Acción Contra el Hambre bajo el lema “Compartir forma parte de la naturaleza humana”. ¿Qué pasa cuándo a uno de los miembros de la pareja se le da la merienda y a otro no? ¿Los niños compartieron sus juguetes? ¿Cómo reaccionaron?



TÍTULO
EL ROCK DE LAS EMOCIONES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/pp14mu>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
El Rock de las emociones explica de un modo sencillo cómo se relacionan pensamiento, emoción y conducta para ayudar a entender el mecanismo que nos lleva a actuar de un modo u otro.

REFERENTE TEÓRICO: Hoy en día nadie duda ya de la íntima relación entre pensamiento, emoción y conducta. Las tres áreas interactúan estrechamente modulando la intensidad, frecuencia y duración de nuestras emociones. Esto implica que, si conocemos la manera en que se produce esa relación, las posibilidades de control emocional, incluso en edades tempranas, aumentan.

RAZÓN DE SER: El Rock de las emociones permite que los participantes se acerquen de manera sencilla al concepto y funcionamiento de la inteligencia emocional y, particularmente, al primer paso del camino, que es la empatía, ayudándoles a reconocer emociones propias y ajenas, y también qué hacer en cada caso al respecto.

DESARROLLO

1ª Fase

"Hoy vamos a hablar de las emociones..."

- ¿Alguien sabe qué son? (Reacciones involuntarias asociadas a sentimientos que surgen ante cosas que nos pasan)
- ¿Podemos poner algún ejemplo? (Tristeza, ira, sorpresa, alegría, miedo, asco...)
- ¿Para qué creéis que sirven? (Sirven como "termómetro" que nos indica qué pasa fuera y dentro de nuestro cuerpo y nos avisa de que algo tenemos que hacer)

- ¿Alguien sabe en qué parte del cuerpo se encuentran?

Nuestras emociones, al igual que nuestros pensamientos, se encuentran en el cerebro, en nuestra mente. Como a veces nos hacen sentir dolor y malestar, también alegría y diversión, el ritmo de nuestro corazón cambia con nuestras emociones y por ello muchas personas dicen que sentimos con el corazón (aunque en realidad esas emociones estén, como decimos, en la mente).

Independientemente de esto, lo importante es saber que pensamos y sentimos, que además estas dos áreas que funcionan juntas, también se relacionan con lo que hacemos, ya que de alguna manera dirigen nuestra conducta".

2ª Fase

"Vamos a ver a continuación un vídeo en el que nos explican esto mucho mejor. Y no solo eso, también nos hacen propuestas sobre cómo acompañarnos mutuamente cuando sentimos determinadas emociones. Vamos a verlo con atención..."

(Visionar la secuencia, reafirman o la parte ya explicada en la 1ª Fase y deteniéndonos en explicar un poco más cada uno de los tres abordajes emocionales que el vídeo menciona, hacia la tristeza, la alegría y el enfado).

"Muchas veces, las personas que tenemos cerca nos preguntan qué nos pasa porque nos miran y ven en nuestras caras, voces o cuerpos señales que no son las habituales en nosotros. Hacer eso, darse cuenta de que algo nos puede estar pasando, es tener empatía".

Se comentará qué les parece la forma en la que las niñas y los niños del rock actúan sobre las emociones de quienes tienen cerca. Para ello, se podrán utilizar las siguientes preguntas:

- ¿Pensáis que han actuado con empatía? (darse cuenta de lo que sienten las y los demás)
- ¿Cómo se nota que una persona está... (triste, alegre, enfadada...)?
- ¿Han sabido qué hacer con esas emociones?

3ª Fase

En esta última fase de la actividad, se presentarán situaciones emocionales que tendrá que representar el alumnado. El profesorado podrá asumir el papel de la persona que tenga la emoción y el alumnado propondrá maneras de manejar esa situación.

Algunos ejemplos:

- Un niño está preocupado porque no sabe si a su mamá le gustará el regalito que ha preparado para el día de la madre.
- Una niña está en el comedor, pero le da mucho asco la comida que tiene delante y no sabe si se la podrá comer
- Noelia está muy contenta porque la profesora le ha dicho que su dibujo es precioso.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

El interés principal de este tipo de actividad se centra en que, en algún momento, pueda generalizarse al ámbito cotidiano, a su vida día a día. Así, en esta misma línea sugerimos que se aprovechen situaciones en el aula (imaginemos, por ejemplo, que ha habido una situación de enfado entre dos niños de clase que podemos analizar conjuntamente como aula y buscar soluciones inteligentes emocionalmente) para, de vez en cuando o de forma más o menos sistemática, recordar lo que se ha comentado en la actividad: que pensamos, sentimos y actuamos de forma relacionada, y que podemos ejercer control sobre nuestras emociones, además de expresarlas con nuestro cuerpo.



TÍTULO
QUEREMOS AYUDAR

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/ri3ttq>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Varios personajes de dibujos animados colaboran para despertar a una niña a quien le han robado su hucha; algunos se resisten a ayudar, pero la presión positiva del grupo les hace cambiar su actitud egoísta por otra más cooperativa y generosa.



“Aunque aún sois niños, podéis ayudar a los demás. Si os fijáis, hay muchas ocasiones para hacerlo, tanto en casa como en el colegio. Algún día, cuando seáis mayores, podréis ayudar también para construir un mundo mejor, más bonito y en el que todos seamos felices”.

- Si mamá o papá están recogiendo tu cuarto ¿en qué les puedes ayudar?
- Si a tu amigo se le ha caído una bolsa llena de canicas por el suelo ¿cómo le puedes ayudar?
- Si un niño de clase está llorando porque se le ha perdido el estuche ¿cómo le puedes ayudar?

REFERENTE TEÓRICO: El egocentrismo de los niños les mantiene relativamente aislados del entorno social en tareas que no son lúdicas o divertidas, sino que requieren esfuerzo personal y cooperación. En estas edades tempranas resulta más conveniente trabajar la colaboración, la ayuda interpersonal y la cooperación. Ello permitirá la construcción de una personalidad solidaria y comprometida con los demás.

RAZÓN DE SER: El educador abordará con los alumnos el tema de la cooperación y la ayuda mediante un comentario y algunas preguntas de aproximación. En una posterior dinámica se animará al alumnado a que reflexionen colectivamente en torno a posibilidades de ayuda a personas en situaciones difíciles o carenciales a partir de una “bolsa mágica” capaz de solucionar problemas.

Finalmente se desarrollará un juego en el que los niños, empleando materiales utilizados en la fase anterior (papeles con “soluciones”) se divertirán formando una oruga y lanzando al aire sus propuestas de ayuda a los demás.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro/a introduce la actividad con un comentario y varias **preguntas de aproximación:**

Se introduce el audiovisual explicando a los alumnos que van a ver una escena en la que diversos personajes se ayudan entre sí para despertar a una niña a quien le han robado su hucha.

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

- ¿Por qué tienen tanta prisa los amigos de la niña en querer despertarla? ¿alguien le ha quitado algo? [el maestro aclarará que “alcancía” significa hucha].
- Como son pequeños y bajitos ¿qué hacen para llegar a lo alto de la cama?
- Algunos no quieren ayudar, como un niño y un gato ¿cómo consiguen los demás que colaboren? [pregunta para niños de 5 ó 6 años]

2ª Fase

El maestro pide a los alumnos que imaginen que tienen una bolsa mágica. Únicamente podrá ser utilizada para “cosas importantes”. Les plantea que han decidido ayudar a todo el mundo con su bolsa.

Se desarrollará una **dinámica** muy participativa. De forma previa, se tendrá preparada una bolsa de tela no transparente de tamaño medio. El maestro plantea situaciones de posible ayuda, y los niños responderán cómo prestar auxilio, apoyo y ayuda con su bolsa mágica:

“Todos sabemos que hay muchos niños que pasan hambre. Vamos a imaginar que un grupo de niños nos rodean pidiendo algo para comer. ¿Qué podemos hacer?”

La respuesta de los niños será, muy posiblemente, darles comida de la bolsa. El educador explica que antes tienen que “meter” comida en la bolsa, proponiéndoles que dibujen y colorean alimentos, como pan, fruta, pescado o carne.

Si el grupo lo componen alumnos de 3 años, el maestro les proporcionará tarjetas con diferentes alimentos dibujados y ellos elegirán cuáles meter en la bolsa. A continuación se propone una nueva situación:

“Muchas personas están enfermas y no tienen dinero para comprar medicinas. ¿Cómo podemos ayudarles con nuestra bolsa?”

Los niños dibujarán (o introducirán tarjetas) medicinas: tabletas, pastillas, botes con jarabe, etc., introduciendo las producciones dobladas varias veces dentro de la bolsa. Otras situaciones posibles:

“Las ciudades están sucias de tanto humo que sale de los coches ¿cómo podemos ayudar a limpiar el ambiente con nuestra bolsa mágica?” (Pistas: pintar bicicletas, patines, zapatillas). [Supuesto adecuado para grupos a partir de 4 años de edad].

“Los incendios han quemado árboles y plantas. ¿Cómo podemos ayudar con nuestra bolsa mágica?” (los niños pintan flores, árboles y plantas para “reponer” el entorno).

“Algunas veces un terremoto o un huracán destruye las casas de las personas, que tienen que vivir sin poder protegerse del frío, la lluvia o la nieve ¿qué podemos hacer con nuestra bolsa mágica?” (los niños dibujan o copian casas, muebles, camas, etc.) [Supuesto adecuado para niños de 5 ó 6 años]

3ª Fase

Se planteará un **juego**: los niños formarán una única fila agarrando al de delante por la cintura. Al son de la música, la “oruga” se moverá formando ondas por la sala.

Cuando se pare la música, los niños se aproximarán a la “bolsa mágica” (previamente depositada en el centro del aula), y lanzarán al aire algunos de los papeles depositados en ella (pueden desdoblarlos antes de tirarlos hacia arriba).

Se hará sonar la música y los niños se unirán nuevamente formando la oruga, desplazándose cada vez a mayor velocidad (se puede cambiar de música o subir el volumen). Cada vez que se pare, los niños volverán a lanzar al aire nuevos papeles.

Para finalizar la actividad, el maestro invitará a los niños a sentarse; se planteará una **rueda de intervenciones** en la que cada alumno dirá qué es lo que más le ha gustado o cómo se sienten.

El educador cerrará la actividad diciendo a los niños que ayudar es muy bonito, porque te sientes muy bien y haces que los demás también estén contentos.



TÍTULO
VAMOS A CONTAR MENTIRAS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/yk63jb>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años. [Recomendable para grupos de 5 ó 6 años]

SINOPSIS
La canción narra las travesuras de unos niños que tiran piedras a los árboles y las advertencias que les hace un adulto. El contenido de la canción está elaborado en clave de "imposibles" o tal como se señala en su inicio, de mentiras.

Ahora que vamos despacio (bis)
vamos a contar mentiras tra-la-rá (2 veces)
vamos a contar mentiras

Por el mar corren las liebres (bis)
por el monte las sardinas tra-la-rá (2 veces)
por el monte las sardinas

Salí de mi campamento (bis) con hambre de seis
semanas tra-la-rá (2 veces)
con hambre de seis semanas

Me encontré con un ciruelo (bis)
cargadito de manzanas tra-la-rá (2 veces)
cargadito de manzanas

(música)

Empecé a tirarle piedras (bis)
y caían avellanas tra-la-rá (2 veces)
y caían avellanas

Con el ruido de las nueces (bis)
salió el amo del peral tra-la-rá (2 veces)
salió el amo del peral

Chiquillo, no tires piedras (bis)
que no es mío el melonar tra-la-rá (2 veces)
que no es mío el melonar

Que es de una pobre señora (bis)
que vive en El Escorial tra-la-rá (2 veces)
que vive en El Escorial

Ahora que vamos despacio

REFERENTE TEÓRICO: La mentira o la ocultación de la verdad ("mentir a medias") son tentaciones que rondan a los pequeños cuando se han comportado de forma inadecuada. El educador puede trabajar el valor de la sinceridad transmitiendo a los alumnos que al decir la verdad se sentirán mejor, y podrán evitar las consecuencias derivadas de la mentira.

RAZÓN DE SER: Una canción popular sirve al educador para trabajar la temática de la mentira y la sinceridad. Mediante comentarios y preguntas, se transmite a los alumnos la importancia de ser sincero y las desventajas de mentir.

En una dinámica posterior, los niños tratarán de descubrir si las afirmaciones que hace el maestro son verdad o mentira. En un juego final, los niños construirán una "máquina de lavar mentiras".

DESARROLLO

1ª Fase

Se **explica** a los alumnos que es importante decir la verdad tanto a los mayores como a sus compañeros de clase o amigos. Las razones fundamentales son:

1. Ser sincero es importante para que los demás se fíen de ti. Si cuentas mentiras, acabarán por pensar que cualquier cosa que digas tal vez sea otra mentira.
2. Decir mentiras puede hacer que los mayores (padres o maestros) se enfaden contigo y te castiguen.
3. Mentir hace sentir mal a los demás.

2ª Fase

Se escucha la canción "Ahora que vamos despacio". Los niños que la conozcan pueden cantarla mientras suena. A continuación se formulan algunas de

las siguientes **preguntas**:

- *¿Podéis decirme qué mentiras se dicen en la canción?* [a los más pequeños se les pueden sugerir]
- *Jugar a contar mentiras no es malo, pero contar una mentira sin avisar de que lo es puede molestar. ¿Qué te dicen tus padres o maestros si descubren que les has mentado?* [pregunta para grupos a partir de 4 años de edad]
- *Los niños que dicen casi siempre la verdad ¿son más queridos por los demás?* [pregunta para grupos de 6 años]

Se propone una **dinámica** en la que el profesor dice una frase; acto seguido pregunta: “¿verdad o mentira?”. Los alumnos responden lo que creen oportuno. Ejemplos:

- *Los animales “de verdad” hablan. ¿Verdad o mentira?*
- *Los animales de los cuentos hablan. ¿Verdad o mentira?*
- *Los amigos se ayudan entre sí. ¿Verdad o mentira?*
- *Puedo aguantar sin comer un mes seguido. ¿Verdad o mentira?*
- *Si no duermes nada una noche, al día siguiente estás cansado. ¿Verdad o mentira?*

3ª Fase

Se comenta con los alumnos que en la canción unos niños hacen gamberradas. Se pregunta cuáles. El maestro explica a los alumnos que una gamberrada es todo lo que hagas que pueda molestar o hacer daño a los demás.

Se plantea un **juego colectivo** con las siguientes reglas:

- El maestro selecciona a seis niños, que deberán formar dos filas a un metro de distancia la una de la otra dándose las caras; son “*la máquina de lavar mentiras*”
- Los demás alumnos se sentarán en el suelo en el

otro extremo del aula. El maestro hará una pregunta a cada niño. Si aciertan, se salvan. Si fallan, deberán pasar entre las dos filas mientras los seis niños les hacen cosquillas.

Posibles preguntas:

- *Hay animales que hablan como las personas ¿verdad o mentira?* (Verdad: los loros) [pregunta para grupos con 5 ó 6 años]
- *Todos los perros son enemigos de los gatos ¿verdad o mentira?* (Mentira)
- *Ponerle la zancadilla a un compañero es una broma como otra cualquiera ¿verdad o mentira?* (Mentira: puede hacerse heridas serias en la cabeza)
- *Contar una “trola” de vez en cuando no está mal ¿verdad o mentira?* (Mentira: hay que procurar decir siempre la verdad, aunque te regañen después)
- *Existen animales que son capaces de nadar, andar y volar ¿verdad o mentira?* (Verdad: los patos, los gansos, los cisnes) [pregunta para grupos de 5 años]
- *Los ogros solo existen en los cuentos. En la vida real no hay ogros ¿verdad o mentira?* (Verdad)



TÍTULO
¡SHHHH! ¡ESTOY DURMIENDO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/4eqk9j>

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Empatía

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
La cigarra canta a todas horas, incluso de noche. Los vecinos le arrojan agua desde la ventana, pero no consiguen que se calle.



REFERENTE TEÓRICO: El respeto a los demás tiene mucho que ver, en edades tempranas, con el desarrollo de la capacidad de autocontrol e inhibición de los impulsos y con la empatía, que permite a los niños detectar qué acciones pueden resultar desagradables a los demás. Una de las formas a través de las cuales se puede inculcar en los pequeños el valor del respeto a los demás es plantear alternativas de acción a comportamientos que atentan contra el bienestar de los demás.

RAZÓN DE SER: En un primer momento, el educador formula comentarios y preguntas de aproximación que facilite a los alumnos detectar situaciones en las que sus acciones supongan una falta de respeto hacia sus semejantes.

Tras el visionado de una secuencia de película, los niños son guiados por el educador para encontrar alternativas positivas ante situaciones en las que los demás necesitan ser respetados. Un juego fin l mezcla el elemento lúdico con la representación de un niño dormido, en la que el sigilo es condición para ganar (respeto).

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro/a introduce la actividad con **comentarios y preguntas de aproximación:**

- *Muchas veces cuando tenéis ganas de hacer algo, como cantar, lo hacéis y ya está. Pero puede ser que no os hayáis dado cuenta de que estáis molestando a los demás. Por ejemplo, si alguien está viendo la tele o hablando por teléfono.*
- *¿Alguien me dice a quién molestaría si, por ejemplo, os ponéis a jugar al escondite en el cuarto de tus padres revolviéndolo todo? [pregunta para niños de 3 y 4 años]*
- *¿En qué sitios se debe hablar bajito? (hospitales, bibliotecas, iglesias, etc.) [pregunta para grupos de 5 y 6 años].*

2ª Fase

Se invita a los alumnos a ver la secuencia de la película "Las Tres Mellizas, la cigarra y la hormiga".

Se pregunta de forma aleatoria a algunos niños por qué molesta tanto la cigarra [con alumnos de 5 ó 6 años], si se porta mal con los demás, y qué tendría que hacer en lugar de cantar [para grupos de más de 4 años].

Se desarrolla la siguiente **dinámica:** el profesor pide a los alumnos que representen lo que se les vaya indicando:

- *"Estáis jugando en el salón de casa a <tú-la-ligas>. Hacedlo". Ahora viene vuestro papá o vuestra mamá y os dice que le duele la cabeza y se va a acostar un rato. ¿Cómo jugáis?"*
- *Vuestro hermano mayor está estudiando mientras vosotros veis la tele. Os dice que está demasiado alta. Imaginad que yo soy la tele (el maestro se pone a hablar). El botón para bajar el volumen es éste (se señala la nariz). ¿Qué hacéis? (cuando los niños le hagan girar la nariz, hablará más bajo)... Ahora os piden que la bajéis más... Ahora ya podéis subirla porque vuestro hermano se ha ido... Os vais a la cama y me apagáis. El botón es mi ombligo. [Para niños de 3 y 4 años]*
- *Estáis paseando por un parque, y sin querer pisáis las flores. Un señor os dice que miréis bien dónde*



pisáis. Andad mirando antes de pisar dónde vais a poner el pie.

3ª Fase

Se pone en práctica un **juego de atención**: el profesor pinta con tiza un círculo en el suelo de unos dos metros de diámetro. Elige un niño, que simule estar dormido. Para asegurarse que no mira, se le vendan los ojos y se tumba en el suelo.

Los demás niños se acercarán sigilosamente, intentando dejar dentro del círculo un objeto pequeño (un lápiz, una goma, un muñequito, una moneda). Si el niño "dormido" escucha algo, señalará en la di-

rección que crea. Si acierta, el niño reconocido ocupará su lugar.

Se puede introducir una variante más competitiva dándoles un tiempo determinado, o contando el número de objetos que cada alumno haya colocado sin ser descubierto.

AUTOESTIMA



TÍTULO DE MAYOR VOY A SER

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/zjks81>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoconcepto.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
La cigarra es una excelente (aunque un tanto presuntuosa) cantante. Muchos pagan por verla y le aplauden. La bruja le dice "eres toda una estrella".

REFERENTE TEÓRICO: El autoconcepto del alumnado se desarrolla a partir de lo que creen que son, las cosas que creen hacer bien, y la forma en que piensan que son valorados por los demás. Sin embargo, también forman parte del autoconcepto las capacidades que estiman que podrán desarrollar en el futuro (su expectativa de éxito). Pese a la tendencia a fabular acerca de sí mismos, es positivo que imaginen características suyas que pueda ser reconocidas por los demás cuando sean mayores.

Los docentes procurarán que a lo largo de la actividad los alumnos no sólo se contemplan como héroes y triunfadores, sino también como seres humanos con capacidad de aportar algo a los demás.

RAZÓN DE SER: Empleando comentarios y formulando preguntas, junto con un estímulo audiovisual, se invita al grupo a descubrir el potencial de acción que les permite sentirse orgullosos de sí mismos, tanto en el momento presente como en el futuro.

En una posterior dinámica se potenciará que los alumnos busquen utilidades prosociales a las profesiones u ocupaciones que más les atraigan. Un juego final facilita que en el grupo adopten una identidad profesional concreta.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el tema de la visión de sí mismos en el futuro mediante **preguntas de aproximación y comentarios**:

- *Cada uno de nosotros hacemos cosas muy bien. Por ejemplo (se dirige a un alumno) ¿qué haces tú muy bien?* [pregunta para grupos de 5 y 6 años]
- *¿Qué haces mejor, cantar o correr?* [pregunta para grupos de 3 y 4 años]
- *¿Qué te gustaría ser de mayor?* [pregunta para grupos a partir de 4 años]
- *¿Prefieres de mayor ser cantante o artista de cine?; ¿deportista o inventor?;*
- *¿mago o médico?; ¿por qué?* [ésta última pregunta se recomienda para grupos de 5 y 6 años]

2ª Fase

Se comenta a los alumnos que van a ver una secuencia de la película "Las Tres Mellizas, la cigarra y la hormiga" en la que una cigarra se vuelve famosa. Se proyecta el audiovisual.

Al finalizar, se formulan preguntas para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Qué hemos visto en este trocito de película?* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- *¿Os gusta cómo canta la cigarra?; ¿también aplaudiríais?; ¿os gustaría cantar tan bien como ella cuando seáis mayores?* [pregunta para grupos de 3 ó 4 años]

Se plantean **preguntas dicotómicas** al grupo para facilitar sus respuestas.

La subsiguiente pregunta *¿por qué?* se formulará a grupos de alumnos a grupos de 5 y 6 años de edad:

- *¿Qué haces tú muy bien, dibujar, cantar, correr o jugar al balón? ¿Qué te gustaría ser de mayor?; ¿por qué?*

- *¿Te gustaría que cuando seas mayor a los demás les gustara mucho lo que haces (construir casas, apagar incendios, arreglar coches, etc.)?*
- *En lo que hayas elegido ser de mayor ¿cómo podrías ayudar a los demás?* [el maestro puede dar pistas. Pregunta para grupos de 5 y 6 años]
- *Un bombero ¿ayuda a los demás porque va vestido muy guapo o porque salva personas y animales de los incendios?* [pregunta para grupos de 3 y 4 años]
- *Elige una de estas profesiones: maestro, cantante de guitarra, futbolista o pintor; ¿por qué la has elegido?* [pregunta para grupos de 5 y 6 años]

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: se divide el grupo en equipos de tres alumnos. Entre ellos elegirán una profesión (aunque no sea la que particularmente prefiera cada uno tener en el futuro). Prepararán una representación.

Si se pone en práctica con grupos de 3 ó 4 años, el profesorado les asignará una profesión, y les ayudará a preparar la representación. También les permitirá hablar entre ellos o al público.

A partir de la actuación de cada uno, el resto del grupo tendrá que adivinar la profesión representada.

Con grupos de 5 ó 6 años, éstos deberán preparar la dramatización sin ayuda, pero con la condición de que participen los tres del equipo en la representación.

Al finalizar el juego, cada uno pintará en una hoja de papel (a su manera) la profesión representada, y el profesorado les fijará el dibujo en espalda con cinta adhesiva. Durante el resto de la jornada, todos se comportarán según la profesión asignada.



TÍTULO
EL PATITO FEO

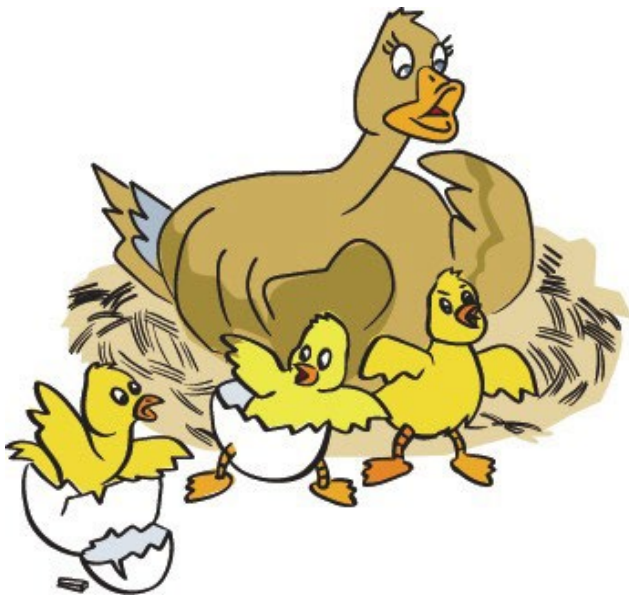
VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoestima.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Identidad personal Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
El cuento de Andersen narra las desventuras de un patito distinto a todos los demás. Rechazado por gansos, pollitos, gallinas, pavos y otros animales, el patito acaba por convencerse de que todo es por su culpa; que es feo y torpe, grandote y ridículo. Finalmente encuentra un grupo de cisnes, comprendiendo que es uno de ellos. Feliz por su descubrimiento, vivirá en paz y en familia toda su vida.

En una zona pantanosa de un país cualquiera, una pata se puso a empollar sus huevos. Poco a poco las cáscaras se iban rompiendo, y unos preciosos patitos amarillos fueron saliendo. Andaban como patos, hacían sonido de pato ("cuá, cuá, cuá") y nadaban como patos.



La mamá pata estaba muy orgullosa de sus hijitos; tanto, que no se dio cuenta de que un huevo quedaba por romperse; era un huevo grande, distinto a los demás. Al poco tiempo, se rompió el cascarón y salió el último de los patitos. Pero en lugar de amarillo era gris, y su tamaño era mucho mayor que el de sus hermanitos. Las demás mamá patas se horrorizaron:



-¡Qué feo es!- dijo una.

-¡Además es enorme y ridículo!- dijo otra.

-Seguro que es un pavo- aseguró la más vieja de las patas.

Sin embargo, mamá pata defendía a su bebé:

-Aunque sea oscuro y grandote es mi hijito y le quiero mucho.-

Al día siguiente fueron todos a nadar al lago. El patito feo fue el último en entrar en el agua. Tenía miedo de todo, porque hasta sus hermanitos se burlaban de él; incluso pensó que se ahogaría. Por suerte, nadaba tan bien como los demás, aunque su gran tamaño le hacía sentirse extraño en medio de los demás patitos chiquititos. Sus hermanos seguían riéndose de él, así que el patito feo salió del agua y se escondió entre los arbustos. Cuando se secó, buscó a su mamá, que seguía discutiendo con las demás patas. Éstas decían:

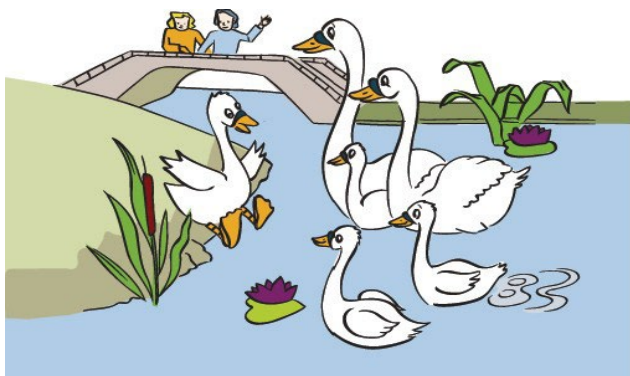
-¡Que se vaya!-

-No es como nosotros. ¡Fuera de aquí!-

El patito aprovechó un momento en que su mamá estaba distraída para alejarse del grupo. Sentía tanta pena y vergüenza que decidió escapar y no volver nunca más.

Andando y nadando, se encontró con un grupo de gallinas con sus hijos pollitos. Al verle tan distinto, empezaron a picotearle y a gritarle:

-¡Lárgate de aquí!. No te queremos con nosotros.



Eres un monstruo.-

El patito escapó corriendo torpemente, mientras pensaba:

“soy feo; nadie me quiere, y seguro que es por mi culpa. Pero no sé que hacer... ¡no puedo cambiar mi cuerpo!”

Andando andandito se encontró esta vez con un grupo de pavos y pavas con sus hijitos. Pero también le expulsaron en medio de picoteos y risas burlonas:
-¡Eres feo y tonto!- cantaban a coro todos.

Otra vez tuvo que escapar. Y de esta triste manera fue pasando el tiempo. Se encontró con otros animales, los gansos, que también le expulsaron. Incluso una bandada de patos salvajes le insultaron.

El patito estaba convencido de ser un monstruo. Al fin y al cabo, todos se lo decían, así que sería verdad, pensaba. “Me iré al lugar más lejano del mundo, un sitio solitario donde nadie se meta conmigo, y allí viviré el resto de mis días, hasta que me muera” se dijo a sí mismo.

Pasó el invierno y llegó el otoño. Después la primavera, y el patito fue creciendo. Una mañana oyó el ruido de unos pájaros junto a un pequeño lago cerca de su refugio. Lleno de miedo, se escondió, pero asomó su cabeza por un agujero para verles. ¡Eran muy hermosos!. Tenían largos y bonitos cuellos, y flotaban con facilidad sobre el agua.

El patito feo, cansado de esconderse, prefirió acercarse a ellos. Ya no le importaba que le insultaran o picotearan. Pero sintió la extraña necesidad de estar con ese grupo de aves, que le parecieron los más hermosos animales del mundo.

Se acercó a ellos sin miedo. Les saludó, imaginando que se asustarían al verle. Sin embargo, no sólo no lo hicieron, sino que uno de ellos dijo:

-¡El que faltaba!. Ya estamos todos.

El patito no entendía nada. Sólo cuando vio su imagen reflejada en el agua se dio cuenta de que era igualito a ellos. Les preguntó:

-¿Quiénes sois?.-

-¡Querrás decir que quienes “somos”!. ¿cómo es posible que no lo sepas?. Somos cisnes, y tú eres uno de nosotros. ¡Ven, nadaremos y jugaremos!

El patito feo dejó de ser patito y de ser feo, para convertirse en un hermoso cisne. Desde entonces vivió feliz con los suyos. Pero nunca se le olvidarían las palabras que le dijo la primera noche el cisne mayor:
-Nunca tengas vergüenza de cómo eres por fuera. Lo que importa es como eres por dentro. Eso sí que lo puedes cambiar: sé bueno, amable, cariñoso. Si lo haces, serás muy feliz.-

[Adaptación de un cuento de Andersen]

REFERENTE TEÓRICO: Una de las formas de fortalecer la autoestima infantil es orientar al alumnado hacia la reflexión sobre la importancia de la forma de ser más que de la apariencia externa. No resulta fácil, pues su egocentrismo les impide distinguir “lo de dentro” de “lo de fuera”. Para avanzar en este proceso, el profesorado debe resaltar los aspectos positivos de lo que cada uno *hace*, sin restar importancia a su apariencia externa.

RAZÓN DE SER: Es muy probable que el alumnado conozca el cuento, pese a lo cual, a estas edades disfrutan con idéntica intensidad cada vez que lo escuchan. A partir de la narración, el profesorado empleará una dinámica en la que todos distingan cómo son “por fuera” de su forma de ser “por dentro” (es decir, los aspectos de su personalidad), facilitando que los demás elogien sus características individuales.

En un juego final todos mostrarán físicamente su cariño hacia sus compañeros. El objetivo es que manifiesten afecto a todos aquellos a quienes previamente se les han reconocido valores.

DESARROLLO

1ª Fase

Se lee o cuenta la historia del patito feo. Si alguien dice conocerla, se le invitará a participar en la tarea de narrar. A continuación, se pregunta si hubo alguna palabra que no entendieron, procediéndose a aclarar su significado.

2ª Fase

Se explica al grupo que todos somos distintos “por fuera” (haciendo referencia a los distintos animales del cuento). Pondrá ejemplos: más altos o más bajos, con pelo rubio, castaño o moreno, con ojos azules o negros, etc. Se animará al alumnado a buscar otras diferencias. Con el grupo de 3 años, se les dirá una característica externa (por ejemplo: “unos usan gafas, y otros...”; “a unos se les da bien jugar con la pelota, a otros se les da bien...”, etc.). Se pueden poner ejemplos: “*María tiene los ojos marrones y Daniel los tiene azules*”

El docente procurará que todas las aportaciones se refieran a aspectos externos del niño. Finaliza esta parte comentando que todo lo que son “por fuera” es bueno en todos y cada uno de ellos. En esta parte de la dinámica será interesante que el docente comente: “*A mi me gusta mucho como es Jesús, ¿a qué a todos nos gusta como es por fuera Jesús?*”. Todos gritarán, animados por el maestro: “*sííí*”.

A continuación, se pide a los componentes del grupo que piensen en cosas buenas de sí mismos, pero en esta ocasión referidas a lo que son “por dentro”. Pondrá ejemplos variados: ¿simpático?; ¿buen amigo?; ¿buen hermano?; ¿buen alumno?; ¿alegre?, etc. Cada vez que alguien diga algo positivo de sí mismo, recibirá un aplauso del grupo. El docente puede poner en la pizarra adjetivos que ayudarán a los niños en sus respuestas.

3ª Fase

Se da fin a la actividad con un **juego**:

- El docente pone música animada e invita a los niños a bailar libremente por el aula.
- Cuando tropiecen con alguien, tendrán que darle un fuerte abrazo. A partir de entonces bailarán de la mano *buscando* el contacto físico con un tercero
- Cuando lo consigan, se abrazan los tres, y forman un pequeño corro, que girará sobre sí mismo alrededor del aula. A medida que vayan chocando con otros, los círculos se irán fusionando y creciendo en tamaño
- Cuando se haya formado un único corro, el docente se unirá a él y bailarán todos de la mano

Con grupos de 5 ó 6 años uno se situará en el centro de cada corro. Girará sobre sí mismo, mientras el resto que le rodean giran en sentido inverso. La persona situado en el centro podrá cambiar el sentido de su giro, obligando a los que le rodean a hacerlo propio.



TÍTULO
LOS SENTIDOS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/n22w93>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoestima.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Un niño responde al ser preguntado para qué sirven los sentidos corporales. También expresa la utilidad del alma: querer, sentir y pensar.

Niño, vamos a cantar una bonita canción;

yo te voy a preguntar, tú me vas a responder.

-Los ojos, ¿para qué son?

-Los ojos son para ver.

-¿Y el tacto?-Para tocar

-¿Y el oído?-Para oír

-¿Y el gusto?-Para gustar

-¿Y el olfato?-Para oler.

-¿Y el alma?-Para sentir, para querer y pensar. (bis)

[Amado Nervo]

REFERENTE TEÓRICO: La autoestima comprende tanto aspectos corporales como factores de la propia personalidad. El educador puede facilitar que los alumnos sean conscientes del potencial que poseen, tanto desde una óptica meramente física como desde un enfoque emocional y cognitivo. Saber que el cuerpo puede ser utilizado para dar y recibir cariño, y la mente para idear estrategias, etc. es importante porque brinda oportunidades para experimentar el bienestar en sí mismos y en los demás.

RAZÓN DE SER: Una poesía sirve al profesorado como estímulo para acompañar al grupo en un recorrido por las distintas partes de su propio cuerpo entendidas como "herramientas corporales" capaces de hacer sentir emociones positivas en sí mismos y en otras personas.

Tras una dinámica centrada en la utilidad del cuerpo para hacer sentirse bien a los demás, se desarrollará un juego en el que se pongan en práctica comportamientos que reflejen las actitudes descritas, promoviendo un masaje colectivo.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente crea un clima de participación centrando la atención y el interés del grupo en torno a aspectos físicos y emocionales de su cuerpo y mente. Mediante **comentarios y preguntas de aproximación** guía al alumnado en el descubrimiento de sus propias capacidades:

- *¿Qué es esto?* [muestra una mano]; *¿qué puedo hacer con ella?* [tocar, coger algo]
- *Con la mano puedo hacer muchas cosas ¿puedo hacer algo malo?* [pegar, empujar, pellizcar]; *¿qué cosas buenas puedo hacer con ella?* [acariciar, dar palmaditas, hacer cosquillas]

Se introduce el poema explicando lo que van a escuchar: un niño diciendo para qué sirven las diferentes partes de sí mismo.

Se escucha el poema. Al finalizar, se formulan preguntas para asentar la comprensión y aclarar el significado:

- *¿Qué puede hacer con los ojos?; ¿y con los oídos?; ¿y con el olfato?*
- *¿Qué puede hacer con el alma?*

El profesorado explica que el alma es lo que llevamos dentro; con el alma podemos hacer muchas cosas: querer, pensar, soñar, sentir, recordar, imaginar...

2ª Fase

Se introduce una **dinámica**: el grupo se sienta en el suelo formando un corro. El profesorado formula preguntas que discriminen acciones positivas y negativas a partir de distintas partes de su cuerpo:

- *¿Qué podemos hacer con la boca?; ¿qué cosas malas podemos hacer? [escupir, insultar]; ¿y buenas? [besar, sonreír]. ¡Vamos a hacer cosas buenas con la boca!. Juan, sonríe a Miguel; Luis, dale un beso a Sonia; Adrián dile a Marcos que eres amigo suyo.*
- *Ahora vamos a fijarnos en los oídos: podemos escuchar cosas malas [como cuando nos insultan o se ríen de nosotros] o cosas que nos asustan [un trueno, un bocinazo]; pero también podemos escuchar cosas bonitas [que nos quieren]. ¡Vamos a escuchar cosas buenas! Manuel, dile a Javier que es muy bueno. Natalia dile a Julia que te gusta jugar con ella.*
- *Ahora con las manos: Daniel, acaricia a Jorge; Enrique, hazle cosquillas a Cristina; Laura, dale palmaditas a Sara.*

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: todos se sientan en el suelo del aula formando un amplio corro. Se coloca un alumno en el centro con los ojos vendados. Se explica que le harán cosas buenas, intentando adivinar quién o quiénes se lo hacen.

Se dan instrucciones por señas y susurrará al oído del resto para que hagan gestos y digan cosas agradables a la persona que está sentado en el centro. Cuando éste adivine quién fue, otro ocupará su lugar.

Instrucciones (de dos en dos):

- Dar masajes en la cara y en las manos y decir "somos tus amigos"
- Dar besos y decir "te queremos mucho"
- Hacer cosquillas y reírse
- Dar un abrazo y decir "somos tus amigos invisibles"

Con grupos de 5 ó 6 años pueden omitirse las palabras, pero hay que permitir al que está con los ojos vendados tocar la cara de quienes se aproximen a él para facilitarle averiguar su identidad.

Al finalizar el juego, se preguntará qué les pareció más emocionante, y se pedirá que digan de nuevo las cosas buenas que se pueden hacer con el cuerpo.



TÍTULO
SOY FAMOSO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/q592i0>

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoconcepto.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
D'Artacán es vitoreado por los Mosqueperros del rey como un héroe. Sin embargo, para ser miembro de la Guardia Real ha de esperar tres años, salvo que con su esfuerzo y trabajo personal se le conceda el título antes de transcurrir dicho tiempo.



DESARROLLO

1ª Fase

Se aborda con el grupo de alumnos el tema del autoconcepto formulando **comentarios y preguntas de aproximación**:

- *Pensad en algo bonito que os hayan dicho hace poco. ¿A quién que es muy listo?; ¿a quién que es muy guapo?; ¿a quién le han llamado generoso?; ¿quién os lo dijo?; ¿cómo os sentisteis?*
- *¿Quién de vosotros piensa que es "un buen chico"? Levantad la mano. ¿Qué cosas hace un "buen niño"?*
- *Todos tenemos cosas buenas, y lo mejor de vosotros es que... ¡aún tenéis muchos años por delante para mejorar!*

Se introduce el audiovisual explicando que verán al protagonista, D'Artacán, recibido como un héroe. Pero por presumir un poco le va a ocurrir algo inesperado.

Los niños ven la escena seleccionada. A continuación el educador formula preguntas para facilitar la comprensión del mensaje:

- *Al principio parece que no les gusta a los guardianes que D'Artacán se ponga en la fila, pero alguien viene en su ayuda ¿qué pasa después? [pregunta adecuada para grupos a partir de 4 años]*
- *¿Qué hacen y dicen los guardianes cuando su jefe les dice que D'Artacán es un héroe?*
- *¿Alguna vez os han aplaudido?*

2ª Fase

Los educadores desarrollan una **dinámica** en la que se vierten mensajes positivos de forma gestual, a través de aplausos. Los niños se sentarán formando un corro. Se inicia la secuencia:

"Vamos a dar un aplauso a... (Z) por haber sido su cumpleaños hace poco" "Vamos a dar otro aplauso a... (X) por portarse muy bien" [todos aplauden]

REFERENTE TEÓRICO: El niño de entre 3 y 6 años de edad a menudo sobrestima sus cualidades y capacidades personales. En determinados alumnos se desarrolla el extremo opuesto, valorándose a sí mismo de forma deficitaria, muy por debajo de su potencial real. El educador puede trabajar con los alumnos el ajuste de su autoconcepto, de forma que los pequeños consideren lo que son y hacen, así como lo que pueden llegar a ser y hacer de forma más acorde con la realidad.

RAZÓN DE SER: En la primera fase de la actividad el educador explora lo que los alumnos perciben positivo de sí mismos. A partir de la proyección de una secuencia de película, se examinan algunos comportamientos del personaje principal que le hacen sentir "importante".

En un segundo momento el educador promueve un aplauso general a cada alumno por los más diversos motivos, potenciándose el refuerzo entre iguales. A continuación se abordan algunos defectos propios de la sobrestimación de las propias capacidades, como la presunción y la vanidad. Un juego colectivo fin l permite que los niños se gratifiquen entre sí haciéndose regalos entre ellos. El objetivo es que todos mejoren su autoconcepto a partir de los mensajes positivos recibidos de su entorno.

Se invita a los niños a pedir un aplauso para un compañero por cualquier causa que se les ocurra. Con grupos de niños de 3 ó 4 años, el educador puede sugerir motivos: por ser muy buen amigo; por ser simpático; por jugar con todos, por prestar cosas. Se recomiendan **preguntas dicotómicas**: “¿le aplaudimos por ser muy listo o por ser amable?”; “¿por ser divertido o por ser generoso?”.

3ª Fase

El educador aborda defectos como la vanidad o la presunción a partir de la secuencia vista (si fuera preciso, se volverá a proyectar para que los niños se percaten de los detalles de la situación):

- *¿Os habéis dado cuenta que D'Artacán se pone a presumir un poco?; ¡incluso se pone a bailar encima del sombrero del guardián jefe!. Pero... ¿qué le pasa después?*
- *A veces nos dan ganas de presumir. ¿Os ha pasado cuando, por ejemplo, os han hecho un regalo fantástico?; ¿o cuando os ha felicitado la seño o el profe?*

Después se comenta con los alumnos que para muchas cosas hay que esperar tiempo, lo mismo que le pasa a D'Artacán, pero si –como él– se esfuerzan y trabajan, muchas veces se consigue algo antes de lo esperado. Se pondrán ejemplos, como ser un buen inventor, un médico, un mago o un artista. A los alumnos de 5 ó 6 años se les puede pedir que añadan otros ejemplos de “tiempo de espera”.

4ª Fase

Se desarrolla un **juego** colectivo. El maestro pide a los niños que en una cuartilla hagan un dibujo en colores. Les explica que no saben a quién “le tocará”, pero deben esmerarse para que a quien le corresponda le agrade mucho.

Se tendrá preparado un amplio trozo de tela (si es posible de unos 4 metros de largo por 2 de ancho).

En el centro de la tela los niños dejarán, bien doblados, los “regalos”.

Se pide a los alumnos que entre todos sujeten la tela, cogiéndola por los bordes. Tratarán de formar “olas” con la tela, de forma que los regalos se mezclen bien. Tras unos minutos de juego, cada niño cogerá un “regalo”, sin abrirlo hasta que todos tengan el suyo. Se abrirán todos a la vez.

Opcionalmente, el educador puede invitar a los niños a que traten de adivinar quién hizo su regalo, y a desvelar al fin a quién elaboró cada uno.



TÍTULO
BUGA AL RESCATE

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/o0y7lp>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoestima

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Bugá está cansado de hacer siempre lo mismo. Quiere más. Quiere ser especial. Y para ello, decide convertirse en un superhéroe: Súper-Bugá. Sin embargo, las cosas no salen exactamente como él espera, porque lejos de hacerlo mejor que antes, Súper-Bugá no hace más que estropearlo todo. Las cosas sólo volverán a funcionar cuando acepte ser, de nuevo, él mismo.

REFERENTE TEÓRICO: No son pocas las ocasiones en que pensamos que no valemos lo suficiente, que nuestra vida es aburrida y sin sentido cuando la comparamos con la de los demás o con lo que los otros hacen. Y entonces empezamos a querer ser alguien que no somos. Pero esto, finalmente, no nos trae más satisfacciones. Sólo nos hace perder tiempo y descubrir, tiempo después, que somos mucho mejores y más especiales siendo nosotros mismos, sin disfraces.

RAZÓN DE SER: A todos nos gusta la idea de ser especiales, y no nos damos cuenta de que no hacen falta grandes logros para serlo. A través de las actividades propuestas, los niños descubrirán, tal y como lo hace Bugá, que ya son especiales por ser como son. Lo que les hace diferentes es, justamente, lo que también les hace más especiales y valiosos.

DESARROLLO

1ª Fase

Es conveniente asegurarse, tras el visionado del vídeo, que se ha entendido el contenido de la secuencia. Así, la recomendación es que quien guía la actividad lance preguntas similares a las que se proponen a continuación:

- “¿Qué ha pasado con Bugá?”
- “¿Por qué quería ser un súper-héroe?”
- “¿Qué le ha hecho cambiar de idea?”
- “¿Era Súper-Bugá tan bueno como él creía?”
- “¿Quién les gustaba más a sus amigos, Bugá o Súper-Bugá?”
- “¿Quién consigue la medalla, Bugá o Súper-Bugá?”

2ª Fase

La idea de esta fase es reflexionar sobre aquello que nos hace especiales. A veces, la forma de descubrirlo es pensar en qué cosas les gustan a los demás de nosotros y nosotras. Llevarles a pensar qué les gusta a sus amistades, familia, etc., puede simplificar la tarea. Si no se les ocurriera fácilmente, se les podría facilitar algún ejemplo.

El profesorado podrá empezar hablando en primera persona para servir como modelo de lo que se les pide que hagan, diciendo algo así como:

“Yo soy especial porque pinto muy bien. A mis amistades, además, les encantan los dibujos que les hago. ¿Y tú? ¿Qué te hace especial?”

Es importante recordar que no necesariamente se trata de resaltar actividades en las que se sobresalga. Pueden ser características diferentes, simplemente, desde una risa contagiosa, nuestra forma de ser, o de divertirnos. ¿Qué les diferencia? Esa es muchas veces la clave que estamos buscando.

Puede complementar la idea de esta fase enseñándoles como grupo una frase sencilla, pero que a la vez encierre mucho contenido: “Lo que te hace diferente, te hace especial”. Dado que puede resultarles difícil retener la frase entera en un primer momento, sugerimos que cuando se les haya enseñado dos o tres veces, se compruebe su retentiva pidiéndoles que la completen de esta forma: “Lo que te hace... (diferente, dicha por el alumnado), te hace... (especial, dicha por el alumnado)”.

Puede ser especialmente interesante convertir esta frase en el lema de la actividad, y que se aprovechen las oportunidades que la sesión da para repetirla y comprobar que la retienen y la entienden.

3ª Fase

“¿Os habéis dado cuenta de lo animado que se muestra Súper-Buga mientras actúa como súper-héroe?” (referirse a los gestos de entusiasmo que hace cuando se dispone a abordar una de sus “misiones”, el tono de voz, cómo levanta el brazo, el brío con el que se enfrenta a las situaciones que quiere resolver....)

Se les puede sugerir levantarse y, durante unos segundos, permitirles que se muevan por la clase imitándole, diciendo algo así como “¡Yo soy Súpeeeeeer-Buga!”

Una vez pasados estos segundos, se para la actividad y se les recuerda:

“Pero.... Ya sabéis que no le funcionaron muy bien las cosas a Buga mientras era un súper-héroe. ¿Os acordáis por qué pasó esto?”

“Os propongo una cosa: De uno en uno, nos vamos a poner en medio de este círculo grande que estamos haciendo (formarlo mientras se da la explicación) y vamos a recordar al grupo, con esos gestos de súper-héroe, eso que nos hacía tan especiales. Por ejemplo, ¡Yo no soy un súper-héroe; soy Javier (levantando el brazo en señal de alegría y entusiasmo) y me encanta dibujar y hacer dibujos a mis amigos y amigas!”

Ante las diferentes exposiciones, se aplaudirá, mostrando la aprobación por parte del grupo clase.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Sería interesante que pudiera conservarse alguna constancia gráfica de lo que significan las conclusiones a las que se ha llegado en clase pudiendo ser

reconocidas en un primer golpe de vista. De esta manera, se sugiere como ampliación a la actividad, la posibilidad de dibujar, en papel continuo, monigotes que tengan una medida suficiente como para que cada todos puedan poner dentro:

- Su nombre
- Un dibujo que refleje aquello que han destacado como especial
- Una frase descriptiva debajo (en los casos en los que la escritura esté dominada).

La idea, finalmente, es poder decorar la clase con el mural creado que servirá de recordatorio de lo especiales que son.



TÍTULO
¡ME GUSTO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/wyqwp6>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoestima, habilidades de autoafirmación.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Shrek se despierta y descubre que se ha convertido en un ser humano. Lejos queda su aspecto de ogro, siendo elogiado y acariciado por bellas mujeres que esperaban su despertar. Su sorpresa no termina ahí, continúa cuando se encuentra que Asno se ha convertido en un bonito caballo blanco.

REFERENTE TEÓRICO: La autoestima abarca diversos aspectos de la persona, desde lo físico hasta lo emocional y cognitivo. Sin embargo, los niños entre los 3 y los 6 suelen percibir de manera más clara únicamente su aspecto externo. Una de las tareas del profesorado cuyo objetivo sea mejorar la autoestima infantil consistirá en acompañar a los niños en un proceso de auto-exploración, comenzando por su aspecto físico y continuando por su forma de ser y su capacidad para conseguir las pequeñas metas.

RAZÓN DE SER: A través de la actividad planteada, el alumnado podrá contribuir a la consolidación del autoconcepto a través de expresiones verbales, detectar aspectos positivos de su personalidad y mejorar el nivel de autoestima.

DESARROLLO

1ª Fase

Se pide a los niños que se sienten en corro en el suelo y se les plantea la actividad señalando que van a ver unos dibujos animados en los que se dicen cosas muy bonitas. Se les advierte que tendrán que fijarse muy bien en las cualidades que se destacan de cada uno de los personajes, porque luego se hablará de las que tiene cada uno."

2ª Fase

Se proyecta el vídeo y a continuación se formulan las siguientes preguntas:

- ¿Qué dicen las chicas del gato? ¿qué es muy bonito o muy feo?
- ¿Qué dice el chico de su pelo? ¿y de su nariz, que es pequeña o grande?
- ¿Qué sabe hacer el caballo? ¿Trotar? ¿Relinchar? ¿Algo más?

Se comenta que de nuestro aspecto físico hay muchas cosas bonitas (el pelo, los ojos, la cara, las piernas, etc.), para proseguir realizando un sencillo ejercicio: El profesorado nombra algunas partes del cuerpo y las va escribiendo en la pizarra. A partir de ahí, se pregunta al alumnado qué parte de todas las nombradas es la que más les gusta de ellos mismos. Si fuera preciso, se les ayudará con preguntas dicotómicas: "Óscar, ¿qué te gusta más de tu cuerpo: el pelo o el color de tus ojos?".

Todos deben indicar al menos una parte que les guste de su cuerpo (si no se atreven a decirla, se animará al resto del grupo a ofrecer su ayuda). Se finalizará esta fase con un fuerte aplauso por lo bonitos que son.

3ª Fase

El alumnado se sienta en corro, y el profesorado explicará que hay otras muchas cosas de nosotros mismos que nos pueden gustar, pero que no son partes del cuerpo, sino formas de ser (no se ven, están dentro de nosotros): inteligente, tranquilo, divertido, obediente, amable, simpático, cariñoso, etc (también se incluyen todas las habilidades. Ejemplo: pintar muy bien.). A continuación, entre todos, descubrirán aspectos "internos" que les hacen ser valiosos. Algunas preguntas para motivar a la participación pueden ser:

- *Hugo, ¿qué haces mejor: pintar o cantar?*
- *Sarah, lo que más te gusta hacer en el cole es...*

- *Daniel, tu mamá te felicita cuando...*
- *Amanda, te pones muy contenta cuando...*
- *Aitana, estás aprendiendo a...*
- *David, un juego que se te da muy bien es...*

Una vez asignada una cualidad interna a cada miembro del grupo, se dará un fuerte aplauso y se pedirá que escriban en una hoja o cartulina su nombre con cera blanca (si aún no han adquirido esta habilidad, se les ayudará) y a continuación, escogerán un color de témpera para pintar toda la hoja, incluso por encima de donde han puesto su nombre. De este modo, descubrirán algo mágico, pues a pesar de haber pintado por encima, sus nombres permanecerán intactos, ya que son tan valiosos que nada les puede hacer invisibles.



TÍTULO
ESPEJITO, ESPEJITO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/59f5ip>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima, empatía, identificación, expresión emocional, autocontrol y creatividad.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
El pequeño Michael recibe un encargo muy especial. Ha de pintar un cuadro para el rey, así que se dispone a usar su gran "arma secreta": un espejo del que toma todas sus ideas. Con lo que no contaba es con que su espejo se rompería y tendría que sacar sus ideas de otro lugar.

REFERENTE TEÓRICO: Todas las personas necesitamos ayuda en algún momento, pero en ocasiones dependemos demasiado de esas ayudas o, incluso, no nos damos cuenta de hasta qué punto nos son necesarias. En muchas ocasiones las habilidades necesarias para acometer una tarea o un reto están en la propia persona. Sólo tenemos que creer que podemos hacerlo.

RAZÓN DE SER: Los niños tienen buenas ideas que han de aprender a extraer, asumiendo el "riesgo" de equivocarse o de que esa idea no sea la "mejor". Hacerse excesivamente dependiente de ayudas externas puede contribuir a un deterioro de la autoestima afianzando la creencia de "Yo no sé" o "Yo no puedo". En esta actividad se tratará de que esos intentos de búsqueda de ideas propias vayan permanentemente de la mano de un buen refuerzo social en forma de felicitación y ánimo por parte de quien coordina la actividad, como ejercicio práctico para una buena autoestima y desarrollo de la capacidad creativa.

DESARROLLO

1ª Fase

Se inicia la actividad preguntando a la clase de dónde creen que salen las ideas (se irá tomando

nota de los comentarios realizados). Podrán decir que salen de su imaginación, de su cabeza, de su cerebro... (Ideas que salen "de dentro"); también que vienen de papá, mamá, profesorado, televisión (ideas que surgen "de fuera"). Todas esas respuestas serán correctas.

Se introduce la secuencia que se va a proyectar comentando: *"En este momento vamos a ver de dónde sacaba sus ideas un pequeño pintor llamado Michael. Un día la reina vino a su casa a pedirle un trabajo muy especial. Prestad mucha atención..."*

Para iniciar el debate después del visionado, se proponen las siguientes preguntas (el objetivo es que vean que, a pesar de que él creía que era el espejo el que le daba las ideas, realmente, desde el principio, salían de su propia imaginación):

- ¿Qué os ha gustado de la historia de Michael?
- ¿Dónde creéis que estaban las ideas de Michael, en el espejo o en su cabeza?
- ¿Por qué creía él que estaban en el espejo?
- ¿Cuándo creéis que ha sido más feliz, cuando creía que sacaba sus ideas del espejo o cuando ha descubierto que las sacaba de su imaginación?
- ¿Creéis que tenéis una buena imaginación? ¿Cuándo? (Al ser un concepto muy abstracto será importante guiar la respuesta poniendo ejemplos. La tienen cuando hacen sus dibujos, cuando se inventan historias, cuando juegan en solitario o en grupo, etc.)

2ª Fase

"Cuando hacemos algo por primera vez, puede ocurrir que necesitemos que alguien nos ayude. No tenemos un espejo que nos hable, pero sí personas mayores, por ejemplo, a quienes podemos preguntar. Sin embargo, a veces pensamos que las necesitaremos siempre, y esto no es verdad."

(NOTA: No es del todo cierto entonces la frase del tendero Sam, cuando dice "Nunca lo necesitaste",

porque quizá en algún momento sí lo necesitamos, aunque sea en forma de “inspiración inicial” o punto de partida.)

¿Podéis pensar en cosas en las que al principio os ayudaban papá y mamá y que ahora podéis hacer vosotros solos sin ayuda de nadie?” (Comentar en grupo y ayudar con ejemplos.)”

- *Vamos a pensar en algunas situaciones y también en de dónde sacaríamos las ideas para poder hacer lo que se nos pide en ellas (¿necesitaremos ayuda o no?). Cuando hacemos cosas nosotros solos, eso nos produce muchísima alegría. Por ejemplo...*
- *Vamos a buscar una idea para el día de la madre/ el día del padre*
- *Vamos a buscar una idea para jugar con más gente en el patio*
- *Vamos a buscar una idea para ganar al “Pilla-pilla”*
- *Vamos a buscar una idea para pintar mejor*
- *Vamos a buscar una idea para ordenar más rápido los juguetes de clase.*

(Durante esta actividad pueden proponer ideas que vengan “de fuera” o “de dentro”, pero ha de hacerse especial hincapié en aquellas que vienen “de dentro”, de su propia capacidad para encontrar alternativas. Esto les creará una mayor sensación de control sobre su entorno y una acumulación de experiencias de éxito que les otorgará confianza para enfrentar, de forma resolutiva e independiente, nuevas situaciones que irán encontrando en sus vidas)

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Al fin l de la sesión, o como complemento a ella, puede proponerse una actividad creativa sencilla para comprobar la riqueza que supone recoger ideas diferentes en toda la clase para lograr un objetivo común. Esta actividad podría ser algo tan sencillo como decorar un folio o una cartulina en blanco con varios tipos de materiales que se les proporcionen al efecto (por ejemplo, plumas, hojas, trocitos de

goma eva, papelitos, fieltro, algodón, etc.) El objetivo es que pongan a funcionar su imaginación y que algunas de las buenísimas ideas que guardan dentro puedan salir fuera para compartirlas con el resto, al igual que sucedió con Michael en la escena, cuando otras personas terminaron admirando el buen trabajo que había hecho al usar su imaginación.

Con este trabajo apoyado por el refuerzo social proporcionado por el profesorado, se pretende ofrecer experiencias de éxito a todo el grupo de alumnos, importantes en la construcción de una autoestima equilibrada.



TÍTULO
LAS GAFAS CORRECTAS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/ad8194>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima, empatía, identificación, expresión emocional y autocontrol.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Maya es una abejita recién nacida. No le ha dado tiempo a conocer el prado ni a hacer amistades, pero ella cree que tiene un problema. Sin embargo Flip, el saltamontes al que acaba de conocer, le muestra de manera muy sencilla que es una abeja normal, y que no tiene por qué tener ninguna dificultad.

REFERENTE TEÓRICO: La forma en la que nos vemos a menudo no reposa sobre una lógica objetiva. Algunas veces nos dejamos guiar por sentimientos negativos que nos pueden llevar a pensar que tenemos algún problema, por ejemplo en nuestras relaciones con otras personas. Sin embargo, dentro de esos razonamientos suele haber varios errores de fondo que conviene dismantelar. Para ello, usaremos las “gafas correctas” con las que se pondrán a prueba esas ideas negativas.

RAZÓN DE SER: La actividad pretende centrar la atención del alumnado en aspectos personales positivos, tanto internos como externos, propios o ajenos.

DESARROLLO

1ª Fase

“Maya es una abejita recién nacida. Todo lo que ve a su alrededor le encanta, pero aún no ha tenido tiempo de hacer amistades y está un poco triste por ello. El problema es que, demasiado rápidamente, ella ha decidido que el problema debe ser ella, que “no es una buena abeja”. A ver qué le dice su nuevo amigo, el saltamontes Flip...”

En este momento se proyecta la secuencia y se lanzan las siguientes preguntas:

- ¿Está Flip de acuerdo con lo que piensa Maya de sí misma?
- ¿Qué hace Flip cuando Maya le cuenta el problema que tiene?
- ¿Pensáis que Flip y Maya tienen la misma forma de ver el problema o usan “gafas diferentes” para mirar lo que ocurre a su alrededor?

Veamos lo que Flip descubre en Maya al usar sus “gafas”...

2ª Fase

“En cuanto Maya le explica que cree que no cae bien a nadie en la colmena, Flip se hace pasar por un médico que le va a hacer un reconocimiento. Vamos a volver a ver la secuencia y cuando encontréis algo en lo que Flip se fija acerca de Maya, me lo decís, paramos el vídeo y lo apuntamos...”

(Se parará varias veces la secuencia hasta que se tome nota de las diferentes cosas en las que Flip se fija):

- “Tienes buen corazón”
- “¡Hay que ver... las abejas tienen dientes!”
- “Cera de abeja... prometedor.”)

Flip identifica tanto aspectos internos (en primer lugar, mucho más importantes), como externos (aunque se centra, no tanto en el aspecto, sino en la utilidad que puedan tener esos elementos externos). Así, no diría “Qué piernas tan bonitas”, sino “Esas piernas son geniales para correr”. Es importante que cuando valoremos a otras personas tengamos también esos elementos en cuenta.

De ahí que, en su “opinión profesional” el “diagnóstico” sea “muy positivo”, con lo que le transmite a Maya que el problema no es ella, sino la forma que tiene de verse a sí misma. No ve lo positivo que tiene, y esto puede hacer que sea difícil que pueda mostrar esas virtudes al exterior. Su conclusión es que Maya es una buena abeja y no debe dejar que

nadie diga lo contrario, algo que también es válido para las personas.

- ¿Qué os parece lo que le dice Flip?
- ¿Maya estará más contenta ahora? ¿Por qué?
- ¿Qué gafas tenemos que utilizar? (las de ver lo positivo que tenemos nosotros y las demás personas)

3ª Fase

“Vamos ahora a imaginarnos que tenemos que hacer lo mismo que Flip: reconocer los aspectos positivos que tiene cada uno de vosotros en la clase, algunos muy visibles, que se perciben desde fuera, y otros más escondidos, porque están dentro y no se ven. Vamos a ponernos las gafas correctas para poder ayudar a nuestros amigos a saber que tienen cosas buenas y valiosas, al igual que Maya.”

Se utilizarán las fotos del grupo de clase y cuando se levante uno de ellos, respetando el turno de palabra y utilizando la mano alzada para solicitarlo, se irán diciendo cosas positivas. El docente las irá apuntando detrás de cada foto con el fin de que puedan llevarla a casa como recuerdo bonito de la actividad realizada.



TÍTULO
PODEMOS SER SUPERHÉROES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/6kh6y0>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 5 años

SINOPSIS
Ben, Holly y su grupo deciden jugar a ser superhéroes, y aprovechan para destacar sus virtudes decidiendo ayudar a las personas que lo necesiten con sus súper poderes (cualidades).

REFERENTE TEÓRICO: Mirar hacia dentro y descubrir que hay áreas en las que nos desempeñamos bien es algo que nos gusta, ya desde corta edad. Y no solo esto, sino que se constituye como un elemento fundamental que sustenta la estructura de nuestra autoestima: conocer nuestros puntos fuertes y nuestros puntos débiles, usando lo que nos resulta natural, potenciándolo para bien propio y ajeno y procurando fortalecer aquellas áreas que son más frágiles pero en las que podemos seguir avanzando.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta permite, de manera natural, que los alumnos puedan observarse hacia dentro e identificar elementos de su carácter o de su forma de hacer las cosas que les permiten, no solo ser diferentes, sino especiales y poderosos. Al identificarlo en el juego observado en la secuencia y poder después, no solo jugar a lo mismo, sino trasladarlo a su vida cotidiana dándole una aplicación altruista, se puede producir un cierto nivel de generalización y una contribución a la construcción de la autoestima del alumnado.

DESARROLLO

1ª Fase

"Hoy vamos a hablar de los superhéroes... Os voy a hacer algunas preguntas"

- ¿Alguien sabe qué son?

- ¿Os sabéis el nombre de algún superhéroe?
- ¿Os gustan? ¿Por qué?
- Si pudierais elegir un súper poder, ¿cuál elegiríais?

Dejar un tiempo para poder comentar esto en gran grupo, explicándoles al fin l que los superhéroes siempre son personas normales y corrientes que se han encontrado con que tenían alguna habilidad especial y que han decidido usarla para bien de otras personas.

2ª Fase

"Vamos a ver cómo los personajes del vídeo que os voy poner les encantaría ser superhéroes. Así que deciden jugar a serlo..."

Se proyecta el vídeo.

La reflexión comienza focalizando la atención en uno de los amigos, "Duendeman". Él dice que puede correr, saltar y volar. Quizá ha descubierto que esas son cosas que sabe hacer muy bien y, de alguna forma, serían los poderes que como superhéroe tendría. Se ve como, poco a poco, el resto se va contagiando de su entusiasmo, llegando a la conclusión de que tienen cosas buenas que se pueden convertir en sus súper poderes, como le ha ocurrido a Duendeman.

Al igual que todos los personajes de la secuencia, se dedicarán unos minutos para que el alumnado piense y exprese cuál podría ser su súper poder (cualquier cosa vale, desde pintar muy bien a colocar las cosas rápidamente en su sitio, doblar el brazo de una forma extraña o mover los ojos de una determinada manera). Por orden, el alumnado irá exponiendo su súper poder (puede empezar el profesorado la ronda diciendo que es Súperprofe y su poder es que explica las cosas súper rápido y súper bien!...).

El profesorado deberá estar preparado para ayudar al alumnado que le cueste encontrar cualidades (= súper poderes) indicándolas directamente y dándole ideas.

3ª Fase:

En el vídeo, los personajes piensan no solo en el súper poder con que cuentan, sino con la posibilidad de poder ayudar a otras personas con él. Por ello, se pedirá al alumnado que durante unos días intenten aplicar sus poderes para hacer feliz a otra persona. Días después se dedicará un ratito de la clase para intercambiar las experiencias vividas. Por ejemplo, "Con mi súper poder de ser rápido en recoger he podido ayudar a la profe o a mi papá, y con mi súper poder de ponerme bizco, he hecho reír a mis compañeros en el patio".

DESARROLLO COGNITIVO

AUTOCONTROL



TÍTULO
ESPÉRATE. MC DONALD'S

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/47q8xc>

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autocontrol

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Varios niños esperan pacientemente el momento de acudir a una hamburguesería



REFERENTE TEÓRICO: La contención de los impulsos en aquellas situaciones en las que deben esperar es una capacidad que cuesta trabajo incorporar en los niños pequeños. La impaciencia y el deseo de seguir sus propios impulsos son dos de los principales obstáculos para desarrollar actitudes y comportamientos de calma y espera.

RAZÓN DE SER: Con el apoyo de un anuncio publicitario, el educador centra la atención de los niños en la toma de conciencia de los momentos de espera mediante un comentario y varias preguntas.

En la 2ª fase se utilizarán preguntas-caso para facilitar la reflexión de los niños sobre situaciones de su vida cotidiana en las que deben contenerse y aguardar el momento adecuado para emprender una acción deseada.

Un juego final hará que los niños tengan que colaborar para comer un alimento apetecible sin poder tomar la iniciativa y dependiendo del otro.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador dialoga con los alumnos a propósito de los deseos de los niños y de la importancia de saber

esperar un poco para poder hacer lo que más les gusta. Se explica que van a ver un anuncio publicitario en el que aparecen unos niños que están esperando sin ponerse nerviosos una cosa que les apetece mucho. Se pide a los niños que se fijen bien, porque luego les va a preguntar sobre lo que han visto.

Se proyecta el audiovisual.

Preguntas para facilitar la comprensión por parte de los alumnos:

- ¿Qué estaban esperando los niños?; ¿por qué miran tanto el reloj?
- ¿Se ponían nerviosos o estaban tranquilos?
- Al final ¿consiguen lo que quieren?

2ª Fase

El maestro explica que muchas veces "lo mejor" viene al fin: como cuando van a un parque de atracciones y tienen que esperar cola para poder entrar, o cuando es el día de su cumpleaños y quieren que les den "ya" su regalo aunque no hayan llegado todos los invitados a la fiesta.

Se plantean algunas **preguntas-caso** para facilitar que los alumnos comprendan la importancia de saber esperar:

- ¿A alguno de vosotros le ha pasado lo mismo que a los niños del anuncio?
- Si hay de postre un helado que te gusta mucho ¿es buena idea dejarte sin comer la sopa y la tortilla?
- Si no tienes sueño y te levantas de la cama para jugar con tus juguetes ¿qué te dicen tus padres? [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- Si quieres salir del aula para ir al recreo y "te cue-las" poniéndote el primero de la fila ¿qué te dice la seño?; ¿fue buena o mala idea? [preguntas para grupos a partir de 4 años]
- Si esperas a que te diga el maestro que te toca a ti participar en un juego ¿es mejor que si te pones a llorar porque no te dejan ser el primero?.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego** para estimular la capacidad de autocontrol: el día anterior el maestro habrá pedido a los niños que traigan una fruta o postre apetitoso de su casa y un cubierto para comerlo.

Se formarán parejas de alumnos (sentados uno frente al otro) y ante cada alumno se pondrá un alimento. Cada uno tendrá en su mano un cubierto (cuchara, tenedor, etc.). Todos podrán comer, con la condición de que sea su compañero el que se lo sirva. Todos comerán, pero de la mano de su pareja.

Finalizado el juego se pondrán en común las experiencias.



TÍTULO

¡ESTOY EN LAS NUBES!

[Música instrumental relajante]

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR

Autocontrol.

CONTEXTO ESCOLAR

Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA

De 3 a 6 años.

SINOPSIS

Los alumnos harán diversos ejercicios hasta alcanzar un estado de relajación.

REFERENTE TEÓRICO: La relajación se consigue en edades infantiles mediante la guía del adulto en un proceso que discurre desde una fuerte activación física hacia estados de calma y tranquilidad emocional, física y psíquica.

RAZÓN DE SER: El educador promueve un juego que requiera movimiento y acción para activarles físicamente. En fases posteriores se va induciendo a los niños hacia estados de calma y relajación: en primera instancia sentados en sillas; después acomodados en el suelo contemplando la llama de una vela y finalmente tumbados. En esta posición se generarán visualizaciones gratificantes en los pequeños.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro promueve un **juego** con fuertes componentes de activación física: puede servir a sus fines cualquier modalidad competitiva o cooperativa como "tú-la-ligas", el "escondite cooperativo" o el "balonvolea colectivo".

Diferentes modos de trabajar la relajación

A continuación se presentan diferentes maneras de trabajar la relajación en el aula. Cada profesor seleccionará la que considere más adecuada.

Transcurridos unos minutos de juego, se invitará a los niños a formar un corro sentados cada uno en una silla. El maestro irá guiando su ritmo respirato-

rio suavemente hacia un estado de baja activación: *"Respiramos despacio... inspiramos por la nariz... dejamos pasar unos segundos... soltamos el aire por la boca despacito... así... volvemos a coger aire... aguantamos un poco... lo soltamos lentamente..."*

Se pide a los niños que se cojan de la mano con los compañeros que tienen a izquierda y derecha mientras cierran los ojos. El educador anuncia que dejará transcurrir un minuto, durante el cual únicamente deben fijarse en su propia respiración y en el calor que transmiten las manos de sus compañeros.

2ª Fase

Se ponen las sillas en un extremo de la sala o fuera de ella. Los niños se sentarán en un amplio corro en el suelo.

El educador, también sentado en el suelo formando parte del corro, enciende una vela (sobre una superficie no inflamable como un plato), pidiendo a los niños que observen la llama: cómo se yergue, cómo se mueve cuando se sopla cerca de ella, cómo se achica cuando se sopla más fuerte, y cómo se apaga a consecuencia de un soplo. Se vuelve a encender y se invita a los alumnos a simular ser velas ellos mismos:

- Se encienden (se ponen en pie)
- Se yerguen (levantan ambos brazos)
- Se mueve la llama (con los brazos aún levantados se mueven formando ondas sobre sí mismos)
- Se apagan (se agachan y se tumban)

A continuación se forman parejas de alumnos: uno será el "jugador" y el otro será el "balón". El juego consiste en botar el primero al segundo: cada vez que el jugador toque en la cabeza suavemente a su compañero, este se agachará y levantará; después se darán dos botes (dos toques, dos veces se repetirá la secuencia de agacharse y levantarse); tres botes, cuatro, etc. A continuación se cambiarán los papeles y se procederá de idéntica manera.

3ª Fase

Los niños se tumbarán en el suelo (a ser posible sobre unas colchonetas o esterillas). Se les pedirá que se pongan boca arriba lo más cómodamente posible, con las piernas estiradas y los brazos rectos paralelos al tronco. A continuación cerrarán los ojos.

El maestro les invita a imaginar que son mariposas:

“Sois pequeñas mariposas... voláis aleteando a vuestro aire por la sala... os acercáis a una ventana... está abierta... salís al exterior...ahora ya no sois mariposas, sino gorriones... voláis calmadamente de árbol en árbol... de matojo en matojo... alzáis el vuelo más alto... os transformáis en águilas reales de largas alas y fuertes picos... subís y subís más alto... apenas si podéis ver lo que hay abajo del todo... os quedáis quietos... flotando en el cielo.. sin apenas moveros... os acercáis a una nube... os envuelve... os convertís en nube... hace frío... empieza a nevar... sois copos de nieve... caéis lentamente... suavemente... sobre el suelo... respiráis hondo... abris los ojos... ¡qué a gusto estamos!”

El maestro pedirá a los niños que expresen como se sienten, transmitiendo él mismo el agrado y el placer experimentado en el transcurso de la actividad.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Consiste en crear un lugar especial dentro del aula, al cual el alumno pueda recurrir para calmarse cuando se sienta alterado o fuera de control. De esta forma tendremos un lugar permanente dentro del aula para poder reflexionar y volver a su trabajo después de relajarse.



TÍTULO
LA LÁMPARA DE ALA-DI-NO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/zr14nb>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autocontrol.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS

El pequeño Ala-di-no era un verdadero trasto. Después de quemar un prado, sus padres le perdonan el castigo, pero le hacen prometer que llevará siempre consigo una diminuta lámpara mágica, que deberá frotar diciendo "Ala-di-no; ¡no!" cada vez que se le ocurra una diablura.



niño travieso salió del armario. Nadie se había dado cuenta de que se había escondido. Salió de la casa y cruzó la calle, dirigiéndose al prado que había al otro lado –que, por cierto, tenía un cartel en la valla que decía “prohibida la entrada”-

Hace muchos, muchísimos años, nació un niño al que sus padres llamaron Ala-di-no. El niño, desde muy pequeño, resultó ser muy travieso. Sólo se le ocurrían bromas pesadas o experimentos peligrosos.

A los dos años echó una botella entera de vinagre en la sopa familiar. Sus padres y hermanos se pasaron horas vomitando. Naturalmente, le castigaron, pero la imaginación del niño y sus ocurrencias eran más fuertes que el miedo al castigo.

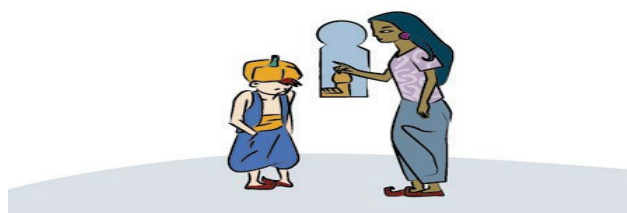
A los dos años y medio se metió debajo de un caballo, y recibió una coz tan fuerte que se desmayó. Sus padres se pegaron un susto tremendo.

Pero el colmo de las diabluras llegó cuando Ala-di-no cumplió los seis años. El pequeño se escondió dentro de un armario de la cocina, para hacer creer a sus padres que se había escapado de casa. Encerrado en medio de la oscuridad, pasaron minutos que al niño le parecieron horas. Como su vista se había acostumbrado a la oscuridad, miró con curiosidad los cachivaches que le rodeaban: una lata vacía, un colador casi roto, un guante de plástico solitario... y una pequeña caja de cerillas.

¡Cerillas! Con ellas, pensó Ala-di-no, podría encender una buena fogata. ¡Seguro que sería divertido! El

Ala-di-no caminó por el descuidado prado en el que crecían hierbas y matorrales por todas partes. Cuando encontró un rincón lo suficientemente escondido, amontonó unos palitos junto con hierba seca; abrió la caja de cerillas y rascó una, pero no le funcionó. Lo intentó con otra, que se apagó un segundo después de encenderse. Cuando ya se estaba aburriendo del “juego”, Ala-di-no hizo un último intento. Esta vez todo salió bien. Es decir, mal. Bueno, ya me entendéis vosotros.

El caso es que una pequeña pero luminosa llama salía de la cerilla. Emocionado, el niño la dejó caer sobre la hierba seca, con la intención de dejarla arder





“sólo un poquito”. Pero, para su sorpresa, enseguida prendió todo el montón, y en unos segundos las llamas crecieron tan alto que chamuscaron las cejas del pequeño diablillo.

Asustado de verdad, Ala-di-no pidió ayuda a gritos. En su auxilio salieron muchas personas con cubos llenos de agua, que consiguieron sofocar el fuego y evitar un incendio gigantesco (era verano y el campo estaba muy seco).

Todos se enfadaron con Ala-di-no: los vecinos, los curiosos y sus propios hermanos mayores. Cuando se encontró con su madre, esperaba un castigo enorme o unos buenos azotes. Pero ella le miró con pena, y sólo le dijo:

-No te voy a regañar ahora, porque prefiero esperar a que tu padre vuelva del trabajo. Entonces hablaremos.-

Ala-di-no se quedó preocupado ¡menuda regañina le esperaba. Cuando anochece, llegó el temido momento. Ala-di-no esperó con miedo en su cuarto, pero nadie fue a buscarle.

Pasaron las horas, y acabó quedándose dormido. A la mañana siguiente, sus padres le llamaron. Ala-di-no entró en la habitación; a solas con ellos, el niño esperó el castigo. ¡Al fin y al cabo se lo merecía!. Pero su padre le dijo:

-No te castigaremos. Bastante castigo has tenido sufriendo ayer mientras te esperabas lo peor.-

Ala-di-no suspiró aliviado. Pero su madre continuó hablando:

-Aún no hemos terminado, Ala-di-no. Para poder irte a jugar, antes nos tienes que prometer que te colgarás del cinturón esta pequeña lámpara-. Ante los ojos del niño apareció una lámpara de juguete tan pequeña como dorada.

-¿Recuerdas el cuento de Aladino? Cada vez que frotaba la lámpara aparecía un genio que le concedía un deseo. Pues bien, cada vez que a ti se te ocurra una trastada, frotarás la lámpara y pronunciarás tu nombre en voz alta: “Ala-di-no”. Y volverás a decir la palabra “no”. ¿Lo prometes?-

Ala-di-no se lo prometió sinceramente, y cumplió su promesa. Cada vez que se le ocurría alguna idea “rara”, frotaba la lámpara y decía en alta voz: “ALA-DI- NO; ¡NO!”, y las malas ocurrencias se le pasaban de inmediato. El niño creció rodeado de felicidad y alegría.

[Creación libre a partir de la idea central del cuento Aladino y la lámpara maravillosa, relato de Las mil y una noches]

REFERENTE TEÓRICO: En el afianzamiento del autocontrol infantil la finalidad del educador es conseguir que los niños establezcan una barrera cognitiva entre idea o impulso y acción inmediata. Dado que el plano físico es el mejor para ser utilizado como punto de partida para aumentar el autocontrol, es muy útil introducir gestos o señales como indicadores que recuerdan al niño que debe introducir en su dinámica vital una fase que consiste en “parar y pensar”.

Si bien, el trabajo en autocontrol con menores es aconsejable abordarlo desde el plano físico (por este motivo se introduce en el cuento un gesto mecánico: frotar un objeto), no siempre es posible. Por ello, en esta actividad se introduce la verbalización explí-

cita de los niños como paso previo a la verbalización interna propia de los niños de mayor edad y necesaria para la auto-regulación de la conducta.

RAZÓN DE SER: A través de un cuento los niños, guiados por el educador, dirigirán su atención hacia todo cuanto se les ocurra hacer sin pensarlo antes.

Posteriormente se plantean situaciones relativas a la salud en la que los alumnos dirán en voz alta "sí" o "no" según proceda.

En una fase posterior, el educador formulará preguntas para que los alumnos reflexionen sobre las consecuencias de determinadas acciones (el equivalente al "pensar antes de hacer"). En un juego final, el educador hará que los alumnos pasen del movimiento y el baile a la inmovilidad absoluta de forma que aprendan a contener su acción de forma súbita a partir de una señal verbal externa (la palabra "¡alto!").

DESARROLLO

1ª Fase

Se leerá en alta voz el cuento, y se aclararán los significados de aquellas palabras que resulten poco familiares para los alumnos.

A continuación se formulan **preguntas de aproximación** al grupo:

- ¿Qué trastadas comete Ala-di-no?
- ¿Alguien se acuerda de la última trastada que hizo?. Cuéntala en voz alta
- ¿Aprendió Ala-di-no la lección?; ¿Cómo?

2ª Fase

Se propone a los niños la siguiente dinámica: el educador dirá una frase. Si es buena para la salud, todos dirán "SÍ" en voz alta. Si la consideran mala para su propia salud o para los demás, dirán en voz alta "NO".

Algunas sugerencias:

- *Apostar a que cruzas la calle sin mirar*
- *Poner la zancadilla a un niño*
- *Tirar piedras por encima de un muro*
- *Dormir*
- *Comerse un helado*
- *Escuchar música*
- *Comerse siete helados*
- *Jugar con la pelota*
- *Hurgar en el cajón de las medicinas*
- *Encender una cerilla o mechero*

3ª Fase

El educador planteará algunas preguntas directas a distintos niños seleccionados al azar, teniendo estos que responder. Ejemplos:

- *Si empujas a un niño para que suba más deprisa las escaleras ¿qué puede pasar?*
- *Tirarse en plancha a la piscina con los ojos cerrados ¿es una buena o un mala idea?*
- *Ceder el asiento a un viejecito ¿es una buena o una mala idea?*
- *Si gritas al oído de una persona que está durmiendo ¿qué puede pasar?*
- *Si cruzas la calle saltando a la pata coja ¿te puede pasar algo malo?*

4ª Fase

La actividad finaliza con un juego: se pone música, permitiendo que los niños bailen de forma espontánea. En un momento dado, el maestro baja de golpe el volumen diciendo en alta voz: "¡ALTO!". Los niños se quedarán inmóviles durante unos segundos. Después continúa la música y el baile, repitiéndose todo el proceso varias veces.

Cuando lo hayan practicado de forma repetida, el maestro formulará a los niños, alguna de las siguientes preguntas:

- *¿Estabas más atento a la música, o al momento en que yo dijera "¡ALTO!"*
- *¿Os ha costado quedaros quietos de repente?*

- *¿Os habéis divertido?*

NOTA PARA EL PROFESORADO: El mensaje "ALTO" sirve como anticipo externo a las autoinstrucciones que alumnos de mayor edad son capaces de producir y que les sirven para controlar su conducta. El objetivo es que las instrucciones recibidas del entorno, el niño aprenda a realizárselas a sí mismo, pasando así, de un control externo a un control interno de la conducta. Otros ejemplos: "CUIDADO", "PELIGRO", "NO", etc.



TÍTULO
MAGO... ¿ESTÁS?

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/he8k7h>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autocontrol

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años. [Recomendable para 3 a 4 años]

SINOPSIS
La canción hace referencia a la impaciencia de unos niños que esperan la aparición de un mago en un espectáculo infantil.

Mago... ¿estás? Estoy contando la baraja.

*El Mago está contando la baraja
por eso no empieza la función
y los niños impacientes patalean fuertemente
esperando que abran el telón.*

*¿Qué le pasa a este Mago que no quiere ya salir?
Con la gracia de este Mago nos podemos divertir.*

*Mago... ¿estás?
Se me escapan las palomas.
Al Mago se le escapan las palomas,
por eso no empieza la función.*

*Y los niños impacientes patalean fuertemente
esperando que abran el telón (bis)*

Mago... ¿estás?

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de corta edad, ante la inminencia de acontecimientos deseados y emocionantes reaccionan con gestos y expresiones verbales de gran agitación (patalean, saltan, gritan, etc.). Enseñarles a canalizar la ansiedad es sumamente positivo, puesto que no se puede exigir –por razones evolutivas obvias- que los más pequeños omitan todo gesto que muestre su inquietud y expectación.

RAZÓN DE SER: El autocontrol se trabaja en esta actividad utilizando como estímulo la canción “Mago... ¿estás?” invitando a los alumnos a expresar las emociones que surgen a partir de acontecimientos que se presentan en su horizonte personal inmediato.

En un juego posterior se anima a los alumnos a expresar emociones extremas utilizando únicamente una letra. De esta manera el educador introduce un elemento cognitivo y verbal muy simple para facilitar la contención (pueden utilizar “sólo” determinada letra). Finalmente se ponen en común las vivencias experimentadas a lo largo de la actividad.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesorado invita a los alumnos a escuchar la canción “Mago... ¿estás?”. Todos pueden moverse libremente por el aula cantando y bailando a su son.

Una vez terminada, se formulan **preguntas de aproximación** para que los alumnos centren su atención en las emociones que acompañan la espera de un acontecimiento agradable. Con alumnos muy jóvenes son más oportunas las preguntas dicotómicas que las abiertas, habida cuenta de sus dificultades a la hora de discriminar emociones. Por ejemplo:

- ¿Por qué patalean los niños de la canción: están enfadados con el Mago o deseando que salga al escenario?
- ¿Esperan divertirse o aburrirse?
- ¿Qué haces tú cuando vas al circo y están a punto de salir los payasos, aplaudes o te mueves mucho en el asiento?

2ª Fase

Se propone un **juego** a los alumnos. Para desarrollarlo, tienen que imaginarse que es su cumpleaños y de un momento a otro alguien saldrá con la tarta y las velas encendidas. Todos están preparados para cantar “cumpleaños feliz”, pero todavía no sale nadie con la tarta. ¿Qué hacen?; ¿cómo se mueven?;

¿dan palmas?. Los niños reciben la instrucción de poder hablar, gritar o reír, pero únicamente con la letra "A". El maestro modela. Por ejemplo:

¡Aaaaa!; ¿aaa?; aaaaaa –aaa; ¡aaaaah!

Los alumnos imitan al docente cada uno a su manera. Mientras tanto, el docente aumentará la expectativa haciendo comentarios como: ¡ya sale, ya sale!; ¡atentos todos!, etc.

A continuación hará el mismo modelado, pero esta vez con la letra "O", y sucesivamente con la "I", la "E" y la "U".

Esta fase podría finalizar, haciendo "como si" el docente trajese la tarta en sus manos y todos aplaudiesen "haciendo como si" comiesen de ella.

3ª Fase

Se indica a los alumnos que deben sentarse en el suelo formando un semicírculo. El docente bajará el volumen y el tono de su voz favoreciendo que los alumnos se calmen. Se formulará alguna de las siguientes preguntas con la intención de que se produzca en el grupo un cambio desde la excitación y el nerviosismo hasta la tranquilidad y la calma:

- *Ahora que estamos más tranquilos, ¿quién me dice si le ha gustado poder chillar y reír con una sola letra?*
- *¿Pensabas que te estábamos entendiendo? (5 y 6 años)*
- *Muchas veces no hacen falta palabras para decirle a tus padres, hermanos o amigos que estás contento, porque... ¿qué hace una persona contenta? [reír];*
- *¿y un niño que se ha llevado una sorpresa... ¿qué ruido hace? Con niños de 3 y 4 años, el profesor lo representará gestualmente.*
- *¿Qué es lo que más te ha divertido del rato que hemos pasado juntos?*



TÍTULO
NO HAY QUE CORRER TANTO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/2oqrzl>

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autocontrol.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Los pilotos de una carrera sólo desean ganarla, aunque para ello boicoteen a los demás participantes, dañen el entorno físico o salgan ellos mismos perjudicados.



REFERENTE TEÓRICO: El autocontrol en los alumnos de entre 3 y 6 años de edad exige un esfuerzo por no volcarse en la acción cuando ésta aparezca de improviso en forma de idea. Dado que ellos ya son capaces de representar en su mente el resultado de una conducta sin precisar pasar por la experiencia concreta, el educador puede guiarles en el descubrimiento del valor que tiene “pararse a pensar”, así como procurar no distraerse y evitar precipitarse en el despliegue de comportamientos.

RAZÓN DE SER: El educador empleará un estímulo audiovisual para centrar la atención de los alumnos en la prisa como una de las formas cotidianas de actuar de los pequeños. Mediante comentarios y preguntas, se hará reflexionar a los alumnos sobre las consecuencias de ciertos comportamientos apresurados.

En una siguiente fase se invita a los alumnos a imitar ciertas conductas realizadas primero a gran velocidad y después con lentitud, para que sean conscientes de los riesgos de las primeras frente a la mayor adecuación de las realizadas más pausadamente.

Un juego de atención completa la actividad, exigiendo a los niños sigilo para no ser descubiertos.

DESARROLLO

1ª Fase

Se **explica** que la prisa no es buena cuando se quieren hacer bien las cosas:

- Cuando tenemos prisa hacemos las cosas sin cuidado y pueden salir mal. Por ejemplo, cuando tienes que recoger los juguetes de tu cuarto y quieres acabar enseguida para ir a ver la tele, los dejas amontonados y no en sus sitios. ¿A alguno de vosotros le ha pasado algo parecido? [Pregunta para grupos de 5 ó 6 años].
- Si dejas la ficha encima de la mesa y te vas corriendo a jugar ¿qué puede pasar si la ventana está abierta y sopla el viento o se pone a llover?

2ª Fase

Se comenta que van a ver una secuencia de *Las Tres Mellizas* en una carrera para dar la vuelta al mundo en 80 días. Se les pedirá que se fijen bien en lo que pasa por querer llegar cuanto antes al fin l.

Se proyecta el audiovisual.

El maestro introduce una **dinámica** con el siguiente comentario:

“Correr es divertido. Pero si corres y estás despistado puedes tener pequeños o grandes accidentes. Por ejemplo ¿qué pasa si voy corriendo mientras persigo una mariposa (modelar el comportamiento)?...¿que no miro por dónde piso!”

- ¿Qué me puede pasar?; ¿me puedo hacer daño?
- ¿Alguien tiene una herida en los codos o en las rodillas por haberse caído corriendo? Enseñanosla.

Se propone a los alumnos imitar distintos comportamientos realizados deprisa y despacio:

“Vamos a imitar que estamos comiendo demasiado deprisa... ahora nos atragantamos... tosemos... ¿fue buena idea?”

“Ahora hacemos como si comiéramos despacio, ¿a ver cómo lo hacemos?... la sopa... la tortilla... el plátano... ¡Muy bien!”

Dinámica para grupos de 5 ó 6 años de edad: para que los niños vean distintos resultados según se realicen tareas deprisa o despacio, el maestro pedirá a dos alumnos que dibujen en la pizarra un sol, unas nubes y unos pájaros, pero en un tiempo determinado; contará de 5 a 0. Después otros dos niños dibujarán lo mismo pero despacio, sin prisas. Se comparan los resultados:

¿Cuál ha quedado mejor?; si lo hubieses podido hacer más despacio ¿te habría quedado más bonito?

Con alumnos de 3 y 4 años, se formarán dos equipos. Cada niño deberá pasar a un compañero de equipo un lápiz lo más deprisa que puedan. Luego lo harán despacio. Es harto probable que cuando lo hagan bajo la presión de la velocidad se les caigan los lápices o se caigan ellos mismos. El maestro preguntará después cómo se sintieron en una y otra situación.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego de atención**: todos los niños excepto uno se tumbarán en el suelo, como si fueran gatos dormidos. El niño seleccionado será un ratón. Paseará por el aula, y cuando vea moverse a un "gatito" le tocará, convirtiéndole en un ratón como él. El juego termina cuando todos los gatos (o al menos la mitad) se hayan convertido en ratones.



TÍTULO
¡CUIDADO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/jexdq1>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 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.



*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

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

Ratón, que te pillas 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: El educador emplea dos canciones para centrar la atención de los alumnos en 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 juego posterior 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". El educador plantea algunas **preguntas de aproximación** que relacionen la historia que se narra con los riesgos derivados de la falta de aten-

*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.*

*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)*

ción en la vida cotidiana de los alumnos:

- ¿Dónde está sentado el gato?
- ¿Qué noticia recibe?
- ¿Por qué se cae el gato?
- Si no prestas la atención necesaria a una tarea escolar ¿qué puede ocurrir?
- Si estás jugando al fútbol o con discos voladores en un descampado y no tienes cuidado ¿qué puede suceder?

2ª Fase

El profesor procura centrar la **reflexión** de los alumnos en la necesidad de mantener la atención hacia aquello que se está haciendo. Se divide el grupo-clase en equipos de 3 alumnos, que deberán reflejar por escrito sus ideas a propósito de las siguientes preguntas [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 lan-

zamiento 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 pillas 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 un nuevo niño saldrá al interior con los ojos vendados.

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



TÍTULO
ULISES Y LAS SIRENAS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/ius1t2>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol, elecciones o preferencias.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Ulises está a punto de llegar a su hogar para reencontrarse con su esposa, Penélope, y su hijo Telémaco. Lleva mucho tiempo fuera de casa luchando y ahora está casi a un paso de verles de nuevo. Pero aún tiene que superar el obstáculo de pasar por la isla de las sirenas y resistir la tentación de tirarse al mar ya que esto le llevaría a no volver a ver a su familia.

REFERENTE TEÓRICO: El autocontrol no es una característica natural en los alumnos de estas edades. Más bien todo lo contrario. Precisamente por ello es conveniente enseñarles recursos, trucos y estrategias que puedan usar para evitar dejarse llevar por sus impulsos, tal como le hubiera ocurrido a Ulises de no haber pedido ayuda a sus marineros.

RAZÓN DE SER: Ulises no tenía un gran autocontrol en el sentido de fuerza de voluntad. De hecho, si no hubiera sido porque estaba atado, se hubiera lanzado al mar al escuchar a las sirenas. Pero usó su inteligencia para buscar soluciones y es justamente lo que se pretende hacer a través de la actividad planteada.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesorado contará brevemente la historia de Ulises:

“Ulises fue un gran héroe. Los héroes se dedicaban a luchar en las guerras, defender a los pueblos y obtenían grandes victorias porque eran muy valientes. Ulises tenía una mujer, Penélope, y un hijo, Telémaco, a los que hacía mucho tiempo que no veía, así que tenía muchas ganas de volver a casa y encon-

trarles de nuevo. Pero no iba a ser sencillo, porque antes tendría que pasar con su barco por la isla de las sirenas.

Las sirenas de esta isla cantaban muy bien y cada vez que pasaba un barco cerca de su isla, aprovechaban para intentar convencer a los marineros para que se quedaran con ellas a través de sus cantos. ¡Y muchas veces lo conseguían, porque sus voces eran tan hermosas, que los marineros no podían resistirse y se tiraban al mar de donde nunca conseguirían salir!”

“Si fuerais Ulises ¿qué haríais para no escuchar a las sirenas?”. Se dejará un tiempo para, a través de una lluvia de ideas, plantear diferentes alternativas que permitan resolver la situación planteada.

2ª Fase

“Ulises no quería quedarse con las sirenas para siempre, así que siguió el consejo que le dio una buena amiga, Circe, y preparó a su tripulación para no caer en la trampa. Vamos a ver un vídeo en el que las sirenas cantan a Ulises, observad para luego decirme qué hace Ulises y su tripulación para no escuchar el canto de las sirenas...”

Se procede a poner el vídeo (En la versión de los Lunnis se ha atado a Ulises al mástil y los marineros se han tapado los oídos con pescados. En el original de Homero, Ulises les tapa los oídos con cera).

Al finalizar el visionado, se hace una puesta en común para ver si han identificado qué trucos se han sido utilizados y, yendo un paso más allá, en el caso del alumnado de mayor edad, antes de explicarles para qué hizo Ulises una cosa o la otra, se les puede preguntar directamente para que lo razonen.

3ª Fase

“Ulises fue alguien muy inteligente, porque supo encontrar una manera de disfrutar de los cantos de sirena, pero sin caer en tirarse por la borda del barco, que era lo que las sirenas querían. Y si lo hubiera

hecho, ya no hubiera podido volver nunca con su mujer y su hijo. Vamos a jugar a ser Ulises, a ver si también se nos ocurren trucos para algunas de las situaciones que os voy a contar.

A continuación, se proponen algunas situaciones para la búsqueda en grupo de posibles “trucos” para controlar los impulsos. Lógicamente, pueden añadirse muchas más, incluso se aconsejan que puedan ser basada en la realidad de aula.

- A mamá se le ha olvidado guardar la caja de bombones en el cajón, (p.e. podemos recordarle a mamá que se le ha olvidado guardarlos, y así será más difícil que nos los comamos sin permiso, o irnos de esa habitación a jugar a otro sitio.)
- Nos gustan mucho las figuritas de cristal del mueble del salón, pero sabemos que no debemos tocarlas, (p.e. hacer algo que nos apetezca mucho, comer algo, pintar, jugar. También podemos pedirle a alguien que las ponga en otro sitio para no alcanzarlas)
- En casa siempre nos regañan por pasar por la cocina mientras se está cocinando, por si nos quemamos, (p.e. vamos a aprovechar siempre la hora en que se prepara la comida para ver los dibujos animados y así no estaremos en la cocina.)



TÍTULO
¿A QUIÉN LE TOCA?

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/65nb1x>

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autocontrol

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Pocoyó, Pato y Elly están jugando a las construcciones. La mejor manera, sin duda, es esperar turnos. Eso permite que puedan participar y disfrutar del juego por igual.



2ª Fase

“Todos sabemos que hay que aprender a esperar el turno para jugar, pero algunas veces no lo hacemos. En el fondo, es como si algo nos pinchara mucho, mucho, cuando estamos esperando y no pudiéramos soportarlo más. Pero claro, si no esperamos a que nos toque, el resto se enfadará.”

- ¿Os imagináis cómo hubiera sido el juego de Pocoyó, Pato y Elly si no hubieran esperado su turno? ¿Les hubiera gustado? ¿Se lo habrían pasado bien? ¿Qué hubiera pasado cuando alguno de ellos se hubiese “colado”?
- ¿Os ha pasado alguna vez que se os hayan colado en un juego? ¿Qué hicisteis? ¿Es divertido cuando no esperamos nuestro turno?”

En este momento será importante enfatizar la idea de que el objetivo de jugar con amigos y amigas es divertirse y que, cuando no sabemos respetar el turno, se enfadarán y el juego podrá terminar o convertirse en pelea. La mejor manera de que esto no suceda es aprender a esperar y no participar hasta que llegue nuestro turno.

- *“¿Habéis pensado qué podemos hacer mientras esperamos a que nos toque?”* (Se dejarán unos minutos para que el propio alumnado emita maneras de esperar. El profesorado podrá completar las intervenciones con algunos de estos ejemplos: observar cómo los demás lo hacen, pensar en nuestra próxima jugada, disfrutar del juego,...) *“Vamos a ver qué hacen los personajes de Pocoyó mientras esperan a que les toque poner su pieza”* (se pondrá de nuevo la secuencia, pidiéndoles que se centren en observar lo que cada personaje hace mientras espera).

3ª Fase

Para poner en práctica lo comentado hasta ahora, el profesorado utilizará una bolsa de piruletas.

REFERENTE TEÓRICO: Una de las formas en las que más se manifiesta el autocontrol (o la falta del mismo) en las edades que nos ocupan es justamente el saber respetar los turnos. No es una habilidad sencilla, aunque aparentemente podamos pensar que lo es, y menos en el juego, ya que es una de las actividades más motivadoras y donde más tienden a ser impulsivos e impulsivas de manera natural.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta va a permitir que los niños puedan poner en práctica el autocontrol a través de la espera del turno pero, además, también aprenderán a focalizar su atención en otras cosas mientras les toca esperar.

DESARROLLO

1ª Fase

“Hoy vamos a aprender lo importante que es esperar turnos para que lo pasemos verdaderamente bien al jugar. A veces nos cuesta un poco, ¿por qué pasará esto?”

Se procede a poner el vídeo, pidiendo al alumnado que se fije bien en lo que ocurre. Después se le pedirá que cuente lo que ha visto (incidiendo mucho en que la espera del turno facilita el juego y la diversión en grupo), y comente a quién le ha costado más esperar su turno y por qué.

Se repartirá una piruleta a cada alumno. El reparto comenzará cuando estén sentados y sentadas con tranquilidad en el círculo. Tendrán que esperar a que les toque. Una vez sea su turno, meterán la mano en la bolsa y sacarán una sola piruleta.

Para alumnado de mayor edad, la espera también se dará para el momento de comerla. No podrán hacerlo hasta que se les indique.

A continuación, se abrirá un pequeño debate centrado en las siguientes preguntas: ¿Teníais muchas ganas de coger la piruleta? ¿Ha sido difícil esperar? ¿Ha merecido la pena la espera?

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

La asamblea es un entorno fenomenal para poder trabajar el autocontrol en forma de espera de turnos. Por ello, introducir este sistema en el mayor número de actividades posible es la mejor manera de continuar con este trabajo.



TÍTULO
PARA EL CARRO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/zzem6o>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol, Habilidades de Interacción.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Brewster es un trenecito con mucha energía y también con mucha prisa. Todo lo quiere hacer rápido, no escucha a nadie, y a veces eso hace que se meta en líos, como en esta ocasión. ¡Por poco se estrella al pensar que él era suficientemente fuerte y que no necesitaba los consejos de otros trenes! Su amigo Wilson le tiene que enseñar alguna lección, de la que podremos aprender a frenarnos cuando sea necesario.

REFERENTE TEÓRICO: En ocasiones, cuando se va ganando en habilidades y recursos personales, nos podemos sentir más independientes y creer que no necesitamos de nadie. Pero esto ha de ser combinado con ser capaces de colaborar y trabajar en equipo, ya que hay objetivos que nos trascienden individualmente y necesitan ser abordados desde la ayuda mutua. Sin embargo, esto es difícil de hacer sin un mínimo de autocontrol, es decir, sin la capacidad de parar, confiar de forma realista y no desproporcionada en nuestras capacidades y siempre con la prudencia como bandera.

RAZÓN DE SER: El enfoque de la actividad propuesta proporcionará al alumnado un esquema sencillo con el que recordar los elementos básicos del autocontrol, y en particular la ayuda que las demás personas nos pueden proporcionar en este sentido.

DESARROLLO

1ª Fase

“Nos gusta mucho ganar y ser los primeros en las cosas que hacemos... ¿Quién me puede poner un ejemplo?” (Dejar espacio para que comenten. Algunos ejemplos pueden ser: En una carrera, en terminar un trabajo, en recibir una chuche, en salir al patio...)

“Nos gusta ganar también porque parece que la gente que nos rodea se pone contenta... Nos dicen cosas bonitas, nos felicitan, nos dan besos... y nos sentimos importantes, ¿cómo héroes o heroínas?”

Sin embargo, a veces, cuando estamos muy acostumbrados a que todo nos salga muy bien, podemos creernos demasiado fuertes e importantes y olvidarnos de algunas cosas. Como por ejemplo, de tener cuidado cuando corremos mucho porque sólo nos importa ganar la carrera... ¿Qué puede pasar si no tenemos cuidado? (nos podemos caer o empujar a alguien)”

2ª Fase

“Al trenecito Brewster le pasó exactamente lo que acabamos de explicar: tenía tantas ganas de practicar sus nuevas habilidades, tenía tanta fuerza y creía que lo podía hacer tan bien, que no escuchó a ninguna de las personas amigas que le avisaron, con lo que se metió en un buen lío... Vamos a verlo”

(En ese momento se visiona la secuencia).

Enfatizar al terminar de verla cómo hay varios momentos en el vídeo en los que se avisa a Brewster de que debe ir más lento (a veces les pasa al correr por la calle, al pararse o no antes de cruzar, cuando están jugando en casa, cuando empiezan a pelearse con sus hermanos o hermanas...). Sin embargo, muy pocas veces hizo caso de lo que se le decía y había que recordarle constantemente que esperase, que no fuese tan rápido, además él se reía de los que iban más lentos... ¿Qué os parece lo que ha pasado? ¿Os ha gustado?

“Todas las personas nos sentimos fuertes, demasiado fuertes algunas veces, pero aunque lo seamos es importante que sepamos escuchar los avisos que nos dan. ¿Qué debería haber hecho Brewster en esa situación?”. Mencionar al menos estos tres elementos y animarles a que los retengan como resumen, repitiéndolos varias veces:

- Parar
- Escuchar
- Pensar antes de actuar

Si es necesario, volver a visionar la secuencia para que valoren (parando y reanudando el vídeo) si el trenecito ha cumplido estos pasos tan importantes. Comparar a Brewster con la conducta de su amigo Wilson a lo largo del vídeo también.

Es relevante en algún momento comentar cómo a veces no es tanto que no escuchar lo que otras personas nos dicen, como que le quitamos importancia, lo olvidemos con facilidad o simplemente pensemos que ese consejo no es bueno. Cuando tenemos mucha prisa, cuando nos “embalamos”, esto nos pasa incluso con más facilidad y Brewster comete justamente los tres errores, por eso se mete en un lío tan grande.

- ¿Quién tenía razón al final de la historia?
- ¿Era Brewster tan fuerte como se pensaba?
- ¿Era su amigo Wilson tan torpe como él creía?

Después del debate generado, se enfatizará el mensaje final del vídeo: Hemos de aprender a ir más despacio.

3ª Fase

Para finalizar la actividad, se representa un tren formado por el alumnado que serán los vagones. La peculiaridad de este tren es que los últimos vagones se unirán, lo que dará lugar a un círculo. En el centro de ese círculo se colocará el profesor o la profesora que cantará una canción mientras el tren se mueve al ritmo de la música (el alumnado tendrá que estar atento porque deberán ir más rápido o más despacio, según el caso).

De esta forma, acentuamos la idea principal de la actividad: pensar antes de actuar. Y controlarse, en este caso a través del movimiento.

Puede prolongarse el juego tanto como se quiera, ir cambiando la canción, reforzando lo bien que seguramente lo harán y felicitando su esfuerzo por escuchar y adaptarse.



TÍTULO
EL CONEJITO DESOBEDIENTE

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/yx266e>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol, Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Pepito Conejo es muy desobediente; sin hacer caso de su madre se va a corretear por el bosque. Un cazador le dispara, pero *Pepito Conejo* consigue volver a su casa, donde recibe unos azotes de su madre.

*Pepito Conejo al monte salió, corre, corre, corre,
desapareció.*

*Ven, ven, conejito dice su mamá toda asustadita,
¡qué te matarán! (música)
De pronto aparece un gran cazador
que con su escopeta tres tiros pegó.*

*Salta el conejito, salta el cazador llega a su casita y
la puerta cerró*

*Ven, ven, conejito dice su mamá
que buenos azotes te tengo que dar.*

Pepito Conejo

REFERENTE TEÓRICO: Las conductas imprudentes y los actos de desobediencia se producen a esta edad más por seguir el niño sus propios impulsos que por una intención clara de transgredir la norma. Puede afirmarse que la *intención* del pequeño no nace de una voluntad de corte desadaptado, pero los resultados de comportamientos irreflexivos fruto de su egocentrismo son negativos desde el punto de vista de las relaciones interpersonales, además de suponer riesgos ciertos para su salud.

El docente puede trabajar la prudencia y la obediencia guiando la reflexión de los alumnos hacia

la toma de conciencia de las consecuencias de las acciones fuera de control.

RAZÓN DE SER: Empleando como estímulo una canción, el educador facilita la reflexión de los alumnos en torno a las consecuencias de la desobediencia (castigos) y los sentimientos que genera en los demás (preocupación, pena). Posteriormente se desarrolla una dinámica en la que, a través de distintos supuestos propios de la vida cotidiana de los alumnos, exploran las consecuencias de comportamientos desobedientes.

En la actividad se incluye un elemento lúdico de corte proyectivo, en el que los niños jugarán a ser obedientes siguiendo las instrucciones de una marioneta.

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escuchan la canción "*Pepito Conejo*". El maestro /a hace algunas **preguntas de aproximación** al grupo:

- ¿Por qué le dan unos azotes a *Pepito Conejo*? [pregunta para grupos de 5 ó 6 años de edad]
- ¿Cómo se siente la mamá de *Pepito Conejo* cuando se escapa?; ¿cómo se siente cuando vuelve?; ¿está triste?; ¿está enfadada?
- ¿Alguna vez has desobedecido en casa?; ¿qué pasó después?; ¿y en el cole?.

2ª Fase

Se **explica** a los niños que obedecer a los adultos es muy importante a su edad, pues las personas mayores quieren lo mejor para los niños. Si son castigados por desobedecer, es para que aprendan a no hacerlo más.

Con grupos de alumnos de 3 ó 4 años de edad, el profesor pedirá que respondan a las siguientes preguntas:

- *Si no te dejan salir a la calle solo y desobedeces*

¿qué te puede pasar a la vuelta?; ¿cómo se sentirán mamá y papá cuando vean que no estás en casa? (el maestro modelará los gestos)

- *Si en el cole está prohibido pegar, pero te han empujado en el tobogán y tú has dado una patada al niño que te empujó ¿qué pasa después?; ¿fue una buena idea o no tan buena?*
- *Si te dicen que comas todo lo que han puesto en tu plato, pero a ti no te gusta y lo tiras al suelo ¿qué pasa después?*

Con grupos de alumnos de 5 ó 6 años de edad, el maestro pedirá que cuenten ejemplos concretos de:

- *Situaciones en las que desobedecieron a un adulto (en casa, en el colegio, en una excursión, etc.)*
- *¿Qué pasó después?*
- *¿Cómo creen que se sentía el adulto al que desobedeció?*
- *¿Cómo se sintió el propio niño al ser castigado?*

3ª Fase

El profesor desarrolla un **juego** con los alumnos: confecciona una marioneta con materiales sencillos (un palo corto, un envase de zumo o yogur y un trozo de tela). Pueden decorar el muñeco los propios alumnos para dar mayor verosimilitud a la marioneta. Finalmente le pintará ojos, nariz y boca.

A continuación la marioneta "dará instrucciones", que todos deberán obedecer. Si lo hacen bien, darán un paso hacia delante; si se equivocan darán un paso hacia atrás.

Al inicio, los alumnos se situarán en una fila pegados a una pared del aula, y el maestro con la marioneta en el otro extremo. Instrucciones posibles:

- Gira sobre ti mismo y da un paso pequeño
- Avanza dos pasos a cuatro patas
- Haz el ruido de un animal mientras das un paso
- Toca al compañero de al lado, y juntos dais dos pasos

- Serpentead como culebras avanzando mientras yo cuento hasta tres.

Con niños de 5 o 6 años, se puede desarrollar el juego de forma más compleja: deberán pedir permiso para hacer lo que la marioneta les pide con la pregunta: "¿puedo?". Si se les olvida preguntarlo (y obtener una respuesta afirmativa del profesor), tendrán que retroceder uno o dos pasos.



TÍTULO
HANSEL Y GRETEL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol, Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Hansel y Gretel son dos hermanos abandonados por su tía en el bosque. Encuentran una hermosa cabaña construida con sabrosos dulces. Sin embargo, la dueña resulta ser una bruja que desea comerse a los niños. Gracias a su astucia y prudencia los niños acaban con la bruja. Los animales del bosque, agradecidos, les guían de vuelta a su casa. Allí descubren que su supuesta tía era en realidad la bruja del bosque. La familia empieza una nueva vida llena de felicidad.

En un gran bosque vivía un leñador con sus dos hijos y su hermana.. La felicidad era completa, porque vendiendo la madera podían comprar alimentos y vestidos. Pero un mal año, los comerciantes de los pueblos próximos dejaron de comprar madera: había llegado el carbón, que resultaba más barato y calentaba de igual forma los hornos y chimeneas. Al no poder vender, la familia del leñador empezó a pasar hambre.



Desesperada, la hermana decidió que antes que ver a los niños morir de hambre prefería abandonarles en medio del bosque. Al principio el padre no quería, pero su malvada hermana insistió hasta convencerle:

-¿Qué quieres, que nos muramos todos de hambre?!- Al final de una larga discusión, el leñador cedió, pero le dijo a su hermana que él no podía hacer esa barbaridad. Abandonar a sus pequeños le partiría el corazón. Pero ella le respondió:



-No importa. Seré yo quien lo haga.- Dicho y hecho. A la mañana siguiente, la horrible mujer llevó a los pequeños Hansel y Gretel a lo más profundo del bosque, donde les abandonó sin más.

Lo que no sabían los mayores es que Hansel había escuchado la conversación aquella noche, y cuando todos dormían él cogió de la cocina un pan, que escondió entre sus ropas. Durante el viaje al bosque, Hansel fue tirando al suelo miguitas de pan a cada pocos pasos. ¡Así encontrarían el camino para volver!

Ya solos, Gretel rompió a llorar desconsolada. Pero se animó un poco cuando Hansel le contó lo que había hecho. Juntos, decidieron hacer el viaje de vuelta a la mañana siguiente, porque en aquel momento la noche caía sobre el bosque.

Al día siguiente, cuando intentaron seguir el rastro de las miguitas de pan, descubrieron que durante la noche los animales del bosque se las habían comido. Los niños se abrazaron llenos de pena. Gretel lloraba diciendo:

-Nos comerá un lobo, y si no, moriremos de hambre.-

Hansel la consoló. Él confiaba en sí mismo, y encontraría tarde o temprano una forma de salir del bosque. Pero le hizo prometer a su hermana que procuraría ser prudente ante los peligros. Gretel se lo prometió, y juntos empezaron a buscar alimentos silvestres. Con alegría se dieron cuenta de que en el bosque había de todo: moras, bayas, almendras y



otros muchos frutos de los árboles y plantas. Al cabo de tres días, encontraron algo en un claro del bosque: nada menos que una preciosa cabaña. Al acercarse, su sorpresa fue mayor al darse cuenta de que, en lugar de madera, estaba hecha con pan cubierto de pastel. Las ventanas eran de azúcar y la puerta de caramelo.

Una voz de anciana les invitó desde dentro a pasar. Encantados, los pequeños entraron y vieron que el interior estaba decorado con muebles de chocolate. La viejecita les dijo:

-Ya veo que os habéis perdido y que tenéis hambre. Podéis comer lo que queráis.-

Gretel no se lo pensó, y se puso a lamerlo todo. Pero la anciana le pidió que esperara a que la comida estuviera lista. En la cocina había un gran horno en el que se estaba cociendo un enorme pastel. Mientras Hansel fue a buscar agua del pozo, la viejecita pidió Gretel que abriera la puerta del horno para ver si el pastel estaba en su punto.

En ese momento, Gretel recordó la promesa hecha a su hermano: tenía que ser prudente y cuidadosa. Así que, sospechando de tanta amabilidad, entendió que la amable anciana quizá no fuera tan buena, y al mirarla a los ojos comprendió que en realidad era una bruja que quería comerse a los dos hermanos. Como no tenía más remedio que asomarse al horno, metió la cabeza, pero la sacó enseguida. Protestó ante la bruja:



-¡Está muy caliente! No puedo asomarme más.-
La bruja, que en realidad quería empujar a Gretel dentro del horno, le respondió fastidiada:

-Déjame a mí, pero la próxima vez serás tú quien entre.-

Cuando la bruja se estaba metiendo en el horno, apareció Hansel con el agua. Al ver lo que ocurría, se dio cuenta de todo, y sin más, empujó, con ayuda de su hermana, a la bruja dentro del enorme horno y cerraron la puerta.

Juntos huyeron de la casa. Corrieron y corrieron hasta quedar agotados; tanto que se tumbaron al pie de un árbol quedándose dormidos. Al despertar, se dieron cuenta de que les rodeaban muchos animales del bosque, que les sonreían y ofrecían nueces y todo tipo de frutos. Estaban encantados con los niños por haberles librado de la horrible bruja.

Los animalillos guiaron a los hermanos de vuelta a casa: los pájaros volaban despacio para que los niños pudieran seguirles; los patos se ofrecían para ayudarles a cruzar lagos y ríos montados en sus lomos, y las ardillas saltaban a su alrededor para entretenerles.

Pronto estuvieron en la puerta de su casa. Al llamar, abrió su padre, el arrepentido leñador, que les abrazó con gran alegría, y les dijo:

-Tenéis que perdonarme. Hice mal en dejar que "esa mujer" os abandonara en el bosque. Pero no os preocupéis, porque en realidad no era vuestra tía, sino la mismísima bruja del bosque.-

Los niños le contaron lo que había pasado, y su padre se puso muy contento. Además, les contó a los pequeños que había encontrado trabajo en una fábrica de carbón, de forma que nunca más pasarían hambre.

La felicidad reinó de nuevo en el hogar y Hansel y Gretel iban a menudo al bosque a divertirse con sus nuevos amigos, los animales.

[Adaptación de un cuento de Grimm]

REFERENTE TEÓRICO: La valentía, compensada con la prudencia; el amor fraterno y la ayuda interpersonal son valores que los niños pequeños comprenden muy bien cuando se les ponen ejemplos. Sin embargo, la gestión del miedo en situaciones problemáticas (como sentirse asustados cuando se pierden), requiere un tratamiento especial por parte del educador, que debe transmitirles nítidamente qué se debe hacer y qué no, puesto que sus acciones pueden contribuir a remediar la situación o a empeorarla si reaccionan de forma inadecuada.

RAZÓN DE SER: En la presente actividad, a partir de la narración de un cuento, el educador ayuda a los alumnos a detectar comportamientos de los personajes que denotan valentía, el amor entre hermanos y la ayuda. A continuación aborda la temática del miedo y los comportamientos adaptativos más procedentes a partir de situaciones reales, como haberse perdido.

Finalmente se desarrolla una dramatización de los personajes del cuento, en la que los alumnos expresarán gestualmente los valores que del mismo se desprenden.

Resulta irrelevante el hecho de que los niños conozcan el cuento. La experiencia en Educación Infantil indica que los niños gozan todas y cada una de las veces en las que se les relata el mismo cuento.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador lee el cuento a los alumnos, que deberán estar físicamente cerca del narrador. A continuación pregunta si hay alguna palabra que no entienden, aclarando su significado.

2ª Fase

Se introduce un diálogo colectivo partiendo de **preguntas** que permitan a los niños asimilar los mensajes. Por ejemplo:

- *¿Quién era en realidad la tía de Hansel y Gretel?*
- *¿Eran valientes los niños?; ¿qué cosas hacían cuando tenían problemas?*
- *¿Qué hacía Hansel cuando su hermana Gretel lloraba?*
- *¿Os asustáis cuando os perdéis?; ¿alguien quiere contarnos si se ha perdido alguna vez, y qué pasó?*
- *¿Era buena la bruja?; ¿qué pretendía hacer con los niños?*

3ª Fase

El educador pregunta a los alumnos qué deben hacer si se pierden, procediendo a explicar de forma clara tanto las reacciones adecuadas como aquellas que pueden agravar la situación:

- Coger la mano de uno de los mayores que les acompañe
- No perder de vista a los adultos que van con ellos
- Si a pesar de todo se pierden, quedarse donde están
- En el caso de que pase mucho tiempo y sigan perdidos, calmarse. Sus padres o las personas mayores que les acompañan les están buscando y *seguro* que les acabarán encontrando

- En el caso de que pase *demasiado* tiempo, pedir ayuda a *alguien con uniforme*, como un policía, un dependiente de una tienda, un vigilante, etc.

A continuación, se pedirá a los pequeños que repitan una a una las acciones que deben emprender en caso de perderse.

4ª Fase

Se llevará a cabo una **dinámica** de representación del cuento. Un pequeño grupo de alumnos preparará el papel del padre, otro de Hansel, un tercer equipo de Gretel (un miembro de cada equipo será el que represente el papel preparado); un grupo más numeroso de niños serán distintos animales del bosque, y finalmente, el educador hará el papel de tía y de bruja.

La preparación de la representación debe ser muy estructurada y guiada por el maestro cuando se trabaje con alumnos de 3 años. A los niños de 4 años se les puede permitir que preparen los papeles a solas, con ligera supervisión adulta.

Con niños de 5 años se pueden introducir variantes:

- Representación no verbal del cuento. En este caso, los demás niños adivinarán sobre la marcha lo que los actores vayan representando.
- Inventar otro tipo de final.
- Crear nuevos personajes (un cazador que ayude a Hansel y Gretel, unos hermanos de los niños abandonados que vayan en su búsqueda, etc).

5ª Fase

El educador preguntará, de forma aleatoria, a varios niños qué es lo que más les ha gustado de toda la sesión, reforzando positivamente cada aportación.

TOMA DE DECISIONES



TÍTULO
LA NIÑA QUE DECIDIÓ SER MALA

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Toma responsable de decisiones

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

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.

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...!e 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...!".

La niña que decidió ser mala

[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.



TÍTULO
¡NO SÉ CUÁL ME APETECE MÁS!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/gto5rb>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Las Tres Mellizas acuden a un bar, en el que dudan qué tipo de helado elegir de entre la amplia gama que les oferta la camarera.

REFERENTE TEÓRICO: Las dudas que asaltan a los niños de entre 3 y 6 años a la hora de decantarse por elecciones, a menudo muy simples, nace del temor a equivocarse, o son el resultado de la costumbre adquirida por la que los adultos deciden de manera frecuente por ellos. Es de suma importancia que el educador, desde etapas muy tempranas de desarrollo, genere en los niños la capacidad para elegir y responsabilizarse de sí mismos en ciertos aspectos de su vida.

RAZÓN DE SER: El educador, formulando comentarios y preguntas de aproximación capta la atención de los niños sobre las dificultades que encuentran a la hora de elegir entre distintas alternativas.

A partir de un estímulo audiovisual se formulan preguntas dicotómicas que exigen que los pequeños se decanten por una opción de entre dos o más propuestas. Un juego final invita a los niños a elegir sobre distintas conductas a desarrollar en el momento.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro introduce el tema de las elecciones y preferencias a través de **comentarios y preguntas**:

- *Muchas veces sabemos muy bien qué queremos. Por ejemplo, cuando tienes sueño ¿qué quieres?; ¿y cuando tienes sed?; ¿qué quieres cuando tienes frío?*

- *Otras veces no está tan claro lo que queremos, porque o todo nos parece bien o todo nos persigue en el laberinto o jugar con varios amigos al escondite inglés*
- *A veces tardamos en elegir y no pasa nada. Pero lo importante es que al final elijamos algo. Decir “no sé” es muy comodón.*

2ª Fase

Se comenta con los alumnos que van a ver una secuencia de “Las Tres Mellizas, la cigarra y la hormiga” en la que las hermanas no saben muy bien qué elegir.

Los niños ven la secuencia audiovisual seleccionada.

El maestro introduce una **dinámica** diciendo que como a las mellizas, a todos nos cuesta a veces decidir qué hacer: agrupa a los alumnos por parejas, a las que va formulando preguntas dicotómicas. Los niños tienen que ponerse de acuerdo para elegir una alternativa. Ejemplos:

- *¿Qué preferís, tres chuches cada uno o un helado doble para los dos?*
- *¿Qué día te gusta más, el de tu cumpleaños o el día de los Reyes Magos?*
- *¿Qué elegís, cenar en una hamburguesería o en una pizzería?*
- *¿Qué os gustaría más como mascota, un gatito recién nacido o un perro juguetón?*
- *¿Os gusta más ver la tele por la mañana o después de cenar?*

Si los niños no consiguieran ponerse de acuerdo, se les invita a echarlo a suertes.

Se comenta entre todos la dinámica, qué les costó más, si se divirtieron y si les gustaría repetirla otro día.

3ª Fase

Se pone en práctica un **juego**: los alumnos se sientan en el suelo muy juntos formando un corro. El

educador se sitúa en el centro y hace girar sobre sí misma una botella tumbada. El alumno que apunte la boca de la botella al pararse se pondrá de pie. Se hace girar de nuevo la botella. A quien señale la botella también se levantará. El primero debe elegir entre *“dar un beso a tu compañero, darle un pequeño masaje en la espalda o hacerle cosquillas”*.

Es importante que los alumnos dispongan de poco tiempo. Para ello, el educador puede contar en voz alta hasta 3 (o hasta 5 si los alumnos tienen 3 años de edad).

Se procurará que haya muchas interacciones rápidas. Otras posibilidades:

- *“Hacerle muecas para que se ría, pedirle que imite tus gestos o contarle un secreto al oído”*. [para grupos de 5 y 6 años]
- *“Hacer una carrera saltando con los pies juntos o con los ojos vendados”*. [Para grupos de más de 4 años]
- *“Imitar a un perro (tú) persiguiendo a un gato (él) o echar una carrera a la pata coja”*.

Al finalizar las rondas se pondrán en común las emociones experimentadas, las dificultades para elegir y si se divirtieron con la elección por la que se optó.



TÍTULO
SOÑAMOS QUE SOMOS...

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/98bu4o>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Elecciones y preferencias.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Tres cochinitos sueñan con su futuro: ser un rey, ser un marino o trabajar para ayudar a su madre.

*Los cochinitos ya están en la cama
Muchos besitos les da su mamá y calentitos todos
en pijama dentro de un rato todos dormirán.*

*Uno soñaba que era un rey y de repente quiso un
pastel y a su ministro le hizo traer
quinientos pasteles todos para él.*

*Otro soñaba que en el mar en una barca se iba a
remar. rema que rema al despertar
cayó de la cama y se puso a llorar.*

*Y el más pequeño de los tres,
un cochinito lindo y cortés,
éste soñaba con trabajar
para ayudar a su buena mamá.*

*Los cochinitos ya están en la cama
muchos besitos les da su mamá
y calentitos todos en pijama
dentro de un rato todos dormirán.*

Los cochinitos

REFERENTE TEÓRICO: Los alumnos de entre 3 y 6 años de edad fabulan a propósito de su futuro, planteándose elecciones basadas en el atractivo de los aspectos más llamativos de ciertas profesiones (bombero, karateca, policía, marino). El adulto no debe poner cortapisas a la imaginación del niño,

pero sí puede orientar sus preferencias hacia profesiones en las que puedan ayudar a los demás.

RAZÓN DE SER: Una canción sirve al educador como estímulo para que los niños reflexionen sobre distintas profesiones. En la primera fase lo harán a partir de los personajes descritos en la canción; en la siguiente será un juego el que ayude a los alumnos a pensar en los distintos atractivos y las posibilidades de ayudar a los demás de ciertos oficios.

Finalmente se pedirá a los niños que plasmen mediante un dibujo la profesión que deseen.

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escuchan la canción "Los cochinitos". El educador formulará **preguntas de aproximación** sobre la temática de las elecciones y las preferencias para guiar sus pensamientos y emociones hacia las distintas posibilidades acerca de su futuro:

- *Un cochinito sueña que era un rey. ¿qué le pide al ministro?; ¿qué pasa si te comes entero un pastel tú solo?*
- *Otro cochinito sueña con ser marino. ¿Qué le pasa mientras sueña?*
- *El tercer cochinito sueña con ayudar a su mamá. ¿A vosotros os gusta ayudar a mamá?; ¿hay que esperar a ser mayor para ayudar a mamá? [pregunta para grupos de 5 y 6 años].*

2ª Fase

El educador centrará el diálogo de los alumnos en las posibilidades de ayudar a los demás en distintas profesiones. Les propone un **juego**. Para desarrollarlo, previamente habrá confeccionado tarjetas con dibujos alusivos a profesiones:

- Un barco, para representar el oficio de marino
- Un señor con traje de policía
- Un bombero, con una manguera en la mano
- Un avión, para representar a un piloto

[Una manera más simple de desarrollar la actividad es ir mencionando oficios y profesiones, preguntando: *¿quién quiere ser de mayor... ((jardinero, domador de circo, etc.)?*].

Los alumnos formarán un corro, con las tarjetas en el medio. Se les explica qué representa cada una, y cada niño cogerá la que más le atraiga, levantando en alto la tarjeta. El profesor le preguntará:

¿Qué harás cuando seas... (policía, piloto de carreras, profesor, etc.)?

A cada niño le preguntará a continuación:

¿En qué puedes ayudar a los demás siendo... (profesión elegida)?

Los niños responderán. Con alumnos de 3 y 4 años de edad será preciso ofrecerles pistas.

3ª Fase

Cada alumno dibujará la profesión elegida, bien copiando la tarjeta correspondiente, o elaborando una producción creativa.

Los dibujos de los alumnos se enseñarán al resto del grupo y si procede, el educador o el grupo preguntará al niño qué significa, comentando a continuación lo que más les agrada de su producción.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Una vez concluida la actividad anterior se puede seguir con una representación sentados en círculo.

Ahora los alumnos representaran con mímica la profesión elegida anteriormente.



TÍTULO
SUSANITA TIENE UN RATÓN

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/8p1gt2>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Elecciones y preferencias

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años. [Recomendable para grupos de 3 ó 4 años de edad]

SINOPSIS
La canción refleja el estilo de aficiones y gustos de un ratón.

*Susanita tiene un ratón,
un ratón chiquitín
que come chocolate y turrón
y bolitas de anís.*

*Duerme cerca del radiador
con la almohada en los pies,
y sueña que es un gran campeón
jugando al ajedrez.*

*Le gusta el fútbol, el cine y el teatro;
baila tango y rock and roll,
y si llegamos, y nota que observamos
siempre nos canta esta canción:*

Susanita tiene un ratón...

Susanita tiene un ratón

Rafael Pérez Botija

REFERENTE TEÓRICO: Las preferencias de los niños transitan desde el mero capricho a la búsqueda por compartir bienestar con sus iguales o sus mayores. Resulta muy positivo para su desarrollo cognitivo que el educador les guíe en la búsqueda y el disfrute de los placeres de la vida, sin perder de vista la necesidad de evitar cuanto pudiera entrañar cualquier clase de riesgo para sí mismos o para otros.

Es interesante que los pequeños expresen verbalmente sus preferencias, gustos, elecciones y formas de sentirse bien, discriminando las que resultan positivas para su salud de las que suponen algún tipo de consecuencia negativa.

RAZÓN DE SER: El educador explora, formulando preguntas de aproximación, los gustos y preferencias de los niños. Posteriormente se centrarán en el personaje principal de la canción, un ratón, para reconocer sus peculiares gustos.

En una dinámica a base de preguntas-caso, los alumnos tomarán conciencia de las negativas consecuencias para la salud propia o ajena de ciertas acciones fruto de elecciones irreflexivas. Un juego final introduce un elemento lúdico que permite a los pequeños adoptar la identidad de ratones y gatos. Al tratarse de un juego que mezcla elementos cooperativos y competitivos, cuando en lo sucesivo lo recuerden (o vuelvan a jugar a lo mismo) podrán recordar los mensajes transmitidos en las dinámicas anteriores.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesor introduce la actividad formulando **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos. Por ejemplo:

- *Levantad la mano los niños que se diviertan mucho... pintando. (A continuación: viendo la tele; jugando con sus hermanos, con amigos, vecinos; viendo cuentos, escuchando música, etc.).*
- *¿Cuál de ellas os gusta más?. Por ejemplo: ¿escuchar música?; ¿bailar?...*
- *Decidme otras cosas que os guste mucho hacer... (en el cole; en casa; en la calle; en el parque, etc.).*

2ª Fase

Se comenta con el grupo que no todos los juegos y actividades gustan por igual a todos los niños, como se ha visto al levantar las manos según se proponían en la fase anterior.

El maestro invita a los alumnos a escuchar una canción en la que un ratón muy especial tiene gustos de niño. Mientras suena la canción *"Susanita tiene un ratón"* todos podrán bailar a su manera, así como cantar o tararear.

3ª Fase

Se pregunta a los alumnos si los gustos del ratón tienen que ver con los suyos propios. Por ejemplo: *¿a quién le gusta el fútbol?; ¿y el teatro?; ¿alguno de vosotros sabe lo que es el ajedrez?; ¿es divertido bailar?; ¿sabéis qué significa "rock and roll"?*

A continuación se les explica que algunas diversiones pueden suponer meterse en un lío o resultar peligrosas. Se procurará que los propios alumnos indiquen el riesgo, pudiendo el maestro ofrecer pistas:

- *Si te tiras de cabeza por el tobogán ¿puede pasarte algo malo? (hacerte daño al llegar abajo, no poder frenar).*
- *Taparse los ojos con un pañuelo y girar como una peonza sin que una persona mayor lo dirija ¿puede ser peligroso? (Riesgos: marearse, tropezar y caer al suelo, chocar con algo o con un compañero).*
- *Jugar a tirar piedras ¿es peligroso? (Puede serlo. Riesgos: romper cristales u objetos delicados; dar accidentalmente a alguien una pedrada; caer la piedra en la calle y causar un accidente de tráfico, etc.).*
- *Jugar a empujarse muy fuerte ¿puede ser malo? (Si no se tiene cuidado, se puede lastimar a un compañero, o que el "empujado" choque a su vez con un tercero, etc.).*

4ª Fase

La actividad fin liza con un **juego**: todos deberán ayudar a dos ratones acorralados. Secuencia del juego:

1 Doce alumnos forman un amplio corro tomados de la mano. Dos alumnos, elegidos por el maestro, se situarán en el centro agachados e inmóviles; son los ratones.

- 2 Tres niños serán seleccionados para desempeñar el papel de gatos. El maestro les pide que junten sus manos, situándoles fuera del corro. Se hace sonar música: el corro gira alrededor de los inmóviles y asustados ratones. Cuando el maestro pare la música, todos permanecerán inmóviles. En ese momento, los gatos intentarán pasar al interior del corro entre los niños "congelados". Si accidentalmente tocan a un compañero, los ratones quedarán "salvados". Si, por el contrario, los gatos consigueran su objetivo (pasar dentro sin tocar a nadie) los ratones habrán sido "cazados".
- 3 Se repite la secuencia cambiando los papeles de "gatos" y "ratones".

Finalizado el juego, los niños pondrán en común las incidencias del mismo y las emociones experimentadas.



TÍTULO
JACK HA VOLADO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/6izwdw>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Toma responsable de decisiones, autocontrol.

CONTEXTO ESCOLAR
Trabajo por proyectos.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
La vaca Lola ve, con mucha pena, cómo Jack, su peluche, sale volando hacia el cielo al haberse quedado enganchado de un globo. Rápidamente va a buscar a sus amigos, Nouky y Paco, para que le ayuden a buscar una solución y poder recuperar a Jack.

REFERENTE TEÓRICO: Uno de los primeros pasos a llevar a cabo cuando se va a resolver un problema o tomar una decisión es detenerse a pensar en las posibles soluciones. Da igual lo urgente que resulte el problema: si no nos detenemos a pensar, la solución que adoptemos, probablemente, será la equivocada. Y uno de los mayores aciertos en algunos casos consiste en pedir ayuda a quienes pueden proporcionarla.

RAZÓN DE SER: Es fundamental contar con la ayuda de los demás para afrontar y resolver algunos problemas. Añadido a esto, a través de esta actividad y utilizando la lluvia de ideas como técnica principal, se acercará a los niños y a las niñas a las estrategias de solución de problemas, que luego, en un futuro adulto, deberán emplear para la resolución de diversas situaciones.

DESARROLLO

1ª Fase

“¿Sabéis lo que es un problema? (el alumnado hará sugerencias de definición permitiéndose todas las originadas).

Un problema es una situación que tenemos que solucionar. A veces hay cosas que salen mal y tenemos que pensar qué hacer para resolverlas. Y son un problema porque son difíciles, pero si nos paramos

a pensar un poquito, podemos descubrir cosas que podemos hacer.

Os voy a presentar a una vaquita que se llama Lola. Algo le ocurre en el vídeo que vamos a ver y tenemos que pensar qué puede hacer. A ver qué se os ocurre...”

Se pone la primera parte del vídeo, hasta que queda definido lo que sucede en la situación, que es que Lola ve cómo su amigo Jack se va volando enganchado al globo por accidente. Se recomienda cortar el visionado justo antes de que Lola pida ayuda a sus amigos, ya que la idea es que, al parar la secuencia, se pueda preguntar a los alumnos qué sería bueno hacer en primer lugar, acercándoles a la conclusión de pedir ayuda como la mejor opción cuando tenemos un problema que no podemos solucionar solos.

2ª Fase

Se procede a poner el resto del vídeo comentando:

“¿Qué es lo primero que hace Lola cuando se da cuenta de que no puede alcanzar a Jack?” (Pedir ayuda a sus amigos).

Para que Jack no se vaya muy lejos y poder alcanzarle, es importante darse prisa, pero también es necesario pararse a pensar las posibles alternativas. Vemos que así lo hacen.”

Para poder centrar la actividad, se vuelve a poner el vídeo, parándolo después de cada alternativa generada por cada uno de los personajes: “Vamos a volver a ver el vídeo y vamos a ir parando cada vez que se les ocurra una posible solución” (Con el alumnado de mayor edad no hará falta parar el vídeo cada vez, se tratará de hacer un ejercicio de memoria preguntándoles qué alternativas de solución recuerdan).

3ª Fase

No todas las fórmulas que los personajes han intentado en el vídeo son eficaces para recuperar a Jack.

De hecho, ni siquiera sabemos si finalmente consiguen recuperarlo o no, pero es importante realizar ejercicios de este tipo para practicar uno de los pasos más importantes en el proceso de toma de decisiones: la búsqueda de alternativas.

Algunas de las soluciones que se les ocurrían no eran demasiado interesantes, pueden parecer incluso descabelladas, pero para el objetivo de la actividad, esto es primordial. Lo que sí es importante es explicar a los niños y a las niñas desde temprana edad que, ante un problema, no debe descartarse ninguna posible solución, por ridícula que parezca, porque incluso en ellas podemos encontrar las pistas que nos lleven a la mejor manera de resolver el problema que tenemos.

A través de la técnica tormenta de ideas, el alumnado practicará la búsqueda de alternativas ante diferentes problemas planteados por el profesorado (lo importante es aportar ideas, no se valorará su calidad. Se reforzará cada una de las intervenciones)

Los problemas se plantearán siempre con la frase ¿Qué hacemos si...?

- Nos perdemos en la calle.
- Si tenemos miedo a jugar con niños y/o niñas no habituales en el parque.
- Hemos hecho algo malo y papá o mamá se han enfadado.
- Algún amigo y/o amiga especial no quiere hablarnos ni jugar.



TÍTULO
HAZ BIEN SIN MIRAR A QUIÉN

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/vfb8ai>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 5 años

SINOPSIS
Una abejita no deja participar en un juego a su hermano pequeño, pero con el tiempo se arrepiente de haberle tratado mal, ya que se ha quedado sin amiga, y ahora es su hermano quien no quiere jugar con ella.

REFERENTE TEÓRICO: Nuestro día a día está plagado de momentos en los que tenemos que tomar decisiones. Estas decisiones a veces tienen consecuencias no muy agradables para nuestra persona o para las o los demás. Incluso esas consecuencias no siempre son solo a corto plazo, pueden alargarse en el tiempo y darnos más problemas de los que podíamos haber pensado en un primer momento.

RAZÓN DE SER: La situación que presenta la secuencia escogida es bien común en los entornos sociales en que se mueve el alumnado, por lo que ofrece una importante posibilidad para la generalización e integración de lo aprendido a través de ella a la vida cotidiana. La actividad propuesta les permitirá, a la par que identifican que siempre tenemos la opción de escoger entre varias opciones de respuesta, aprender a anticiparse a las posibles consecuencias que pueden derivarse de la elección en cuestión.

DESARROLLO

1ª Fase

“Cada día nos encontramos en situaciones en las que tenemos que decidir cómo comportarnos con otras personas que tenemos cerca (qué hacer, qué decirles, enfadarnos o no...). A veces son compañeros del cole, amistades o incluso, familiares. En cada situación en la que nos relacionamos con otras personas, podemos hacer las cosas de una forma u

otra, y siempre tenemos la opción de elegir, aunque a veces no nos lo parezca. Así que pasamos buena parte del día tomando decisiones y, además, todas las decisiones son importantes.

Eso es exactamente lo que le pasó a la protagonista del vídeo que vamos a ver a continuación. Fijaos bien en lo que sucede cuando su hermanito pequeño le pide, de buena manera, si puede jugar con ella y su amiga...”

(Visionar la primera parte de la secuencia, hasta el momento en que la hermana dice que no le deja jugar y se ve la reacción de tristeza que produce en él)

Después del visionado se lanzan las siguientes preguntas:

- ¿Qué os parece cómo ha actuado la abejita?
- ¿Podría haberlo hecho de otra manera?
- ¿Qué dos opciones tenía para elegir? (dejarle jugar o no)

2ª Fase

Una de las primeras lecciones que nos enseña esta historia es que todas las decisiones que tomamos tienen consecuencias. Eso significa que, después de elegir, pasan cosas que tienen que ver con la forma en la que hemos elegido. Para transmitir esta idea, se hacen las siguientes preguntas al alumnado:

- ¿Qué ha pasado cuando la hermana de Néctor se ha portado así y ha contestado de mala manera? (Néctor se ha puesto muy triste)
- ¿Qué más puede pasar? (Será interesante dar pistas para que lleguen a decir que es probable que la próxima vez que sea ella la que quiera jugar, él le dirá que no).
- Se continúa con el visionado hasta el momento en el que Néctor no deja jugar a su hermana, momento en el que se parará y se harán las siguientes preguntas:

- ¿Os habéis dado cuenta de que los personajes siguen tomando decisiones? ¿Cuáles son? (Por ejemplo, Néctor se va a jugar solo y empieza a alimentar cierto enfado, las abejitas que jugaban al tenis se enfadan y deciden dejar de hablarse en vez de solucionarlo, y finalmente Néctor decide que su hermana no puede jugar).
- ¿Tienen consecuencias esas decisiones? ¿Cuáles son y sobre quién se producen?
- *“Hemos visto que todas las decisiones que tomamos tienen consecuencias. Por eso es importante pensar antes de hacer o decir algunas cosas”*

3ª Fase

Finalmente, se termina de ver la secuencia completa donde el amiguito de Néctor rompe la cadena de malas decisiones que se vienen tomando a lo largo de la historia: por primera vez un personaje decide hacer bien sin mirar a quién, y quiere ser generoso con la hermanita de su amigo. Después del visionado se lleva al alumnado a la reflexión:

- ¿Qué os parece la decisión de este personaje?
- ¿Qué consecuencias creéis que tendrá?

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Al final de la secuencia, las abejitas parecen tener una idea para ayudar a la hermanita de Néctor. No sabemos qué se les ocurrirá, pero seguro que tomarán decisiones para poder resolver la situación.

Se propone que en gran grupo sugieran posibles soluciones, tratando de que estas sean beneficiosas para todos y todas (se les preguntará por lo que esperan de cada una de ellas). Estas soluciones serán teatralizadas por el alumnado con ayuda del profesorado.

ACTITUDES POSITIVAS HACIA LA SALUD



TÍTULO
¡ESTOY ENFERMO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/x954cq>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Un burro padece diversas dolencias. El médico le proporciona medicinas y otros remedios.

*A mi burro, a mi burro le duele la cabeza,
el médico le ha dado una gorrita gruesa,
una gorrita gruesa,
mi burro enfermo está.*

*A mi burro, a mi burro le duele la garganta,
el médico le ha dado una bufanda blanca,
una bufanda blanca,
mi burro enfermo está.*

*A mi burro, a mi burro le duele la nariz,
el médico la ha dado agüita con anís,
agüita con anís,
mi burro enfermo está.*

*A mi burro, a mi burro le duele el corazón,
el médico le ha dado gotitas de limón,
gotitas de limón,
mi burro enfermo está.*

*A mi burro, a mi burro le duelen las rodillas,
el médico le ha dado un frasco de pastillas,
un frasco de pastillas,
mi burro enfermo está.
Mi burro enfermo está.
Mi burro enfermo está.*

A mi burro, a mi burro

REFERENTE TEÓRICO: La enfermedad es una realidad frecuente en la vida de un niño en las edades a las que va destinada la actividad. Mediante la reflexión colectiva, el educador debe procurar que los alumnos entiendan la enfermedad como un proceso natural aun cuando resulte molesto. También debe dejarse claro a los niños que determinadas dolencias y enfermedades son evitables cuidando su comportamiento y tomando las debidas precauciones.

RAZÓN DE SER: En la primera fase, los alumnos adscribirán determinadas palabras a los conceptos de "salud" y "enfermedad". A continuación el educador formula preguntas y supuestos para que los niños entiendan el proceso de la enfermedad como un evento natural pero transitorio, así como las posibilidades de hacer cosas para sobrellevar lo mejor posible ese molesto período. Finalmente se dialogará sobre las posibilidades para evitar caer enfermos.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesor desarrolla la siguiente **dinámica**:

Dibujará en la pizarra dos columnas, encabezada la primera con la palabra "SALUD" y la segunda con la palabra "ENFERMEDAD".

El profesor explica a los alumnos que irá diciendo palabras, teniendo los niños que decidir bajo que columna debe escribirlas (con aquellos que no dominan la lectura ni la escritura, es conveniente que el profesor ponga las palabras directamente en la columna correspondiente señalando explícitamente qué está escribiendo en cada columna y su significado). Ejemplos:

Cama	Juegos al aire libre	Fiebre
Dieta (precisa explicación)	Termómetro	Madrugar
Medicinas	Piscina	Deportes
Reposo (precisa explicación)	Parque	Tos

Se resolverán las posibles dudas que surgieran a la hora de adscribir las palabras a una columna.

Una variante con alumnos de los dos primeros niveles de Educación Infantil es representar la dinámica: “la salud” será un dibujo de color verde o azul (por ejemplo, un árbol); “la enfermedad” será un dibujo de color rojo (por ejemplo, un termómetro). A medida que se vayan exponiendo síntomas, uno o varios alumnos los representarán a su manera. Tras la decisión del grupo, se situarán bajo el dibujo correspondiente.

2ª Fase

Se escucha la canción “A mi burro, a mi burro”. Se plantearán las siguientes **preguntas-caso**:

- *El burro tiene problemas. ¿Qué le duele al burro? (con los más pequeños, el profesor podrá dar pistas señalando las partes mencionadas en la canción sobre su propio cuerpo): garganta, cabeza, corazón, rodillas, nariz...¿os ha dolido alguna vez alguna parte del cuerpo de las que hemos escuchado?. Cuenta a tus compañeros qué te pasó.*
- *Cuando un amigo nuestro está enfermo ¿qué podemos hacer para que se sienta bien?* [Con alumnos de 3 y 4 años habrá que sugerirles iniciativas:

llamarle por teléfono para darle ánimos, escribirle una carta, prepararle un regalo sorpresa para cuando vuelva al colegio, etc.]

- *Estar enfermo no significa aburrirse en casa. ¿Qué cosas puedes hacer mientras te curas?* Ejemplos: leer sin cansarse; ver un rato la televisión cuando te digan que puedes levantarte; dibujar, pintar, colorear; escuchar música, etc.]

3ª Fase

El profesor formulará la siguiente **pregunta abierta** [adecuada para grupos de 5 ó 6 años de edad]:

¿Qué podemos hacer para no ponernos malitos?

Se procurará que surja un buen número de aportaciones. Se pueden ofrecer pistas: abrigarse los días de frío; abrigarse después de haber sudado; no llenarse mucho a la hora de comer; comer y cenar despacio, comer mucha fruta y verdura, etc.



TÍTULO
A MIGUEL NO LE GUSTA EL ABRIGO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Miguel odia ir abrigado. Un día desobedece a su madre y esconde su abrigo. Las cosas se van complicando hasta meterse en un buen lío. Sólo su buen corazón le salva de un merecido castigo.

Miguel era un buen niño. Tanto en casa como en el colegio se portaba bien. Se levantaba de buen humor, desayunaba lo que mamá o papá le ponían, ordenaba su cuarto y se acostaba cuando se le decía. En el colegio no se peleaba con nadie, se esforzaba en sus tareas y respetaba a los profesores. Tan bien se portaba que los demás niños le llamaban "Don Perfecto", y no querían jugar con él.



Pero Miguel no era perfecto. Tenía una manía: odiaba con todas sus fuerzas la ropa de abrigo. En invierno, la hora de vestirse se convertía en una verdadera batalla con su madre.

-¡Ponte el abrigo!- decía su madre.
-¡No quiero! ¿Por qué, si no tengo frío?- respondía el niño.

Al fin siempre ganaba la madre, porque los mayores suelen ganar las batallas con los pequeños. Pero un mal día Miguel estaba demasiado enfadado: el

sol lucía en lo alto del cielo, y aunque era pleno mes de Diciembre, para el niño el cielo despejado era razón suficiente para ir sin abrigo.

Como siempre, su madre con ruegos y amenazas consiguió que Miguel se pusiera el molesto abrigo para ir al colegio.

De camino hacia la escuela, Miguel tuvo una idea. Dejó el abrigo bajo un árbol y lo cubrió con rocas y piedras hasta que no se veía ni siquiera un pedacito de su capucha. Contento por haberse salido con la suya siguió andando hacia el colegio. Pero a medida que se acercaba, empezó a preocuparse: ¿y si se lo robaban?; ¿qué diría a su madre?. Además, en el colegio se darían cuenta de que iba desabrigado, y tal vez se lo dijeran a sus padres. Y... ¡horror! ahora se daba cuenta de que su madre iría a recogerle al colegio para llevarle al dentista. ¡Estaba perdido!



Como ya se encontraba demasiado cerca de la escuela, no pudo darse la vuelta. Miguel estuvo distraído toda la mañana, pensando en el seguro castigo que le esperaba: por imprudente, por tramposo y por tozudo. Eso sí, en los recreos disfrutaba de lo lindo, corriendo y saltando sin necesidad de llevar el odioso abrigo.

Cuando llegó la hora de salir del cole, su madre le estaba esperando.



-¿Dónde está tu abrigo?-preguntó.

-Me lo han robado unos niños mayores-dijo Miguel, sin pensar mucho en lo que decía.

Su madre se preocupó mucho, habló con los profesores y hasta con el director de la escuela. Miguel estaba cada vez más asustado. Ahora además de desobediente, se había convertido también en un mentiroso. Desesperado, echó a correr mientras su madre estaba hablando con el director. Corrió sin parar hasta llegar a su escondite. Pero ¡terrible sorpresa!: el abrigo había desaparecido.

Miguel se echó a llorar, desconsolado. En ese momento, oyó una voz bajita que le decía:

-¿Qué te pasa?; ¿buscas tu abrigo? Lo tengo yo.-

Miguel se volvió. Ante él, un niño pequeño tenía puesto su abrigo. Antes de poder decir nada, el pequeño se lo quitó y se lo entregó diciendo:

-Toma. No importa. Lo malo es que esta noche pasaré el mismo frío que los demás días. El abrigo me



habría servido mucho. Pero ya estoy acostumbrado. Además, es tuyo. Cógelo.- Miguel, avergonzado de sí mismo, le respondió:

-¡Ni hablar! Yo lo dejé aquí, y tú lo encontraste. No me importa si me regañan mis padres, me lo tengo bien merecido. Ojalá que no pases frío esta noche con él.-

Miguel volvió a casa más tranquilo, aunque aún sabía que le quedaba lo peor. Así que decidió contar la verdad; toda la verdad.

Sus padres le escucharon muy atentos. Cuando Miguel terminó la historia, todos quedaron en silencio. Fue su padre quien habló primero:

-Has desobedecido, mentido y te has comportado como un niño caprichoso. Pero tu buen corazón te ha salvado de un buen castigo. Te compraremos otro abrigo. Pero de hoy en adelante, nunca más te quejarás de la ropa que te mandemos poner.

Miguel besó a sus padres, y desde ese día nunca protestó a la hora de vestirse. Además, ganó un amigo de verdad, porque el pequeño y él pasaban muchos ratos juntos. Corrían y jugaban todo el tiempo. Eso sí, los dos con el abrigo puesto.

[Adaptación de un cuento popular castellano]

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de corta edad a menudo tienen problemas con los adultos a propósito de la ropa, los alimentos y la hora de acostarse. Dado que en esta etapa infantil, el niño, aun entendiendo las razones de los adultos, se empecina en "tener razón", es de suma importancia que el educador les haga reflexionar sobre las consecuencias de conductas que suponen un riesgo para la salud.

RAZÓN DE SER: Tras la narración del cuento, el maestro facilita la reflexión sobre las negativas consecuencias que acarrea descuidar la salud, centrán-

dose en la necesidad de abrigarse cuando hace frío. En una posterior dinámica, y a través de la representación del cuento, los alumnos propondrán otros finales que les llevará a la reflexión de que los distintos comportamientos tienen diferentes consecuencias. En un juego final se utilizarán elementos trabajados en fases anteriores (los abrigo) y los problemas que conlleva el desorden (no encontrar el de cada uno).

DESARROLLO

1ª Fase

El docente lee el cuento. Una vez aclarado el significado de aquellas palabras que los alumnos no hayan entendido, formula algunas preguntas de aproximación relativas al cuento y a la importancia de cuidar la propia salud:

- *A Miguel le obligan a ponerse el abrigo en invierno. ¿Qué puede pasar si vais desabrigados al colegio en un día de frío?*
- *¿Qué pasaría si un día de mucho frío abriéramos la ventana y la dejáramos así hasta el día siguiente?*
- *¿Os gusta la nieve? ¿De qué color se ponen las manos cuando jugamos con la nieve sin guantes?*

2ª Fase

El educador plantea la siguiente dinámica: se pide a los niños que organicen un teatrillo con los personajes del cuento. Si se trata de alumnos de 3 años, el docente les ayudará a preparar los papeles. Si son de 4 ó 5 años, puede introducir variantes. Por ejemplo, empleando sólo los gestos para que los demás traten de adivinar lo que se está representando.

Como variante, puede proponerse a los niños inventar entre todos otro final (5 y 6 años). Si no se les ocurre a los alumnos, el profesor sugerirá algunas ideas:

- *¿Qué pasaría si en el cuento no aparece el niño pequeño y alguien se hubiera llevado el abrigo de Miguel?*
- *¿Qué pasaría si Miguel se empeñara en seguir*

mintiendo y le descubriesen sus padres?

De este modo, los alumnos observan que nuestra conducta puede tener consecuencias negativas o positivas, por lo que es importante pensar antes de actuar.

3ª Fase

Se plantea un **juego por parejas**: Con el suelo limpio y barrido, se forma un montón con los abrigo de toda la clase. Una pareja de alumnos intenta adivinar a quién pertenece cada uno. Si se equivocan, será otro par de niños quienes lo intenten.



TÍTULO
LA LLUVIA Y EL FRÍO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/5btrc8>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años. [Recomendada para niños de 3 y 4 años]

SINOPSIS
Distintas canciones aluden a la lluvia, el frío y el invierno.

*Que llueva, que llueva,
la Virgen de la Cueva,
los pajaritos cantan,
las nubes se levantan,
¡que sí! ¡que no!
que caiga un chaparrón
que caiga un chaparrón
con azúcar y turrón. (bis) (música)*

*Que llueva, que llueva
la virgen de la Cueva
los pajaritos cantan, l
as nubes se levantan
¡qué sí!, ¡qué no!
que caiga un chaparrón
que rompa los cristales de la estación.*

Que llueva, que llueva

*Invierno, invierno, frío en la nariz,
llueve en los paraguas desde el cielo gris.
Invierno, invierno, cuando sale el sol cojo entre mis
manos todo su calor.
Invierno, invierno, invierno*

Invierno, invierno

*El patio de mi casa es particular,
cuando llueve se moja como los demás.
¡Agáchate! ¡y vuélvete a agachar!
que los agachaditos no saben bailar...
H, I, J, K, L, M, N, A que si tu no me quieres otro*

*amante me querrá
¡chocolate!, ¡molinillo!
¡corre, cooorreee!, ¡que te pilló!
a estirar, a estirar que el demonio va a pasar
(bis)*

El patio de mi casa

*Finita la lluvia cayó esta mañana,
su voz cantarina
de lejos me llama. (bis)
Me pongo las botitas
y un capote de colores,
y con mi paraguas salgo fuera sin temores
Se pone las botitas
y un capote de colores,
y con su paraguas
sale fuera sin temores
Finita la lluvia...*

Finita la lluvia

REFERENTE TEÓRICO: El auto-cuidado en el tema de la salud es necesario trabararlo desde muy temprano con los alumnos. Es importante transmitirles la necesidad de cuidar el cuerpo para evitar algunas enfermedades.

RAZÓN DE SER: El educador plantea preguntas de aproximación al grupo-clase que faciliten que los alumnos expresen qué deben hacer cuando la climatología pueda suponer un riesgo para su salud. Tras la audición de varias canciones, se desarrolla una dinámica con la técnica de las frases incompletas para que los alumnos reflexionen sobre comportamientos de auto-cuidado.

Posteriormente se plantean supuestos en los que los alumnos deben expresar cómo prevenir riesgos para la salud. En un juego final todos representarán lúdicamente un entorno físico de nieve, dibujarán el tipo de ropa y los objetos más adecuados para enfrentarse a climas cálidos.

DESARROLLO

1ª Fase

Se formula algunas **preguntas de aproximación** a los alumnos sobre el frío y sus consecuencias. Por ejemplo:

- *¿En qué estaciones del año hace más frío?* [pregunta para grupos de 4 y 5 años]. *¿Hace más frío en verano o en invierno?; ¿cómo hacemos cuando tenemos frío?* (el maestro cruza los brazos y se los frota diciendo "brrr". Los niños le imitan). [Pregunta para grupos de 3 años]
- *¿Qué ropa nos ponemos cuando hace frío?* (se procurará que digan bastantes prendas de abrigo: abrigo, bufanda, guantes, gorro, jerséis gruesos, calcetines de lana, etc).
- *Los días de calor ¿qué tipo de ropa nos ponemos?*

Se escuchan las cuatro canciones (o el número que considere el profesor), y se anima a los alumnos a que acompañen con gestos que denoten frío o calor.

2ª Fase

El docente invita al grupo de alumnos a completar las frases que él inicia:

- *Si llueve y no llevamos paraguas o chubasquero, llegamos a casa.....*(mojados)
[pregunta para grupos de 3 años]
- *Si no nos secamos pronto la ropa mojada, nos podemos poner.....*(enfermos, acatarrados)
[pregunta para grupos de 3 años]
- *Cuando estamos malitos por habernos resfriado, vamos a visitar a.....*(al médico)
[pregunta para grupos de 3 años]
- *¿Qué le pasa a nuestro cuerpo cuando estamos resfriados?* (toses, estornudos, fiebre, sensación de frío)
[pregunta para grupos de 4 ó 5 años].

3ª Fase

El docente plantea diferentes **supuestos** con el objetivo de que los niños tomen conciencia de la ne-

cesidad de vestir adecuadamente en cada situación atmosférica:

- *Imaginad que vamos al Polo Norte. ¿Qué ropa usarías?; ¿qué otros materiales llevarías?* [pregunta para niños de 4 ó 5 años]; *¿qué animales te encontrarías?; ¿qué animales podrían ayudarte en la nieve helada?*
- *Si fuéramos de viaje a un país caluroso ¿qué tipo de ropa nos pondríamos?*
- *¿Quién sabe decirme países donde haga mucho frío?; ¿y países donde haga mucho calor?.* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]

4ª Fase

Los alumnos, guiados por el docente, desarrollarán el siguiente **juego colectivo**: todos confeccionarán bolitas de papel que asemejen copos de nieve. Cuando se hayan acumulado un buen número de bolitas, se lanzarán hacia arriba, o se las tirarán entre sí, procurando evitar el contacto físico entre los propios niños para evitar accidentes. [Recomendado para grupos de 3 ó 4 años].

A continuación, dibujarán en un mural objetos adecuados para usar en climas cálidos: bañadores, gafas de bucear, aletas, sombrillas (se les dirá que dibujen un sol encima para distinguirlas de los paraguas). [Recomendado para alumnos de 4 ó 5 años]. Este mural también puede crearse a partir de recortes de periódicos, revistas, etc



TÍTULO
NOS ASEAMOS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/g249if>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Un muñeco se asea lavándose y peinándose. Después se mete en la cama para dormir.

*Pim Pon es un muñeco de trapo y de cartón,
de cartón, se lava la carita con agua y con jabón*

*Se desenreda el pelo con peine de marfil, de marfil
y aunque se da tirones no llora, ni hace así.*

*Cuando toma la sopa no mancha el delantal delantal
y cuando va al colegio, es un buen colegial*

*Cuando las estrellitas empiezan a lucir, a lucir,
Pim Pon se va a la cama
Pim Pon se va dormir, a dormir.*

Pim Pon

REFERENTE TEÓRICO: Los alumnos de entre 3 y 6 años están en pleno proceso de adquisición de hábitos de salud. La importancia de convertir en rutina el auto-cuidado en el aseo personal derivará, en el futuro, en la posesión de hábitos saludables que evitarán enfermedades a quienes los desarrollen

RAZÓN DE SER: A partir de una canción, el educador formulará diversas preguntas de aproximación que le permita detectar cuántos de sus alumnos toman la iniciativa en el aseo personal. En una posterior dinámica, los niños dirán que tipo de aseo personal es el procedente en los distintos momentos del día. Para que resulte más lúdico, el maestro dibuja un gran reloj, teniendo los alumnos que asignar, según

la hora que sea, el comportamiento correspondiente desde el punto de vista de la salud.

DESARROLLO

1ª Fase

Se escuchará la canción "Pim Pon". El educador introduce el tema del aseo personal formulando **preguntas de aproximación** a los alumnos.

Preguntas adecuadas para grupos de niños de 3 y 4 años:

- ¿Quién de vosotros se lava la cara y se peina solo como Pim Pon?
- Cuando estás bañándote o en la ducha ¿te lavas la cara con jabón?
- A veces os dicen que te has lavado o peinado "como un gato". ¿Qué significa?
[Los gatos se aseo pasándose las zarpas ligeramente por el rostro].

Preguntas apropiadas para niños de 5 y 6 años:

- ¿Quién de entre vosotros se ducha o se baña solo?
- Si no te lavas las manos antes de comer ¿te puede pasar algo malo? (contraer alguna enfermedad por el efecto de virus o bacterias. Se explicará a los alumnos).

2ª Fase

El maestro/a introducirá la siguiente **dinámica**: dibujará un gran reloj en la pizarra, e irá señalando las horas del día en las que los niños tienen que asearse. Los alumnos dirán qué clase de aseo corporal corresponde a cada hora señalada por el maestro, y éste, los irá introduciendo en el reloj mediante un dibujo alusivo.

Sugerencias de aseo personal:

- Al despertar (8:00 h.): lavarse la cara y las manos; cepillarse los dientes
- A media mañana (10:30 h.), si se ha jugado con

tierra, o se han manchado con materiales de trabajo en el aula, como ceras, plastelina, etc.: lavarse las manos

- Antes de comer (13:30 h.): lavarse las manos
- Después de comer (14:30 h.): cepillarse los dientes
- Antes de merendar (16:30 h.): lavarse las manos
- Después de merendar (17:00 h.): cepillarse los dientes
- Antes de cenar (20:00 h.): ducha o baño
- Después de cenar (21:00 h.): cepillarse los dientes.

Con niños de 3 años, el profesor marcará la hora y a través de la mímica representará la situación. A continuación, preguntará a los alumnos qué ritual de aseo ha representado.

Una variante más elaborada es repartir a cada alumno una ficha con un reloj en la que los niños dibujarán el tipo de aseo que corresponde (basta con dibujar manos, un cepillo de dientes, una esponja, etc.) [adecuada para grupos de 5 ó 6 años].

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

La familia juega un papel fundamental en la adquisición de hábitos básicos de aseo.

Se puede elaborar un gran mural con fotos de los niños en los distintos momentos aseo en sus casas y para ello pediremos colaboración a las familias.



TÍTULO
YO PREFIERO LECHE

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/c2f2q4>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años (recomendable para niños de 5 y 6 años).

SINOPSIS
En un restaurante los *Mosqueperros* piden vino para acompañar una succulenta comida, mientras que D'Artacán pide "leche de los Pirineos".

REFERENTE TEÓRICO: La actitud positiva hacia un estilo de alimentación sano debe ir acompañada de un rechazo claro a sustancias (alimentos sólidos o bebidas) que pueden causar perjuicios a la salud de los niños. La capacidad para discriminar con claridad entre comidas o bebidas que favorecen la salud individual y las que causan daño debe inculcarse desde muy temprano.

RAZÓN DE SER: En la primera fase, el educador formula comentarios y preguntas de aproximación para que los alumnos distingan alimentos que perjudican la salud de los pequeños, así como los que dañan tanto a menores como a adultos. La proyección de una secuencia audiovisual y los posteriores comentarios afianzarán en los pequeños la capacidad para discriminar alimentación sana de alimentación nociva o deficiente.

En una dinámica posterior, empleando estudio de casos, el educador invita a los niños a descubrir los riesgos de ingerir alimentos en determinadas situaciones, así como la necesidad de ser cautelosos para evitar accidentes en la temática de la ingesta alimentaria. Un juego fin l será utilizado para que los niños distingan (con naipes) alimentos nocivos de alimentos saludables.

DESARROLLO

1ª Fase

Se centra la atención de los niños en las actitudes hacia la salud mediante **comentarios y preguntas de aproximación:**

- *Todos sabemos que hay cosas que los mayores pueden comer o beber, pero que a los niños les puede sentar mal ¿podéis decir algunas?*
- *Existen también algunas cosas que si se comen o se beben pueden hacer mucho daño al cuerpo de cualquier persona, mayor o pequeño. ¿Conocéis algún ejemplo?* (pistas: algo que se echa a la lavadora, al lavaplatos, al cubo de la fregona...)

El educador comenta que van a ver un audiovisual en el que D'Artacán decide cuidar su salud en un restaurante.

Se proyecta la secuencia audiovisual. Se formularán preguntas que permitan fijar el mensaje que se transmite en la escena:

- *¿Qué piden de comida todos?*
- *¿Qué piden de beber los Mosqueperros?*
- *¿Qué pide D'Artacán de bebida?*
- *¿Por qué hay que tomar leche o sus derivados?, ¿en qué nos ayuda?* (crecer, estar fuertes, para los dientes y huesos, etc.)

2ª Fase

El educador aborda el tema de las sustancias que pueden ingerirse accidentalmente y causar serios daños a la salud como la lejía, el amoníaco o el alcohol metílico.

"Imaginad que tengo mucha sed, voy a la cocina y veo encima de la lavadora un vaso con un líquido dentro. ¿Hago bien en bebérmelo?... ¡claro que NO!... ¿y si es lavavajillas, o lejía para fregar?; ¿qué me puede pasar?"

"Si os encontráis algo en el suelo "con pinta" de po-

derse comer, como un caramelo o una aceituna ¿está bien o mal si la coméis?... ¡por supuesto que está MAL!... ¿y si lo ha chupado un animal?"

"¿Qué hay que hacer antes de tomar algo, aunque esté en la nevera?" (en todos los casos preguntar a una persona mayor si se puede comer o beber).

Se hará especial hincapié en esta precaución señalando, sin dramatizar en exceso, que algunos niños han tenido que ser llevados al Hospital para que les laven el estómago por haber ingerido accidentalmente productos tóxicos.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**. Para su puesta en práctica, el maestro habrá preparado tarjetas del tamaño de un naipe, en las que habrá dibujado diversos alimentos (lechuga, tomate, pimiento, manzana, aceitunas, zanahoria, etc). También preparará al menos tres tarjetas en las que habrá dibujadas una botella tachada, significando peligro, o con una calavera dibujada, como en los signos que figuran en las torres de alta tensión.

El maestro explica que harán entre todos una ensalada. Reparte a cada niño una tarjeta y estos por turnos levantan la que les haya tocado. El alimento dibujado será sometido a votación (o por consenso diciendo "sí" o "no") antes de ser incluido dentro de la ensalada. Cuando un niño descubra una tarjeta con un signo que indique "¡peligro!", los niños deberán expresar verbalmente que no debe incluirse como alimento. La tarjeta será apartada de las demás, y llevada a un rincón del aula (cocina, cuarto de baño o armario de las medicinas).



TÍTULO
COME DE TODO, COME CON CUIDADO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/t8dq1>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 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.*

EstrIBILLO: 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. (EstrIBILLO)*

*Me como una sardina
y se me queda aquí la espina.*

*Yo siempre voy descalzo
ni me pincho ni me mancho. (EstrIBILLO)*

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, el educador 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 alumnos 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 grupos 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

Se divide el grupo-clase en equipos de tres 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 ca-

lientes, etc.]

2 ¿Qué pasa si comemos demasiadas pizzas, chucherías, hamburguesas, etc.?

[Deterioro de la salud, riesgo de engordar excesivamente, dolor de tripa, 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 alumno 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 maestro, 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 alumnos a que en casa comenten los alimentos que han descubierto y pidan a sus padres poder probarlos.

DESARROLLO SOCIAL

HABILIDADES DE INTERACCIÓN



TÍTULO
CÓGETE DE MI

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/nb7xz6>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Unos niños juegan a simular un viaje en tren. Dialogan con el conductor.

*Cógete de mí, vamos a jugar.
Éramos un tren Chaca-chaca-chá.*

*Coge mi cintura, coge la de Juan,
todos enganchados que este tren se va.*

*A dónde va el tren, dígame señor.
Va corre que corre hasta San Poto.*

*Toca la campana
Ti-tilín-tilín
que este trenecito pronto va a salir.*

*Va para Laredo no lo sabes tú,
no lo sabes tú.
Dónde va este tren. Va por sus carriles
hasta Monte Rey.*

*Todos los vagones apretados van.
Llevan pasajeros hasta la ciudad.*

*Es un trenecito viejo de vapor.
el que va delante es el conductor.*

Cógete de mí

REFERENTE TEÓRICO: Las habilidades de interacción son recursos de comunicación muy necesarios para los niños en edades tempranas. Así como muchos niños se manifiestan espontáneamente en el juego entre iguales, otros experimentan ciertos bloqueos que dificultan una relación satisfactoria.

Es misión del educador generar en los alumnos el deseo de participar en los juegos colectivos, así como la puesta en práctica de recursos de comunicación sencillos que faciliten que sean aceptados por los demás en el contexto de la interacción lúdica.

RAZÓN DE SER: A partir de una canción, los niños se involucrarán en diversas modalidades de juego colectivo con distintos grados de complejidad. En las puestas en común se facilitará que los niños expresen las emociones experimentadas.

En la última fase el educador enseñará a los alumnos fórmulas de comunicación que faciliten al niño ser admitido en los juegos.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro pide a los alumnos que escuchen desde su asiento la canción "Cógete de mí". A continuación les propone un **juego** divertido: formarán un trenecito poniéndose en fila (sujetan al compañero de delante poniendo las manos en su cintura). Se escuchará de nuevo la canción y el "tren" de niños se pondrá en marcha paseando por el aula. En determinado momento se imprimirá más ritmo y velocidad al "viaje", para enlentecerse unos instantes después. El educador puede "conducir" el tren (situándose el primero de la fila).

Una vez finalizado el juego (cuando termina la canción), se pondrán en común las impresiones y sensaciones experimentadas. Preguntas favorecedoras de la participación:

- *¿Qué era más agradable: que te sujetaran o sujetar tú?*
- *¿Fue emocionante ir más deprisa?; ¿alguno se soltó del compañero?*
- *Al ir de repente más despacio ¿alguien chocó con el compañero de delante o el de detrás?; ¿cómo te sentiste?*

2ª Fase

Se desarrolla una segunda parte del juego: esta vez deberá formarse un tren con los ojos de todos los niños vendados. Se les pide que tengan especial cuidado en mantenerse sujetos al compañero de delante, puesto que si se sueltan lo más probable es que se desconecten del tren (al estar a ciegas).

Finalizado el juego, se hará una puesta en común de las emociones experimentadas, así como las particulares experiencias de cada cuál (se soltaron, retomaron el contacto, chocaron, se cayeron, abrieron los ojos, etc.)

El profesor explica a los alumnos que en los juegos colectivos es muy importante colaborar con los demás y confiar en ellos. De lo contrario no resulta tan divertido.

3ª Fase

En la tercera parte del juego, el educador pedirá a los niños que formen de nuevo el tren, pero esta vez él permanecerá aparte. Les invitará a imaginar que él no es un mayor, sino un niño de su edad que quiere participar con ellos en el juego. El adulto hará un modelado de la situación. A continuación explicará a los niños que se puede solicitar entrar en un juego con diversas fórmulas. Ejemplos:

- *“¡Qué divertido! ¿Puedo jugar con vosotros?”*
- *“Sé una forma más divertida de continuar el juego (formar dos trenes, o saltar cada vez que suene el “silbato” del tren, por ejemplo). Si queréis, puedo enseñaros cómo se hace”. [expresión verbal adecuada para niños de 5 ó 6 años]*

- *“¿Os importa que yo sea el último vagón?”*
- *“Podríamos ir turnándonos en la posición de locomotora (primer niño), o ser varios los que guíen el tren. ¿Y si hacemos que el tren se pare en un paso a nivel?; ¿qué pasaría?; ¿probamos?” [fórmula de comunicación adecuada para grupos de 6 años]*

Se indicará a los alumnos que si se añade una propuesta a la petición de ser admitido en el juego, se tendrán mayores posibilidades de ser aceptado por el grupo.

4ª Fase

Para poner en práctica las fórmulas aprendidas en la fase anterior, el educador entrará a formar parte de un tren con, más o menos, la mitad de los alumnos. El resto, tendrá que utilizar las fórmulas mencionadas (el profesor puede escribirlas en la pizarra para que sirva de apoyo) para entrar en el tren.



TÍTULO
EL GALLO, EL PERRO, EL BASTÓN Y LA AGUJA

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

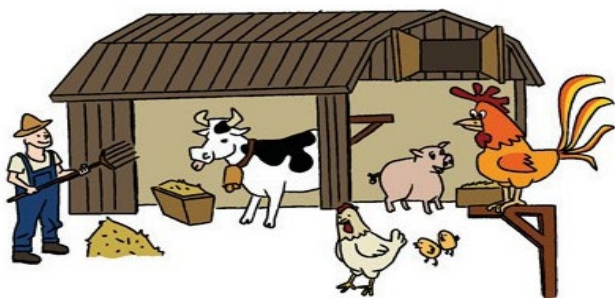
CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
En este relato animales y objetos se hacen amigos para viajar por el mundo, pero se comprometen solemnemente a ayudarse entre sí si se ven en apuros. Cuando esto sucede, todos colaboran para prestarse auxilio.

En uno de los rincones menos conocidos de un remoto país había una granja medio abandonada. Apenas cuatro o cinco animales vivían en ella. Entre ellos, un gallo joven y curioso se aburría. Todos los días le parecían iguales: en cuanto amanecía él se esforzaba por entonar su más precioso

“ki kiriki”, pero nadie le escuchaba. El cerdo seguía durmiendo, y la vaca apenas respondía con un “muuuú” distraído.



Un buen día el gallo, que no podía aguantar tanto aburrimiento, decidió marcharse a conocer el mundo. Casi sin despedirse de sus adormilados vecinos, empezó la aventura de su viaje. Pronto se encontró con un perro solitario.

-¿Adónde vas, gallo?- le preguntó.

-Quiero conocer el mundo. En la granja en la que vivo me aburro demasiado- respondió el gallo.

-¿Puedo acompañarte?- le preguntó el perro.

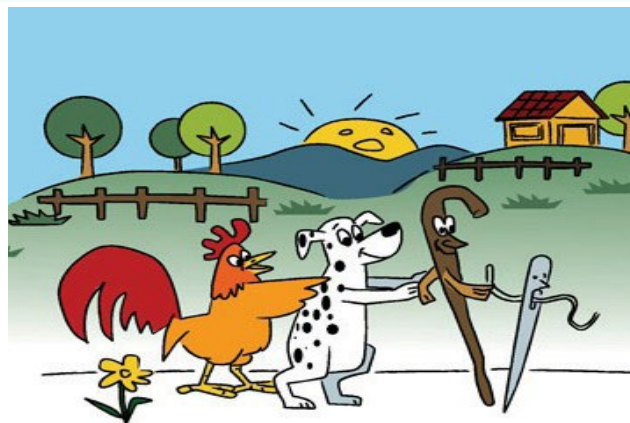
-Encantado, así nos ayudaremos el uno al otro si tenemos algún problema- dijo el gallo.

Juntos siguieron cruzando prados y campos. Andando, saltando o corriendo, los dos animales charlaban, por lo que al cabo de un tiempo se hicieron muy amigos. Como no tenían prisa, comían frutos silvestres y dormían en cualquier sitio cuando se hacía de noche.

Unos días después, se encontraron con un viejo bastón, seguramente olvidado o abandonado por algún viejecillo.

-¿Dónde vais tan contentos?- preguntó el bastón.

-A conocer el mundo- respondieron a la vez el gallo y el perro.



-¿Puedo ir con vosotros? Me aburro aquí; estoy tan solo que me pongo triste-

-De acuerdo, pero si nos prometes ayudarnos cuando tengamos problemas- dijo el gallo.

Al bastón le pareció muy bien, así que los tres formaron un curioso grupo de viajeros. Al día siguiente, una aguja les llamó desde un pedazo de tela en la que estaba clavada. También les quiso acompañar, pero antes tuvo que prometer ayuda a los demás en todo momento.



Una noche en la que hacía mucho frío, los cuatro se colaron en una cabaña. Allí estaban calentitos y a cubierto del viento. Se metieron en una de las habitaciones; el gallo se puso de pie en la cama, el bastón en un rincón, el perro se tumbó junto a la puerta, y la aguja se clavó en las sábanas de la cama.

Al ratito, todos se quedaron dormidos profundamente. Tanto que no se enteraron cuando un hombre entró en la habitación. Y, aunque los cuatro amigos no molestaban nada, el hombretón se enfadó y quiso capturar al gallo. Como no lo conseguía, intentó pegarle con el bastón. También le pegó una patada al perro, pero resbaló y cayó sentado en la cama.

Entonces, los cuatro amigos se defendieron unos a otros: el perro gruñó y enseñó los dientes; el bastón empezó a golpear al hombre, el gallo a picotearle; también ayudó la aguja, que se clavó en el culo del enemigo. Entre todos consiguieron que el hombre huyera espantado. Los amigos se felicitaron entre sí, riendo y saltando. El bastón, que era el más mayor de todos, dijo:



-¿Sabéis?. Me he dado cuenta de lo bien que me siento teniendo amigos que me cuiden. Si le hubiera pasado lo mismo a uno de nosotros estando solo, lo habría pasado muy mal-

Todos estuvieron de acuerdo, se dieron cuenta de la importancia de tener amigos. Juntos continuaron su viaje. A lo mejor, un día te los encuentras en medio de un camino. No tengas miedo, sólo son cuatro amigos que van a conocer el mundo.

El gallo, el perro, el bastón y la aguja

[Adaptación de un cuento popular germano]

REFERENTE TEÓRICO: De forma espontánea, el niño de corta edad entiende la relación con sus iguales desde un prisma casi exclusivamente lúdico. Por ello, es necesario que el educador procure que los niños descubran que la amistad sirve para algo más que para jugar juntos; también resulta útil para hacerse compañía, compartir buenos momentos y, sobre todo, para prestarse mutua ayuda en momentos difíciles.

RAZÓN DE SER: A partir de un cuento el educador, tras fijar la comprensión del mensaje mediante preguntas, guía la reflexión colectiva sobre el aburrimiento y sus causas en la vida cotidiana de los niños frente al bienestar y diversión que se experimenta compartiendo juegos y situaciones con otros niños.

Un juego cooperativo en el que la ayuda de los compañeros resulta imprescindible, servirá al maestro para dejar claro a los alumnos cuáles son las reglas elementales que deben seguirse en la interacción entre iguales.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesorado formula **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos con el objetivo de generar un clima de participación. Por ejemplo:

- ¿Quién me sabe decir qué personaje del cuento empezó el viaje?

- ¿Adónde se dirigen?
- En los cuentos todo es posible, pero en la realidad ¿qué sonidos hace un gallo?; ¿y un perro?; ¿qué ruido hace un bastón cuando golpea sobre el suelo?; ¿hace ruido una aguja?; ¿qué ruido sale de la boca de una persona cuando se clava una aguja?

2ª Fase

El educador recuerda a los alumnos que todos los personajes se aburrían; ¿por qué? porque estaban solos y no tenían casi nada que hacer. A continuación pide a los alumnos que digan en qué situaciones se aburren ellos. Se les puede sugerir algunas ideas (cuando están solos, cuando están malitos en la cama, cuando tienen que hacer una tarea escolar o familiar que no les interesa, cuando no les hacen caso, etc).

El profesor introduce un pequeño debate: *En el cuento, los cuatro protagonistas se hacen muy amigos, ¿es divertido estar con amigos?, ¿por qué?, ¿a qué podéis jugar con varios amigos?, además de jugar, los amigos están...¿Para...? (ayudarnos, comprendernos, etc.).*

3ª Fase

Se desarrolla un **juego de interacción** en el que la ayuda es el componente esencial (a la hora de explicar el juego, el profesor hará referencia a que en el cuento los amigos se ayudan mutuamente y gracias a eso salen airoso de la cabaña):

- Los alumnos pondrán sobre su cabeza un objeto plano (una goma de borrar, un cubito de un juego de construcciones, un cuaderno de pequeñas dimensiones...)
- Los niños pasearán por el aula procurando que no se les caiga.
- El maestro va imprimiendo mayor velocidad y dificultad al juego: andarán a zancadas, se agacharán, brincarán, etc.
- Si a un niño se le cae el objeto (cosa que sucederá muy pronto en la mayoría de los casos), perma-

necerán quietos donde estén, pudiendo incorporarse al juego cuando un compañero recoja el objeto caído y se lo ponga de nuevo en la cabeza. A partir de ese momento, deberán ir de la mano.

4ª Fase

Se resume brevemente lo que han hecho durante el rato que han compartido, recalcando las ideas más importantes:

- Estando con amigos te diviertes más que estando solo
- Los amigos se ayudan entre sí
- Los amigos no tienen que pelearse, y si lo hacen, tendrán que tratar de hacer las paces.



TÍTULO
LA ARDILLA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/33eucn>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Diálogo entre un niño y su madre sobre una ardilla que acaba de conocer.

*La ardilla corre, la ardilla vuela.
la ardilla salta como locuela.*

*-Mamá, la ardilla
¿no va a la escuela?*

*Ven, ardillita, tengo una jaula
que es muy bonita.*

-No, yo prefiero mi tronco de árbol y mi agujero.

La ardilla

[Amado Nervo]

REFERENTE TEÓRICO: La armonía que rige las relaciones con los animales es un buen modelo para que los alumnos entiendan mejor la importancia de relacionarse positivamente con los seres de su entorno y para asumir que las diferencias interindividuales no han de ser un obstáculo para un estilo de relación satisfactoria.

RAZÓN DE SER: A partir de una poesía en la que una ardilla y un niño traban amistad, el educador guía la reflexión y el diálogo de los niños hacia la consideración del respeto y la armonía con los seres de su entorno.

Un juego en el que los niños representan diversos animales que colaboran entre sí servirá al maestro

para concluir que las diferencias no son un problema para experimentar el bienestar de forma colectiva.

DESARROLLO

1ª Fase

Se explica a los alumnos que van a escuchar una poesía en la que un niño habla con una ardilla y le invita a quedarse con él y acudir juntos a la escuela.

Se escucha el poema. A continuación el maestro formula preguntas y comentarios que ayuden a los alumnos a comprender el sentido de la poesía escuchada:

- *¿Qué cosas sabe hacer la ardilla?*
- *¿Dónde le ofrece el niño vivir a la ardilla?; ¿qué le responde ésta?*
- *¿Cuál es la casa de las ardillas?; ¿sabrían vivir en una casa para personas?; ¿sabrían los niños vivir en las casas de las ardillas?*

2ª Fase

Se explica a los alumnos que la "casa" de muchos animales es el bosque o la selva. Allí viven y, aunque son distintos, se llevan bien. Las personas debemos aprender de los animales a respetarnos aunque seamos distintos.

- *¿Cómo se mueven las ardillas? (recordad la poesía). Vamos a movernos como las ardillas: corramos y saltemos "como locuelos"*
- *¿Cómo se mueven los orangutanes? [el maestro imita la forma de moverse de un orangután]. Ahora vamos a ser todos orangutanes*
- *¿Cómo se mueven los patos?. Andemos como ellos*

Se procederá de la misma manera con distintos animales del bosque, la pradera y la selva: leones, elefantes, canguros, cocodrilos, grullas (en equilibrio con una pata alzada), etc.

3ª Fase

Se propone un **juego** de interacción: se divide el

grupo de alumnos por parejas. El educador indica a cada pareja de alumnos que asuman el papel de uno de los animales imitados previamente. Deberán moverse como el animal que se les asignó, hacer los mismos sonidos e imitar sus gestos.

Tras un breve ensayo por parejas, se mezclan todos los alumnos. A una señal dada, cada uno imitará el animal que le correspondió, debiendo buscar a su "pareja". Cuando la encuentren, se moverán al mismo son. [Esta fase se omitirá con alumnos de 3 años de edad por resultarles algo complicado "actuar como no son" a la par que "actuar distinto a los demás"].

Por parejas, los animales irán buscando "amigos" con la ayuda del maestro:

- *"Ahora los patos se dan la mano y buscan como amigos a los monos"* [se les conduce al encuentro de sus nuevos amigos]. *"Juntos irán a buscar a otros amigos"*
- *"Patos y monos buscan a jirafas"....*

Los niños irán sumándose al grupo de amigos. En un momento dado, el maestro dice:

"¡Todos a cubierto, que viene una tormenta!"

Los alumnos se esconderán debajo de las mesas. Una alternativa más divertida consiste en preparar varias mantas que sirvan como "refugio" bajo el que se guarecerán los niños. Una vez "pasada la tormenta", volverán al juego.

Con alumnos de 5 y 6 años se pueden añadir más fases intercambiando roles.

Al finalizar el juego, el maestro resaltarà que *"siendo todos diferentes, podemos llevarnos muy bien y pasarlo genial"*.



TÍTULO
MI COMPAÑERO, MI AMIGO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/b3mwnk>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Dos amigos, Rodrigo y Sancho, se pelean en broma. Sancho le regala a Rodrigo un caballo.

REFERENTE TEÓRICO: Las relaciones entre iguales en etapas infantiles tempranas se caracterizan por la alternancia entre momentos de diversión y juego y fugaces situaciones de conflicto. En este contexto, es importante que los niños se percaten de los relativos riesgos que presentan determinados juegos, como las “peleas en broma”, que a menudo desembocan en peleas “en serio” o en daños físicos mutuos, aunque éstos se produzcan de forma no intencionada.

Por otra parte, compartir objetos y espacios, manifestar físicamente el cariño y obsequiarse mutuamente con regalos son estilos de interacción amistosa que han de ser promovidos por los educadores para que los lazos de amistad se consoliden.

RAZÓN DE SER: Empleando un estímulo audiovisual, y formulando comentarios y preguntas, el educador facilita el diálogo de los niños a propósito de las “personas especiales” y las muestras de afecto, como hacerse regalos.

En una segunda fase, a partir de preguntas-caso, se abordan los comportamientos que de forma no intencionada pueden suponer un riesgo para la salud de los niños.

Un juego final invita a los alumnos a hacer un regalo a un compañero de clase, sin distinguir entre amigos íntimos o simples conocidos. Se pretende de

esta forma que los alumnos experimenten el placer de dar algo sea quien sea el destinatario.

DESARROLLO

1ª Fase

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

“Todos tenemos personas especiales a quienes queremos mucho, y a la vez nos encanta que ellos nos quieran.

Una de las cosas más bonitas de quererse mucho es estar a gusto juntos, jugar, y también ¿por qué no? regalarse cosas”

- [Dirigiéndose a distintos niños de forma individual]: *¿A quién quieres tú mucho?; ¿y te gusta que esa persona te quiera?* [pregunta para grupos de 3 y 4 años]
- *¿Qué es lo que más te gusta de esa persona especial?; ¿jugar con ella?; ¿qué te haga caso?*
- *¿Cuándo fue la última vez que te regalaron algo?; ¿te hizo ilusión?. Y tú ¿has hecho alguna vez un regalo a alguien?*

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver cómo dos amigos juegan a pelearse, debiendo fijarse bien en el regalo final que uno de ellos le hace al otro.

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

- *¿Se pelean en broma Rodrigo y Sancho?; ¿tú también juegas a veces a pelearte en broma?*
- *¿Qué le regala Sancho a Rodrigo?; ¿le has hecho alguna vez un regalo a un amigo tuyo?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. El educador dialoga con los alumnos a propósito del juego entre amigos, procurando que tomen conciencia de las precau-

ciones que han de tomar ante determinados estilos lúdicos, como jugar a pelearse. Esta temática se aborda mediante **preguntas-caso**:

- *Si estás jugando con Guillermo, Álvaro y Paloma a tiraros unos encima de otros y lo hacéis cada vez cayendo de forma más fuerte ¿qué puede pasar?*
- *Si estáis jugando a policías y ladrones y cada uno lleváis un palo en la mano ¿qué puede pasar?*
- *Si jugáis a “conquistar” lo alto del tobogán y no tenéis cuidado ¿qué puede pasar?*

A partir de las respuestas de los alumnos, el maestro concluirá esta fase especificando que es mejor no implicarse en juegos muy agresivos, porque *“puedes hacer daño a un amigo tuyo, y eso da un poco de pena ¿verdad?”*.

3ª Fase

El educador explica que hay muchas posibles “personas especiales”: padres, hermanos, primos... y amigos. Comenta que con éstos lo más divertido es jugar, pero que también es bonito hacerse regalos, sobre todo si son “regalos sorpresa”, que son los que uno no espera.

Se propone un **juego**. Para desarrollarlo, el educador hace una breve introducción:

“Amigos especiales son unos pocos, pero podemos tener muchos amigos; incluso todos los niños de la clase pueden serlo. ¿Por qué no os hacéis unos a otros regalos sorpresa?”.

El educador tendrá preparados pequeños trozos de papel con un nombre cada uno, tantos como alumnos haya, entregando al azar uno a cada niño para que le haga un regalo personalizado al alumno que le haya tocado (“amigo especial”).

Para evitar que algún niño se queje o rechace al compañero a quien debe hacer el regalo, el maestro advertirá previamente que tal cosa está prohibida,

porque se trata de una sorpresa que seguro que a todos les hace mucha ilusión, y pedirá la conformidad previa de los niños:

“¿A qué os parece bien hacer un regalo sorpresa a quien te toque, sea quien sea? ¿es un secreto que no debe averiguar!, así que nadie dirá nada ¿de acuerdo?”

Se proveerá a cada niño con una tarjeta tamaño postal y material para la confección de un dibujo libre (con lápices, ceras, plastilina, etc.). Una vez finalizadas las producciones, el maestro las recogerá (o se guardarán en los pupitres). A continuación se pide a los niños que para el día siguiente lleven algo de su casa para añadir, como regalo, a la postal, con la condición de que no cueste dinero. Puede ser una flor o un objeto personal de escaso valor (un muñequito, un anillo, etc.).

En la sesión siguiente cada niño adjuntará su pequeño regalo a la tarjeta y la depositará (sin que nadie pueda mirar) junto a la pared trasera del aula, con el papel del nombre del niño destinatario.

Finalmente cada niño recogerá su regalo, pudiendo jugar a adivinar de quién cree cada cual que procede.



TÍTULO
NADIE ME HACE CASO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/2lbrom>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
El capitán Nemo recuerda su infancia en la que se sentía solo. Por ese motivo construyó el *Nautilus*, para alejarse del resto del mundo. *Las Tres Mellizas* deciden ser amigas suyas.

REFERENTE TEÓRICO: La espontaneidad en las relaciones entre iguales en la infancia es una de las claves para una interacción satisfactoria. En ocasiones, determinados niños tienen problemas para establecer contactos con sus compañeros. Por esta razón, es esencial que el educador trabaje con los alumnos la aceptación de sus iguales, el valor de compartir objetos y espacios y la toma de iniciativas para entablar relaciones de amistad superando barreras como la vergüenza o el temor al rechazo.

RAZÓN DE SER: Formulando comentarios y preguntas de aproximación, el educador anima el diálogo colectivo sobre las diferencias entre estar solo sin buscarlo y estar con otros (en particular el bienestar y la diversión que comporta esta última opción).

En una dinámica posterior, utilizando preguntas-caso, el maestro hace aflorar en los alumnos actitudes de compañerismo y generosidad. Un juego de interacción en el que los niños tendrán que adivinar a quién pertenecen distintos objetos, facilita la satisfacción personal y grupal en la interacción de todo el grupo-clase.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesor centra la atención de los alumnos sobre las relaciones entre amigos con **comentarios y preguntas de aproximación**:

- *Nos gusta jugar con nuestros amigos; es muy divertido. ¿A qué juegos se puede jugar con muchos amigos?* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- *¿Podéis jugar todos los niños de la clase a la Gallineta Ciega, a Ratón que te pilla el Gato o al Escondite?* [pregunta adecuada para grupos de 3 ó 4 años]
- *A veces un niño está solo. ¿Qué le puede pasar para que esté solo?* [Pregunta para niños de 5 ó 6 años]. *¿Está triste?; ¿no conoce a nadie?; ¿es nuevo?; ¿no entiende nuestro idioma?*

2ª Fase

Se propone el visionado del audiovisual seleccionado comentado que *las Tres Mellizas* se encuentran a bordo de un submarino cuyo capitán es un personaje un poco "serio". Se proyecta la secuencia elegida.

Se destaca algunos aspectos del audiovisual, como la tristeza de Nemo cuando era pequeño (se sentía solo), su alegría cuando las mellizas le brindan su amistad y apoyo, así como los mensajes positivos de otras personas cuando muestra sus habilidades haciendo *surf*.

Se desarrolla una **dinámica** a partir de **preguntas-caso**:

- *Imaginemos que llegamos a un cole nuevo y no conocemos a nadie ¿qué podemos hacer para tener amigos?* [Pregunta para grupos de 5 ó 6 años].
- *¿Decimos nuestro nombre y preguntamos si nos dejan jugar? A ver... (se dirige a un alumno): "di tu nombre y pregúntanos si puedes jugar con nosotros".*
- *Si tenemos un rompecabezas pequeño, o una linterna de bolsillo ¿puedes ofrecerla para que otros niños lo vean y luego jueguen contigo? ¿Lo representamos?.*

3ª Fase

Se desarrolla un **juego** de presentación: cada niño coge un objeto de reducido tamaño (una goma, un

botón, una moneda, etc). Se forman corros de cinco niños sentados en el suelo; en el centro se sitúa un alumno.

Cada uno dice su nombre y muestra el objeto: *“me llamo Andrés y tengo este muñequito”*. A continuación, se vendan los ojos del niño del centro. Los demás depositan su objeto en un pequeño montón, y el niño con los ojos tapados cogerá un objeto y tratará de recordar a quién pertenecía.

Si el maestro constatará que a los alumnos les resulta difícil recordar a quién corresponde el objeto, puede desarrollarse el mismo juego pero con los ojos abiertos, o formando corros compuestos por un menor número de alumnos.

Este juego de presentación se puede utilizar en los primeros días de clase para recordar los nombres de los compañeros.



TÍTULO
EL REY NO QUIERE AYUDA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/waw16c>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción, empatía

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Furgofante se ha encontrado una corona en la jungla, se la ha puesto y ha empezado a actuar como si fuera el rey. Pero no es un buen rey, porque empieza a dar órdenes sin pensar en cómo se sentirán los demás animales que le rodean y a creer que es el más importante de la jungla. Su amiga Scootie pronto tendrá que hacerle ver que con esa actitud no se está portando bien y que nadie tiene por qué obedecer sus órdenes.

REFERENTE TEÓRICO: A veces el éxito, la fama, o simplemente cualquier cosa que nos distingue de los demás, no se gestiona bien, y genera conductas, y/o actitudes que no contribuyen al establecimiento de relaciones sociales satisfactorias.

RAZÓN DE SER: Con esta actividad se pretende que el alumnado entienda que para relacionarse bien con otras personas, es importante establecer una relación de igual a igual, donde el respeto se convierta en el elemento principal.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesorado entrará en clase de distinta manera a la habitual. Se pretende generar un cierto "efecto sorpresa" en el alumnado, que percibirá, desde el principio, que algo es diferente, aunque, en un primer momento, no sepan muy bien en qué consiste. La actitud a mantener por parte del profesorado es la de rey o reina (llevará una corona de mentira) con disposición a dar órdenes continuas que deberán ser acatadas por los niños y las niñas. Para dar un toque divertido, se comenzará a dar órdenes del tipo:

- "Tú, súbete encima de esa colchoneta a pata coja y haz la gallina..."
- "Y tú, anda como los pingüinos para que me ría un rato."
- "Vosotros dos, coged unos papeles y abanicadme, que tengo mucho calor"
- "Además, yo soy el rey (o la reina), así que debéis obedecerme en todo lo que os pida, aunque os parezca una tontería"

Después de algunas órdenes, se quitará la corona y se dirigirá al alumnado como lo hace habitualmente, sin aspavientos ni sobreactuación alguna, lanzando las siguientes preguntas:

"¿Qué os ha parecido mi comportamiento (con alumnado de menor edad se dará ejemplos de algunas de las órdenes dadas)? ¿He sido un buen rey (o buena reina)? ¿Qué es lo que no os ha gustado? ¿Por qué?"

En este momento el profesorado explica que lo que ha ocurrido no está bien, porque el rey o la reina ha pensado que era el/la mejor y que los/as demás tenían que obedecerle sin más. Esto no es tratar bien a las personas.

2ª Fase

"Vamos a ver un vídeo en el que a nuestro amigo Furgofante le pasó algo parecido. Se encontró una corona, se la puso y, de repente, empezó a portarse mal. Fijaos bien en su amiga Scootie, porque le va a enseñar algo muy, muy importante".

Se pone la secuencia y, al terminar, se les pregunta por lo que ha ocurrido entre Furgofante y Scootie:

- ¿Qué ha pasado con Furgofante?
- ¿Qué es lo que ha hecho mal?
- ¿Pensáis que su amiga Scootie estaba contenta con él? ¿Por qué?
- ¿Creéis que Scootie quiere ayudarlo?
- Entonces... ¿por qué no le ha ayudado desde el primer momento?

- ¿Qué le ha enseñado Scootie a Furgofante? (Le enseña que todas las personas somos iguales)

Previamente se tendrá preparado un gran mural con la palabra IGUALES en negro. Se les entregará para que puedan trabajar sobre él (colorear, decorar con algunos motivos, etc.) en pequeños equipos (cada equipo se encargará de una parte del mural). Una vez terminado se colgará en la clase, para que, en momentos de olvido (situaciones en las que se trate a alguien sin respeto) se pueda señalar el mural que servirá de recordatorio (“Todos somos iguales y nos debemos tratar con respeto”).

“En muchas ocasiones podemos necesitar pedir ayuda, en el caso que hemos visto Furgofante necesitaba ayuda, pero no la sabía pedir bien. Sólo sabía mandar, mandar y mandar. Pero se encontró con una situación difícil, y tuvo que aprender a pedir las cosas a Scootie por favor. ¿Os habéis dado cuenta de qué ha hecho Scootie cuando le ha pedido ayuda por favor? A todos nos gusta que nos pidan las cosas por favor. De esa manera es mucho más fácil que tengamos ganas de ayudar cuando se nos pide. Porque todos somos IGUALES”.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Si yo fuera rey...

- “¿Cómo os portaríais si fuerais reyes o reinas?”
- “¿Para qué sirve un buen rey o una buena reina?”
(No es tanto para mandar, sino para servir y ayudar a su pueblo)
- “Vamos a dedicar un tiempo a comportarnos como buenos reyes y buenas reinas.”

Se les facilitará material para construirse una sencilla corona, y se les permitirá pasear por la clase realizando lo que, a su juicio, son buenas acciones. Ejemplos que podemos dar: ayudar en la recogida de los juguetes, saludar y hacer gestos de cariño, pedir las cosas por favor.



TÍTULO
¡BIENVENIDA, EMILY!

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción, empatía, identificación y expresión emocional.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Emily Elephant es una elefantita muy tímida que acaba de llegar al cole donde la clase de Peppa Pig la recibirá de mil amores y rápidamente le hará sentir genial e integrada.

REFERENTE TEÓRICO: Los principios no son sencillos para nadie y tampoco lo son los cambios. A corta edad, además, tenemos muy pocos recursos y experiencias que nos ayuden a saber qué hay que hacer para integrarse. Por eso es tan importante encontrar a personas que nos lo pongan fácil cuando llegamos a lugares nuevos, personas que nos acojan, que nos hagan sentir como en casa y que se preocupen por nuestro bienestar. Aprender estas habilidades de “anfitrión” les ayudará, no sólo a integrar a otras personas, sino a sentirse mejor en grupo e integrarse con mayor facilidad en situaciones sociales nuevas.

RAZÓN DE SER: Las habilidades que Peppa y su grupo ponen en marcha en la secuencia, junto con su aplicación práctica al contexto del alumnado participante en la actividad, proporcionará modelos sencillos pero eficaces de algunas de las habilidades de interacción más importantes relacionadas con la capacidad de hacer amigos y la integración en el grupo social (presentarse a sí mismo ante un grupo de iguales, unirse al juego con otros, cooperar y compartir).

DESARROLLO

1ª Fase

“Hoy vamos a empezar recordando cómo fue nuestro primer día de clase. Los primeros días nunca son muy fáciles, porque no conocemos a nadie... Todo

nos resulta nuevo, y un poco raro, y a veces nos gustaría salir corriendo para volver a casa, ¿a que sí? Pero cuando pasan unos cuantos días, todo funciona mucho mejor y nos sentimos bien.”

Se dejará un rato para comentar las experiencias individuales, con el fin de que todo el mundo pueda contar su vivencia si quiere. Será importante resaltar qué fue lo que les ayudó a ir pasándolo mejor cada vez.

Algunas preguntas que pueden ayudar:

- ¿Cómo fue vuestro primer día de cole? ¿Cómo os sentíais?
- ¿Con quién os sentasteis? ¿Con quién jugasteis ese día? ¿Os acordáis?
- ¿De qué manera os ayudaron las personas mayores a sentirnos mejor? ¿Qué os dijeron? ¿Os dieron besos? ¿Abrazos?
- Si ahora viniese un niño o una niña a nuestra clase para quedarse, ¿qué podríamos hacer para que se sintiera bien?

2ª Fase

“Vamos a ver cómo vivió Emily Elephant su primer día de clase. La verdad es que tuvo mucha suerte, porque fue recibida de maravilla por la clase de Peppa Pig que le ayudó mucho a que se sintiera bien. Veamos cómo lo hizo...”

Se proyecta la secuencia para posteriormente hablar en el corro sobre las formas utilizadas para hacer que Emily se sintiera bien, tanto por parte de la profesora como por parte de toda la clase (le saludan, hablan con ella, prestan atención a sus necesidades e intervenciones, le ayudan, le llevan de la mano, juegan con ella,...).

“¿Pensáis que Emily también ha puesto de su parte para que las cosas fueran bien? (Recordemos que es muy tímida, pero que a pesar de eso ha estado dispuesta a participar. Será importante detenerse un poco para explicar qué es ser tímido)”

“¿Cómo pensáis que se siente Emily al final de su primer día de cole? ¿Creéis que ha sido un gran día para ella?”.

3ª Fase

La actividad fin liza proponiendo un juego sencillo. El alumnado tendrá que buscar a niño o niña con los que no suele jugar, le cogerá de la mano y se irán a un rincón para iniciar un juego. El profesorado apoyará esta actividad sirviendo de guía y de modelo con el objetivo de que nadie se quede sin saber qué hacer (será importante que supervise las interacciones, les motive para que se relacionen y hablen, les proponga juegos, les refuerce, entre otras cuestiones).

Como cierre se lanzará la siguiente pregunta: *“¿Cómo os habéis sentido?”* y se resaltarán lo importante que es jugar con todo el mundo, ya que de esta manera nos sentiremos bien y podremos conocer nuevos amigos y nuevas amigas.

HABILIDADES DE AUTOAFIRMACIÓN



TÍTULO EL CABALLERO MANDÓN

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades sociales

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 5 años

SINOPSIS
Mike quiere ser un gran caballero, como su papá, pero no ha entendido que ser un líder no significa mandar a todas horas y mandar mal, y está usando su posición para librarse de sus tareas.

REFERENTE TEÓRICO: Muchos alumnos de estas edades son los reyes de sus casas, de forma que cuando empiezan a relacionarse con iguales de una forma más consistente, como sucede en el colegio, empiezan a aparecer esas “pequeñas-grandes” tiranías que conviene corregir. Convertir las tendencias de liderazgo en verdaderos líderes, hábiles y con empatía, es algo que puede empezar a hacerse desde temprana edad.

RAZÓN DE SER: En la actividad que proponemos van a poder diferenciarse lo que son habilidades correctas de liderazgo y lo que consideraríamos pequeñas tiranías que, en definitiva, enturbian las relaciones sociales entre iguales.

DESARROLLO

1ª Fase

“Vamos a conocer hoy al pequeño Mike. Él quiere ser un gran caballero como su padre, pero creo que no ha entendido muy bien en qué consiste... veamos la secuencia.”

(Poner el vídeo hasta que Mike dice “A ver a quién puedo encargarme el resto de mis tareas”)

- ¿Qué os parece cómo se porta Mike?
- ¿Qué cree él que significa ser un caballero?
- ¿Pensáis que tiene razón?
- ¿Os gustaría tener amistad con Mike si supierais que se iba a comportar así?

2ª Fase

Probablemente, al alumnado no le habrá gustado Mike como amigo, aunque quizás sí se ha podido sentir atraído por el hecho de mandar a todo el mundo. Desde el principio se tratará de transmitir que si las personas a las que se les manda se sienten mal, esta opción no es aceptable.

Será importante distinguir entre lo que significa un líder (un “buen jefe”), y un mandón (quiere ser “jefe”, pero lo hace mal).

“Vamos a fijarnos en lo que ocurre a continuación entre Mike y su hermana, porque ella le da algunas pistas de lo que debe hacer un buen caballero...”

(Poner el resto de la secuencia)

- ¿Qué os parece lo que ha sucedido aquí?
- ¿Pensáis que Mike ha comprendido lo que su hermana le ha querido explicar?
- ¿Cómo lo sabéis?
- ¿Qué es más importante para Mike, ser un buen jefe o mandar?
- ¿Qué cosas está haciendo mal Mike?
- Está mandando a todas horas
- Empezó pidiendo por favor, pero ahora solo da órdenes a los/as demás como si fueran sus sirvientes
- No está haciendo sus tareas y está obligando al resto a hacerlas por él
- Piensa que la gente debe servirle todo el tiempo para que él pueda jugar todo el rato. Es un abusón.

“Comportarse de esta manera solo va a traerle enfados de sus amigos y amigas, que pronto se cansarán, como le ha pasado a su hermana.”

3ª Fase

“No todas las personas están preparadas para ser jefas. Ni es bueno que todas lo sean, porque no tendría sentido. Pero sí es genial poder trabajar en equipo y que haya alguien que ayude a que ese equipo funcione bien. A esa persona se le llama líder. Aparte de ayudar para que todo funcione, ¿qué más cosas creéis que tiene que tener un líder? (la hermana de Mike nos ha dado alguna pista....)”

Se hará una lluvia de ideas analizando cada una de ellas en función de la respuesta que podría despertar en las y los demás. Por ejemplo:

- Una buena persona líder no es alguien que le encarga al resto sus propias tareas. Las hace y ayuda a los demás para que puedan finalizar las suyas bien.
- Una buena persona líder no se desanima ante los obstáculos, anima y motiva al equipo para continuar.



TÍTULO
DISCUTIMOS Y REGAÑAMOS, PERO SOMOS AMIGOS

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/qs7u5n>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación.

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

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Las tres Mellizas discuten entre sí. Al poco rato se piden perdón y continúan su aventura.



- *Todos nuestros compañeros pueden ser amigos nuestros. ¿Qué hacen los amigos?; ¿darse besos? Dale un beso al niño que tengas más cerca.*
- *Los amigos hacen cosas juntos; por ejemplo, jugar. ¿A qué cosas podéis jugar en el próximo recreo?*
- *A veces también te enfadas. Es normal. Piensas que se ha "colado" en la fila, o quiere el mismo juguete que tú.*
- *¿Qué le dices cuando te enfadas?*
- *¿Qué dices cuando quieres hacer las paces con tu amigo?*

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación basada en la defensa de los propios derechos del niño está muy relacionada con la interacción cotidiana. Su capacidad para enfadarse con sus iguales es casi tan amplia como la disposición a hacer las paces de inmediato. Es tarea del educador que los alumnos sean conscientes de que enfados y reconciliaciones son naturales a su edad (además de ricas oportunidades de aprendizaje social), siempre que al ocasional conflicto entre ellos no se acompañe algún tipo de agresión física.

RAZÓN DE SER: Por medio de comentarios y preguntas, seguido de un posterior estímulo audiovisual, el educador hace que los niños sean conscientes de las manifestaciones de afecto entre amigos (los niños no sólo lo verbalizan, sino que las ejecutan –se dan besos, se cogen de la mano, etc). Asimismo, se comentará que la dinámica "enfadarse-perdonarse" es natural a su edad.

En un posterior juego, los niños juegan a "desenfadarse" unos a otros.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador **explica** a los alumnos que ser amigos incluye también la posibilidad de discutir y enfadarse de vez en cuando. Orientará la reflexión colectiva con **preguntas-clave**:

2ª Fase

Se explica que van a ver una secuencia de una película de "Las Tres Mellizas y Caperucita Roja", en la que las hermanas discuten entre sí. Se proyecta la secuencia audiovisual. Preguntas para la reflexión:

- *¿Se quieren la tres Mellizas? [Pregunta para grupos de 3 años]*
- *Pero también discuten. ¿Qué cara ponen? [Pregunta para grupos de 3 y 4 años]*
- *¿Les dura mucho el enfado?; ¿qué hacen después, se enfurruñan o se piden perdón? [Pregunta para grupos de 3 y 4 años]*
- *¿Te pasa a ti lo mismo con tus amigos o con tus hermanos? [Pregunta para grupos de 5 y 6 años].*

3ª Fase

Se plantea un **juego**: el educador selecciona cuatro alumnos, pidiéndoles que imaginen que han discutido y regañado entre ellos. Les ubica en las cuatro esquinas del aula o sala. Deben poner cara de enfado. Con los restantes alumnos se forman cuatro equipos. Cada equipo bailará formando un corro alrededor de uno de los compañeros "enfadados", haciéndole reír.

Cuando los alumnos "enfurruñados" se hayan puesto contentos, se unirán al equipo y cogidos de la mano formarán un pequeño corro que girará al son de una música alegre (seleccionada previamente

por el profesor). Cuando los cuatros equipos hayan conseguido el objetivo (hacer reír al compañero y formar todos un corro), se unirán en un gran corro y bailarán al son de la música.

Para hacerlo más divertido, se imprimirá cada vez mayor velocidad a los giros o se alterará el sentido del giro a golpe de palmada.



TÍTULO
EL FLAUTISTA DE HAMELIN

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Identidad personal, Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
El cuento narra la historia de un flautista honesto que acaba con una plaga de ratas de un pueblo y la ingratitud de sus habitantes que se niegan a darle el precio pactado. El flautista les castiga llevándose consigo a todos los niños. Sólo perdona a un niño pequeño, quien finalmente intercede ante el músico y consigue que permita a los niños volver a sus casas.

Hamelin era un pequeño pueblo de Alemania, en el que las ratas se habían hecho las dueñas de todo. Las calles estaban llenas de esos animales; tantas eran que por cada persona había cien ratas paseando tan tranquilas. Las casas también estaban llenas de ratas. Incluso las camas de los niños no se libraban de ellas. En las almohadas dormían varias ratas junto a la cabecita de cada niño.



Desesperados, se reunieron todos los habitantes del pueblo para intentar buscar una solución. Pero en lugar de pensar qué podían hacer, se echaban la culpa unos a otros:

-La culpa es del alcalde, por no pagar a más gente que recoja la basura- dijo alguien.

-¡Ni hablar! La culpa es de todos, por tirar la basura por la ventana- se defendió el alcalde.



-La culpa es de los niños, por hacer gamberradas como romper los contenedores de basura- dijo una mujer.

-La culpa es de los mayores, por no limpiar bien las casas- dijo un niño.

En ese momento, un desconocido se acercó al grupo. No era ni muy joven ni muy mayor, ni alto ni bajo, ni delgado ni gordo. Era simplemente... un desconocido. Al principio sólo escuchaba, pero pronto se cansó de oír tantas tonterías. Entonces se decidió a hablar:

-Buenos días. Creo que puedo ayudaros- dijo.

-¿Y cómo lo harás?; ¿acaso entiendes de venenos para matarlas?- le preguntó un señor.

-¿No serás un mago con poderes, verdad?- preguntó una chica.

-No. Sólo soy un músico- dijo el desconocido.

-Entonces ¿cómo vas a librarnos de las ratas?- preguntó impaciente el alcalde.

-Con esto. Soy un flautista.-Y les enseñó una preciosa flauta

Todos se rieron del joven flautista, pero como no tenían otra idea, le propusieron que lo intentara. El flautista prometió cumplir su tarea, pero pidió a cambio cien monedas de oro y un caballo. El alcalde aceptó sin pensarlo más, porque en el fondo estaba convencido de que era un chiflado.

El flautista se puso manos a la obra. Sacó su flauta e hizo sonar una música muy especial. Sonaba bien, pero siempre repetía la misma melodía. Entonces sucedió algo sorprendente; las ratas salían de todas partes: de las alcantarillas, de debajo de las puertas de las casas, de los basureros, ¡hasta de los retretes!. Rodearon al flautista escuchando con atención. Y aunque se juntaron miles de repugnantes animalillos, el flautista siguió tocando tan tranquilo.

Cuando ya no quedaba ninguna rata fuera de la plaza en la que tocaba el flautista, éste comenzó a caminar despacito. Las ratas le siguieron. Al principio de una en una, después en grupos, luego en manadas. El flautista, sin dejar de tocar, se dirigió a las afueras del pueblo, y las ratas le seguían. Pronto llegaron a la playa (Hamelín era un pueblo costero). El flautista se metió en el mar, y las ratas hicieron lo mismo. Cuando el agua le llegaba casi a la boca, el flautista miró a su alrededor. Todas las ratas se habían ahogado.

En el pueblo se organizó un gran festín para celebrar la buena noticia:

¡Al fin libres de las odiosas ratas!. Cuando la fiesta estaba en lo más divertido, apareció el flautista. Se dirigió al alcalde y le pidió su recompensa, pero éste no se la quiso dar. En cambio, le dijo:

-¡Es mucho dinero para un trabajo tan sencillo! No te lo mereces. Quédate con este burro viejo, que ya no sirve ni para tirar de un carro y márchate.- Y dándose media vuelta, siguió comiendo y bebiendo.

El flautista les razonó, explicó e intentó convencer. Pero sólo consiguió que se rieran de él. Decepcionado, se alejó para pensar qué haría a continuación. Al cabo de un rato volvió a la plaza donde se celebraba la fiesta. Habló con voz muy alta:

-Yo he actuado con mi mejor intención. Vosotros habéis aceptado el precio, pero no sólo no me lo dais, sino que os burláis de mí. Pues bien, ahora que



ya no tenéis ratas, tampoco tendréis niños.-

Dicho esto se alejó. Nadie le prestó atención. El joven sacó su flauta, y un momento antes de empezar a tocar, vio a un niño que le observaba atentamente. Se miraron el uno al otro. El niño le acercó un mendrugo de pan que estaba comiendo, y le dijo:

-¿Quieres un poco?-

El flautista aceptó el regalo, y a su vez le hizo otro:

-Te voy a dar un consejo: tápate ahora mismo los oídos con la cera seca de una vela de tu casa, y hagan lo que hagan los demás, tú quédate dónde estás.-

Dicho lo cual, el músico hizo sonar su flauta. Una melodía muy agradable se escuchó en todo el pueblo. De inmediato, todos los niños acudieron junto al flautista. Todos menos el niño que se había tapado los oídos con cera, pues ésta le impedía escuchar la música. Los demás niños le hacían gestos para que fuera con ellos.

-¡Haced lo que queráis, pero dejadme que yo elija hacer lo que quiera!- les dijo.

Los niños le respetaron y se fueron junto al músico. El flautista comenzó a andar, y todos los niños fueron tras él. Pronto desaparecieron tras una montaña.



Cuando los mayores se dieron cuenta, empezaron a llorar de rabia y pena: ¡se habían quedado sin niños! Desconsolados, paseaban por las calles sin saber qué hacer. En un rincón alguien descubrió al pequeño de la cera, a quien le preguntaron qué había pasado. Cuando terminó su pequeña historia, le preguntaron por qué no fue con los demás. El niño respondió simplemente:

-Porque no quise.-

Pero el pequeño sintió pena por los mayores, así que siguió el sendero por el que había visto irse al flautista y a los niños. Cuando les encontró, pidió al flautista que les perdonara. Tras pensárselo bien, el músico mandó a los niños a sus casas. Cuando todos se fueron, sólo quedaron el flautista y su amigo, el niño. Éste preguntó:

-¿Podría quedarme contigo? Quiero ser un flautista como tú. Además no tengo padres, y ese pueblo me parece que está lleno de gente mala.-

El flautista le dijo que sí, y juntos se fueron, músico y niño, a conocer el mundo.

[Adaptación de un cuento popular recogido por R. Browning en 1845]

REFERENTE TEÓRICO: La capacidad para desplegar comportamientos de autoafirmación es un claro indicador de maduración personal, al edificar la personalidad sobre pilares como la libertad de elec-

ción, de acción y la confianza en uno mismo

En esta etapa, los alumnos pueden entender la autoafirmación desde ejemplos concretos que para ellos suponen "ser mayores", "ser buenos" y resolver los conflictos sin recurrir a la agresión.

RAZÓN DE SER: A partir de un cuento, y tras fijar la comprensión del mensaje que transmite mediante preguntas, el educador emplea la técnica de las frases incompletas en una dinámica para que los niños busquen alternativas prosociales (que reflejan autoafirmación) a comportamientos que muestran inadaptación social.

Una dramatización del cuento escuchado introduce un componente lúdico que completa las dinámicas de expresión verbal de las fases anteriores.

DESARROLLO

1ª Fase

Se relata el cuento al grupo de alumnos. A continuación aclara cuantas dudas surgieran a propósito de su contenido o el significado de algunas palabras.

Con los grupos de alumnos de menor edad (3 años) es oportuno pedir a uno o a varios que expresen a su manera un resumen del cuento.

2ª Fase

Se formulan **preguntas de aproximación** a los alumnos centrándose en la autoafirmación de los protagonistas del cuento:

- ¿Qué personaje del cuento os cae mejor?
- ¿Tiene razón el flautista?; si es así, y al tener ciertos "poderes" ¿por qué no se queda con todo el oro y el dinero de los habitantes de Hamelín? [pregunta adecuada para niños a partir de 5 años]
- ¿Qué creéis que le hubiese pasado al niño amigo del flautista si hace caso a los demás niños? [pregunta adecuada para grupos de 5 ó 6 años]
- El pequeño niño amigo del flautista ¿se defiende pegando a los demás?; ¿qué hace para que le

respeten?

- *Muchas veces decís que “ya sois mayores”. ¿Qué significa ser mayor?*
[pregunta para niños de 6 años]

3ª Fase

El educador explica a los alumnos que para ser una persona libre y segura de sí misma (con los más pequeños utilizará un vocabulario menos abstracto, por ejemplo “ser bueno” o “ser mayor”), ha de aprenderse a razonar ante los demás sin necesidad de enfadarse, pero sin rendirse en seguida.

Se invita a los niños a que continúen las siguientes frases del maestro:

Yo soy mayor porque:

- *Cuando me dicen que apague la tele porque vamos a comer, en lugar de coger una rabieta, les digo que..... (con los niños de 3 años se ofrecen pistas: que lo graben, que esperemos a los anuncios, etc.).*
- *Cuando un compañero de clase no me deja bajar por las escaleras, no le empujo, sino que le digo que.....*
- *Cuando un mayor me quita la pelota, en lugar de llorar, me voy a hablar con..... y le digo que.....*

4ª Fase

Se desarrolla una **dinámica de dramatización**: por turnos, los alumnos harán un teatrillo de cualquier parte del cuento representando, uno el papel del niño “de la cera”, y el resto de los alumnos el de los niños del pueblo. Con niños de 4 años, se puede hacer una representación sin palabras, sólo con gestos.



TÍTULO
LOS TRES CERDITOS Y EL LOBO FEROZ

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación

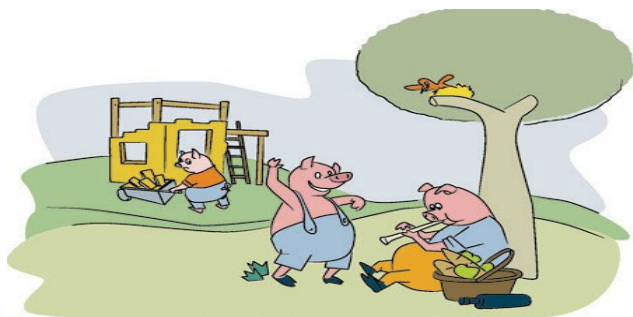
CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Tres cerditos construyen cabañas para protegerse del invierno y del lobo feroz. El mayor es muy trabajador y precavido, así que construyó su casa con piedra y madera. Sus hermanos, vagos e imprudentes, dejan pasar el tiempo y sólo cuando el lobo se acerca, construyen a toda prisa endeble cabañas de paja y barro. El lobo no tiene problemas para derribarlas. Los cerditos se refugian, avergonzados, en la sólida cabaña del cerdito prudente.



Érase una vez tres cerditos que vivían en el bosque. Durante el verano dormían tan tranquilos al aire libre, pero cuando empezaron a caer las hojas de los árboles y el viento empezaba a enfriar sus orejas, decidieron construir una casa para resguardarse del mal tiempo.



El mayor de los cerditos pensó que la casa tenía que tener las paredes de piedra y el tejado, las puertas y ventanas, de fuerte madera. Así estarían más protegidos de la lluvia y la nieve. Además, de esa forma nadie podría entrar sin llamar. Ni siquiera el lobo, el animal a quien los cerditos más miedo le tenían.

Cuando se lo dijo a sus hermanos, se burlaron de él diciéndole “¡bah!; lo que pasa es que eres un miedica y un cobarde. A nosotros no nos asusta, le cortaremos el rabo en cuanto aparezca”.

Así que no se pusieron de acuerdo y decidieron que

cada uno se hiciera su propia casa. Pasaron los días, y el cerdito mayor, que era muy prudente y trabajador, dedicó su tiempo a traer grandes rocas de la montaña; recogió madera que habían dejado abandonada los leñadores y, con mucho esfuerzo, consiguió construir una preciosa y fuerte cabaña.

Mientras tanto sus hermanos se pasaban el día tocando la flauta y jugando. Cuando su hermano mayor les advertía: “¡cuidado, que se acerca el invierno!”, se reían y cantaban a coro: “miedica, cagueta, cobardica”. El cerdito prudente no les hacía caso y seguía trabajando.

Una mañana el frío llegó de golpe: negros nubarrones aparecieron en el cielo, grandes gotas empezaron a caer sobre la tierra, y un viento helado hacía remolinos y se llevaba las gorras de los cerditos. De pronto, se escuchó un aullido muy fuerte: “Auuuuuuuu”. Era el lobo, que seguramente andaba cerca.

Entonces los dos cerditos vagos se dieron mucha prisa en construir su casa. Uno la hizo de ramitas y paja; el otro de barro.

Cuando terminaron, siguieron jugando y cantando.

Esa misma tarde, el lobo apareció de repente. Era enorme, y sus dientes estaban muy afilados. Los cerditos se asustaron, y cada uno se metió en su cabaña.

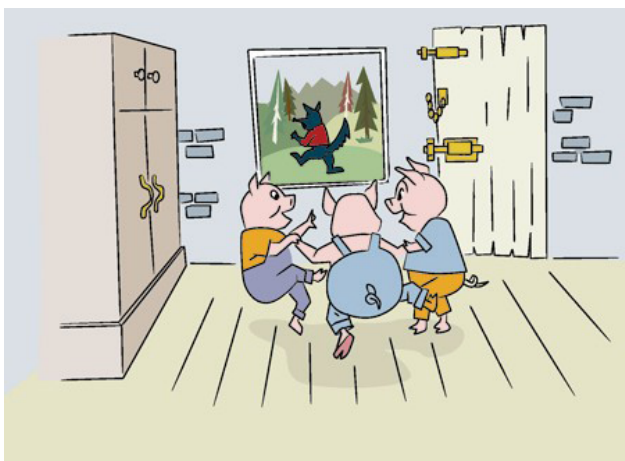


El lobo se acercó a la que estaba hecha de paja, y dijo: “soplaré y soplaré, y tu casa derribaré”. Y soplando, la paja y las ramitas cayeron al suelo.

El cerdito que vivía dentro, consiguió escapar por los pelos.

Pero el lobo le dijo: “ya te cogeré esta noche. Me servirás de cena”, mientras se plantó ante la cabaña de barro. Repitió la misma frase: “soplaré y soplaré, y tu casa derribaré”. Y así fue, el barro se vino abajo y el segundo cerdito echó a correr. El lobo se relamía: ¡dos cerditos para cenar!

Se acercó a la tercera cabaña. Sopló y sopló, pero ni las piedras ni la madera se movieron. Enfadado, el lobo aporreó la puerta, pero sólo consiguió hacerse daño en las zarpas. Ni a patadas ni a puñetazos conseguía abrirse paso. Harto y cansado, se fue.



De repente, en la puerta de la cabaña de piedra sonaron unos golpecitos: eran los dos cerditos vagos, quienes muy avergonzados le pidieron a su hermano que les dejara quedarse allí por lo menos esa noche. El cerdito prudente no sólo les dejó pasar, sino que les invitó a quedarse con él para siempre. Sus hermanos le pidieron perdón, y prometieron ser a partir de ese día más trabajadores. ¡Por fin habían aprendido la lección!

[Adaptado de un cuento popular infantil]

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación se puede trabajar con alumnos en edad infantil a partir de la perseverancia en la ejecución de tareas y en el respeto hacia las normas que les indica “hacer lo que deben hacer”, al margen del comportamiento de los demás.

A partir de esta idea, el educador puede plantear a los niños que las risas y burlas de otros no deben importarles, puesto que ellos están haciendo lo que deben.

RAZÓN DE SER: Empleando como estímulo la narración de un cuento, el educador formula preguntas de aproximación para reflexionar sobre las posibles reacciones adversas de ciertos niños cuando otros emprenden acciones responsables.

En una segunda fase se profundiza en la idea de “hacer lo que se debe” pidiendo a los alumnos ejemplos concretos, enfatizando que “ser mayor” es actuar correctamente, sin dar importancia a las críticas y burlas ajenas.

Un juego final en el que los niños representarán personajes del cuento narrado, facilitará que los alumnos experimenten acción y diversión tras los aprendizajes incorporados.

DESARROLLO

1ª Fase

Se cuenta el cuento “Los tres cerditos”. El profesor

formula **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos. Por ejemplo:

- *¿Cuál de los tres cerditos era más listo?; ¿con qué construyó su casa?*
- *¿Le preocupaba que sus hermanos se rieran de él y se burlaran?*
- *Cuando haces lo que te dice tu seño o tu profe ¿te importa que otros niños se puedan reír de ti?*

2ª Fase

Se **explica** a los alumnos que cuando hacen lo que sus padres o educadores les dicen (guardar la fila y no "colarse", jugar sin pelearse, trabajar en silencio, tomarse toda la comida, etc.) no tienen que hacer caso a otros compañeros que no quieren obedecer, ni responder cuando se burlen, porque ellos *se están portando bien*.

Se pide a todos que digan qué cosas les dicen los mayores que tienen que hacer, en casa o en el *cole*. A los alumnos de 3 años se les ayudará a elaborar sus respuestas: irse a la cama cuando se lo digan mamá o papá, hacer las fichas con cuidado, jugar sin *hacer el burro*, levantar la mano para hablar, etc.

A continuación se les preguntará si los padres o maestros se enfadan cuando no les hacen caso; cómo se sienten ellos cuando les felicitan por hacer bien las cosas, y si se sienten "mayores" por ello.

3ª Fase

Se les propone un **juego** en el que unos serán cerditos y otros lobos:

- Se divide el grupo de alumnos en cinco equipos. Cuatro de ellos serán los cerditos, y se situarán en cada una de las esquinas del aula. El quinto grupo serán los lobos (no más de cuatro alumnos).
- Al igual que en el juego de las cuatro esquinas, los niños correrán de una a otra esquina, donde estarán a salvo de los lobos.

1ª parte:

- Cuando un cerdito sea capturado por el lobo, se quedará sentado en el centro del aula, pero puede ser rescatado si otro cerdito consigue llegar hasta él y darle un fuerte abrazo. En ese momento, de la mano, podrán volver a su refugio, porque mientras estén unidos por la mano no podrán ser atacados por los lobos.

2ª parte:

- Los niños sólo podrán correr de uno a otro refugio cogidos de la mano de otro cerdito. Los lobos también deberán ir de la mano para intentar capturarles (de dos en dos).
- Cuando un niño capturado sea salvado por una pareja de cerditos, a partir de ese momento formarán un trío, quienes deberán correr de una esquina a otras unidos de la mano.

Terminado el juego, el profesor les preguntará cómo se han sentido, qué les resultó más difícil, si se alegraban cuando recibían un abrazo, etc.

Puede repetirse el juego intercambiando los papeles



TÍTULO
AL JARDÍN DE LA ALEGRÍA

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/gaht31>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Una canción popular narra la disposición de una niña a ir al "jardín de la alegría", donde espera diversión y encontrar novio.

*Al jardín de la alegría
quiere mi madre que vaya,
a ver si me sale un novio
el más bonito de España.*

*Vamos los dos, los dos, los dos,
vamos los dos en compañía,
vamos los dos, los dos,
los dos al jardín de la alegría. (2 bis)*

Al jardín de la alegría

REFERENTE TEÓRICO: En edades muy jóvenes los niños, cuando están lejos del control de los padres u otros adultos, pueden incurrir en riesgos de mayor o menor consideración fruto de la falta de cautela. Entre los recursos que se les puede dotar a los pequeños se encuentran aquellas fórmulas de comunicación para mostrar cautela y prudencia. Sucede a menudo que, cuando están varios niños juntos, se les ocurren ideas disparatadas pero atractivas en primera instancia. La falta de previsión de las consecuencias de sus acciones, evolutivamente comprobada, hace imprescindible que el niño extreme la precaución y la transmita abiertamente a sus iguales.

RAZÓN DE SER: El educador, a partir de una canción popular, formula comentarios y preguntas de aproximación que facilite que los alumnos sean conscientes de los riesgos del entorno en situacio-

nes en las que se encuentran fuera del control directo de los adultos.

En una posterior dinámica se les ofrecerán fórmulas de comunicación que pueden utilizar ante sus compañeros de juegos para alejarse de situaciones de riesgo. En un juego final, se procederá a la representación de situaciones de riesgo, aportándose entre todos la forma correcta de proceder.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador inicia la actividad con un comentario y algunas **preguntas de aproximación**:

"A veces hay algún rato del día en que estáis solos, sin ninguna persona mayor cerca. Esos son los momentos más importantes para saber qué cosas está bien hacer y qué otras cosas no debes, porque puede pasar algo malo. Como otros niños que pueden estar contigo a lo mejor no se dan cuenta, tú tienes que decírselo".

- Si está abierta la ventana de tu cuarto mientras juegas a las construcciones con un amigo y suena la sirena de los bomberos, puede que os entre curiosidad. Si ves que tu amigo se asoma demasiado por la ventana y te dice que vayas ¿le dirías que tenga cuidado?
- Si estáis en la calle jugando con la pelota y se va a la carretera, ¿qué harías?, ¿qué le dirías a tu/s amigo/s?

Se introduce la canción explicando que van a escuchar cómo una niña va al "jardín de la alegría" para divertirse y buscar novio.

Se escucha la canción.

Preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- ¿Dónde va la niña?, ¿cómo se llama el jardín?
- Si en lugar de un jardín fuera un parque ¿qué cosas divertidas podrías encontrarte?

- Si no os acompaña una persona mayor ¿tenéis que tener más cuidado?

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. El maestro la inicia con un comentario:

“Cuando no hay ningún mayor cerca es muy importante tener mucho cuidado. A veces los niños de vuestra edad tenéis ganas de jugar a cosas que pueden ser peligrosas; si tú te das cuenta de ello, tienes que decírselo a tus amiguitos claramente, para que no les pase nada malo”.

A continuación se explica a los alumnos que cuando no sepan si algo está bien o mal y están solos, lo mejor es no hacerlo, y esperar a que venga un mayor para poder preguntarle si pueden hacerlo.

[La autoafirmación en estas edades se centra más en la referencia al criterio de los adultos que a las propias creencias o sentimientos].

El educador pregunta:

“¿Qué podemos decir a un niño que te dice que has algo raro, como jugar con un perro que está comiéndose un hueso en el parque?”

Es posible que los niños de menor edad (3 ó 4 años) carezcan de recursos de comunicación para responder en situaciones como la propuesta; por ello, el maestro les aportará algunas ideas. Por ejemplo:

- “No, no me atrevo”
- “No quiero; me da miedo”
- “Mejor esperamos a que venga mamá” “¿Jugamos a otra cosa?”

El maestro repite varias veces las frases, pidiendo a los pequeños que las repitan con él. Para que las puedan aplicar con naturalidad, pondrá algunos ejemplos:

- “Si veis un gato en el patio de un vecino y un amigo te dice que sería divertido acercarse a él haciendo como que sois perros, ladrando y bufando. ¿Qué le podemos decir?” [el maestro, con los más pequeños (3 ó 4 años) elige la frase, y todos la repiten. Con niños de 5 ó 6 años, serán ellos quienes elijan la frase]
- “Si estás jugando con un amigo en el parque y te dice que os tiréis de cabeza por el tobogán, teniendo que quedaros donde caigáis para que el siguiente aterrice encima para formar una torre ¿qué le podemos decir?”
- “Si en el parque jugáis al escondite y un niño te dice que os escondáis entre las cajas de botellas de un puesto de bebidas, pero tu crees que os regañará el dueño si os ve ¿qué le puedes decir a tu amigo?”
- Si estás en el parque y un amigo se encuentra un globo y te dice que podéis inflarlo y hacerlo estallar justo cuando pase otro niño para pegarle un susto y a ti te parece mal ¿qué le puedes decir?”

En la puesta en común de las anteriores situaciones, algunos alumnos pueden “salirse del guión” de las respuestas de autoafirmación planteadas y proponer soluciones inviables (por ejemplo: “se lo digo a un policía para que le meta en la cárcel”) o negativas desde un enfoque relacional (por ejemplo: “le pego”). En estos casos el educador debe corregirlas, explicando por qué no son “buenas ideas”.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**. El maestro explica a los alumnos que, con ayuda de uno varios de sus compañeros, van a representar una situación. Los demás tendrán que adivinar de qué se trata. Ejemplos:

- La puerta de la terraza está abierta, y fuera está la ropa tendida (el niño hará el ruido de la lluvia y de los truenos)
- Llaman al timbre de la puerta y ningún adulto parece haberlo escuchado (un niño hará el ruido del timbre; otro puede representar a una persona que está al otro lado de la puerta.

A continuación se preguntará, en cada caso, qué es lo que no debe hacerse y qué es lo adecuado para hacer (los grupos de 3 ó 4 años requerirán ayuda del educador).

Se concluye la actividad explicando que es muy importante decir a hermanos o amigos que no se quiere hacer algo. Así nadie correrá peligro.



TÍTULO
SOY UN GANADOR

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/kfh01e>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación, autoestima, identificación, expresión emocional y autocontrol.

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Turbo es un caracol cuyo mayor sueño consiste en ser corredor de carreras de alta velocidad. De hecho, no deja de entrenar y de imaginarse a sí mismo como un gran vencedor en el Gran Premio de Indianápolis, a pesar de que quienes le rodean no creen para nada que pueda conseguirlo.

REFERENTE TEÓRICO: Tener sueños y expectativas acerca de lo que nos gustaría que se cumpliera en el futuro, acerca de lo que queremos ser o nos encantaría conseguir, es algo positivo que pone en marcha nuestra motivación y nuestros recursos para poder alcanzarlo. Lo contrario significa bloquearse, quedarse parado, no avanzar, no intentarlo siquiera. En esos sueños siempre imprimimos algo de nuestra persona, de nuestra identidad, y por tanto, reafirmarse en esos sueños por alcanzar significa también reafirmarse en lo que somos y lo que nos gustaría ser.

RAZÓN DE SER: La actividad que pondremos en marcha en esta ocasión permite que los alumnos se visualicen con todo su potencial, en la cima de lo que quieren ser y conseguir, para también mostrárselo al mundo en un claro ejercicio de autoafirmación, muy al margen de resultados o de la realidad, ya que la autoafirmación está por encima de todo ello en esta aproximación.

DESARROLLO

1ª Fase

¿Cuál es tu sueño?

“Vamos a empezar haciendo un pequeño juego. Para ello necesitamos estar en nuestros sitios tranquila-

mente mientras cerramos los ojos. Vamos a pensar en cuál es nuestro mayor sueño, algo muy bueno o bonito que nos gustaría que nos pasara. Cualquier cosa vale, pero tiene que ser algo que nos haga mucha ilusión...”

Dentro de este ejercicio a medio camino entre la relajación y la imaginación, ha de procurarse transmitir un sentido abierto a la petición que les hacemos. Son sueños, y como tales, todos valen. Pero en todo caso deben aparecer en las visualizaciones que hagan y debe ser algo que les ilusione y por lo que se esforzarían.

Dar unos minutos para que lo piensen.

2ª Fase

“El sueño de turbo”

“Ahora que ya lo tenemos en mente, no lo olvidéis, porque vamos a ver una secuencia en la que Turbo, un pequeño caracol, también sueña en voz alta su propio sueño. Fijaos bien en la escena y luego comentaremos de qué maneras intenta él alcanzar esa meta que se ha propuesto.”

Introducir la secuencia y comentar algunos elementos importantes, como por ejemplo, el hecho de que su sueño es algo que le hace ilusión, le motiva y de alguna forma le define también. Su sueño es una parte de quién es, de su identidad, al margen de si podrá conseguirlo o no. Él se ve capaz, aunque sea difícil, se anima a sí mismo, lo disfruta antes de que llegue imaginando el día en que pudiera ser real... y en definitiva le hace mucho más feliz y seguro de sí mismo. Cuando uno sabe por lo que pelea, pelea mejor.

Es importante no pasar a la siguiente fase sin comentar que Turbo no se desanima porque su sueño no sea compartido por el otro caracol. Él ya se siente ganador y no quiere dejar de hacerlo solo porque otros caracoles no vean las cosas igual que él.

3ª Fase

Ahora llega tu turno

Esta es la parte de la actividad en la que habrá que dedicar más tiempo. Se trata de que puedan retomar el pensamiento que dejaron a la espera en la primera fase y lo compartan con la clase (el profesorado podrá empezar la puesta en común contando alguno de sus sueños para "romper el hielo").

La idea es que en cada sueño compartido con el resto pueda palparse ilusión, alegría... Por ejemplo: "Algún día me encantaría ganar algún premio de pintura porque dibujar y pintar es lo que más me gusta en la vida".

Es importante que todo el alumnado participe en esta puesta en común para así reforzar al fin l de cada exposición su capacidad de autoafirmarse frente a toda la clase.



TÍTULO
EL MOLINO EMBRUJADO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
En este cuento un joven aprendiz de molinero se enfrenta a un duende que le intenta hacer la vida imposible. Lejos de asustarse, le tiende una trampa al travieso diablillo. Al fin 1 de la historia acaban haciéndose amigos.

Un granjero tenía un molino. Como estaba ya muy mayor, apenas si podía subir ni bajar las interminables escaleras de su interior. Decidió buscar alguien que quisiera trabajar con él, por lo que se fue al pueblo más cercano. Allí puso varios carteles anunciando que se ofrecía un puesto de trabajo en el molino.

Pronto se presentó un joven ante el molinero, dispuesto a trabajar. El molinero le ofreció un buen sueldo, pero le advirtió:



-Verás, el único inconveniente del molino es que hay un duende travieso. Como en el molino sólo han trabajado mi bisabuelo y sus hijos, mi abuelo y los suyos, mi padre y mis hermanos, el duende a lo mejor se enfada al ver a un desconocido. Procura calmarle y, sobre todo, no le tengas miedo.-

Advertido, el joven empezó al día siguiente a trabajar cargando sacos de granos de trigo. Al cabo de un rato, mientras descansaba fuera del molino, oyó ruidos en su interior. Subió al lugar donde había dejado los sacos, y descubrió que varios de ellos estaban abiertos y con los granos derramados por



el suelo. Asustado, abrió la puerta para salir, y notó una patada en el trasero, que le hizo caer escaleras abajo. Lleno de miedo, se marchó a su casa y no volvió más.



Pasaron los días, y otros intentaron trabajar en el molino, que ya era conocido en el pueblo como "el molino embrujado". A todos les pasaba algo: una zancadilla, una pala que desaparecía, un saco que parecía levantarse solo. El duende se lo pasaba de lo lindo con sus pesadas bromas. Pronto dejaron de presentarse trabajadores, y el molinero estaba muy preocupado. Si no le ayudaban, acabaría por pasar hambre.

Un buen día se instaló en el pueblo una familia nueva. Era un joven fuerte y simpático, con su mujer y tres hijos pequeños. Nada más llegar preguntó si alguien podía darle trabajo. Pero no tuvo suerte. Una tarde, cansado de tanto preguntar, volvió despacito hacia su casa. Bajo un árbol de las afueras, un viejecito descansaba a la sombra.

Curioso, el joven se acercó a él. Charlaron un rato, y el anciano le contó la historia del molino embrujado. El joven decidió que era más importante conseguir

pan para sus hijos que sentir un poco de miedo en el molino, así que se presentó al molinero diciendo:

-Ya conozco la historia del molino. Si me deja trabajar aquí, ya me las arreglaré con el duende.-

Al día siguiente comenzó a cargar sacos sin descansar. Cuando llegó la hora de comer, salió al campo a comer un trozo de pan con queso. Cuando volvió al interior del molino, vio con disgusto que todos los sacos que había subido dos pisos estaban abajo de nuevo. ¡Sus esfuerzos de toda la mañana no había servido para nada! Enfadado, gritó:

-Escúchame bien, duende travieso!: déjame en paz; yo no te he hecho nada y necesito trabajar para dar de comer a mis hijos.-

En ese momento recibió un fuerte empujón por detrás. Cuando cayó al suelo, el joven se enfadó aún más:

-Es mi último aviso, duende. No te tengo miedo. Si vuelves a gastarme otra broma, te las verá conmigo.-

No pasó nada hasta la hora de la merienda. Cuando el joven regresó al molino, subió las escaleras muy despacio. Al llegar a lo más alto se encontró con todos los granos esparcidos por el suelo. Como estaba preparado para una diablura como esa, no dijo nada, y pacientemente empezó a llenar un saco con los granos del suelo. Sabiendo que iba a recibir un empujón, de repente se apartó, y el mismísimo duende cayó dentro del saco. El joven lo ató con una cuerda, y se dispuso a tirar el saco dentro de la maquinaria que lo trituraba. Pero antes de hacerlo, le dio pena, y dijo:

-Duende, duende... no me hiciste caso. Ahora te ves en problemas. Te puedo perdonar si me prometes que no repetirás tus bromas de mal gusto.-



El duende se lo prometió, y el joven le soltó. Duende y joven acabaron por hacerse amigos. A partir de aquel día, el duende no molestó más al joven. Es más, le ayudaba de vez en cuando a subir los sacos moviéndolos con un solo dedo.

El molino embrujado

[Adaptación de un cuento de los hermanos Grimm]

REFERENTE TEÓRICO: La forma evolutivamente normal de resolver buena parte de los conflictos en edades infantiles es empleando la agresión. Otras formas de reaccionar es llorar o quedarse callado. Es fundamental que los niños aprendan a oponerse asertivamente a las provocaciones por la vía de la expresión verbal o dirigiéndose a un adulto.

RAZÓN DE SER: Tras la narración de un cuento, el educador describe ante los alumnos un supuesto en el que un niño es injustamente tratado por otro. A continuación examina con ellos las distintas alternativas (pegar, quitar algo al otro niño, llorar), para plantear al grupo si se trata o no de buenas ideas a partir de las posibles consecuencias. Se concluye la dinámica enseñándoles una fórmula verbal de oposición asertiva eficaz.

Posteriormente se plantean nuevos supuestos a los niños para que practiquen dicha fórmula u otras semejantes. Un juego de interacción en que un niño "es robado" recuerda a los alumnos el supuesto inicial y permite concluir la actividad de forma lúdica.

DESARROLLO

1ª Fase

Se leerá el cuento en alta voz. Al finalizar, se aclararán dudas sobre el significado de algunas palabras, y el educador pedirá al grupo si alguien desea repetir el cuento a su manera. [Recomendado a partir de 5 años] El educador prestará, si fuera preciso, ayuda al narrador.

2ª Fase

Se explicará a los niños que tanto en el colegio como en sus hogares, a menudo surgen pequeños problemas entre niños (compañeros de clase o hermanos). Los alumnos han de indagar la mejor manera de resolver algunos conflictos que el educador planteará. Para facilitar su tarea se pondrá el siguiente ejemplo:

“Si un niño te ha cogido tu muñeco de arcilla ¿qué puedes hacer?” (los niños responden)

El docente resume las posibilidades:

“Veamos, puedes... quitarle tú el suyo. Pero ¿qué pasa después?” (los niños responden). *“¡Exacto!. El otro niño se enfada o se echa a llorar. La señora puede castigarnos a los dos. No parece una buena idea, ¿no?”*

El docente continúa explorando alternativas:

“Puedes pegarle, pero pasaría lo mismo. O echarte a llorar, y nadie sabría por qué. pero también puedes decir en voz alta:

¡Déjame en paz! Yo no te he hecho nada. Se lo diré a la señora”.

3ª Fase

Cuando los alumnos hayan comprendido esta manera de responder ante un suceso desagradable, se les pondrán ejemplos, pidiéndoles que respondan de igual manera. Situaciones posibles:

- *Un niño te quita la pelota y no te la quiere devolver*
- *Un niño mayor te dice que te va a pegar si pasas cerca de él*
- *Un compañero de clase te empuja fuera del columpio porque quiere montar él*
- *Tu hermana se mete en tu cuarto y no te deja entrar*

4ª Fase

Se desarrolla un **juego**: el maestro invita a los niños a sentarse en el suelo formando un corro. Cada uno deberá depositar ante sí un objeto personal de pequeñas dimensiones (un lápiz, una goma, un muñequito, etc.). A continuación todos deberán taparse los ojos con las manos (con alumnos de 3 años es más procedente vendárselos con un pañuelo).

El educador caminará en silencio por la periferia del corro y, silenciosamente, tocará a un alumno, indicándole por señas que le siga (con los ojos descubiertos). Juntos “robarán” el objeto de un niño procurando que éste no se dé cuenta. El pequeño “ladrón” se sentará en el sitio que ocupaba anteriormente con el objeto “robado” detrás de sí.

Se pide a los alumnos que abran los ojos; cuando el niño “robado” se percate del hecho, intentará adivinar quién se lo sustrajo sin recibir ninguna indicación o pista del educador, permitiendo que inicie la búsqueda por su cuenta. Cuando encuentre el objeto, deberá dirigirse al niño que se lo sustrajo diciendo: *“¡No me gusta que me quiten mis cosas!”* u otra fórmula asertiva.

Con alumnos de 5 ó 6 años, el objeto puede ocultarse dentro del pupitre, debajo de la mesa, o en cualquier otro lugar con la única condición de que esté al alcance del niño que lo tomó “prestado”.

HABILIDADES DE OPOSICIÓN



TÍTULO
¡ESTOY ENFADADO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/a09ng8>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Identidad personal, Plan lector.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Un brujo tiene atemorizado a todo un pueblo con sus hechizos. Un doctor soluciona la situación poniéndoles una vacuna.

*Había una vez un bru,
un brujito que en Gulugú
a toda la población embrujaba sin ton ni son.*

*Pero un día llegó el doctor
manejando un cuatrimotor
y ¿saben lo que pasó? (bis)
¡Nooooooooo!*

*Todas las brujerías del brujito del Gulugú
e curaron con la vacu
con la vacuna luna, luna, lu (bis).*

*La vaca de Gulugú no sabía decir ni mu
el brujito la embrujó
y la vaca enmudeció.*

*Pero un día llegó el doctor
manejando un cuatrimotor
y ¿saben lo que pasó? (bis)
¡Nooooooooo!*

Brujito del Gulugú

[María Elena Walsh]

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de corta edad presentan una fuerte emotividad en su interacción,

tanto con los adultos como con sus iguales. Es tarea del educador ayudar al niño a modular sus reacciones más que a reprimirlas, puesto que son inevitables, si bien su duración es muy corta; se presentan tan bruscamente como súbita es su desaparición.

RAZÓN DE SER: A diferencia de otras actividades de este bloque, en las que el niño ensaya fórmulas para responder ante provocaciones e insultos, en la presente actividad el educador, con ayuda de un estímulo musical, centrará la atención de los niños en el aprendizaje de distintos estilos para canalizar su enfado, consistentes en fórmulas verbales que atemperen la intensidad afectiva con la que los pequeños acostumbran a expresar su irritación.

Los alumnos, en una dinámica participativa, verbalizarán situaciones que suelen desencadenar su enfado, así como las formas inapropiadas de reaccionar ante esa emoción. A continuación se proponen diversas alternativas eficaces y prosociales de oposición asertiva, facilitando que los niños las practiquen ante un muñeco.

Un juego final servirá para que los niños automatizen las fórmulas aprendidas.

DESARROLLO

1ª Fase

La actividad se inicia introduciendo la canción seleccionada, explicando a los alumnos que van a escuchar la historia de un brujito malo, que se divertía embrujando a las personas y animales de un pueblo llamado Gulugú. Se pide a los niños que se fijen en quién les salva y cómo.

Se escucha la canción.

Preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- *El brujito, con sus hechizos, molesta a los demás ¿cómo lo hace?*
- *Llega un doctor y... ¿qué pasa?*

- ¿Pensáis que el pueblo será feliz de nuevo?
- ¿Estarías tú enfadado si el brujito te lanzara un hechizo por el cual no pudieras hablar o te crecieran las orejas como las de un conejo o las de un burro?; ¿qué le dirías?
- Todos nos enfadaríamos si nos hicieran algo así. ¿Enfadarse está mal? [El maestro sugiere que NO, explicando que depende de lo que hagas con tu enfado].

Se desarrolla un breve coloquio iniciándose con un breve comentario del educador:

“A veces os enfadáis cuando algo no os gusta, como os pasaría si el brujito os gasta una broma pesada, o cuando un amiguito os dice algo feo; también os enfadáis cuando otros niños no quieren jugar con vosotros; incluso a veces estáis enfadados y no sabéis bien por qué. Eso es normal y no tiene que preocuparos. Pero es importante saber decir las cosas que sentís en lugar de coger una rabieta”.

- Si te empujan por detrás ¿te enfadas?; ¿qué haces?; ¿le pegas al otro un empujón?
- Si estás molestando a tu hermano y te regaña mamá ¿te enfadas tú?; ¿qué le dices?
- Si un brujito os lanza un hechizo convirtiéndoos en ratones ¿os enfadaríais?; ¿estaría bien o mal?

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. El educador hace una breve introducción:

“Vamos a charlar un rato para darnos cuenta de en qué momentos solemos enfadarnos más, para luego poder aprender a no estropear más las cosas”

Se formulan preguntas a los alumnos para que verbalicen situaciones reales que desencadenan su enfado:

- ¿Qué te hace enfadar más, que te regañen o que te castiguen?
- ¿Te molesta más que te digan que te calles o que no te hagan ni caso?

- ¿Qué se burlen de ti hace que te sientas muy enfadado?; ¿y que te llamen tonto o feo?

A continuación se centra la atención de los alumnos en las formas usuales de reacción inapropiada que emplean como expresión de su ira:

- ¿Qué haces cuando estás muy, pero que muy, enfadado con un compañero de clase porque te ha empujado? [a los niños de 3 y 4 años se les sugerirán ideas]
- Cuando tu hermano pasa a tu lado y sin querer hace que se caigan las construcciones con las que estabas jugando ¿te enfadas?; ¿qué le dices?; ¿qué haces?

El educador procurará que se citen algunas de las formas más habituales de expresión de enfado, fundamentalmente:

- Llorar
- Gritar
- Morder (los más pequeños)
- Pegar
- Romper algún objeto

A continuación se sugieren alternativas de oposición menos aversivas introduciéndolas con el siguiente comentario:

“Lo malo de esas cosas que hacéis cuando estáis muy enfadados es que molestan mucho a los demás, les pueden hacer daño y consigues que os peleéis de verdad o que os castiguen; o sea, que no son buenas ideas. En cambio se pueden hacer o decir otras cosas que no sean tan malas”

El educador pregunta:

¿Qué otras cosas podemos hacer o decir cuando estamos muy enfadados?

[Esta pregunta es más apropiada para ser formulada a niños de 5 y 6 años de edad; sin embargo es bueno

que se haga también con los más pequeños, con el objetivo de que se percaten de que quizás haya otras alternativas, aunque ellos las desconozcan o no sepan expresarlas. Si los niños no son capaces de decir ninguna o muy pocas, el maestro les ayudará].

Posibilidades:

- Decir cómo te sientes sin gritar mucho. Por ejemplo: *“¡Estoy enfadado contigo!”*; *“no me gusta que me peguen sustos”*; *“quiero que me devuelvas mi muñeco”*
- No hacer caso y olvidarse. A lo mejor la otra persona lo ha hecho sin querer (como cuando te empujan al bajar corriendo las escaleras del colegio).
- Decirle a un niño que te está molestando que no te gusta jugar así y marcharte.

El educador pintará en la pizarra un monigote con cara de enfado. Les explica a los niños que van a jugar a que ese monigote es un niño que les está haciendo rabiar. Ellos se dirigirán al muñeco expresándose con las nuevas fórmulas (y tonos de voz) aprendidos. El maestro irá señalando alumnos y pidiéndoles que respondan:

- *“Carlos, el muñeco iba corriendo sin mirar y te ha pisado. Dile que te ha hecho daño”*
- *“Susana, el muñeco se ha reído cuando has tropezado. Dile que no te gusta que se rían de ti”*
- *“Miguel, el muñeco te ha quitado tu goma de borrar. Dile que te la devuelva o se lo dirás a un mayor”*
- *“Rosa, el muñeco está jugando contigo, pero quiere mandar él siempre. Dile que no quieres jugar con él y márchate”*
- *“Manuel, el muñeco te ha hecho burla. Ríete y haz como que te vas”*

Se continúan poniendo nuevos ejemplos de forma que buen número de niños salgan a ensayar.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**. Los niños se situarán junto a una de las paredes del aula sentados en el suelo. El educador se sentará en la opuesta con un balón en la mano. Les explica:

“Ahora lo vamos a hacer mucho más deprisa. Yo haré rodar el balón hacia uno de vosotros mientras os digo lo que pasa. Vosotros tenéis que responder”

Con grupos de 3 y 4 años será el propio educador el que diga las palabras que tienen que decir para que los niños las repitan. Con niños de 5 y 6 años se procurará que sean ellos mismos quienes encuentren la forma apropiada de responder.

- *Marta [mientras rueda el balón hacia ella] tu prima está haciendo un dibujo con tu rotulador ¿qué haces?*
- *Lucía, Jorge se ha sentado en tu pupitre ¿qué haces?*
- *Andrés, Miriam se está riendo de ti ¿qué le dices?*

Cada vez que un niño acierte, se sentará en el otro extremo del aula, junto al educador. El juego no finaliza hasta que todos los niños hayan cambiado de bando. Si alguno de ellos no atinara con la forma adecuada de responder, el profesor le dirá explícitamente qué tiene que decir o hacer.

El maestro finaliza la actividad recordando a los niños (adaptando la forma de expresarse a la edad de los alumnos) la secuencia de aprendizaje que se ha desarrollado a lo largo de la actividad: cómo han detectado inicialmente situaciones que les hacen estar muy enfadados; lo inadecuado de algunas formas de reaccionar; fórmulas alternativas más positivas, y un juego final que les permitirá automatizar expresiones de oposición asertiva.



TÍTULO
¡NO TE METAS CONMIGO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/z0ipu5>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Plan lector, Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
En esta canción una pastora se enfrenta a un gato.

*Estaba una pastora, larán, larán, larito,
estaba una pastora cuidando el rebañito.*

*Con leche de sus cabras, larán, larán, larito,
con leche de sus cabras hacía los quesitos.*

*Un gato la miraba, larán, larán, larito,
un gato la miraba con ojos golositos.*

(música)

*Si me hincas la uña, larán, larán, larito,
si me hincas la uña te cortaré el rabito.*

*La uña se la hincó larán, larán, larito,
la uña se la hincó y el rabito se lo cortó.*

*Y aquí acaba la historia larán, larán, larito
y aquí acaba la historia del gato y el quesito*

Estaba una pastora

REFERENTE TEÓRICO: Los niños pequeños entran en conflicto entre ellos muy a menudo. Dado que no poseen un amplio repertorio de recursos verbales para hacerse respetar por sus iguales, lo más habitual es que empleen la fuerza física (empujones, mordiscos o patadas) para dirimir los problemas de convivencia. Es importante que el educador aumente el repertorio de reacciones del niño ante

situaciones aversivas que no lesionen los derechos de los demás. En relación al manejo de situaciones conflictivas, es muy importante trabajar en edades infantiles la identificación de dichas situaciones, ya que supone el paso previo y necesario a la resolución de conflictos interpersonales.

RAZÓN DE SER: El educador desarrolla una dinámica en la que los niños utilizarán una tarjeta roja que significa "no"; "malo" o "no quiero", y una verde que significa "sí"; "bueno" o "me gusta" para mostrarlas ante distintas situaciones que el maestro les va planteando.

En una fase siguiente, los niños aprenden nuevas fórmulas para evitar conflictos o resolverlos asertivamente cuando se ven involucrados en ellos.

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escucharán la canción "Estaba una pastora". El maestro comenta con los alumnos cómo la pastora se defiende de un gato, y sólo usa la fuerza (le corta el rabo) cuando el gato le ataca. El gato se portó mal, y la pastora le castigó sin rabo (daño físico).

El educador dirigirá la reflexión de los niños hacia la contemplación de alternativas a la agresión física (ejemplos: decirle que se vaya, salir corriendo, pedir ayuda, etc.)

2ª Fase

Para trabajar con los niños en la evitación de problemas o conflictos, es muy importante enseñarles a identificar esos problemas, ya que de ese modo estarán en disposición de manejar de manera satisfactoria dicha situación conflictiva. Para ello, el profesor les propone un **juego**: reparte a cada niño dos tarjetas de pequeñas dimensiones, una de color rojo, y otra de color verde. Les explica cómo se participa en el juego:

- La tarjeta roja significa: ¡NO!; ¡no quiero!; ¡es malo!.
- La tarjeta verde significa: ¡SÍ!; ¡me gusta!; ¡es bueno!.

El educador irá diciendo frases, y los niños levantarán la tarjeta que consideren oportuna, a la vez que gritarán ¡no! o ¡sí! en cada caso. El maestro comienza el juego diciendo:

- *Estoy enfadado contigo y... te doy una patada. ¿Qué tarjeta elegimos?. ¡Bien elegida!: ¡NO!*
- *Es mi cumple, y la seño me da un beso. ¿Qué tarjeta sacamos?. ¡La verde: SÍ!*
- *Estoy en la fila y me empujan ¿está bien? ¡NO!*
- *Jugamos todos al escondite ¿está bien? ¡SÍ!*

Los niños van sacando las tarjetas verde o roja, siendo reforzados por el maestro cuando aciertan. Otras propuestas:

- *Me insultan*
- *Me hacen una caricia*
- *Me dan un trozo de tarta*
- *Me mojan con una manguera*
- *Un niño tira un papel al suelo*
- *Un niño muerde a otro*

3ª Fase

El maestro **explica** a los niños qué pueden responder cuando alguien "se mete" con ellos:

- *¡Déjame!*
- *¡No quiero!*
- *¡Se lo diré a la seño!*
- *¡Vete. No quiero pelear!*

Se pide a los niños que cuando vean que un niño hace algo que no debe en el aula, saquen su tarjeta roja. También la podrán sacar si un compañero les hace a ellos algo desagradable. Puede mostrársela al propio niño, al educador o a todo el grupo.

Cuando reciban un mensaje agradable o una bonita sorpresa, pueden sacar su tarjeta verde.



TÍTULO
¡YO SOY BUENO!

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Identidad personal, Programas de prevención: acoso escolar.

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 *diciendo 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 dis-

tintas 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 decirlas... 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.



TÍTULO
LA CLASE DE BAILE

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/bs2gmc>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva. Habilidades de autoafirmación y autoestima

CONTEXTO ESCOLAR
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Gru ha adoptado a tres niñas del orfanato con el objetivo de que, vendiendo galletas, puedan "colarse" en la casa de su gran enemigo y robarle un aparato muy importante para sus próximos planes de conseguir la luna. Pero las chicas tienen más carácter de lo que él pensaba y aunque aceptan ir a vender galletas, le dejan bien claro que tendrá que ser después de su clase de baile, a la que no quieren faltar.

REFERENTE TEÓRICO: Saber decir que no es muy importante. No sólo nos protege de situaciones en las que otras personas pueden querer que hagamos cosas que no son buenas para nosotros, sino que además nos permite oponernos a situaciones injustas o de chantaje. Cuanto antes empiezan a usarse estas estrategias adecuadamente, más y mejor integradas quedan en el modo habitual de cada persona y más sencilla resulta la generalización en posteriores etapas del desarrollo.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta va a poner de manifiesto las habilidades naturales para la oposición de cada alumno, particularmente cuando están bajo cierta presión, y ello favorecerá que se pueda intervenir fortaleciendo los aspectos que se manifiestan como más precarios a la hora de oponerse a propuestas inadecuadas como la que se ve en la secuencia escogida.

DESARROLLO

1ª Fase

Se divide la clase en parejas. A cada pareja se le entrega un objeto que uno de los dos componentes debe custodiar. Por ejemplo, la pareja A tiene

una pelota que sostiene en las manos uno de los dos miembros (el otro tendrá que convencer verbalmente al primero de que le de la pelota sin utilizar las manos).

Quien tiene en su poder el objeto en cuestión puede decidir dárselo al otro cuando considere conveniente.

Al final de la actividad, se pregunta cuántas personas han entregado al compañero la pelota (se anota en la pizarra) y por qué. Puede haber muchos motivos, algunos como: por pesadez, por vergüenza, porque les han convencido, porque su pareja es un gran amigo o gran amiga, etc. Es interesante comentar que a veces, cuando la persona que tenemos delante nos importa y tenemos miedo de que se enfade, es difícil aguantar y no ceder.

2ª Fase

En esta fase se pondrá a prueba las capacidades reales de los y las participantes para oponerse. En la primera fase, se les daba la opción de entregar la pelota cuando considerasen oportuno, tanto si la presión era fuerte como si no. En esta segunda fase se les dice antes de empezar:

"¿Y si os doy una piruleta? Quien sea capaz de mantenerse con su objeto en la mano todo el tiempo sin entregarlo al compañero, se llevará una piruleta".

Esta indicación aumenta claramente la motivación de todos los participantes, que intentarán con más ahínco mantener en su poder el objeto. Con este ejercicio se podrán identificar las verdaderas dificultades en algunos alumnos para oponerse y decir NO.

Finalmente, se felicita a todo el grupo por su esfuerzo y se les entrega una piruleta por haber participado y haberlo hecho tan bien.

3ª Fase

"Vamos a ver ahora lo que hacen unas niñas cuando tienen que decir que no. Gru, que es un villano mal-

vado (explicar qué es un villano), ha traído a vivir a su casa a estas niñas porque quiere que se cuelen en la casa de su enemigo para quitarle una máquina que necesita para su próximo robo. Así que les anima a ir a vender galletas para conseguir lo que quiere. Ellas están dispuestas, pero antes quieren ir a la clase de baile. Fijaos en lo que ocurre...”

Se pone la secuencia hasta que Gru dice “Vamos a repartir galletas... ¡venga!” y desaparece de escena, viéndose a las niñas como pensativas. Con el vídeo en pausa se pregunta a toda la clase qué creen que va a pasar a continuación:

“¿Quién conseguirá hacer lo que quiere? Porque ellas son muy pequeñas y él es un malvado...”

Se les deja que propongan, sugieran y anticipen lo que creen que va a pasar para luego ponerles el resto de la secuencia.

Cuando ya la han visto, se destaca la manera de hacer de las tres niñas (diciendo que no, posicionándose como un equipo unido, resistiendo al chantaje, con la técnica del banco de niebla que consiste en decir “Sí, pero no”...)

Para finalizar, se animará al grupo a dar un aplauso a las niñas.



TÍTULO
AQUÍ EL CAPITÁN SOY YO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/jryiu1>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia escolar, Identidad personal, Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
El papá de Holly, el rey, ha decidido que quiere comer pescado fresco hoy, así que van en busca del padre de Ben, que es capitán de barco, para que le ayude a pescarlo. El problema es que el rey piensa que él manda en todos sitios por igual, y tiene que descubrir que, en el mar, ese barco ya tiene un orgulloso capitán.

REFERENTE TEÓRICO: Todas las personas tenemos nuestro espacio, en el que nos sentimos cómodas y al control de lo que pasa. Pero cuando alguien entra de mala manera en ese espacio, a menudo nos toca defenderlo y hacerlo, además, asertivamente, diciendo que no a cualquier clase de malentendido en esa dirección o, incluso, a cualquier tipo de abuso. De no producirse esta oposición, nuestro espacio se podría ver vulnerado constantemente y esto nos generaría mucho malestar, que puede ser prevenido entrenando la asertividad y la capacidad de decir "No".

RAZÓN DE SER: La situación que viven los padres de Ben y Holly en el barco es muy habitual en la infancia: los límites no están claros, son difusos en cuanto a territorio y propiedad personal, y a veces son frecuentes los abusos. El modelo del papá de Ben es muy sencillo y claro para poder llevarlo a la práctica desde edades bien tempranas, con lo que la actividad les animará a hacerlo en esa y otras situaciones parecidas que se analizarán en el transcurso de la misma.

DESARROLLO

1ª Fase

- "¿A alguien le gustaría ser rey? ¿De dónde? ¿Por qué? ¿Qué haríais?"
- "A algunas personas nos gusta mandar, sobre

todo sobre nuestras cosas porque tenemos muy claro que no son de nadie más. ¡Claro que debemos compartirlas! Pero queremos saber que aunque lo hagamos siguen siendo nuestras, y que el resto las tratará bien.

- A casi nadie le gusta que le manden. ¿Conocéis a algún "mandón" o a alguna "mandona"? ¿Cómo os sentís cuando deciden lo que tenéis que hacer sin preguntaros?

Ante la respuesta se continuará diciendo:

Eso mismo le pasó al padre de Ben, que es capitán de barco, en un día en que el rey le pidió que le llevara a navegar para pescar un pez fresco para cenar. A ver qué os parece esta historia..."

Una vez visionada la secuencia se les pregunta si el rey les parece mandón o no. Puede verse de nuevo y pedirles que cuando vean al rey siendo mandón, hagan una señal para parar el vídeo y comentarlo (por ejemplo levantar la mano).

"¿Pensáis que al capitán le ha gustado que le manden? ¿Cómo lo habéis notado?" (Principalmente, en que dice que no, se afirma como capitán del barco y se pone el sombrero.)

2ª Fase

Enfataremos en esta sección lo conveniente que resulta defenderse en situaciones como las que se ven en el vídeo. Insistirles en la necesidad de ver que, aunque sea molesto, aunque a veces nos dé vergüenza o creamos que otras personas pueden enfadarse si lo decimos, debemos recordar que no nos gusta que nos manden, y mucho menos cuando están en "nuestro terreno".

Volver a ver la secuencia para ver cómo el capitán le ha dicho que no a alguien tan importante como el rey, y además, nos fijaremos en cómo el rey ha tenido que aceptar sus normas y permitir que sea el capitán el que verdaderamente gobierne en el barco.

A modo de Role Playing se propone practicar un diálogo parecido al visto en la secuencia planteándoles las siguientes situaciones:

- Imaginaos que yo soy una niña que ha ido a jugar a vuestra casa después del cole. Cuando llega, le encantan vuestros juguetes y los trata fatal y sin ningún cuidado. ¿Qué haríais? ¿Qué le diríais?
- Estamos en el patio y todo el tiempo estoy decidiendo a qué vamos a jugar, no dejando hablar a nadie. ¿Qué haríais? ¿Qué le diríais?

A estas situaciones pueden añadirse otras parecidas en que sea legítima una defensa del propio espacio y haya que poner a otra persona en su lugar diciendo NO a lo que esté haciendo.

Ahora bien, ¿qué hubiera pasado si el rey se hubiera enfadado?

3ª Fase

En el vídeo que hemos visto, el rey ha sabido entender que el capitán era el papá de Ben, pero esto no siempre pasa así...

- ¿Qué hubiera pasado si el rey se hubiera enfadado?
- ¿Qué podría haber hecho el capitán? (explicarle por qué es tan importante que sea él el que maneje el barco, expresarle el malestar que le genera no poder hacerlo, transmitir lo importante que es para él su barco, por ejemplo)

DESARROLLO	ACTIVIDAD	URL
Desarrollo Afectivo	Los sentidos	http://hyperurl.co/n22w93
Desarrollo Afectivo	Aprendemos a cuidar y ser cuidados "Los pollitos"	http://hyperurl.co/xpktti
Desarrollo Afectivo	Somos iguales y somos diferentes. "La Cojita"	http://hyperurl.co/9fmmnik
Desarrollo Afectivo	El patito está triste. "Todos los patitos"	http://hyperurl.co/1n2hww
Desarrollo Afectivo	El lagarto está llorando	http://hyperurl.co/m8w1gd
Desarrollo Afectivo	De mayor voy a ser.... "Las tres Mellizas"	http://hyperurl.co/zjks81
Desarrollo Afectivo	Soy famoso "D´ Artacan"	http://hyperurl.co/q592i0
Desarrollo Afectivo	Buga al rescate	http://hyperurl.co/o0y7lp
Desarrollo Afectivo	¡Me gusto!	http://hyperurl.co/wyqwp6
Desarrollo Afectivo	Espejito, Espejito	http://hyperurl.co/59f5ip
Desarrollo Afectivo	Las gafas correctas	http://hyperurl.co/ad8l94
Desarrollo Afectivo	Superhéroes	http://hyperurl.co/6kh6y0
Desarrollo Afectivo	La fábrica de besos	http://hyperurl.co/mnpydx
Desarrollo Afectivo	Los muñecos mágicos	http://hyperurl.co/mhf9ud
Desarrollo Afectivo	¡Me gusta com es! " Los Gnomos"	http://hyperurl.co/mnygvv
Desarrollo Afectivo	¡Yo te ayudaré a estar contento! "Las tres Mellizas"	http://hyperurl.co/7zyvrn
Desarrollo Afectivo	Duerme mamá, duerme papá	http://hyperurl.co/ov2aub
Desarrollo Afectivo	Lo mío es tuyo	http://hyperurl.co/9f1rl7
Desarrollo Afectivo	El rock de las emociones	http://hyperurl.co/pp14mu
Desarrollo Afectivo	¡Hasta pronto! "D´ Artacan"	http://hyperurl.co/ruior0
Desarrollo Afectivo	El emú y el koala	http://hyperurl.co/c3g0yv
Desarrollo Afectivo	¡Que viene el lobo! "Las tres Mellizas" 1ª Secuencia	http://hyperurl.co/l2ebnf
Desarrollo Afectivo	¡Que viene el lobo! "Las tres Mellizas" 2ª Secuencia	http://hyperurl.co/nuwlj
Desarrollo Afectivo	Canción de las emociones	http://hyperurl.co/sxt7tc
Desarrollo Afectivo	Recetas contra el aburrimiento	http://hyperurl.co/4w1k1i
Desarrollo Afectivo	Y tú, ¿Qué sientes?	http://hyperurl.co/22ye79
Desarrollo Cognitivo	Mago...¿Estás?	http://hyperurl.co/he8k7h
Desarrollo Cognitivo	¡Cuidado! "Estaba el señor Don Gato" y "Ratón que te pilla el gato"	http://hyperurl.co/jexdq1
Desarrollo Cognitivo	El conejito desobediente "Pepito Conejo"	http://hyperurl.co/yx266e
Desarrollo Cognitivo	Vamos a contar mentiras. "Ahora que vamos despacio"	http://hyperurl.co/yk63jb
Desarrollo Cognitivo	Soñamos que somos... "Los cochinitos"	http://hyperurl.co/98bu4o
Desarrollo Cognitivo	Susanita tiene un ratón. Rafael Pérez Botija	http://hyperurl.co/8p1gt2
Desarrollo Cognitivo	¡Estoy enfermo! "A mi burro, a mi burro"	http://hyperurl.co/x954cq
Desarrollo Cognitivo	Nos aseamos. "Pim pon"	http://hyperurl.co/g249if
Desarrollo Cognitivo	come-de-todo-come-con-cuidado	http://hyperurl.co/t8dq1
Desarrollo Cognitivo	Espérate. McDonald´s: "Espera"	http://hyperurl.co/47q8xc
Desarrollo Cognitivo	La lámpara de Ala-di-no	http://hyperurl.co/zr14nb
Desarrollo Cognitivo	No hay que correr tanto. "Las tres mellizas"	http://hyperurl.co/2oqrzl
Desarrollo Cognitivo	Ulises y las sirenas	http://hyperurl.co/ius1t2
Desarrollo Cognitivo	¿A quién le toca?	http://hyperurl.co/65nb1x
Desarrollo Cognitivo	Para el carro	http://hyperurl.co/zzem6o
Desarrollo Cognitivo	Queremos ayudar "Estrellas de los dibujos animados al rescate"	http://hyperurl.co/ri3ttq
Desarrollo Cognitivo	¡Shhhhh! Estoy durmiendo. "Las tres mellizas"	http://hyperurl.co/4eqk9j
Desarrollo Cognitivo	¡No sé cuál me apetece más! "Las tres mellizas"	http://hyperurl.co/gto5rb
Desarrollo Cognitivo	Jack ha volado	http://hyperurl.co/6izwdw
Desarrollo Cognitivo	Haz bien sin mirar a quién	http://hyperurl.co/vfb8ai
Desarrollo Cognitivo	Yo prefiero leche. "D´ Artacan"	http://hyperurl.co/c2f2q4
Desarrollo Cognitivo	La lluvia y el frío	http://hyperurl.co/5btrc8
Desarrollo Cognitivo	I can make good Choices	https://smarturl.it/sgpeit
Desarrollo Social	Mi compañero, mi amigo. "El Cid, la leyenda"	http://hyperurl.co/b3mwnk
Desarrollo Social	Nadie me hace caso. "Las tres mellizas"	http://hyperurl.co/2lbrom
Desarrollo Social	El rey no quiere ayuda	http://hyperurl.co/waw16c
Desarrollo Social	¡Bienvenida, Emily!	http://hyperurl.co/aaowbt
Desarrollo Social	El caballero Mandón	http://hyperurl.co/ct1icd
Desarrollo Social	Discutimos y regañamos, pero somos amigos. "Las tres mellizas"	http://hyperurl.co/qs7u5n
Desarrollo Social	Soy un ganador	http://hyperurl.co/kfh01e
Desarrollo Social	¡Yo soy bueno! "Los Gnomos"	http://hyperurl.co/tgpe8u
Desarrollo Social	La clase de baile	http://hyperurl.co/bs2gmc
Desarrollo Social	Aquí el capitán soy yo	http://hyperurl.co/jryiu1
Desarrollo Social	Cógete de mí	http://hyperurl.co/nb7xz6
Desarrollo Social	La ardilla	http://hyperurl.co/33eucn
Desarrollo Social	Al jardín de la alegría	http://hyperurl.co/gaht31
Desarrollo Social	Estoy enfadado. "El brujiño de Gulugú". Mª Elena Walsh	http://hyperurl.co/a09ng8
Desarrollo Social	¡No te metas conmigo! "Estaba una pastora"	http://hyperurl.co/z0ipu5