TÍTULO

COLOREA EL MUNDO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de relación; Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

La secuencia muestra una consecución de escenas de relación entre personas en blanco y negro, hasta que una de ellas decide tener un gesto amable con otra y, como por arte de magia, la escena se colorea rápidamente, convirtiéndola en una en la que los personajes que aparecen están mucho más felices y todo funciona mejor.

REFERENTE TEÓRICO: La amabilidad es un valor probablemente poco en alza, dado que los valores predominantes en nuestra sociedad pasan mucho más por el individualismo, el materialismo o el hedonismo. Sin embargo, si algo hace que las relaciones y los sistemas sociales funcionen son los valores prosociales, entendiendo que la amabilidad tiene, sobre quienes la ponen en marcha, un efecto boomerang: el bien que haces a otras personas tiene efecto rebote y te permite sentirte mejor.

RAZÓN DE SER: La secuencia seleccionada para esta actividad muestra de una forma muy gráfica cómo la amabilidad introduce cambios en las situaciones en las que se produce. De alguna forma, la acción de "colorear" les da vida, aporta optimismo y esperanza a sus participantes y siempre es un beneficio personal para quien la pone en marcha. La actividad sugerida les permitirá colorear su propio dibujo con un acto también propio de generosidad, proponiéndoles la generalización de esas conductas y actitudes a su vida diaria.

DESARROLLO

1ª Fase: *Hoy dibujamos en blanco y negro*

El objetivo de esta fase es que el alumnado pueda entender y visualizar que tener gestos amables con otras personas marca una diferencia sustancial en nuestro mundo, en nuestras experiencias, en las cosas que vivimos.

Para ejemplificarlo de un modo gráfico y crear una asociación con el recurso gráfico con el que se trabajará, se pide al alumnado que haga un dibujo de una situación cualquiera, la que quieran, con dos condiciones:

- La primera condición es que no pueden salir en él. No hay cortapisas o limitaciones respecto al contenido del dibujo: puede ser algo imaginado, algo bonito o feo, puede ser una imagen que recuerdan de una película o dibujo animado...
- La segunda es que no pueden colorearlo aún (eso se realizará en otra fase, previo cumplimiento de otro requisito).

Cuando hayan terminado el dibujo, pueden compartirlo con la clase en una rueda rápida de participaciones.

2ª Fase: *La amabilidad en acción*

En este momento se pone el vídeo seleccionado. En él, se parte de una serie de imágenes en blanco y negro que empiezan a teñirse de color cuando alguno de los personajes tiene un gesto amable o generoso con otra persona. El efecto, además, es contagioso, ya que no afecta solamente a las dos personas implicadas directamente, sino que las que están alrededor de alguna manera se benefician también del cambio en la situación (esta información no se les dará, se tratará de que sea el propio

alumnado el que adivine lo que ocurre: las personas han sido amables unas con otras y por eso ha aparecido el color).

Se tratará también de que identifiquen y comenten cuáles son los gestos concretos de amabilidad que se reflejan en la secuencia (se comentará que los efectos de la amabilidad no solo son para quienes reciben el gesto, las personas presentes también disfrutan de él, generándose un clima agradable). Cuando somos personas amables todo alrededor cambia. Incluso cuando tenemos un acto generoso con alguien que no sabe apreciarlo, podemos sentir orgullo de haber sido capaces de hacer algo bueno por ese alguien. Su reacción no le quita valor a nuestro gesto y nos ayuda a mejorar nuestra capacidad para vivir en sociedad y ser felices. Es más, cuando mostramos generosidad hacia otras personas, éstas también pueden animarse a hacerlo, con lo que se produce lo que llamamos una "Cadena de favores", una especie de "efecto dominó" de la amabilidad.

3ª Fase: *Coloreo mi mundo de amabilidad*

Ahora llega el momento de completar los dibujos. Tienen que hacerlo siguiendo dos pasos:

- Han de incluirse en el dibujo que hicieron antes pero haciendo algo amable por alguien o algo. Por ejemplo, si dibujaron un conejo, pueden dibujarse dándole una zanahoria, o cepillándole el pelo, o abrazándole. Si dibujaron un parque, pueden dibujarse prestándole el cubo y la pala a otro niño o a otra niña. Si dibujaron a papá o mamá hablando por el móvil, pueden dibujarse llevándoles un vaso de agua o bajando el volumen del televisor.
- Una vez que se hayan dibujado en un acto de generosidad, ya pueden colorear el dibujo. Es difícil identificar un dibujo oscuro con un momento de felicidad. Los gestos de amabilidad hacen que las personas nos sintamos más felices, luego parece que tiene más sentido convertir el dibujo en uno con color, que refleje el estado de ánimo de los personajes tras dar o recibir un gesto de amabilidad.

Finalmente, el alumnado mostrará su dibujo al resto de la clase realizando una breve explicación de lo que ocurre en el mismo (cuál es su gesto amable, y cómo se sienten las personas alrededor para que su dibujo ahora tenga color y no siga en blanco y negro, etc.). Se reforzarán los gestos recogidos en los dibujos animándoles a que los trasladen a su vida cotidiana.