RECURSO EDUCATIVO

ER EDUCACIÓN RESPONSABLE

ACTIVIDADES

BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

EDUCACIÓN PRIMARIA **6-8 AÑOS**

Para la promoción de competencias emocionales, sociales y creativas

FUNDACIÓN BOTÍN

ACTIVIDADES

BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

EDUCACIÓN PRIMARIA **6-8 AÑOS**

Para la promoción de competencias emocionales, sociales y creativas

El recurso *Banco de Herramientas* forma parte del programa *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que potencia el desarrollo integral del alumnado a través de la educación emocional, social y creativa, favorece el bienestar y cuidado del docente, mejora el clima de convivencia en la comunidad educativa y fortalece el vínculo del docente con el alumnado. Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: Identificación, expresión y regulación emocional, empatía, autoestima, habilidades de comunicación, habilidades de relación, asertividad, pensamiento crítico, pensamiento creativo y toma de decisiones.

Produce
Fundación Botín

Contenidos
Fundación Botín 2025

Diseño y maquetación
Marta Díaz

Edición
Fundación Botín
Pedrueca, 1. 39003 Santander
www.fundacionbotin.org
©Fundación Botín

Aviso legal: los contenidos de esta publicación podrán ser reutilizados, citando la fuente y la fecha, en su caso, de la última actualización.

FUNDACIÓN BOTÍN

ÍNDICE DE ACTIVIDADES POR VARIABLES

DESARROLLO EMOCIONAL

IDENTIFICACIÓN, EXPRESIÓN Y REGULACIÓN EMOCIONAL

Arión y su lira (I) 10
El valor del tiempo en familia 14
El dolor de Mambrú 17
Las tres cautivas 20
¿Qué te pasa? 22
Amigos hasta el final 26
Hoy es día de fiesta 28
La mamá perfecta 30
Alphablocks' Emotions 32
La vaquita y sus amigos 33
Dioses y hombres. Vida y muerte 35
El gran salto de Pablo 39
¡Me aburro! 43
Aprendo a calmarme 47
Ten paciencia 50
El regalo de Navidad 52
Walking in the Jungle 54

EMPATÍA

Marisol iten cuidado! 56
¿Quieres un poco? 60
Rodrigo y Babieca 62
Sonatina 64
Claro que se puede 66
Lo que siento que tú sientes 68
Bienvenido a esta piscina 71

AUTOESTIMA

Creer es poder 73
A fuego lento 75
A Margarita 78
La niña blanca 80
La sirenita que quería ser reina 82
Silencio en la sala 85
Mi papá viene a buscarme 87
Persiguiendo el sueño 90
Una casa bien limpita 93
ABC Positive Words 95

DESARROLLO SOCIAL

HABILIDADES DE COMUNICACIÓN

Me callaré yo 98
Son mis amigos 100
Trato hecho 102
Un As de la comunicación 105
Scape room 107

HABILIDADES DE RELACIÓN

En el mundo cabemos todos 112
Colorea el mundo 114
Hora del recreo 116
Un día en la vida de Blancanieves 118
La guerra de los animales 121

ASERTIVIDAD

¡Déjame en paz! 124
Él empezó la pelea 126
Tienes que bañarte 128
Yo no he sido 131
Yo prefiero 134

Restaurando vínculos, celebrando diferencias 137
We are all different, we are all great! 141
Juguemos todos y todas 143
Carta a los Reyes 146
I can be anything 148
¡Merezco respeto! 150
No quiero ser el conejo de pascua 154

DESARROLLO CREATIVO

PENSAMIENTO CRÍTICO

El padre ideal según la Inteligencia Artificial 158
¿Y si la sirenita hubiera decidido diferente? .. 161
Ciencia es nombre de chica 164
Un dIA en la vIdA de Blancanieves con Inteligencia Artificial 173

PENSAMIENTO CREATIVO

Sonatina: Reescritura Creativa 178
El hombre rayo 181
Arión y su lira (II): “Aventuras creativas. Reescribiendo la Historia de Arión” 185
A Margarita (2ª Parte) 188
El arte de imaginar 191
Los colores de las flores 193

TOMA DE DECISIONES

La maga de las vocaciones 195
Medio pollo 198
Pajaritos 202
No dejaré a mi familia 204
Scrat’s Acorn 206
Digipato 208
I can make good choices 211

✱ ÍNDICE DE ACTIVIDADES POR CONTEXTO ESCOLAR

CONVIVENCIA ESCOLAR

El valor del tiempo en familia 14
El dolor de Mambrú 17
Amigos hasta el final 26
Hoy es día de fiesta 28
La mamá perfecta 30
La vaquita y sus amigos 33
El gran salto de Pablo 39
Marisol iten cuidado! 56
¿Quieres un poco? 60
Rodrigo y Babieca 62
Claro que se puede 66
Los colores de las flores 193
Bienvenido a esta piscina 71
Creer es poder 73
Persiguiendo el sueño 90
Aprendo a calmarme 47
El regalo de Navidad 52
Digipato 208
En el mundo cabemos todos 112
Hora del recreo 116
Me callaré yo 98
Son mis amigos 100
Tienes que bañarte 128
Colorea el mundo 114
Un as de la comunicación 105
Scape room 107
Juguemos todos y todas 143
¡Déjame en paz! 124
Él empezó la pelea 126
Yo no he sido 131
Restaurando vínculos, celebrando diferencias 137

IDENTIDAD PERSONAL

El valor del tiempo en familia 14
Arión y su lira (I) 10
¿Qué te pasa? 22
Hoy es día de fiesta 28
El gran salto de Pablo 39
Lo que siento que tú sientes 68
Creer es poder 73
A fuego lento 75
Silencio en la sala 85
Mi papá viene a buscarme 87
Ten paciencia 50
La maga de las vocaciones 195
No dejaré a mi familia 204
I can make good choices 211
Scape room 107
Carta a los Reyes 146
I can be anything 148
No quiero ser el conejo de pascua 154

PLAN LECTOR

Las tres cautivas 20
Marisol iten cuidado! 56
Sonatina 64
A Margarita 78
A Margarita (2ª Parte) 188
La niña blanca 80
La sirenita que quería ser reina 82
Dioses y hombres. Vida y muerte 35
¡Me aburro! 43
Medio pollo 198
Digipato 208
Un día en la vida de Blancanieves 118
La guerra de los animales 121
¡Merezco respeto! 150

PROMOCIÓN DE HÁBITOS SALUDABLES

Pajaritos 202
I can make good choices 211
Yo prefiero... 134

TRABAJOS POR PROYECTOS

El hombre rayo 181
Una casa bien limpita 93
Ciencia es nombre de chica 164
El arte de imaginar 191
La guerra de los animales 121
No quiero ser el conejo de pascua 154

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Claro que se puede 66
Los colores de las flores 193
Creer es poder 73
Scape room 107
Restaurando vínculos, celebrando diferencias 137

PROGRAMAS DE PREVENCIÓN: ACOSO ESCOLAR

¿Quieres un poco? 60
Bienvenido a esta piscina 71
En el mundo cabemos todos 112
Son mis amigos 100
Trato hecho 102
Restaurando vínculos, celebrando diferencias 137
Él empezó la pelea 126
¡Merezco respeto! 150
Yo no he sido 131

STEAM

Ciencia es nombre de chica 164
El arte de imaginar 191

BILINGÜISMO

Alphablocks' Emotions 32
ABC Positive Words 95
Walking in the Jungle 54
Scrat's Acorn 206
I can make good choices 211
We are all different, we are all great! 141
I can be anything 148

PLAN MATEMÁTICO

La vaquita y sus amigos 33
Scape room 107

TRANSICIÓN ENTRE ETAPAS

El gran salto de Pablo 39
Scape room 107

ARTES, EMOCIONES Y CREATIVIDAD

Sonatina 64
Sonatina: Reescritura Creativa (Pensamiento creativo) 178
Arión y su lira (II): "Aventuras Creativas: Reescribiendo la Historia de Arión" 185
A Margarita (2ª Parte) 188
El hombre rayo 181

✱ ÍNDICE DE ACTIVIDADES POR ÁREA CURRICULAR

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Arión y su lira (I) 10
El valor del tiempo en familia 14
El dolor de Mambrú 17
Las tres cautivas 20
¿Qué te pasa? 22
Amigos hasta el final 26
Hoy es día de fiesta 28
La mamá perfecta 30
El gran salto de Pablo 39
Marisol iten cuidado! 56
¿Quieres un poco? 60
Rodrigo y Babieca 62
Sonatina 64
Sonatina: Reescritura Creativa (Pensamiento creativo) 178
Claro que se puede 66
Los colores de las flores 193
Lo que siento que tú sientes 68
Bienvenido a esta piscina 71
A fuego lento 75
A Margarita 78
La niña blanca 80
La sirenita que quería ser reina 82
Silencio en la sala 85
Mi papá viene a buscarme 87
Persiguiendo el sueño 90
Una casa bien limpita 93
Dioses y hombres. Vida y muerte 35
¡Me aburro! 43
Aprendo a calmarme 47
Ten paciencia 50
El regalo de Navidad 52
La maga de las vocaciones 195
Medio Pollo 198
El arte de imaginar 191
Pajaritos 202
No dejaré a mi familia 204
Digipato 208
En el mundo cabemos todos 112
Hora del recreo 116
Me callaré yo 98
Son mis amigos 100
Trato hecho 102
Un día en la vida de Blancanieves 118
Tienes que bañarte 128
Colorea el mundo 114
Él empezó la pelea 126
¡Merezco respeto! 150
Yo no he sido 131
No quiero ser el conejo de pascua 154

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

El dolor de Mambrú 17
Amigos hasta el final 26
Marisol iten cuidado! 56
¿Quieres un poco? 60
Rodrigo y Babieca 62
Sonatina 64
Sonatina: Reescritura Creativa (Pensamiento creativo) 178
Los colores de las flores 193
Creer es poder 73
Mi papá viene a buscarme 87
Persiguiendo el sueño 90
Una casa bien limpita 93
Aprendo a calmarme 47
Ten paciencia 50
El arte de imaginar 191
Colorea el mundo 114
Un as de la comunicación 105

EDUCACIÓN FÍSICA

El dolor de Mambrú 17
Las tres cautivas 20
¿Qué te pasa? 22
¿Quieres un poco? 60
Rodrigo y Babieca 62
Claro que se puede 66
Creer es poder 73
Silencio en la sala 85
Dioses y hombres. Vida y muerte 35
Aprendo a calmarme 47
Ten paciencia 50
Medio Pollo 198
Hora del recreo 116
Son mis amigos 100
Trato hecho 102
Un día en la vida de Blancanieves 118
Scape room 107
Yo prefiero... 134
Restaurando vínculos, celebrando diferencias 137
Juguemos todos y todas 143
¡Déjame en paz! 124

LENGUA EXTRANJERA. INGLÉS

Alphablocks' emotions 32
Lo que siento que tú sientes 68
ABC Positive words 95
Walking in the jungle 54
Scrat's acorn 206
I can make good choices 211
We are all different, we are all great! 141
I can be anything 148

CIENCIAS NATURALES

¡Me aburro! 43
El hombre rayo 181
Rodrigo y Babieca 62
Yo prefiero... 134

CIENCIAS SOCIALES

El hombre rayo 181
Ciencia es nombre de chica 164

MATEMÁTICAS

La vaquita y sus amigos 33
A fuego lento 75

DESARROLLO EMOCIONAL

- Identificación, Expresión y Regulación Emocional
- Empatía
- Autoestima

TÍTULO

ARIÓN Y SU LIRA (I)

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión emocional y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

Antes de comenzar la lectura de la leyenda de Arión, el docente invita a los estudiantes a imaginar que están en un barco navegando por el mar. Les pregunta si alguna vez han viajado en barco o cómo se sentirían si estuvieran en uno, y luego los guía a cerrar los ojos para visualizar el sol brillando, el sonido de las olas y el viento en la cara, mientras escuchan una música hermosa tocada con una lira.

Imaginen que están en un barco navegando por el mar, el sol brilla, escuchan el sonido de las olas y sienten el viento en la cara. De repente, alguien empieza a tocar una música muy bonita con un instrumento llamado lira. ¿Cómo creen que se sentirían?

Después de esta breve visualización, los niños comparten las sensaciones y emociones que experimentaron durante el viaje imaginario.

Con esta experiencia, el docente presenta a Arión, un joven con un don especial para la música que emprende un viaje lleno de aventuras y emociones. Esta actividad sencilla y rápida ayuda a los alumnos a situarse en el contexto del cuento y a conectarse emocionalmente con la historia antes de la lectura.

2ª Fase

Se leerá el cuento. A continuación, se pide que resuman la historia de Arión con sus propias palabras. Además, se puede animar a que describan la forma de ser de Arión y los motivos por los que era tan querido por todos.

3ª Fase

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

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

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

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

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

4ª Fase

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

Mensajes ocultos:

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

5ª Fase

Se desarrolla un juego de identificación y expresión emocional en dos etapas:

Primera etapa:

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

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

Segunda etapa:

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

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

TEXTO DEL CUENTO

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

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

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

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

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

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

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

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

-¡Mirad!; viene una bandada de delfines.

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

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

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

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

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

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

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

Arión y su lira
[Adaptación de una leyenda de la antigua Grecia]

TÍTULO

EL VALOR DEL TIEMPO EN FAMILIA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades relación; Pensamiento crítico; Pensamiento creativo.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Alberto, un niño que anhela pasar tiempo con su papá, se despierta un domingo y descubre que su padre debe ir a trabajar. A través de una serie de preguntas, Alberto intenta entender por qué su papá prioriza el trabajo sobre el tiempo juntos. La conversación revela la importancia de la familia y el tiempo compartido, llevando al padre a reconsiderar sus prioridades y decidir jugar con su hijo en lugar de trabajar.

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

RAZÓN DE SER: A partir del visionado de una secuencia de película los niños podrán conectar con las emociones de los personajes, identificar situaciones similares en sus propias vidas y proponer soluciones creativas para fortalecer los vínculos con la familia.

DESARROLLO

1ª Fase

Esta situación de aprendizaje prepara a los niños para identificar y reflexionar sobre las emociones presentes en el audiovisual, conectándolas con sus propias experiencias familiares. Comienza preguntando: *¿Qué os gusta hacer en familia? ¿Qué sienten cuando alguien de su familia está ocupado y no puede pasar tiempo con vosotros?*

Es importante escuchar sus respuestas y validar sus emociones diciendo algo como: *"Es normal sentirnos tristes o frustrados cuando queremos estar con alguien que queremos y no puede hacerlo. Hoy vamos a hablar sobre cómo manejamos esas emociones".*

Se plantea a modo introductorio la siguiente dinámica: "El círculo de las emociones familiares".

- Dibuja un círculo grande en la pizarra o utiliza una cartulina, dividiéndolo en secciones como "Alegría", "Tristeza," "Enfado" y "Amor".
- Pide que piensen en momentos que han vivido con su familia y que correspondan a cada emoción. Por ejemplo:
- *Alegría*: «Cuando mi mamá juega conmigo».
- *Tristeza*: «Cuando mi papá está trabajando y no puede jugar».
- *Amor*: «Cuando mi abuela me da un abrazo».

Escribe sus respuestas dentro del círculo.

Seguidamente, introduce el audiovisual: *"Vamos a ver una historia sobre un niño llamado Alberto y su papá. En esta historia, ellos tienen momentos felices, pero también enfrentan situaciones donde sienten tristeza y frustración. Mientras vemos el vídeo, quiero que piensen en cómo se sienten los personajes y qué podrían hacer para demostrar cariño entre ellos. ¿Qué creéis que pasará en la historia? ¿Cómo creéis que Alberto se sentirá si su papá está ocupado trabajando?*

Esto les ayudará a estar atentos durante la visualización y a conectar emocionalmente con los personajes.

2ª Fase

Se proyecta el audiovisual. A continuación, se formulan preguntas de corte emocional y empático para facilitar la comprensión del audiovisual y facilitar un posterior debate:

Preguntas para identificar emociones

- *¿Cómo crees que se siente Alberto cuando su papá le dice que no puede jugar con él porque tiene que trabajar?*
- *¿Qué emoción expresa el papá de Alberto cuando ve que su hijo está triste?*
- *¿Qué emociones aparecen en la escena final del vídeo? ¿Cómo se sienten los personajes?*

Preguntas para identificar y expresar emociones

- *¿Alguna vez te has sentido como Alberto, queriendo jugar, pero alguien no podía hacerlo? ¿Qué hiciste en ese momento?*
- *Si fueras Alberto, ¿qué le dirías a tu papá para explicarle cómo te sientes?*
- *¿Cómo crees que el papá podría expresar mejor su cariño hacia Alberto, aunque esté ocupado?*

Preguntas para regular emociones

- ¿Qué crees que podría hacer Alberto para sentirse mejor cuando su papá está trabajando?
- ¿Qué podría hacer el papá de Alberto para ayudar a su hijo a comprender que a veces tiene responsabilidades importantes?
- *Si te sintieras triste como Alberto, ¿qué cosas podrías hacer para sentirte más tranquilo o contento?*

3ª Fase: *Expresamos cariño en nuestra familia*

Esta dinámica conecta directamente con la relación entre Alberto y su papá donde ambos enfrentan dificultades para expresar su cariño debido al trabajo y las responsabilidades. Al reflexionar sobre formas creativas de mostrar afecto, los niños desarrollan empatía y habilidades emocionales, mientras relacionan lo aprendido con sus propias experiencias familiares.

Comienza explicando que en el vídeo que han visto, Alberto y su papá tienen momentos en los que se sienten tristes porque no pueden pasar tiempo juntos. Sin embargo, es importante buscar maneras de demostrar cariño y fortalecer los lazos familiares, incluso cuando hay dificultades.

¿Cómo creéis que Alberto y su papá podrían demostrar que se quieren, aunque no siempre puedan estar juntos?

A continuación, divide en parejas o pequeños grupos y ofrece las siguientes instrucciones para que comenten entre ellos ideas sobre cómo expresar cariño ante situaciones similares a las del vídeo. Después, cada grupo compartirá sus ideas con el resto de la clase.

Instrucciones:

Piensa en maneras de alegrar a un miembro de tu familia cuando está triste o cansado, como Alberto quería hacer con su papá.

- Imagina una forma especial de felicitar a tu mamá o papá por algo importante (como su cumpleaños o un logro), sin necesidad de comprarle un regalo. Pistas:
  - Ayudarle con alguna tarea del hogar, hacerle un dibujo bonito, cantar una canción especial, etc.
- Piensa en una sorpresa que podrías preparar para tu papá/mamá cuando regresa cansado/a del trabajo, como Alberto podría haber hecho para su papá. Pistas:
  - Preparar una dramatización divertida, darle un abrazo fuerte y decirle algo bonito, preparar un rincón cómodo con música relajante.

- Piensa una forma especial de felicitar a tu mamá o papá por algo importante sin comprarle un regalo. Pistas:
  - Organizar un "día temático": Si a tu mamá le gustan las flores, decora la casa con dibujos de flores, hazle una corona de papel y canta una canción sobre flores para celebrar su día especial.
  - Escribir una "carta mágica": Crea una carta donde cada frase comience con "Gracias por...", y enumera todas las cosas que aprecias de ella. Léela en voz alta durante el desayuno.
- Piensa en una sorpresa para tu papá/mamá cuando regresa cansado/a del trabajo. Pistas:
  - Preparar un "spa en casa": Crea un rincón cómodo con almohadas, pon música relajante y ofrece masajes en las manos o los pies con crema mientras le cuentas algo bonito que pasó en tu día.
  - Hacer un "teatro de sombras": Usa una linterna y recorta figuras de papel para contarle una historia divertida proyectada en la pared cuando llegue a casa.

4ª Fase: *Exposición grupal*

Cada grupo compartirá sus ideas con el resto de la clase. Anima a los niños a explicar por qué creen que esas acciones harían sentir bien a sus familiares.

Reflexión final: Cierra la actividad preguntando: *¿Por qué es importante demostrar cariño a nuestra familia? ¿Qué aprendimos del vídeo sobre cómo manejar nuestras emociones cuando alguien está ocupado o no puede estar con nosotros?*

NOTAS PARA EL DOCENTE:

- Para que el docente pueda profundizar en la temática de esta actividad, se recomienda visualizar la conferencia **"Educar con calma",** impartida por la experta Carme Bartomeu dentro del ciclo **"La Educación que Queremos" (2023).** Esta charla, dirigida a familias, aborda la importancia de los vínculos familiares y su impacto en el desarrollo integral del alumnado, ofreciendo herramientas para fortalecer la comunicación, la confianza y la motivación en el proceso educativo.
- También se sugiere animar a las familias a poner en práctica la actividad "Disfrutamos en el tiempo libre" en el marco de la propuesta **Ideas y actividades en familia (Infantil y Primaria)**. Esta actividad propone compartir momentos lúdicos y de ocio, fomentando la creatividad, la cooperación y el fortalecimiento de los lazos afectivos entre todos los miembros de la familia.

TÍTULO

EL DOLOR DE MAMBRÚ

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística (Música); Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

Mambrú se fue a la guerra,
qué dolor, qué dolor, qué pena,
Mambrú se fue a la guerra
no sé cuándo vendrá do, re mi,
do, re, fa,
no sé cuándo vendrá.
Si vendrá por la Pascua,
Mire usted, mire usted, qué gracia,
si vendrá por la Pascua o por la Trinidad
do, re, mi, do, re, fa,
o por la Trinidad.
La Trinidad se pasa,
qué dolor, qué dolor, qué guasa,
la Trinidad se pasa
Mambrú no viene ya
do, re , mi, do, re, fa,
Mambrú no viene ya.
Me he subido a la torre,
qué dolor, qué dolor, me corre,
me he subido a la torre
para ver si aún vendrá
do, re, mi, do, re, fa,
para ver si aún vendrá.
Allí viene su paje,
qué dolor, qué dolor, que traje,
allí viene su paje
¿qué noticias traerá?
do, re, mi, do, re, fa,
¿qué noticias traerá?.
Las noticias que traigo,
¡ay, que me caigo!
las noticias que traigo
dan ganas de llorar
do, re, mi, do, re, fa,
dan ganas de llorar.
Mambrú se ha muerto en guerra,
qué dolor, qué dolor, que pena,
Mambrú se ha muerto en guerra
lo llevan a enterrar,
do, re, mi, do, re, fa,
lo llevan a enterrar.
Y encima de la tumba,
qué dolor, qué dolor, qué zumba
y encima de la tumba
dos pajaritos van
do, re, mi, do, re, fa,
dos pajaritos van.
Mambrú se fue a la guerra

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

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

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

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

2ª Fase

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

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

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

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

3ª Fase

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

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

Es importante que todos participen.

TÍTULO

LAS TRES CAUTIVAS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

En el campo moro, entre las olivas,
allí cautivaron tres niñas perdidas;
el pícaro moro que las cautivó
a la reina mora se las entregó.
-Toma, reina mora,
estas tres cautivas,
para que te valgan,
para que te sirvan.
-¿Cómo son sus nombres?
¿cómo las decían?
-La mayor Constanza, la menor Lucía
y a la más chiquita la llaman María.
Constanza amasaba, Lucía cernía
y la más chiquita agua les traía.
Un día en la fuente, en la fuente fría,
con un pobre viejo se halló la más niña.
-¿Dónde vas, buen viejo, camina que camina?
-Así voy buscando a mis tres hijitas.
-¿Cómo son sus nombres?
¿cómo les decían?
-La mayor Constanza, la menor Lucía
y a la más chiquita la llaman María.
-Usted es mi padre.
-¿Y tú eres mi hija?
-Yo voy a contarlo a mis hermanitas.
-¿No sabes, Constanza, no sabes, Lucía
que he encontrado a mi padre en la fuente fría?.
Constanza lloraba, lloraba Lucía,
y la más pequeña del gozo reía.

Las tres cautivas

Anónimo

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

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

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

- *¿Con quién se encuentra la pequeña de las hermanas en la fuente?*
- *¿Dónde iba el señor?*
- *María se da cuenta de que es su padre y... ¿Qué hace? ¿Cómo reacciona ella y sus hermanas?*
- *Cuando veis a un amigo, un hermano o un compañero llorar; ¿Pensáis que está triste o enfadado? ¿Se puede llorar por otros motivos?*
- *¿Alguna vez te ha pasado que estabas tan contento que se te saltaban las lágrimas de pura alegría?*
- *Llorar es algo que le sucede a nuestro cuerpo en muy distintas ocasiones. ¿Podéis poner ejemplos?*

2º Fase

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

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

3ª Fase

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

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

TÍTULO

¿QUÉ TE PASA?

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

En este episodio de "Dolly y sus amigos", los personajes se enfrentan a situaciones misteriosas y desconocidas que despiertan en ellos la emoción del miedo. A medida que exploran un entorno oscuro o escuchan ruidos extraños, sus reacciones muestran cómo el miedo puede aparecer ante lo inesperado. Durante la historia, los amigos sienten temor, se sorprenden y buscan apoyo entre ellos para superar sus inquietudes. A través de sus aventuras, los personajes aprenden que sentir miedo es normal y que, al compartir sus sentimientos y ayudarse mutuamente, pueden encontrar el valor para afrontar lo que les asusta.

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

RAZÓN DE SER: A través de la visualización de una secuencia de dibujos animados y dinámicas participativas, los alumnos no solo reconocen que sentir miedo es una experiencia común, sino que también desarrollan estrategias para afrontarlo de manera saludable. Esta propuesta permite que los alumnos compartan sus propias vivencias, escuchen a sus compañeros y comprendan que pedir ayuda y apoyarse en los demás es fundamental para superar situaciones que les generan temor.

DESARROLLO

1ª Fase: *El círculo del miedo: Compartiendo y comprendiendo nuestras emociones*

Esta dinámica es ideal para crear un espacio seguro y abierto, donde los alumnos se sientan escuchados y comprendidos, facilitando el trabajo posterior con el vídeo. Pediremos que expresen sus ideas y sensaciones sobre el miedo de forma lúdica y segura, fomentando la escucha activa y el respeto. Para dicho fin se necesitará un objeto pequeño y suave (por ejemplo, una pelota, un peluche, etc.) para pasar entre los alumnos. A continuación, se explican los pasos a seguir:

1º. Formar un círculo: Los alumnos se sientan en círculo para verse todos y sentirse parte del grupo.

2º. Explicación: Van a hablar sobre el miedo y cada uno tendrá la oportunidad de compartir algo cuando tenga el objeto en las manos. Cuando alguien tenga el objeto, podrá responder a alguna de las preguntas que hiciste (por ejemplo: *"¿Qué es el miedo para ti?", "¿Dónde sientes el miedo?", "¿Qué haces cuando tienes miedo?)"*

3º Turnos para hablar: Pasa el objeto de uno en uno. Cada niño que lo recibe puede decir lo que quiera sobre el miedo o simplemente decir "prefiero no hablar ahora" si no se siente cómodo. Se recuerda que todos deben escuchar con atención y respeto.

4º. Reflexión grupal: Al terminar el círculo, comenta brevemente que el miedo es una emoción que todos sentimos y que está bien hablar de ello. Anima a los alumnos a que, durante la actividad, piensen en cómo pueden ayudar a sus amigos cuando sientan miedo.

2º Fase

Se introduce el audiovisual seleccionado explicando que van a ver una secuencia de dibujos animados (es suficiente con visualizar los 5 primeros minutos). Se pide que presten atención a los momentos en que los personajes sienten miedo y cómo reaccionan.

Para facilitar esta instrucción se puede emplear la técnica del videostop. Esta técnica promueve la reflexión y el debate, al tiempo que facilita la comprensión y la gestión del miedo a través del ejemplo de los personajes del vídeo. De esta manera, favorece la empatía y la normalización de la emoción del miedo, mostrando que todos la experimentamos y que es posible afrontarla de diferentes maneras. Para cada pausa, en cada minutaje, se puede preguntar al grupo-clase las siguientes preguntas:

- *¿Qué sienten los personajes?*
- *¿Por qué crees que tienen miedo?*
- *¿Qué harías tú en su lugar?*
- *¿Cómo crees que podrían sentirse mejor?*

NOTAS PARA EL DOCENTE: Para facilitar esta tarea, a continuación, se presenta una selección de momentos de miedo utilizando la técnica del vídeo stop (pausa y análisis).

[00:38]
Situación: Los amigos están jugando y de repente escuchan un ruido extraño en el bosque.
Emoción: Sorpresa y miedo ante lo desconocido.

Argumento: Este instante es relevante porque el miedo suele aparecer ante situaciones desconocidas o cuando no podemos ver lo que ocurre a nuestro alrededor. Los alumnos pueden identificar con facilidad este tipo de miedo, ya que es común temer a la oscuridad o a ruidos inesperados.

[01:08]
Situación: Los personajes se miran preocupados y deciden investigar el origen del ruido, pero se mueven con cautela y muestran expresiones de temor.
Emoción: Miedo y duda sobre si deben acercarse.

Argumento: Aquí se observa una reacción típica ante el miedo: la evitación. Es importante detenerse en este punto para analizar con los alumnos cómo el miedo puede hacer que queramos huir o escondernos, y reflexionar sobre si siempre es necesario hacerlo o si hay otras formas de afrontar el miedo.

[01:41]
Situación: Aparece una sombra misteriosa detrás de los arbustos, lo que asusta a los personajes.
Emoción: Miedo intenso, algunos se esconden o se abrazan.

Argumento: Este momento permite trabajar la importancia de pedir ayuda cuando sentimos miedo. Es una oportunidad para que los alumnos comprendan que no están solos y que compartir sus miedos con otros puede ayudarles a sentirse mejor.

[02:30]
Situación: Los personajes se agrupan y deciden enfrentar juntos la situación, aunque siguen mostrando señales de miedo.
Emoción: Miedo compartido, pero también valentía colectiva.

Argumento: Este momento es fundamental para trabajar el valor del apoyo social y la importancia de no enfrentar los miedos en soledad. Aunque los personajes siguen sintiendo miedo, deciden unirse y apoyarse mutuamente, lo que les da fuerza y coraje para afrontar la situación. Este comportamiento enseña a los alumnos que compartir sus emociones y buscar ayuda en los demás puede hacer que el miedo sea más llevadero. Además, muestra que la valentía no significa no tener miedo, sino atreverse a actuar a pesar de él, especialmente cuando se cuenta con el respaldo de amigos o familiares. Este fragmento fomenta la empatía, el compañerismo y la confianza en el grupo.

[03:10]

Situación: Descubren que el origen del miedo era algo inofensivo (un animal pequeño o un amigo).

Emoción: Alivio y reflexión sobre el miedo.

Argumento: Este desenlace es esencial para que los alumnos comprendan que muchas veces el miedo surge de la imaginación o de no conocer la realidad de una situación. Cuando los personajes descubren que aquello que les asustaba no era peligroso, sienten alivio y pueden reflexionar sobre cómo el miedo puede hacernos ver las cosas de manera exagerada o equivocada. Este momento invita a los alumnos a pensar antes de dejarse llevar por el miedo y a buscar información o ayuda antes de sacar conclusiones. Además, refuerza la idea de que enfrentar los miedos puede llevar a descubrir que no eran tan grandes como parecían, ayudando así a construir confianza y autocontrol emocional.

Al finalizar, se pregunta al grupo-clase *¿Qué podemos aprender de Dolly y sus amigos sobre cómo afrontar el miedo?*

3ª Fase

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

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

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

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

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

4ª Fase

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

Cada alumno jugará con el que tiene situado enfrente:

- El docente dice "1... 2... y 3". En ese momento los alumnos darán un salto y caerán adelantando un pie. Si los alumnos enfrentados adelantaron el mismo pie, se anota un punto el alumno de la fila "A"; si adelantaron un pie distinto (izquierdo-derecho o a la inversa), se anotará un punto el alumno adscrito a la fila "B".

- Se reinicia el juego. Cuando un alumno haya obtenido tres puntos, pasará a la ronda siguiente.
- Los ganadores (aquellos alumnos que alcanzaron los tres puntos) forman nuevas filas enfrentadas. Se procede de idéntica manera, hasta que haya un único ganador (las filas de alumnos irán menguando en cada fase).
- Se ponen en común las emociones experimentadas durante el juego, dado que el objetivo del mismo es la posterior expresión emocional de los alumnos:

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

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

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

NOTAS PARA EL DOCENTE

Adaptaciones:

- Para alumnos más pequeños (6 años), se puede simplificar las preguntas y centrar en identificar las emociones básicas.
- Para alumnos mayores (7 años), se puede fomentar una discusión más profunda sobre las causas del miedo y las estrategias de afrontamiento más complejas.
- Si algunos alumnos no se sienten cómodos compartiendo sus experiencias personales, es importante respetar su decisión y animarles a participar de otras maneras.
- Se puede considerar la posibilidad de invitar a un profesional (psicólogo, orientador) para hablar sobre el tema del miedo y ofrecer herramientas adicionales.

TÍTULO

AMIGOS HASTA EL FINAL

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística (Música).

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase: *Juego "El teléfono escacharrado"*

El profesorado coloca al alumnado en fila y se sitúa al lado de uno de los extremos. Se acerca al oído del alumno situado en ese extremo y le dice una frase que deberá ser transmitida al oído del compañero que se encuentre detrás. Cuando el mensaje llega al final de la fila, se dice en voz alta y se compara con el mensaje de origen. Como es de esperar, por el camino se perderá buena parte de la información porque se distorsiona. Para enlazarlo con la reflexión siguiente, el profesorado comentará que con los sentimientos a veces pasa algo parecido, si no les prestamos verdadera atención pueden definirse de manera incorrecta, o simplemente no reconocerlos.

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

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

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

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

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

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

2ª Fase: *Visionado del vídeo*

El profesorado introduce el vídeo diciendo:

"Arthur es un niño de vuestra edad. Tenía un perrito que se llamaba Pal. Pero desde hace unos días se ha perdido y no han vuelto a saber nada de él. Han dedicado mucho tiempo a buscarle y eso le ha distraído de saber exactamente lo que siente. Pero ahora que es de noche y está solo en su casa, tranquilo y sin nadie que le moleste, empieza a darse cuenta de lo que siente por Pal. ¿Podéis intentar adivinar lo que siente?"

Se proyecta el vídeo.

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

El profesorado comenta:

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

3ª Fase: *Reflexión final*

"¡Qué suerte tiene Pal de tener un amigo como Arthur! Está claro que le quiere muchísimo, como todos los niños a sus mascotas, ¿verdad? Sin embargo, las cosas no son siempre tan bonitas como parece. Os voy a contar un secreto... Arthur no se había portado muy bien con Pal antes de que desapareciera. De hecho, sabía que Pal tenía que salir a la calle a hacer pipí y lo fue dejando, lo fue dejando... hasta que se le olvidó. Para Arthur en ese momento era mucho más importante jugar sin parar. Pero se equivocó y Pal tuvo que buscarse otra manera de irse a hacer pipí por su cuenta. Así que se perdió. En el fondo, la responsabilidad de que se perdiera Pal la tuvo Arthur, aunque lo hiciera sin querer.

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

- *¿Cómo nos sentimos cuando nos hemos portado mal con un amigo o una amiga?* (Se puede hablar de sentimientos como la culpa y la vergüenza y cómo llevarlos a un punto positivo que ayude a pedir perdón y reconciliarse.)
- *¿Y cómo nos sentimos cuando nuestras amistades se portan mal con nosotros?* (Hablar aquí del enfado y explicar cómo manejarlo para que seamos nosotros los que controlamos el enfado y no al revés.)
- *¿Qué podemos hacer?* (Quizás hacer como Arthur, quedarse a solas e investigar cómo se encuentran en su interior para de ese modo decidir qué hacer: llamar al amigo o a la amiga, hablarlo con papá y mamá, o con un hermano o hermana que podrán aconsejar, etc.)

TÍTULO

HOY ES DÍA DE FIESTA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase: *Las cosas que me alegran*

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

Vamos a ponernos todos y todas en círculo y alguien empezará diciendo algo que le produce alegría. Por ejemplo, ¡A *mí me alegra que gane mi equipo de fútbol! El siguiente deberá decir lo que le alegra al primero o primera que ha hablado y, seguidamente,* añadirá *lo que le produce alegría en su caso particular. De esta forma, cada cual debe, no solo aportar, sino acordarse de lo que los anteriores participantes hayan comentado.*

Una vez realizado el juego, se comenta:

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

2ª Fase: *Agnes comparte su alegría*

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

¿Cuál de estas formas es vuestra favorita a la hora de expresar la alegría? Recalcar en este punto de la actividad que todas ellas son positivas, pero que no se trata de elegir entre una u otra, sino más bien de manejarlas todas y ponerlas en práctica de forma combinada. Cada tipo de expresión manifiesta cosas distintas. No es lo mismo decir con palabras lo

que sentimos que no hacerlo, de la misma forma que no es lo mismo dar abrazos que no darlos, aunque elegimos bien cuándo usar un tipo u otro de manifestación.

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

A continuación, se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Qué es lo que más os ha gustado de lo que ha contado Agnes?*
- ¿P*ensáis que se ha esforzado en transmitir su alegría*? (Sí, porque, aunque le daba vergüenza, finalmente se ha atrevido y además ha preparado un poema para el novio y la novia).
- ¿Ha *merecido la pena el esfuerzo de la niña? ¿Por qué lo notáis?*
- ¿Ha *sido "contagiosa" la alegría de Agnes?*

3ª Fase: *Alegría contagiosa*

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

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

TÍTULO

LA MAMÁ PERFECTA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional; Autoestima; Empatía; Habilidades de relación; Pensamiento crítico; Pensamiento creativo.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

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

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

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

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

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

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

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

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

3ª Fase: *Lo que le voy a decir*

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

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

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

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

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

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Carta a los Reyes (Asertividad).
- El padre ideal según la Inteligencia Artificial (Pensamiento crítico).

TITLE

ALPHABLOCKS´ EMOTIONS

AUDIOVISUAL

Identification, expression, and regulation of emotions.

CURRICULAR AREA

Foreign Language – English.

Vocabulary: Emotions – sad, happy, excited, angry, tired, surprised, afraid.

Syntactic-discursive content: Present simple – "This alphablock is... (emotion)".

SCHOOL CONTEXT:

Bilingualism.

RECOMMENDED AGE:

6 to 8 years old.

SUMMARY

The audiovisual material features the popular characters from the BBC series Alphablocks. In it, we see how the characters express different emotions as a result of brief situations accompanying their introductions.

THEORETICAL BASIS: Recognising and identifying different emotions is a fundamental first step towards expressing them appropriately. At early ages, it is important to support children in expressing what they feel through the acquisition of a broad emotional vocabulary. The goal is for them to be able to identify emotions in others and in themselves by recognising significant cues.

PURPOSE: Using the audiovisual material, children will learn vocabulary related to emotions and apply it in writing and simple oral presentations. At the same time, they will practise empathy by learning to identify others' emotions through universal facial expressions.

LESSON PLAN

Stage 1

We start the activity by asking questions about what they saw in the video: "What have you seen in the video? What is the meaning of 'emotion'? How many emotions can you list?"

Then, we watch the video again, pausing it to name the emotions shown. It is not necessary to stop after every letter's appearance, as this would make the activity too long—just select the most representative ones. Some of the emotions displayed are: sad, happy, excited, angry, tired, surprised, and afraid.

Stage 2

The teacher will bring flashcards of the characters featured in the video, each showing a recognisable emotion. Pupils will be invited to choose one. They will then stick the card onto a blank sheet and imagine an alternative situation (different from the video) for that character, based on the facial emotion it displays.

They will write a short paragraph describing the emotion and the imagined reason for it. To support them, the following sentence structure will be displayed:

"This alphablock is... (emotion)... because... (reason)..."

The activity ends with the class sharing their written work.

Stage 3

Seated in a circle to create a welcoming atmosphere, pupils are encouraged to share with the group situations in which they felt the same emotion as their chosen character. To promote participation, the teacher can begin by sharing a personal story and then encourage others with simple questions.

TÍTULO

LA VAQUITA Y SUS AMIGOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Matemáticas.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Plan matemático.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase: *Prejuicios*

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

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

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

2ª Fase: *Conteo*

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

Seguimos avanzando y detenemos el audiovisual en el último fotograma, minuto 5:10, y les enseñamos la configuración final donde está la vaca en el centro.

¿Cuántos animales ha dejado a cada lado? ¿Si en vez de ocho animales restantes fueran cuatro o cinco cuántos dejaría? Se invita a los alumnos a que en grupos de tres o cuatro dibujen y reflexionen sobre estas dos situaciones, para que infieran el concepto de par o impar.

3ª Fase: *Todos en fila*

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

PARA PROFUNDIZAR

- **Arte, Educación Física y Matemáticas:** Conteo a través del movimiento. Agrupamos la clase en varios equipos. Los miembros de cada equipo formarán una fila y contarán el número de estudiantes que hay en su fila, determinando si el número es par o impar. El docente irá cambiando la composición de los equipos constantemente, pues, aunque al principio todos los grupos estén formados por el mismo número de estudiantes, al realizar la primera ronda de conteo el docente irá nombrado a estudiantes para que cambien de grupo, obteniendo equipos compuestos por 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o más personas.
- **Dimensión creativa a través de procedimientos artísticos:** Los estudiantes harán una creación artística utilizando objetos o elementos presentes en el aula o en su contexto más cercano, representándolos en situaciones de simetría numérica.
- **Matemáticas aplicadas:** Se puede realizar una transferencia a la vida cotidiana a través del conteo de objetos y elementos presentes en su entorno próximo. Por ejemplo, el conteo de tizas, de subrayadores...

TÍTULO

DIOSES Y HOMBRES. VIDA Y MUERTE

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional; Toma de decisiones; Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

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

SINOPSIS

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

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de corta edad mantienen su propia lógica en el plano de la acción: al estar dominados por sus emociones, no cuestionan los impulsos a actuar que nacen de ellas. El docente debe tratar de fomentar continuamente la reflexión sobre las consecuencias de ciertas iniciativas que los pequeños consideran inocentes.

El tema de la obediencia a las normas y prohibiciones que les ponen los adultos es fundamental que sea entendido por los niños como una serie de medidas encaminadas a preservarles de los riesgos que pueden correr al incumplirlas.

RAZÓN DE SER: Tras la lectura de un cuento, el docente explora con los niños las consecuencias de la desobediencia ante normas o advertencias.

Desarrollando una dinámica a partir de estudios de casos, se plantea a los alumnos las consecuencias de ciertas conductas aparentemente banales y las diferencias entre valentía y prudencia.

Un juego final será utilizado por el docente para que los niños practiquen la contención física de forma súbita.

DESARROLLO

1ª Fase: *El cuento como espejo de nuestras emociones*

Se lee el cuento, aclarándose las dudas que pudieran surgir. Se orientará el diálogo colectivo hacia la contención y regulación emocional con preguntas motivadoras:

Sobre los personajes y sus emociones

- *¿Cómo crees que se sentía Hombre cuando estaba solo en la Tierra? ¿Por qué?*
- *¿Qué emoción sintió Vida al ver a Hombre por primera vez? ¿Cómo lo sabes?*
- *¿Por qué crees que el Gran Dios dudaba en dejar que Vida estuviera con Hombre? ¿Qué emoción tenía?*
- *¿Cómo se sintió Hombre cuando tuvo que responder la pregunta del Gran Dios?*
- *¿Qué sintió Vida cuando su padre aceptó su deseo? ¿Y cuándo Hombre volvió al Cielo?*

Sobre las decisiones y sus consecuencias

- ¿Por qué Hombre decidió volver al *Cielo aunque sabía que no debía hacerlo?*
- ¿Qué pasó después de que Hombre volvió al Cielo? ¿Cómo crees que se sintió al ver lo que había ocurrido?

- ¿Qué aprendió Hombre después de lo que pasó con Muerte?
- ¿Qué podría haber hecho Hombre para calmar su curiosidad sin desobedecer?

Sobre la identificación y expresión de emociones

- *¿Te has sentido alguna vez como Hombre, con mucha curiosidad o miedo? ¿Qué hiciste?*
- *¿Qué haces tú cuando tienes una emoción fuerte, como tristeza o enojo?*
- *Si fueras Vida, ¿qué le dirías a Hombre para ayudarle a sentirse mejor?*

Sobre la regulación emocional

- *¿Cómo crees que podrían haber calmado sus emociones Hombre o Vida en los momentos difíciles?*
- *¿Qué consejo le darías a Hombre para que la próxima vez tome una mejor decisión?*
- *¿Por qué es importante hablar de lo que sentimos con alguien de confianza?*
- *¿Qué pasa cuando no haces caso de los consejos y prohibiciones de tus padres o profesores sin pensar en lo que puede ocurrir?* (por ejemplo, comer demasiado, jugar alocadamente en la calle, entrar en un lugar prohibido, jugar demasiadas horas a la consola, etc.)

NOTA PARA EL DOCENTE:

El texto seleccionado ayuda a entender y regular las emociones en el futuro porque muestra cómo los personajes experimentan, expresan y gestionan sentimientos como el amor, la curiosidad, el miedo, la tristeza o el arrepentimiento. Al ver cómo Hombre y Vida sienten y actúan ante situaciones difíciles, los alumnos pueden aprender a identificar sus propias emociones y a reflexionar sobre las consecuencias de sus decisiones impulsivas o de no escuchar los consejos de los demás. Además, el relato enseña que todas las emociones son naturales y que, aunque a veces cometamos errores por dejarnos llevar por ellas, siempre podemos aprender de lo que sentimos para actuar mejor la próxima vez. Así, al conocer historias como esta, el alumnado desarrolla habilidades para reconocer lo que sienten, expresarlo de manera adecuada y buscar formas de calmarse o tomar decisiones más reflexivas en el futuro.

2ª Fase

Agrupa a los alumnos en equipos de tres y plantea la siguiente dinámica, que invita a la reflexión profunda, al desarrollo de habilidades sociales y a la toma de decisiones.

- **Analizad juntos la siguiente situación:** *¿Qué consecuencias graves pueden ocurrir si decides entrar en una obra saltando la valla solo porque "te apetece"?* Reflexionad sobre los riesgos físicos, legales y las posibles repercusiones para vuestra seguridad y la de otros.
  ¿Qué argumentos podrías dar a un amigo que te proponga hacer algo peligroso o irresponsable?
- **Identificad ejemplos reales:** Pensad en momentos en los que habéis actuado sin pensar en las consecuencias (en casa, en el colegio, en la calle...) y analizad juntos qué alternativas más prudentes podríais haber elegido.
- **Definid y ejemplificad la prudencia:** Discutid en equipo qué significa realmente "ser prudente". Buscad y escribid ejemplos claros de comportamientos prudentes en la vida diaria, tanto en situaciones cotidianas como en decisiones importantes.

- **Debatid sobre el verdadero valor:** Reflexionad y argumentad: *¿Son más valientes quienes se atreven a todo sin medir las consecuencias, o quienes saben contenerse y decir "no" ante situaciones de riesgo?*

3ª Fase : *Estatuas en acción: El reto del autocontrol*

El propósito principal de esta dinámica es desarrollar en los alumnos la capacidad de regulación física y emocional, así como la atención y la concentración (funciones ejecutivas). Al tener que detenerse de golpe y mantener la inmovilidad, los niños entrenan su capacidad de regular sus impulsos y emociones, habilidades fundamentales para la convivencia y el aprendizaje en grupo.

Lo ideal es que el juego se desarrolle en un espacio libre de sillas, mesas u otros objetos.

El docente elige un niño, situándole cara a la pared. Contará hasta 10 en voz alta. Los demás niños, durante ese tiempo, tendrán que moverse por la sala. Una vez terminada la cuenta, el primer niño dirá: *"¡estatuas!"*. Los demás deberán quedarse inmóviles donde estén. El niño que contó paseará por entre el grupo, observando detenidamente a sus compañeros. Cuando detecte que uno de ellos se mueve, aunque sea de forma casi imperceptible, dirá *"¡capturado!"*, y ocupará su lugar, empezándose de nuevo el proceso (el profesor será el juez que dará el visto bueno a la captura).

Variante: cuando un alumno sea capturado, en lugar de sustituir a su compañero captor, se unirá a él. El juego vuelve a empezar con dos captores (luego serán tres, cuatro...) hasta que todos los alumnos hayan pasado de un bando a otro.

TEXTO DEL CUENTO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Aunque su esposa le intentó convencer de que no debían correr riesgos, no fuera que se encontraran con su hermano, Muerte, Hombre no supo dominar sus impulsos. Además, lo que en el fondo sentía era curiosidad hacia el Cielo, y pensaba que, si podía explorarlo, acabaría convirtiéndose él mismo en un dios.

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

Cuando llegó a la Tierra, encontró a su esposa llorando, en medio de un montón de animales muertos y plantas secas. Vida solo pudo salvar unos pocos. Apenada, le dijo a su marido:

- ¡Qué débil de ánimo has sido, querido Hombre! Mi hermano Muerte ha visitado la Tierra y ha matado a casi todos los seres vivos. Además, me ha anunciado que de vez en cuando aparecerá por sorpresa, dispuesto a matar y destruir. Lo único que he conseguido es su promesa de no atacarte a ti. Muerte ha aceptado respetarte la vida y la de nuestros hijos durante un tiempo.

De esta manera, animales, plantas y seres humanos están sometidos al imperio de la Vida, pero también al de la Muerte, que nunca anuncia su llegada, pero que tarde o temprano acaba por llegar.

[Adaptación de una leyenda africana]

TÍTULO

EL GRAN SALTO DE PABLO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Pensamiento creativo; Autoestima.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Transición entre etapas; Identidad personal; Convivencia escolar; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 años.

SINOPSIS

Pablo, un niño que deja atrás su querida etapa de Infantil, experimenta nerviosismo ante el salto a primero de Primaria. A través de una maestra amable y nuevas amistades, descubre que, aunque hay cambios como pupitres y libros, la diversión, el aprendizaje y la emoción de hacer nuevos amigos siguen presentes, convirtiendo la transición en una aventura emocionante.

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

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

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

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

Por medio de la lectura de un breve relato se analizarán y se expresarán las emociones del alumnado ante uno de los cambios más importantes que experimenta: el tránsito entre etapas.

A raíz de esto, se llevará a cabo la creación de un álbum ilustrado en el que se narre la historia de lo que han vivido y sentido con este cambio. Un relato que puede ayudar a cada alumno/a a identificar y expresar lo que siente y al mismo tiempo, también puede ayudar a otros al sentirse identificados con determinadas situaciones, lo que puede desarrollar una autoestima positiva y, a su vez, trabajar la empatía.

La forma de darlo a conocer será a través de varios de los elementos esenciales en el desarrollo psicomotriz: el cuerpo, la voz y la música.

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

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

DESARROLLO

1ª Fase: *Sensaciones ante los cambios*

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

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

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

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

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

2ª Fase: *El gran salto de Pablo*

Se lee el cuento en voz alta y se formulan preguntas de corte emocional y empático:

- *¿Cómo crees que se sintió Pablo cuando la maestra dijo que iban a Primero? ¿Alguna vez te has sentido así ante un cambio?*
- *¿Por qué crees que Pablo sintió ese cosquilleo en la barriga? ¿Qué situaciones te ponen nervioso/a?*
- *¿Qué pensaste cuando Pablo entró en su nueva aula y vio que era tan grande y que no conocía a nadie? ¿Cómo te sentirías tú?*
- *¿Por qué crees que Pablo se sintió un poco mejor cuando la maestra Elena les habló de lo que aprenderían en Primero? ¿Qué cosas te ilusionan a ti de pasar a un curso nuevo?*
- *¿Qué te pareció que Pablo se acercara a un niño que estaba solo en el recreo? ¿Por qué crees que lo hizo? ¿Qué haces tú cuando ves a alguien que necesita un amigo?*
- *¿Qué aprendió Pablo sobre sí mismo al dar el salto a Primero? ¿Qué has aprendido tú cuando has tenido que afrontar un cambio?*
- *Si tú fueras Pablo, ¿qué es lo que más te gustaría de estar en Primero?*

3ª Fase: *Elaboramos un álbum ilustrado*

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

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

En primer lugar, el docente irá anotando las ideas principales en la pizarra (todo lo que vaya surgiendo), una vez hecho esto, se analizará qué partes tiene un álbum ilustrado. Y a continuación...

¡Es hora de CREAR!

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

¡Es hora de poner un título!

¡Es hora de encuadernar!

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

4ª Fase: *Ensayamos la representación*

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

La representación se realizará de la siguiente manera: el educador en coordinación con el docente de música propondrá elaborar una escenificación del álbum ilustrado con ayuda de una sonorización. Se trata de que los niños realicen la ambientación musical que acompañe a la historia y que exploren las posibilidades sonoras y expresivas de su cuerpo, su voz y objetos cotidianos e instrumentos, desarrollando su creatividad.

Es decir, crearán música con su voz, con objetos cotidianos e instrumentos del aula, con el contacto con su cuerpo (palmas, pisotones, palmas en sus piernas, etc.); del mismo modo, desarrollarán su parte más motora, a través de su cuerpo, con movimientos corporales (saltos, carreras, levantar brazos, etc.). Por tanto, la unión de todos los elementos creará la representación de su historia.

5ª Fase: *Se abre el telón*

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

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

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

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

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

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

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

TEXTO DEL CUENTO

Pablo era un niño muy feliz en Infantil. Le encantaba jugar en el rincón de los disfraces, pintar con los dedos y escuchar cuentos en la alfombra mágica. Pero un día, su maestra les dijo: "¡Este año, los mayores daréis un gran salto a Primero!".

A Pablo le dio un vuelco el corazón. ¿Primero? ¿Eso era con pupitres y libros grandes? Empezó a sentir un cosquilleo en la barriga, ¡estaba nervioso!

El primer día de clase, Pablo entró en su nueva aula. ¡Era enorme! Había mesas individuales, una pizarra gigante y muchos niños que no conocía. Se sentó en su sitio y esperó con el corazón latiendo rápido.

La maestra, que se llamaba Elena, era muy sonriente. Les contó que en Primero aprenderían a leer cuentos increíbles, a escribir sus propios nombres y a descubrir un montón de cosas interesantes. Pablo empezó a sentirse un poco mejor.

Durante el recreo, se acercó a un niño que estaba solo y le preguntó: "¿Quieres jugar conmigo?". El niño sonrió y dijo que sí. ¡Enseguida se hicieron amigos!

Poco a poco, Pablo se dio cuenta de que Primero no era tan diferente. Seguía jugando, riendo y aprendiendo cosas nuevas. Sí, había pupitres y libros, pero también había amigos, historias emocionantes y una maestra muy simpática.

Y así, Pablo dio su gran salto a Primero, descubriendo que los cambios pueden ser un poco nerviosos al principio, pero que siempre traen nuevas aventuras y amigos. ¡Y eso era muy emocionante!

TÍTULO

¡ME ABURRO!

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Ciencias naturales.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

El perrito Dougall está muy aburrido y se está poniendo cada vez más nervioso. Pero lejos de tranquilizarse, como forma de paliar su aburrimiento, empieza a molestar a los demás.

REFERENTE TEÓRICO: Una de las formas en las que se manifiesta la regulación emocional es con el uso que se hace del lenguaje. No es infrecuente lanzar mensajes inapropiados cuando se está nervioso o bajo el influjo de cualquier emoción negativa. En relación a esto, el verdadero mérito no está en controlarnos cuando nos sentimos bien, sino en hacerlo cuando nos sentimos mal.

RAZÓN DE SER: A través de la historia de Dougall, un perrito que, aburrido, molesta a sus amigos, los alumnos explorarán la identificación y regulación emocional, la empatía y el pensamiento creativo. Se reflexionará sobre el poder del lenguaje y la importancia de pensar antes de hablar, diferenciando entre ser impulsivo o prudente. Los alumnos trabajarán en grupo para crear finales alternativos a la historia de Dougall, fomentando el uso positivo del lenguaje y la creatividad. Además, se introducirá un círculo restaurativo para que aprendan a usar su lengua para cuidar a los demás, transformando comentarios negativos en positivos y simbolizando la conciliación con un apretón de manos.

DESARROLLO

1ª Fase: *¡Adivina y crea!*

Se empieza la sesión planteándoles algunas adivinanzas sobre el cuerpo humano.

Ha de terminarse con la que se refiere a la lengua, de cara a poder unir coherentemente la primera Fase con las sucesivas en la actividad. Aquí proponemos algunas:

Cinco hermanos muy unidos
Que no se pueden mirar
Cuando riñen, aunque quieras
No los puedes separar. (Los dedos)

Cuando sonríes asoman
Blancos como el azahar
Unas cositas que cortan
Y que pueden masticar. (Los dientes)

Dos hermanos sonrosados
Juntos en silencio están,
Pero siempre necesitan
Separarse para hablar. (Los labios)

¿Quién seré yo
que encerrada soy
donde quiera que vaya,
me encuentro siempre mojada
y al cielo pegada estoy? (La lengua)

A partir de la última adivinanza, el profesorado explica qué es la lengua y qué funciones cumple en nuestro aparato buco-fonatorio.

Aunque sea muy pequeñita en comparación con un brazo o las piernas, cumple funciones muy importantes. No es un órgano vital para nuestra supervivencia, pero es muy importante para aprender a relacionarnos bien con los demás, porque todo lo que se dice pasa por ella.

Sin embargo, a pesar de lo poderosa que es la lengua (porque tiene poder para decir las mejores cosas, pero también las peores) alguien más manda sobre ella... ¿Sabéis quién es? (Dejar que propongan alternativas).

¡Sí, *el cerebro! ¿Dónde está nuestro cerebro? ¿Y qué forma tiene? ¿Sabéis para qué cosas sirve?* (Dejar un tiempo a la participación y completar los contenidos que aporten indicándolos en la pizarra). *El cerebro también decide, si le dejamos, es decir, si nos paramos a pensar antes de hablar, qué cosas es bueno decir y cuáles no. Cuando decimos las cosas sin pensar somos impulsivos y cuando nos paramos antes y lo pensamos bien, somos prudentes. ¿Qué pensáis que es mejor? ¿Ser impulsivos o prudentes? ¿Por qué*?

Para cerrar esta fase de activación y creatividad invitará a los estudiantes a inventar una adivinanza nueva sobre la lengua o el cerebro.

2ª Fase: *Dougall se aburre*

Vamos a ver a un perrito llamado Dougall que es bastante imprudente. Eso significa que dice las cosas sin pensar. Hoy está muy aburrido y no hace más que quejarse. Y no solo se queja, sino que además se porta mal con sus amigos y les dice cosas feas. Fijaos bien en lo que dice y pensad cómo os sentiríais si os dijeran esas mismas cosas.

Se proyecta el vídeo, y se lanzan las siguientes preguntas:

- Pide a los alumnos que identifiquen cómo se siente Dougall y por qué actúa así.
- ¿Qué *otras cosas podría haber hecho Dougall para sentirse mejor?*
- Propón en pequeños grupos inventar un final alternativo para la historia, donde Dougall usa su creatividad para transformar el aburrimiento en algo divertido y positivo.

NOTA PARA EL DOCENTE: Esta dinámica no solo favorece la creatividad y el trabajo en equipo, sino que también ayuda a los alumnos a practicar la regulación emocional y el uso positivo del lenguaje en situaciones cotidianas. Para que los alumnos puedan inventar un final alternativo en pequeños grupos, es recomendable crear un ambiente de confianza y estimular la creatividad a través de preguntas abiertas y recursos visuales. Puedes seguir estos pasos para guiar la actividad:

- Antes de empezar, repasa brevemente la historia de Dougall y recuerda cómo se sentía y qué hizo cuando estaba aburrido.
- Plantea preguntas como: ¿Qué *otras cosas divertidas podría haber hecho Dougall en vez de portarse mal?* o ¿Cómo crees que sus amigos podrían ayudarle a transformar el aburrimiento?
- Anima a los grupos a pensar en ideas originales: pueden inventar juegos, aventuras, canciones, bailes o incluso imaginar que Dougall crea algo nuevo para compartir con sus amigos.
- Proporciónales materiales como hojas, colores, plastilina o marionetas para que puedan representar su final alternativo de manera creativa (dibujos, pequeñas dramatizaciones, cómics, etc.).
- Recuerda que no hay respuestas incorrectas: valora la imaginación, la colaboración y la capacidad de encontrar soluciones positivas.
- Finalmente, invita a cada grupo a compartir su final alternativo con el resto de la clase y celebra la diversidad de ideas, reforzando que todos podemos transformar situaciones aburridas en oportunidades para crear y disfrutar juntos.

3ª Fase: ¡*No me gusta cómo suena!*

- *¿Podéis pensar en alguna vez en la que alguien os ha dicho cosas que no os han gustado? (No me refiero a las situaciones en las que papá y mamá os regañan, que tampoco nos gustan, sino en las que tienen razón, me refiero a momentos en los que las personas que nos rodean nos dicen cosas feas sin motivo) ¿Podéis recordar alguna y contarla?*
- *¿Recordáis también algún momento en el que vosotros no hayáis hablado bien a otras personas? Muchas veces pagamos con los demás nuestro mal humor por las cosas que no nos salen bien y eso no es justo.*

Vamos a practicar formas de responder cuando nos sentimos…

- *Tristes (que no sea pagando nuestra tristeza con los demás como, p.ej. cuando no les hablamos o sólo queremos que nos dejen en paz).* (Ir a una habitación para estar solo, llorar (de manera controlada), hablar con amigos, contarle nuestra pena a papá y/o mamá…)
- *Enfadados porque las cosas no nos salen como queremos* (descansar unos minutos y volver al rato para intentarlo de nuevo, pedir ayuda a alguien que sepa hacerlo…)
- *Avergonzados porque nos han pillado en una mentira (a veces cuando nos sentimos "descubiertos/as" actuamos a la defensiva y agresivamente)* (reconocer que nos hemos equivocado y pedir disculpas, irnos de la situación para tranquilizarnos y retomar la conversación más tarde…)
- *Preocupados, cuando no dejamos de hablar del mismo tema una y otra vez convirtiéndonos en unos pesados o pesadas.* (intentar quitarse de la cabeza lo que nos hace preocuparnos, pensar en otra cosa, hacer algo que me entretenga…)

4ª Fase: *Juego "La lengua puede dañar, la lengua puede cuidar".*

A continuación, se plantea una práctica restaurativa como sugerencia para reforzar la fase anterior.

Círculo de apertura al juego restaurativo: Antes de comenzar el juego, se reúne a los alumnos en un círculo. Explica que en el círculo todos son importantes y que, al hablar y escuchar, cuidamos de los sentimientos de los demás.

Haz énfasis en que nuestras palabras pueden lastimar o ayudar, y que hoy vamos a practicar cómo usar nuestras palabras para cuidar a los demás.

Introducción al juego: *Vamos a jugar a un juego con el que aprenderemos a usar nuestra lengua para cosas buenas. Pediré que alguien sea voluntario cada vez. Quien haya adoptado ese papel se acercará a alguien del resto y usará, por un momento, su lengua para dañar diciendo, como Dougall: "Estoy aburrido o aburrida y tú tienes la culpa", a lo que el niño o niña en cuestión ha de responder con un comentario que no sea negativo, y de esa manera, transformar la situación y usar su lengua para cuidar.*

Por ejemplo:

- *Estoy aburrido y tú tienes la culpa*
- *Bueno, ¿vamos a jugar un rato?*
- *Bueno, no te preocupes. ¿Sabes? Me gusta la camiseta que llevas hoy*

Explica que el juego es solo una práctica y que nadie debe sentirse realmente culpable o triste. Si alguien se siente incómodo, puede levantar la mano y parar el juego.

Es importante resaltar que las respuestas no tienen por qué estar relacionadas con la temática en cuestión. Se trata simplemente de que la respuesta que surja a la manifestación de aburrimiento no tenga contenido negativo.

Como forma de simbolizar que este tipo de comunicación es conciliadora, si efectivamente la respuesta que se ha dado no tiene contenido negativo, se animará a la pareja a darse la mano en señal de amistad. Así se procederá con todo el alumnado realizándose el cambio de roles cuando sea oportuno.

Círculo de cierre restaurativo: Vuelve a reunir al grupo en círculo y pide a cada alumno que comparta una palabra amable o positiva sobre alguien del grupo.

Refuerza la idea de que, cuando usamos palabras que cuidan, ayudamos a que todos se sientan mejor y el grupo sea más fuerte.

5ª Fase: *El reto del día*

Propón que, durante el día, cada uno intente usar palabras que cuiden a los demás y, si alguna vez se equivocan, recordarles que siempre pueden pedir perdón y reparar con palabras amables.

Cada alumno puede escribir o dibujar una situación en la que pueda usar el "superpoder" de la lengua para cuidar a los demás, se comparte en grupo y se cuelga en un mural colectivo.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- El arte de imaginar (Toma de decisiones).
- Aprendo a calmarme (Identificación, expresión y regulación emocional).

TÍTULO

APRENDO A CALMARME

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

El video "Secreto de La ira | Gran Forma de Controlar" explica de manera sencilla qué es la ira, cómo afecta nuestro cerebro y cuerpo, y por qué puede ser dañina si es constante. También ofrece consejos prácticos para manejarla, como la meditación y el ejercicio, promoviendo el autocontrol emocional de forma divertida y educativa. En la canción infantil "Me tranquilizo" se resumen algunos de los elementos más importantes a tener en cuenta y llevar a la práctica para que nos podamos tranquilizar cuando algo nos enfada.

REFERENTE TEÓRICO: El autocontrol es una capacidad que se va desarrollando poco a poco conforme se va avanzando en madurez. Pasamos, cuando somos bebés, de tener cero autocontrol, a ir paulatinamente siendo más capaces de parar y pensar antes de actuar. Esta evolución tiene que ver, por supuesto, con el desarrollo neurológico, pero también contribuye a ello el aprendizaje que desde edades tempranas se puede ir adquiriendo (con ayuda de personas adultas y a través del aprendizaje vicario).

RAZÓN DE SER: Esta actividad invita a explorar de forma divertida y participativa una emoción tan común como la ira. A través de la visualización de un vídeo, el diálogo grupal y una dinámica musical llena de movimiento y gestos, los alumnos aprenden a identificar qué les enfada, cómo reacciona su cuerpo y qué estrategias pueden utilizar para calmarse. La coreografía y la repetición de la canción "Me tranquilizo" convierten el aprendizaje en una experiencia memorable, ayudando a los niños a interiorizar técnicas de autorregulación emocional de manera natural y lúdica.

DESARROLLO

1ª Fase: *Descubriendo la Ira: Aprendemos con el Dr. Binóculos*

Para comenzar vamos a preparar a los alumnos para la visualización del vídeo sobre la ira. Es importante que comprendan que las emociones, como el enfado o la ira, son respuestas normales que todos experimentamos y que nos ayudan a entender lo que sentimos y cómo actuar en diferentes situaciones. Antes de ver el vídeo del Dr. Binóculos, el docente puede explicar brevemente que aprenderán, de una manera divertida, qué es la ira, por qué aparece, cómo se manifiesta en nuestro cuerpo y qué podemos hacer para manejarla.

Se sugiere decirles que, mientras ven el vídeo, presten especial atención a tres preguntas clave. Después, se invitará a los alumnos a compartir en grupo sus respuestas a las tres preguntas planteadas:

- *¿Por qué nos enojamos?* Nos enojamos cuando algo no sale como queremos, por ejemplo, si alguien no quiere jugar conmigo o si pierdo en un juego. A veces también me enojo si tengo hambre o estoy cansado.
- *¿Qué pasa en nuestro cuerpo cuando sentimos ira?* Cuando estoy enojado siento que mi corazón late más rápido, mis manos se ponen apretadas y a veces quiero gritar o llorar. Siento como si tuviera mucha energía y no sé qué hacer con ella.
- *¿Qué consejos da el Dr. Binóculos para controlar la ira?* El Dr. Binóculos dice que podemos respirar profundo, contar hasta diez, hablar con un adulto o hacer ejercicio para sentirnos mejor y que la ira se vaya

más rápido. También dice que está bien pedir ayuda si no podemos calmarnos solos.

Tras haber preparado a los alumnos para la visualización del vídeo sobre la ira y haberles explicado la importancia de reconocer y entender esta emoción, llega el momento de poner en práctica lo aprendido de manera activa y lúdica. Después de compartir en grupo sus respuestas sobre por qué nos enojamos, cómo se siente nuestro cuerpo y qué consejos da el Dr. Binóculos para controlar la ira, pasamos a la segunda fase de la actividad: la canción "Me tranquilizo".

Esta dinámica musical permitirá a los niños experimentar y practicar, a través del movimiento y el canto, una de las estrategias más efectivas para manejar la ira: contar despacio y respirar, tal como lo han visto en el vídeo y comentado en la puesta en común. Así, se refuerza el aprendizaje emocional mediante el juego y la participación activa, facilitando que los niños interioricen estas técnicas y puedan aplicarlas en su vida diaria.

2ª Fase: *Vamos a cantar*

La actividad comienza escuchando la canción propuesta varias veces, con el objetivo de que se vayan quedando con el ritmo y la letra, sobre todo la parte del estribillo, cuando cuentan de 0-10 y lo hacen muy bajito.

Se recomienda que, ya desde el principio, se haga espacio en el aula, se aparten mesas y sillas, y se coloque el alumnado en un círculo. Mientras se oye la canción irán avanzando en él, como si estuvieran bailando la "conga", pero cuando se escuche el estribillo se pararán, mirarán hacia el centro del círculo, y repetirán cantando "y cuando me enfado, 1, 2, 3…". con el énfasis de bajar el volumen tal y como se hace en la canción. Mientras van diciendo los números, van mostrando dedos de las manos, hasta que se vean los 10. Cuando termina el estribillo, siguen con el movimiento circular con la música de fondo. En esta Fase no se incorporarán más gestos, esto se hará en la siguiente.

3ª Fase: *La cosa se complica*

Lo que se pretende con la coreografía de la canción es que para el alumnado resulte mucho más sencillo retener los contenidos de la letra que no dejan de ser recomendaciones interesantes para el control de los impulsos. Para ello, incorporamos gestos poco a poco a cada reproducción, de forma que se vaya completando la canción hasta el final.

Algunas sugerencias de gestos a incorporar a la canción:

- Respiro más deprisa… (sacan la lengua y se dan palmaditas en el pecho con una mano, como si tuvieran mucho cansancio, mientras siguen avanzando en el círculo).
- Respiro más despacio… (ponen cara de alivio y las palmaditas en el pecho son más suaves, avanzando en el círculo).
- Hablo más deprisa… (hacemos con las dos manos el gesto de bla, bla, bla, oponiendo el pulgar a los otros cuatro dedos y haciéndolo por todos lados, hacia la persona que tenemos cerca, hacia el techo…)
- Hablo más despacio (mismo gesto, pero más lento y ordenado, y solo con una mano en una sola dirección).
- Ando muy deprisa… (el círculo se mueve prácticamente corriendo).
- Ando más despacio…(el movimiento del círculo es más lento incluso que al principio).
- Me duele la cabeza… (se sujetan la cabeza con las dos manos y la mueven de un lado a otro con cara de dolor).
- Se me va pasando… (se quitan las manos de la cara, sonríen y siguen andando).
- Pierdo los papeles… (gesticulan con los brazos como si estuvieran enfadadísimos y enfadadísimas).
- Los voy encontrando… (van andando de forma normal).

- Salen mal las cosas... (hacen el gesto de llorar frotándose los ojos y con cara de enfado).
- Mejora el resultado... (aplauden varias veces mientras sonríen).

Repetir la canción y la coreografía varias veces hasta que les salga más o menos bien.

4ª Fase: *Ahora... ¡a practicar!*

Terminamos la sesión planteando situaciones donde los niños y las niñas pueden aplicar lo aprendido en la canción:

- *¿Qué tenemos que hacer si nos enfadamos con alguien porque no nos deja jugar y nos entran muchas ganas de insultarle o pegarle?*
- *¿Qué tenemos que hacer si nos enfadamos con mamá o con papá en el parque porque no nos dejan quedarnos un rato más y nos entran ganas de gritar?*
- *¿Qué hemos aprendido que hay que hacer si, al enfadarnos, empezamos a tirar cosas?*
- *¿Qué cosas os acordáis que podemos hacer para intentar calmarnos cuando estamos enfadados y enfadadas?*

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- ¡Me aburro! (Identificación, expresión y regulación emocional).

TÍTULO

TEN PACIENCIA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de comunicación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Maya acaba de nacer y ya se nota que va a ser una abejita muy movida. Todo le parece interesante, quiere aprenderlo todo ya y parece, por su velocidad, que se va a quedar sin tiempo en cualquier momento, así que las abejas adultas intentan hacerle comprender que debe tener paciencia, porque todo llega en su justo momento.

REFERENTE TEÓRICO: La paciencia es una asignatura pendiente para casi todo el mundo, independientemente de la edad. De hecho, a todos nos gustaría que las cosas pasaran normalmente de forma más rápida de lo que suceden. Nos cuesta esperar, creemos que ya estamos a punto para cosas para las que realmente aún no lo estamos y, a menudo, tienen que frenarnos desde fuera. Trabajar la paciencia, entonces, se convierte en el mejor de los antídotos contra las complicaciones que a menudo suponen la impulsividad y la falta de autocontrol.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta no puede realizarse sin el uso de la paciencia. Las diferentes Fases permitirán, no solo reflexionar sobre lo que significa este término, sino ponerla en práctica repetidamente para conseguir mayores niveles de tolerancia a la frustración que les supone esperar, particularmente a estas edades en que todavía su autocontrol, desde el punto de vista biológico, no está tan desarrollado como lo estará en años sucesivos.

DESARROLLO

1ª Fase: *La velocidad de Maya*

La actividad comienza visionando la secuencia seleccionada y pidiendo al alumnado que se fije en si Maya es paciente o impaciente (si fuera necesario, explicar el concepto con ejemplos, aunque la mayoría probablemente lo entenderá).

Cuando se hayan posicionado respecto a esta primera cuestión, se les propone ver la secuencia de nuevo, ya que van a confeccionar una lista con las actuaciones que denotan un comportamiento impaciente. Las más relevantes y que deben aparecer en la lista:

- No para quieta ni un momento
- No para de hablar, ni cuando está sola.
- No le da tiempo a pensar por hablar y preguntar tanto.
- Todo lo pregunta, todo quiere saberlo antes de que se lo expliquen.
- Quiere que se haga lo que ella quiere cuando ella quiere.
- Quiere ser ella la que mande sobre las abejas adultas.
- Desobedece.
- Le tienen que repetir las cosas varias veces...

¿Qué pasa cuando actuamos de manera impaciente? *¿Es fácil relacionarse con gente impaciente o es más bien agotador?*

2ª Fase: *¿Somos impacientes?*

En esta segunda Fase vamos a dar al alumnado tres tarjetas que pintarán con los colores de un semáforo: una roja, una amarilla y una verde (cada participante tendrá un juego de tres tarjetas).

Mientras colorean las tarjetas, deben ir pensando si cumplen o no las cosas que han aparecido en la lista. Se puede volver a hacer un recorrido rápido verbalmente por los elementos de la misma mientras pintan y que en cada uno ellos levanten la tarjeta que más les refleja cuando ya las tengan: verde si ese elemento no les sucede, amarillo si les pasa a medias y rojo si les pasa mucho.Después de este ejercicio se les preguntará individualmente qué tarjeta han levantado más, lo cual les dará una idea aproximada de si son impacientes o no y en qué grado.

3ª Fase: *Vamos a trabajar la paciencia*

Se ejercitará en esta Fase esta cualidad (ser paciente) a través de una carrera un poco "particular". En ella, la diferencia principal estará en que el "pistoletazo" de salida se produce de forma retardada a lo habitual: lejos del típico "Un, dos, tres, ¡ya!", la persona encargada de dar la salida va a relatar una historia que debe tener una longitud considerable y que contendrá una palabra clave, acordada previamente con la clase. Esa palabra clave marcará la salida. (p.ej. "hospital". Cuando se diga esta palabra, se avanzará a la siguiente base)

La carrera consiste en establecer una serie de "bases" en diferentes puntos de la clase, por los que habrá que ir pasando hasta avanzar hacia la meta, a la que llegarán conjuntamente. En cada una de esas bases habrá un cartelito con la siguiente palabra clave, con lo que no se podrá pasar a la siguiente base si quien narra la historia no ha mencionado tal palabra (p.e. ambulancia).

Para añadir un elemento más de paciencia (ya la aplican teniendo que esperar a que se diga la palabra clave), no pueden pasar a la siguiente base hasta que el resto al completo manifieste haber escuchado la palabra. Es decir, si en este momento se está en la primera base y se acaba de oír la palabra clave, nadie puede empezar a moverse hacia la segunda, a menos que quede claro que todos los compañeros la han escuchado. Esto puede comprobarse, por ejemplo, haciendo que nadie se mueva hasta que todo el mundo tenga la mano levantada. Eso hará que haya que tener en cuenta también a quienes tengan tendencia a rezagarse.

Pero además, si alguien se retrasa, está terminantemente prohibido dar señales de que deba levantar ya la mano o pedírselo de alguna forma. Han de esperar a que la persona se dé cuenta por sí misma y cuando lo haga, entonces proseguir.

La clave de la carrera es que, además, por el tipo de norma que la rige, todo el alumnado llegue a la par a la línea de meta. Habrán ejercitado, en definitiva, su paciencia y su trabajo en equipo, además de sus capacidades de atención para captar las señales cada vez mientras se escucha la historia.

Así se realizará sucesivamente hasta la meta final, en que realmente quien gana es la clase al completo.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Hay un tipo de actividades que suelen ejercitar la paciencia pero que pueden requerir de cierto tiempo y esfuerzo. Es verdad que con estas edades aún no se les pueden pedir grandes hazañas en este sentido, pero en la programación semanal de clase sí podría planificarse un "Espacio para la paciencia", en el que pudieran realizarse actividades relajadamente, ya sean pasatiempos, un tiempo en silencio con los ojos cerrados para relajarse, un ejercicio respiratorio con música lenta, un rato de colorear... es decir actividades en las que, durante unos minutos, pueda ralentizarse de alguna forma el ritmo de la clase y trabajen de forma autónoma bajo menos estimulación de lo habitual.

TÍTULO

EL REGALO DE NAVIDAD

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Un niño está deseando que llegue el día de Navidad para disfrutar de los regalos, pero le cuesta esperar.

REFERENTE TEÓRICO: Cada vez que tenemos muchas ganas de que algo llegue, sentimos cómo, más que nunca, nos cuesta esperar. Las personas adultas tenemos, por cuestiones de maduración neurológica, mucha más capacidad intrínseca para el autocontrol, pero ello no significa que en la infancia no pueda ni deba trabajarse. De hecho, el uso de esas "muletas" que suponen los "trucos para saber esperar" son la clave para controlar nuestra conducta y no dejarnos llevar por la impaciencia y sus implicaciones.

RAZÓN DE SER: Si hay una situación de impaciencia que se puede entender bien a estas edades es la que se da frente a un regalo. Lo habitual es que ese nerviosismo surja ante los propios regalos y la anticipación y el disfrute que nos proporcionarán. El hecho de que el niño del vídeo que se utilizará para la actividad esté inquieto por la reacción de su madre y de su padre ante su propio regalo permite un doble enfoque, desde la regulación emocional, buscando aquellas herramientas que pueden hacernos el tiempo de espera más llevadero, y desde la empatía.

DESARROLLO

1ª Fase: *¿A quién le gusta esperar?*

Vamos a hacer un pequeño experimento... imaginemos que tenemos aquí un carrito de helados. Y que, de repente, nos dicen que podemos tener un helado gratis, pero que tenemos que hacer una fila. Levantad la mano quienes querríais estar las/os primeras/os de la fila (es probable que lo haga toda la clase). ¿Por qué no querríais estar al final? (la respuesta más probable es "porque no queremos esperar").

En general, a nadie le gusta esperar. Nos hemos acostumbrado a vivir en una época en la que todo sucede rápido, muy rápido y cada vez nos cuesta más ser pacientes. Tenemos que buscar, entonces, trucos que nos ayuden a esperar sin sentirnos mal, porque son muchas veces al día las que nos tocará esperar para algo o por algo.

2ª Fase*: ¿Qué pasa cuando estamos impacientes?*

Cuando algo nos interesa mucho y queremos que pase pronto, de repente en algunas ocasiones, y en otras poco a poco, empezamos a notar que nos ponemos nerviosas y nerviosos. A ese nerviosismo por tener que esperar le llamamos impaciencia y, lo contrario, la habilidad que hay que tener para saber esperar el momento, se llama paciencia. Cuando somos impacientes, eso nos afecta dentro, a cada cual, pero también a las personas que están alrededor nuestro. Pensémoslo por un momento...

Después de un minuto de reflexión silenciosa, se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Qué cosas os hacen estar impacientes?*
- *¿Cómo notáis que estáis perdiendo la paciencia?*
- *¿Qué cosas os pasan cuando estáis impacientes? ¿Hacéis cosas que normalmente no haríais?*
- *¿Y qué ocurre con el resto de personas cuando estáis impacientes? ¿Os gusta veros así? ¿Por qué?*

Vamos a ver un anuncio en el que el protagonista, un niño de vuestra edad, también se encuentra en una situación en la que tiene que tener mucha, pero que mucha, paciencia…

3ª Fase: *¿Qué puedo hacer mientras espero?*

Se proyecta el anuncio, parándolo justo cuando el niño se va a dormir la víspera de Navidad. Se pedirá al alumnado que se fije en dos cosas:

- Qué cosas hace el niño para pasar el tiempo hasta que llega lo que espera.
- Qué cosas le funcionan y cuáles no de entre esos intentos.

Al final, se hará una puesta en común con todas las cosas que el alumnado ha captado, pudiendo colocar esas ideas, si se quiere, de forma diferenciada en la pizarra, de forma que quede bien identificado lo que funciona y lo que no. Sugerimos completar la lista con otras ideas que surjan, no tanto del vídeo, sino de las aportaciones espontáneas en el momento. Por ejemplo, en el vídeo no se ve que cuando el niño está impaciente le pida a su madre que le lea un cuento, pero seguramente sería una buena distracción para que el tiempo se le pase más rápido, luego podrían anotarlo en la columna:"Cosas que funcionan cuando estoy impaciente".

Terminar la actividad descubriendo el final de la historia, preguntándoles previamente qué piensan que el niño está esperando con tanta inquietud. Previsiblemente, pensarán que lo que espera es recibir sus propios regalos. Podemos preguntarles qué les parece que lo que le inquieta sea más bien el regalo de sus padres.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Dado que el gesto que este niño tiene es principalmente de empatía al ser la reacción de sus padres ante su regalo lo que le pone nervioso, puede ser interesante complementar la actividad con alguna de las actividades relacionadas con esta habilidad que proponemos en las secciones correspondientes.

Igualmente, sugerimos que se amplíe un poco más el debate a nivel de reflexión personal, y que el alumnado pueda identificar al menos una situación en la que crea que debe ser más paciente. Luego realizarán un dibujo individualmente en esas situaciones, pero poniendo en marcha alguna solución que les ayude a controlar esa intranquilidad. Es decir, lo que quedará plasmado en los dibujos será una situación en la que ponen en marcha su capacidad de regulación emocional.

TITLE

WALKING IN THE JUNGLE

AUDIOVISUAL

Identification, expression, and regulation of emotions.

TOPIC

Identification, expression, and regulation of emotions.

CURRICULAR AREA

Foreign Language – English.

Instruction comprehension: Stop, listen, think, "one step, two steps, three steps forward/back".

Vocabulary: Movement verbs – walk, skip, jump, stamp.

SCHOOL CONTEXT

Bilingualism.

RECOMMENDED AGE

6 to 8 years old.

SUMMARY

The video is a song telling the story of a group of children walking through the jungle. Suddenly, they hear noises and before doing anything, they stop to listen and think about what it might be.

Various animals appear: a frog, a monkey, a toucan, and finally a tiger. When the animals are not dangerous, the group welcomes them and continues walking, but when the tiger appears, they move away because it is potentially dangerous.

Let's take a walk in the jungle.

Walking in the jungle. Walking in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
Walking in the jungle. Walking in the jungle.
We're not afraid. We're not afraid.
One step. Two steps. Three steps forward.
One step. Two steps. Three steps back.
Stop. Listen. What's that?
It's a frog!
We're not afraid!
Let's stomp.
(Stomping, jumping, skipping... tiger – RUN!)

THEORETICAL BASIS: Self-control is the ability to appropriately manage conflict and emotions. In childhood, self-control often has a physical component, so it is important to work on impulse regulation to help develop future reflective control. From the age of six, reflection and anticipation of consequences become effective tools for helping pupils understand the implications of their actions.

PURPOSE: Curiosity is one of the strongest motivations for acquiring knowledge in children. Starting from the audiovisual, pupils will reflect on how the characters react to unfamiliar stimuli, namely the animal sounds. A set of questions will guide this reflection. Pupils will then work on distinguishing between safe and potentially dangerous situations using illustrated flashcards. Finally, they will learn the song and participate in a simulation game.

LESSON PLAN

Stage 1

Watch the video up to minute 3:02. Ask pupils what they think will happen and what the characters should do. Then watch the full video and ask comprehension questions:

- *What are the children doing?*
- *Where are they?*
- *What do they do when they hear strange noises?*

(Highlight key verbs for self-control: *Stop, listen, think*— in contrast to impulsive reactions.)

- *Should we act before stopping, listening and thinking?*

The takeaway message: when facing an unfamiliar situation, we must stop, activate our senses, listen, observe, and most importantly, think about how to respond and what the consequences might be.

Stage 2

Using flashcards, pupils will observe various scenarios: some dangerous (e.g., riding a bike with no hands, playing near a road, handling electrical outlets, swimming alone in the sea), and others safe. Pupils sort the flashcards into two columns:

"You are safe!" and "Stop, listen and think!" for risky situations.

Stage 3

End the session by learning the song. Then organise pupils into two rows and simulate the video's events. This time, they will walk, jump, skip, and stamp around the classroom.

During the game, pupils walk slowly while singing. The teacher stops the music and shows the first pupil in each row a flashcard depicting a safe or dangerous situation. Based on their assessment, the pupil takes three steps forward or back, repeating:

"One step, two steps, three steps forward/ back".

After deciding, the pupil moves to the back of the row and the game continues.

TÍTULO

MARISOL ¡TEN CUIDADO!

VARIABLES QUE SE PUEDE TRABAJAR

Empatía; Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

A través de un juego de mímica sobre emociones los alumnos practicarán el reconocimiento y la expresión de emociones propias y ajenas, facilitando así la identificación empática con los personajes del cuento que se va a leer:

1. Se organizará el aula en pequeños equipos colaborativos.
2. Cada grupo recibirá un conjunto de tarjetas que representan distintas emociones (alegría, miedo, rabia, sorpresa, arrepentimiento, entre otras).
3. Por turnos, un estudiante seleccionará una tarjeta y, sin utilizar palabras, deberá transmitir la emoción correspondiente mediante gestos y expresiones faciales.
4. Sus compañeros interpretarán la representación e identificarán la emoción mostrada.
5. Una vez descubierta, el grupo dialogará sobre situaciones cotidianas en las que podrían experimentar dicha emoción, compartiendo experiencias personales.

Tras completar la dinámica, se guiará una conversación donde los estudiantes analizarán la relevancia de comprender los estados emocionales de quienes nos rodean y el papel fundamental de la empatía como herramienta para mejorar la convivencia.

2ª Fase

Se explicará a los estudiantes que durante la narración del cuento deberán aplicar las habilidades empáticas practicadas, identificando las emociones de los personajes y reflexionando sobre cómo reaccionarían ellos ante situaciones similares, estableciendo así un vínculo emocional con la historia.

Se procede a la lectura del cuento. A continuación, se pregunta a los niños si hubo palabras que no entendieron, aclarándose lo que proceda.

3ª Fase

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

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

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

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

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

4ª Fase

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

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

5ª Fase

Se propone un **juego**:

- Se divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos. El profesor les numera del 1 al 3.
- El profesor da una instrucción: *"el número 1 de cada equipo contará a sus compañeros una situación en la que se sintió triste"*. Una vez comentada, entre los tres prepararán una representación mímica ante el grupo- clase; el

resto de los alumnos intentará adivinar la emoción representada y qué sucedió.

- A continuación, el "2" contará a sus compañeros algo que les hizo sentir muy contento. Se preparan las dramatizaciones y se realizan ante el grupo.
- El "3" contará algo que le hizo enfadarse mucho. Se procederá de idéntica manera (preparación y representación en público).
- Por votación, los alumnos eligen al equipo que mejor hizo las dramatizaciones. Los ganadores recibirán la recompensa siguiente:

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

TEXTO DEL CUENTO

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

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

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

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

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

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

-No, Marisol; en el colegio nos han dicho que no debemos coger nidos. Además, mamá nos ha dicho que tengamos cuidado, y ese árbol es muy alto.-

-¡Menudo cobardica eres!; lo que pasa es que tienes miedo- le contestó su hermana.

Carlitos, prudente y tranquilo, no hizo caso de lo que había escuchado, y siguió comiéndose su bocadillo. Marisol, rabiosa, se levantó de un salto.

-Pues si no te subes tú, lo haré yo sola- dijo.

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

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

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

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

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

-No sé....- respondió Marisol, apenada y confundida.

-Sí lo sabes; lo hacías solo por jugar, sin pensar en lo que pasaría con tus trastadas. Ahora yo te voy a castigar- le dijo muy seria el águila.

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

-Aquí te quedarás para siempre jamás.

La niña, horrorizada, suplicó:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

-Claro, eso habrá sido- concluyó la pequeña.

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

[Cedido por Carmen Fernández de Valderrama]

TÍTULO

¿QUIERES UN POCO?

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación artística; Educación física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

El vídeo narra una emotiva historia centrada en un niño que descubre que su táper del almuerzo está vacío, una situación que lo hace sentir triste y excluido. A lo largo de la secuencia, se muestra cómo sus compañeros de clase, al percatarse de su necesidad, deciden actuar con empatía y solidaridad llenando su táper con comida.

REFERENTE TEÓRICO: A menudo los niños de corta edad contemplan situaciones carenciales o asisten a estados de ánimo negativos de sus semejantes, experimentando de forma espontánea algunos de los componentes de la empatía, como son la identificación de sentimientos y la reacción emocional ante los mismos. Sin embargo, es preciso que el docente trabaje con los niños el tercer componente de la empatía: la intención y la acción de ayuda, alivio y consuelo a las personas que sufren.

RAZÓN DE SER: Empleando como estímulo la proyección de un audiovisual, el docente invita a los niños a promover el desarrollo de una empatía activa y transformadora, yendo más allá de la simple identificación de las emociones ajenas. En esta actividad, los alumnos experimentan primero la carencia y la vulnerabilidad (simbolizadas por el táper vacío), exploran y ponen nombre a las emociones que surgen en situaciones de necesidad, y aprenden a dar el paso fundamental: actuar para aliviar el sufrimiento del otro**.** Un juego final de persecución permite a los estudiantes ayudarse entre sí.

DESARROLLO

1ª Fase: *El táper vacío y la caja de soluciones*

Para esta dinámica se necesita un táper vacío real y otro lleno de snacks saludables (para comparar).

- Táper vacío: Simboliza la carencia física/ emocional que experimentará el personaje del vídeo.
- Táper lleno de snacks: Representa la abundancia y el apoyo comunitario (objetivo final del vídeo).

El docente pasa el táper vacío entre los niños, pidiéndoles que lo sostengan y observen. Se lanzan al grupo-clase las siguientes preguntas:

- *¿Cómo se siente un táper vacío?*
- *¿Qué creen que sentiría alguien al abrir esto?* (Se sentiría triste porque no tiene comida…)
- *¿Cómo os sentiríais si os pasara?* (Me daría miedo que se rieran de mí, vergüenza…)

Después se muestra el táper lleno y se contrasta: *"¿Qué cambia cuando alguien te ayuda?"* (Alegría, pertenencia).

Ahora veremos una historia donde unos niños enfrentan esto. Observen: ¿Sus emociones son parecidas a las que imaginamos? ¿Sus soluciones se parecen a las nuestras? ¿Qué más podemos aprender?

2ª Fase: *Pausa prosocial*

Se proyecta el audiovisual empleando la técnica del vídeo stop. El docente formulará preguntas para facilitar la comprensión del mensaje. Para esto, se van a analizar decisiones empáticas en tiempo real, vinculando identificación emocional con acciones de ayuda. Para esta finalidad se realiza una pausa estratégica: Detener el vídeo en el segundo 0,09 donde el protagonista experimenta dificultades y se formulan las siguientes preguntas:

- Paso 1: Ver el problema ¿Qué está pasando aquí? Describan lo que ven: ¿Dónde está el niño? ¿Qué *está haciendo? ¿Qué le ocurre?*
- Paso 2: Poner nombre a la emoción ¿Cómo se siente?, ¿Cómo lo sabes?, ¿Qué pistas nos da su cara (triste, preocupada, etc.)?, ¿Qué nos dicen sus manos o su postura (encogido, apartado, etc.)?
- Paso 3: Buscar soluciones en equipo *¿Qué hacemos? Si estuvieran ahí, ¿qué harían para ayudar a este niño? ¿Qué podríamos decirle para que se sienta mejor? ¿Cómo podríamos incluirlo en nuestro grupo? ¿Qué acciones podríamos hacer para solucionar su problema?*

Ahora veamos cómo los niños del vídeo resuelven esta situación.

Se continúa con la proyección del vídeo y se hace una puesta en común resaltando la conducta prosocial del grupo-clase a partir del segundo 0,35.

Después de ver la escena donde los compañeros llenan el táper, haz una puesta en común:

- ¿Qué les pareció lo que hicieron los niños? ¿Se les ocurrió alguna idea parecida? ¿Qué otras soluciones podríamos haber añadido a nuestra lista?
- Destaca la conducta prosocial: ¿Vieron cómo un pequeño gesto de ayuda puede cambiar todo? ¿Cómo se transformó la tristeza del niño en alegría y gratitud?

Es importante destacar la importancia de no solo reconocer y compartir el sentimiento de otro, sino también tomar la iniciativa para ayudar y aliviar su sufrimiento. La historia destaca la importancia de la cooperación, la generosidad y el apoyo mutuo en el entorno escolar, mostrando a los niños cómo pequeñas acciones pueden transformar la experiencia de alguien que se siente vulnerable en un momento de inclusión y bienestar.

3ª Fase

Se desarrollará un **juego**; los alumnos formarán parejas que se cogerán de la mano; son los “aventureros”. Su tarea es intentar acceder a uno de los dos refugios (dos esquinas del aula) en los que encontrarán comida y cobijo.

Cada refugio estará vigilado por dos guardianes, quienes también cogidos de la mano tratarán de impedir que nadie acceda a la esquina. Si consiguen tocar a un “aventurero”, la pareja tocada quedará eliminada.

Los guardianes sólo pueden alejarse tres pasos del refugio, pero varias parejas de aventureros pueden intentar entrar en el refugio protegido. Si lo consiguen, quedarán liberados aquellos que fueron eliminados por la pareja de guardianes superada, y todos los aventureros intentarán acceder al segundo refugio.

Puede desarrollarse el mismo juego con cuatro refugios (uno en cada esquina).

Al finalizar, se realiza una breve reflexión: *¿Cómo se sintieron al ayudarse? ¿Qué aprendieron sobre la importancia de actuar cuando alguien lo necesita?*

Se invita a los niños a compartir una acción empática que hayan realizado o recibido recientemente, reforzando la idea de que “compartir y ayudar nos hace sentir mejor a todos”.

TÍTULO

RODRIGO Y BABIECA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Empatía.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Conocimiento del medio; Educación Artística; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

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

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

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

2ª Fase

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

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

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

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

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

Una vez finalizadas las producciones, el docente las recogerá y procederá a barajarlas, para repartir a continuación una a cada niño de forma aleatoria.

Cada alumno deberá decir cuál le ha correspondido y responder a alguna de las siguientes preguntas del educador:

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

3ª Fase

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

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

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

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

- ReflejArte 2024/2025: Juguetes para no humanos.

TÍTULO

SONATINA

AUDIOVISUAL

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR

Empatía.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector; Artes, emociones y creatividad.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

La princesa está triste...
¿qué tendrá la princesa?
Los suspiros se escapan de su boca de fresa,
que ha perdido la risa, que ha perdido el color.
La princesa está pálida en su silla de oro,
está mudo el teclado de su clave sonoro,
y en su vaso, olvidada, se desmaya una flor.
¡Pobrecita princesa de los ojos azules!
Está presa en sus oros,
está presa en sus tules,
en la jaula de mármol del palacio real;
el palacio soberbio que vigilan los guardas,
que custodian cien negros con sus cien alabardas, un lebrel que no duerme y un dragón colosal
"Calla, calla, princesa –dice el hada madrina-
en caballo con alas hacia acá se encamina,
en el cinto la espada y en la mano el azor,
el feliz caballero que te adora sin verte,
y que llega de lejos, vencedor de la Muerte,
a encenderte los labios con un beso de amor".

Sonatina

Rubén Darío

REFERENTE TEÓRICO: Entre los 6 y 8 años, es muy importante trabajar de manera intensa la identificación de emociones en los demás lo que permitirá mejorar la capacidad de comprensión y sus relaciones sociales. La identificación de emociones predispone para actuar de un modo u otro, por lo que se considera una habilidad social fundamental.

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

DESARROLLO

1ª Fase

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

Se escucha el poema. A continuación, el docente aclara el significado de muchas de las palabras que muy probablemente ignoren los alumnos: "tules"; "soberbio"; "alabardas"; "lebrel"; "colosal"; "cinto"; "azor".

2ª Fase

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

Al finalizar, se formulan preguntas de corte emocional:

- *¿Qué le pasa a la princesa?... ¿se siente triste?... ¿se siente sola?*
- *¿Sabéis qué significa "boca de fresa"?*
- *¿Qué más cosas le pasan a su cara? [está pálida, ha perdido el color y la sonrisa]; cuando nosotros estamos tristes ¿también perdemos la sonrisa?*
- *¿Os habéis fijado que la poesía dice que ya no suena música?; ¿por qué creéis que pasa esto?*
- *¿Alguien sabe explicar qué significa "se desmaya una flor"? Imaginaros que sois una flor y os desmayáis ¿cómo haríais? ¡Claro!: os marchitáis.*
- *¿Qué pasaría si la princesa no quiere esperar al caballero? ¿Qué podría hacer ella misma para dejar de estar triste y buscar su propia felicidad?*

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

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

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

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

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

3ª Fase

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

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

- Sonatina: Reescritura Creativa (Pensamiento creativo).

TÍTULO

CLARO QUE SE PUEDE

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Empatía; Pensamiento crítico; Pensamiento creativo.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Atención a la diversidad.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase: *Dinámica "Yo te quiero entender"*

"Hoy vamos a hablar de personas que tienen alguna dificultad. Todos tenemos dificultades: unos somos rápidos y otros lentos, unos llevan gafas y otros no, otros necesitan plantillas en sus zapatos o algún medicamento... Pero hay personas que tienen dificultades más grandes, como las personas ciegas, sordas, o que no pueden hablar...Vamos a intentar comprender un poquito más cómo es la vida de estos niños y niñas.

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

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

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

2ª Fase: *Trabajo previo al visionado del anuncio*

"Como ya habéis descubierto en esta actividad, algunas personas no lo tienen muy fácil. Pero eso no significa que no puedan hacer cosas. A vosotros os ha costado mucho hacer el puzzle (o el/los juego/s que se hayan utilizado) *porque no estáis acostumbrados a no contar con alguna capacidad, pero personas que cuentan con ciertas dificultades, ya sea alguna de las mencionadas u otras, conocen y aprenden diferentes maneras de hacerlo, una especie de "trucos". Además, en muchas ocasiones, la sociedad* (explicar este concepto) *también pone medios para facilitarles la vida. Pero a veces, los que estamos alrededor de estas personas, pensamos que no pueden hacer tantas cosas, y sin darnos cuenta, decidimos por ellas. Por ejemplo...*

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

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

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

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

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

3ª Fase: *Visionado del anuncio*

Se proyecta el anuncio y, dado que no conocen probablemente en qué consisten las características del Síndrome de Down, se les explica brevemente. Se puede acceder a *https://www.sindromedown.org/sindrome-de-down/que-es-el-sindrome-de-down/* para que entiendan la reacción del padre (es importante indicar que su intención es buena, quiere que su hija se porte bien con Julia porque es especial, pero no en el sentido que él piensa).

¿Qué pensáis que le quiere decir Belén a su papá cuando le pregunta que en qué es especial Julia? ¿Por qué el papá piensa que Julia necesita un trato especial? ¿Qué aprendimos sobre los prejuicios? ¿Cómo podemos tratar a todas las personas con respeto, valorando sus capacidades? La sesión se cierra resumiendo las conclusiones más importantes conseguidas a través de la actividad.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

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

Ejemplos:

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

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

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

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Los colores de las flores (Pensamiento creativo).

TÍTULO

LO QUE SIENTO QUE TÚ SIENTES

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Lengua extranjera (Inglés).

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase: *El niño que veía lo invisible*

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

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

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

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

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

2ª Fase: *Adivina, adivinanza*

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

El profesorado, previamente, habrá recopilado bastantes imágenes de personas, mayores y pequeñas, en cualquier tipo de situación: comprando en el súper, abrazando a otras personas, hablando, en el cine viendo una peli... En cada una de ellas, esas personas están pensando y sintiendo cosas que los niños y las niñas tendrán que intentar adivinar. Es un buen comienzo empezar "adivinando" lo que están pensando, porque el pensamiento y los sentimientos suelen estar relacionados. Es interesante que participe gran parte o todo el alumnado.

3ª Fase: *Imagino qué sientes tú*

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

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

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

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

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

TÍTULO

BIENVENIDO A ESTA PISCINA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Empatía; Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

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

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

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

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

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

2ª Fase: *Lo que me gustaría a mí*

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

3ª Fase: *Niño nuevo en la piscina*

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

Se visiona la secuencia hasta el momento en el que el niño nuevo se quita el gorro y se pregunta a la clase por la particularidad detectada *¿Creen que es especialmente importante en una situación como la de este niño, que se le reciba bien, como a uno más? ¿Por qué?*

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

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

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

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

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

Esto en principio es bueno, positivo, pero nos debe hacer pensar acerca de si unas personas merecen ser tratadas mejor que otras. Es correcto tener un cuidado especial en situaciones particularmente sensibles, pero también llevar al alumnado a la reflexión de que todas las personas necesitamos sentirnos bien y aceptadas en los lugares y grupos nuevos a los que lleguemos, con independencia de nuestras particularidades. Se podrá abrir un pequeño debate sobre esto.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

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

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

Algunos ejemplos útiles:

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

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

TÍTULO

CREER ES PODER

AUDIOVISUAL 1

AUDIOVISUAL 2

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autoestima; Empatía; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Educación física; Educación artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Identidad personal; Atención a la diversidad.

EDAD RECOMENDADA

De 6-8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

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

Preguntamos a los alumnos/as si tienen algún sueño o meta por cumplir. Vamos a dedicar un rato a pensar en las cosas con las que soñamos, las que sentimos muy dentro nuestro. En este momento, para ayudar a alcanzar un estado de introspección se pueden utilizar músicas, mantras o ejercicios de respiración/visualización.

2ª Fase: *Visionado del corto*

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

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

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

- *¿Qué te gustaría lograr algún día?*
- *¿A dónde te gustaría llegar?*

- *¿Con qué sueñas?*
- *¿Cuáles son tus deseos?*

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

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

3ª Fase

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

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

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

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

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

2. Ver el audiovisual:

El arte de emocionarte

3. Realizar el ejercicio propuesto:

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

4. Conversar sobre el hecho de que no siempre lo que deseamos se cumple, a pesar de que sea posible. *¿Qué podemos hacer en esos casos? O mejor dicho, ¿qué actitud podemos tomar?*

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Persiguiendo el sueño (Autoestima).

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

TÍTULO

A FUEGO LENTO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autoestima; Asertividad.

ÁREA CURRICULAR

Matemáticas; Lengua castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

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

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

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

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

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

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

2ª Fase

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

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

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

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

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

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

3ª Fase

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

Elefante.

Ratón.

Pato.

Rinoceronte.

Ardilla...

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

Se cerrará la actividad comentando: "*Como hemos visto a lo largo de la actividad, hay cosas que se nos dan muy bien y otras que no tanto. Esto no es tan importante, simplemente tendremos que intentar mejorar aquello que no sepamos hacer y estar muy contentos y orgullosos con lo que somos y sabemos hacer*".

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Educación Física y Matemáticas: Contar y analizar a través del movimiento el número de estudiantes que comparten una misma cualidad o una misma limitación. Pondremos un círculo en mitad del aula (preferiblemente un espacio grande como el patio o el aula de educación física) y los estudiantes se esparcen por el espacio. El docente dirá una cualidad en voz alta, y todos los estudiantes que consideren que tiene esa cualidad deberán entrar en el círculo de unión que se ha establecido en el centro del aula, mientras, el resto de estudiantes que se encuentran fuera deberán contar el número de estudiantes que hay en el círculo. Podrán también añadir si se trata de un número par o impar, e incluso, sabiendo el número total de estudiantes que son, averiguar cuántos estudiantes no comparten dicha cualidad.

Perspectiva de género: Se pueden trabajar las características personales que se establecen socialmente en función del sexo, y cómo la atribución de esas características influencia la construcción de la autoestima de cada persona.

Matemáticas aplicadas a la vida cotidiana: Se puede realizar una transferencia a la vida cotidiana a través de la segunda fase. Igualmente, se puede realizar mediante el Día Mundial de la Autoestima (27 de abril).

NOTAS PARA EL DOCENTE:

Para que el docente pueda profundizar en la temática de esta actividad, se recomienda visualizar las siguientes conferencias del ciclo de la Educación que Queremos (2024):

- "Aquí cabemos todos. Educar sin dejarse a nadie" impartida por Coral Elizondo.
- "Descifrando cómo aprendemos" impartida por Héctor Ruiz Martín.

TÍTULO

A MARGARITA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autoestima; Toma de decisiones.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

Margarita, está linda la mar, y el viento
lleva esencia sutil de azahar; yo siento
en el alma una alondra cantar tu acento.
Margarita, te voy a contar un cuento.
Este era un rey que tenía un palacio de
diamantes, una tienda hecha de día, y un
rebaño de elefantes,
un quiosco de malaquita
un gran manto de tisú,
y una gentil princesita, tan bonita,
Margarita, tan bonita como tú.
Una tarde la princesa vio una estrella
aparecer;
la princesa era traviesa y la quiso ir a coger.
Margarita, está linda la mar, y el viento
lleva esencia sutil de azahar: tu aliento.
Ya que lejos de mí vas a estar, guarda, niña,
un gentil pensamiento al que un día te quiso
contar un cuento.

A Margarita [Fragmento]
Rubén Darío

REFERENTE TEÓRICO: El autoconcepto del niño se compone de lo que cree que es, lo que cree que puede llegar a ser, lo que tiene y/o hace, lo que cree que puede llegar a tener y/o hacer y cómo cree que le ven los demás, entre otros. En esta actividad se trabajará con los niños la dimensión relacionada con lo que tiene y asume como propio y lo que no tiene, pero le gustaría conseguir. Es importante que el niño tome conciencia de todo aquello que le rodea y que puede considerar propio distinguiéndolo de otras cosas que podría conseguir algún día o que nunca serán suyas por diversos motivos.

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

DESARROLLO

1ª Fase

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

Los alumnos escuchan el poema seleccionado.

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

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

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

2ª Fase

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

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

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

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

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

3ª Fase

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

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

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

TÍTULO

LA NIÑA BLANCA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autoestima, Pensamiento creativo; Identificación, expresión y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

¿Dónde va de mañana la niña blanca,
si la nieve ha cuajado por la montaña?
Cuando sube a la sierra la blanca niña
en arroyos la nieve huye de envidia.
No corráis, vientecillos con tanta prisa,
porque al son de las aguas duerme mi niña.

La niña blanca
Lope de Vega

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

RAZÓN DE SER: En esta actividad el docente puede trabajar creativamente con los alumnos toda una gama de características (cualidades) referidas a ellos mismos utilizando diferentes fuentes del entorno. Un poema, una reflexión individual y un juego son las herramientas operativas para profundizar en el descubrimiento de sí mismos. A través de un juego final en el que los niños tendrán que imaginar que son diferentes cosas con sus propias características, se tratará de llevar a los alumnos a un estado agradable de relajación.

DESARROLLO

1ª Fase

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

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

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

Los alumnos escuchan la poesía.

Preguntas que facilitan la comprensión del significado del poema:

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

2ª Fase

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

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

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

3ª Fase

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

Pensad que sois un animal, el primero que aparezca en vuestra mente; ¿es grande, pequeño, amistoso...

Pensad en otro... cuando aparezca en vuestra imaginación un animal con el que os sintáis a gusto decid en voz alta: "sí".

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

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

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

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

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

- Actividad: *Me gusta escucharte*. Guía para familias Infantil y Primaria.

TÍTULO

LA SIRENITA QUE QUERÍA SER REINA

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autoestima.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

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

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

2ª Fase

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

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

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

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

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

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

3ª Fase

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

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

El alumno que reciba el balón debe responder, y hace rodar el balón hacia un compañero haciendo la misma pregunta. Nunca debe volver el balón dos veces al mismo niño.

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

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

TEXTO DEL CUENTO

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

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

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

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

La sirenita aceptaba los consejos, pero a regañadientes. Hasta que un buen día, cayó al fondo del mar un trozo de revista con fotos en el que se anunciaba un concurso humano de belleza. La sirenita empezó a soñar despierta. ¿Y si iba al concurso?; ¡menuda sensación!. ¿Y si además ganaba? Sería maravilloso... Así que anunció a todos sus amigos que se presentaría al concurso. Aunque todos le rogaron que no fuese, la sirena no cambió de opinión. Su madre, antes del viaje, le preguntó:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

-¿Me salvas la vida porque soy hermosa?-

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

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

La sirenita que quería ser "reina de las guapas"

[Adaptación de un cuento popular]

TÍTULO

SILENCIO EN LA SALA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDE TRABAJAR

Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

Silencio en la sala
Que el burro va a hablar.
El primero que hable, burro será.
Silencio en la sala todos a callar;
silencio en la sala cuando yo diga "ya",
¡YA!

Silencio en la sala

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

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

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

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

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

2ª Fase

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

Silencio en la sala, que el burro va a hablar.

El primero que hable, burro será.

Silencio en la sala todos a callar;

silencio en la sala cuando yo diga "ya",

¡*YA!*

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

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

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

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

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

3ª Fase

Se introducen visualizaciones:

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

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

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

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

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

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

4ª Fase

Preguntas para la puesta en común:

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

NOTAS PARA EL DOCENTE:

Para que el docente pueda profundizar en la temática de esta actividad, se recomienda visualizar la siguiente conferencia del ciclo de la Educación que Queremos:

- **"El silencio que educa".** A cargo de Olga Cebrián.

TÍTULO

MI PAPÁ VIENE A BUSCARME

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autoestima; Habilidades de relación; Pensamiento crítico.

ÁREA CURRICULAR

Lengua castellana y Literatura. Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase

Vamos a ver un anuncio en el que unas niñas acaban de terminar su clase y están esperando para ir a casa. Mientras esperan... empiezan a hablar y a contar cosas sobre sus papás y mamás.

Antes de ver el vídeo, quiero que penséis: ¿Por qué creéis que las niñas cuentan esas historias? ¿Alguna vez vosotros habéis contado algo sobre vuestra familia o lo que tenéis para que los demás os escuchen? ¿Cómo os sentís cuando compartís esas historias?

Ahora, vamos a ver el vídeo y después hablaremos juntos sobre lo que han contado las niñas y por qué lo han hecho. Así, todos podremos compartir también nuestras historias y aprender juntos lo que de verdad es importante, no solo lo que tenemos, sino los momentos bonitos que vivimos con las personas que queremos.

¿Preparados para ver el vídeo y después contar vuestras propias historias?

2ª Fase

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

- *¿Alguna vez habéis contado alguna historia para sentiros importantes?*
- *¿Os acordáis de alguna de ellas?* (Se deja un tiempo, no breve, para que cuenten historias delante del grupo clase).
- *¿Qué cosas nos hacen sentirnos más importantes delante de los demás? Por ejemplo…*
- *¿Alguna vez habéis dicho a otros niños de menor edad vuestros años para sentiros importantes?*
- *¿Alguna vez habéis contado todas las cosas (materiales) que tenéis para que vean que sois más? (Ejemplo: "Pues yo tengo más coches que tú").*
- *¿Habéis contado alguna historia de algún familiar o amigo/a para impresionar? Por ejemplo: "Mi hermano es campeón de baloncesto".*
- *"¿Por qué pensáis que hacemos esto?"* (Es interesante dirigir el discurso indicando que muchas veces hablamos de los logros de personas queridas porque nos gusta compartir cosas que nos hacen felices, pero otras muchas, a lo mejor lo hacemos porque queremos dar envidia (explicar si fuese necesario) a nuestros amigos y/o amigas. En relación a esto último, indicar que contar ese tipo de logros ajenos, no significa que esos logros sean propios).

3ª Fase: *Lo importante no siempre se compra*

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

"A veces, como pasa en el anuncio, hablamos de todas las cosas que tenemos y de lo que nos van a comprar nuestros papás y nuestras mamás, intentando hacer ver a las personas con las que estamos que tenemos más cosas que ellas. Relacionado con esto, vamos a hacer un ejercicio. Vamos a intentar ponerle precio a algunas cosas. Yo os voy a ir diciendo, y tendréis que intentar calcular cuántos euros cuestan (se pueden utilizar monedas de chocolate, por ejemplo 5, para que el valor a poner en monedas sea más sencillo y visual).

Por ejemplo: ¿Qué vale más, un videojuego o pasear un rato en bici con papá? ¿Qué vale más, terminar el álbum de *cromos de la Liga o un rato de cosquillas con mamá?, etc…"* (todos irán valorando cada aspecto con el número de monedas que estimen, para finalmente concluir qué vale más para el grupo).

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

Volviendo al anuncio:

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

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

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

4ª Fase: *"Mis momentos más felices"*

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

En la otra parte comentarán el dibujo expresando sus sentimientos de felicidad. Con todos los trabajos se hará un libro de aula.

TÍTULO

PERSIGUIENDO EL SUEÑO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional; Pensamiento creativo; Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua castellana y Literatura; Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

Además, el pensamiento creativo es una herramienta fundamental en este proceso. Permite a los niños y niñas imaginar soluciones originales, visualizar futuros posibles y expresar sus sueños de manera única. Cuando se fomenta la creatividad, se fortalece la confianza en uno mismo, ya que los niños descubren que sus ideas y su forma de ver el mundo son valiosas. La creatividad, unida al refuerzo positivo, contribuye a construir una autoestima sólida y resiliente, capaz de afrontar los retos y de valorar la propia originalidad y esfuerzo.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta permite que el alumnado pueda, a través de la imaginación y el pensamiento creativo, visualizar lo que le gustaría ser de mayor, sin cortapisas como las que la realidad a menudo presenta (sin pensar en lo que podrán o no llegar a ser). Se trata de un espacio seguro donde soñar en grande, expresar los propios deseos y recibir el apoyo creativo y positivo de sus compañeros y compañeras. Así, se fortalece la autoestima y se fomenta la confianza en la capacidad de cada niño y niña para imaginar y construir su propio futuro.

DESARROLLO

1ª Fase: *Lo que quiero ser de mayor*

"Vamos a dedicar hoy un ratito a pensar qué es lo que nos gustaría ser cuando seamos mayores. Si tuvierais una varita mágica con la que pudierais llegar a ser lo que quisierais, ¿qué elegiríais?"

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

tivo y ver qué emociones despiertan en ellos y ellas hablarlo y anticiparlo.

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

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

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

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

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

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

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

3º Fase: *Creamos un libro de refuerzos sociales*

Se creará un "libro de refuerzos sociales". Cada niño y cada niña crearán una página, su página. En ella se dibujarán realizando su sueño y pondrán su nombre. Por turnos, se irá completando cada página con refuerzos sociales realizados por el propio alumnado (alguna frase o palabra de ánimo para perseguir ese sueño, el representado en la página que toque en cada momento). En el caso de que no haya muchos refuerzos mencionados, será el profesorado el que complete cada página, con el objetivo de que todas contengan 3-4 refuerzos (evitando que unas páginas tengan más que otras). Por ejemplo, en una página donde un niño o una niña se haya dibujado apagando un fuego, algunas frases pueden ser "Puedes lograrlo, se te da genial la Educación Física"; "Ánimo, tú vales mucho"; "Siempre nos ayudas, como lo hace el cuerpo de bomberos".

Sugerencia para potenciar el pensamiento creativo:

Para enriquecer aún más la actividad y fomentar el pensamiento creativo, invita a imaginar y crear refuerzos únicos y originales. Anima a que las frases de ánimo no sean solo convencionales, sino que puedan inventar palabras mágicas, superpoderes o metáforas divertidas relacionadas con los sueños de cada compañero/a. Por ejemplo, si alguien sueña con ser

astronauta, pueden escribir: *"¡Con tu sonrisa, llegarás hasta la luna!" o "Tienes el combustible de la alegría para despegar alto".*

Propón que, además de dibujarse realizando su sueño, añadan detalles creativos: capas de superhéroe, animales fantásticos ayudándoles, o escenarios imaginarios (un campo de fútbol en Marte, un hospital en un castillo, etc.).

Si el tiempo lo permite, cada alumno puede inventar una mini-historia o un cómic de una viñeta donde se vea superando un reto gracias a su esfuerzo y a los ánimos de sus amigos.

De este modo, no solo se refuerza la autoestima a través de los mensajes positivos, sino que se estimula la creatividad y la imaginación, permitiendo a cada alumno expresarse de manera original y divertida, y visualizando su sueño desde una perspectiva única y motivadora.

NOTAS PARA EL DOCENTE:

Para que el docente pueda profundizar en la temática de esta actividad, se recomienda visualizar la siguiente conferencia del ciclo de la Educación que Queremos:

- **"Educar con calma".** A cargo de Carme Bartomeu.
- **"¿Confiamos?"** A cargo de David Martín.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- *Querer es poder* (Autoestima) 6-8 años.
- No quiero ser el conejo de pascua (Asertividad) 6-8 años.
- La Maga de las vocaciones (Toma de decisiones) 6-8 años.
- *Guía para Familias del Banco de Herramientas (Infantil y Primaria):* En la sección "Cómo fomentar la autoestima en casa", se anima a las familias a escuchar los sueños de sus hijos e hijas, a evitar comentarios desmotivadores y a proponer juegos y actividades creativas similares a las de tu propuesta, como inventar historias, dibujar sus sueños o crear juntos "libros de logros". Por ejemplo, la actividad: Panel de fortalezas.

TÍTULO

UNA CASA BIEN LIMPITA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Autoestima.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Programas de prevención: Acoso escolar; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase: *Una casa bien limpita*

"Imaginemos que tuviéramos una casa que cuidar. Es nuestra, propia, como las que a veces tenemos en nuestros videojuegos y que ayudamos a decorar, construir...

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

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

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

2ª Fase: *Mi casita soy yo*

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

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

Se proyecta el vídeo.

3ª Fase: *¿Qué hacemos con nuestra casita?*

"Como hemos visto, esta niña es, como todos los niños y todas las niñas, muy especial. Lo es por muchas razones... es inteligente, querida por su familia, guapa, sensible... y tiene la

particularidad de que se pone roja en algunas situaciones, lo cual no es nada horrible, pero sí algo que a ella le hace estar muy incómoda. Es como si, a nuestra casita, le cambiara el color de los cristales cada vez que alguien pasara por su lado a mirarla".

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

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

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

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

Es importante insistir en la necesidad de "dejar fuera" esas cosas que, con buena o mala intención, enturbian y ensucian la visión que tenemos de nuestra forma de ser, de expresarnos, de sentir... porque "cada casita es diferente y todas son un lugar donde alguien habita", con lo cual han de respetarse por igual, no dejando que cualquiera pueda entrar a ensuciar lo que con tanto trabajo cuidamos y construimos. A veces tenemos que recordarnos que esas personas solo vienen a ensuciar y que, desde luego, no se lo vamos a permitir ni a poner fácil. Para eso debemos recordarnos lo bonita que es nuestra casa y seguir cuidándola tanto o más que hasta ahora.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

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

Por ejemplo, dentro de la silueta puede:

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

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

TÍTULO

ABC POSITIVE WORDS

AUDIOVISUAL

TOPIC

Self-esteem.

CURRICULAR AREA

Foreign Language – English.

Vocabulary: Adjectives – amazing, brave, clever, energetic, friendly, great, helpful.

Skills – swim, tell jokes, dance, ride a bike, play an instrument.

Syntactic-discursive content: Present Simple – I am... (adjective).

Logical relationships (cause) – because.

SCHOOL CONTEXT

Bilingualism.

RECOMMENDED AGE

6 to 8 years old.

SUMMARY

The song introduces the alphabet alongside examples of positive adjectives such as *amazing, brave, clever, energetic, friendly, great, helpful,* etc. It also includes motivational messages such as "Being positive is as easy as ABC", "Proud of being me", and "I am unique".

THEORETICAL BASIS: Self-esteem is the value each person attributes to themselves. It fluctuates depending on one's developmental stage and specific life situations. A pupil's self-perception is shaped by the messages, treatment, recognition, and appreciation received from their environment and the people around them. Working on self-awareness—both physical and personal—supports the development of self-concept. Encouraging pupils to generate positive feelings toward their identity and to appreciate themselves through positive experiences with peers helps to strengthen self-esteem and builds confidence in themselves and their abilities.

PURPOSE: Before watching the video, pupils will brainstorm positive vocabulary—especially positive adjectives. They will complete this brainstorming after listening to the song. The second phase encourages children to value their individuality by identifying with some of the adjectives. Using their creativity, they will draw and explain why they chose a particular adjective. In the final phase, every pupil will receive a positive description of themselves from their peers and the teacher, who may also join in the activity.

LESSON PLAN

Stage 1

To begin the session, ask pupils to think of adjectives with positive meanings that describe people. Encourage them to think of any they know in English. If more emerge in Spanish, translate them to build vocabulary. Write these adjectives on the board or a classroom poster to support the next phases.

Introduce the audiovisual. Explain that it's a special alphabet, where each letter comes with a "magic" word. Ask the children to watch and try to guess why these words are magic. After watching, ask them to share their thoughts. Use prompts like:

"How do you feel while listening to the song?"

"Do you feel happy or sad?"

If I say: *"L., you are very kind!"* (use a word from the song), *"How do you feel?"*

Guide them to the conclusion: these words are magic because they make others feel good, helping us build friendships and feel better about ourselves and others.

Stage 2

Each child chooses one or more adjectives they identify with and draws something that represents their choice. Keep instructions minimal to encourage unique, creative responses. When sharing, avoid value comparisons—there are no good or bad drawings, just different ones, reflecting the uniqueness of each child.

Optionally, based on the group's language level, pupils can present their work using simple structures like:

"I am... (e.g., kind) because I... (e.g., help my friends)".

Stage 3

The final activity is a game. Each child wears a blank sheet on their back. With the song playing in the background, pupils walk around the room. When the music stops, they write a positive adjective on the back of a nearby classmate—either from the learned list or a new one.

If vocabulary related to skills (e.g., swim, tell jokes, dance, ride a bike, play an instrument) has already been introduced, it can also be used.

The teacher should join in—this allows for discreet monitoring to ensure all feedback is respectful and kind, and helps strengthen the emotional bond between teacher and pupils. This contributes to a positive classroom atmosphere and better relationships.

To keep the activity flowing smoothly, display the vocabulary in the classroom so children don't have to ask for translations.

CONTINUITY PROPOSAL

Pupils can each draw one of the positive words from the video and, together, create an ABC of positive words to decorate the classroom. This can be done gradually or used as a backup activity when other tasks finish early.

DESARROLLO SOCIAL

- Habilidades de comunicación
- Habilidades de relación
- Asertividad

TÍTULO

ME CALLARÉ YO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Mientras el docente intenta explicar un tema sobre Naturaleza a los alumnos, éstos le ignoran, riéndose y peleando entre ellos. Tras repetidas demandas de silencio, el profesor dice *"si ustedes no se callan, me callaré yo"*.

REFERENTE TEÓRICO: En situaciones de interacción colectiva es frecuente que los alumnos pierdan momentáneamente la conciencia de que las normas han de ser respetadas en beneficio de todos. De alguna manera, la disrupción colectiva diluye la posible culpabilidad en el grupo liberando, al menos en parte, al individuo de la asunción de la responsabilidad de sus acciones, en tanto que es el colectivo quien atenta contra las normas o las reglas de actuación. El docente puede trabajar con los alumnos el fomento de la autonomía personal para que comprendan que las acciones de los demás no tienen por qué condicionar su propio comportamiento.

RAZÓN DE SER: A partir de la proyección de una secuencia de película, el docente pide a los alumnos que expresen todas y cada una de las conductas inadecuadas que aparecen en el audiovisual. A continuación solicita del grupo que examine la actitud del protagonista.

En una dinámica, el docente emplea preguntas-caso para que los alumnos propongan alternativas de liderazgo prosocial que se pueden emprender en una situación de interacción colectiva como es una clase. Un juego posterior facilita que los niños se hagan más conscientes de que el ruido es un obstáculo para la comunicación interpersonal, pudiendo asociarlo a la dinámica escolar.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente introduce el audiovisual explicando a los alumnos que van a ver una situación en la que unos niños hacen el gamberro durante la clase sin hacer caso de los avisos del profesor.

Se proyecta el audiovisual. A continuación, el educador formula **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- *Los niños hacen el gamberro mientras el profesor intenta explicarles algo ¿alguien se ha fijado en el tema que les trataba de explicar?*
- *¿Qué cosas hacen mal los alumnos? Procurad ser lo más concretos posible.* [Se completarán las aportaciones de los niños, procurando que aparezcan todos los comportamientos disruptivos:
  - Hablar en voz alta.
  - Gritar.
  - Tirar cosas unos a otros.
  - Levantarse del asiento.
  - Jugar.
  - Pelear "*en broma*".
  - No atender.

- *¿Moncho hace lo mismo que los demás?; ¿Cómo se comporta?*
- *¿Qué decide hacer el profesor?; ¿Por qué pensáis que hace eso?*
- *¿Cómo creéis que se habrá sentido el profesor?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** a partir de **preguntas-caso**:

"Moncho se queda callado mirando sorprendido al profesor, incluso tira de la chaqueta a su amigo para señalar al profesor, que ha decidido mirar por la ventana. Si fuéramos un alumno de esa clase ¿qué diríamos al grupo?"

[Se pueden sugerir algunas respuestas. Por ejemplo: *"¡Ya está bien!. Dejemos de hacer el gamberro"*; *"¿Por qué no nos callamos? El profesor acabará enfadándose con nosotros"*].

"Imaginad que lo que está explicando el educador te interesa mucho pero los demás no te dejan escuchar. Como acaba callándose, te quedas sin saber lo que estaba diciendo. ¿Qué les dirías a tus compañeros en el recreo?; ¿Le dirías algo al profesor al salir al recreo?".

3ª Fase

Se desarrolla un **juego** colectivo.

1ª Fase: El profesor sitúa a cuatro alumnos en cada una de las esquinas del aula. El resto permanecerá en el centro en absoluto silencio. Se dan instrucciones a los alumnos de las esquinas para que inicien una conversación en voz alta con el compañero situado en la diagonal opuesta.

Dado que no podrán verse (el resto del grupo está en el centro) y que se están produciendo dos conversaciones de forma simultánea, la dificultad para hacerse entender será notable. Al cabo de unos minutos los niños de las esquinas comentan al grupo qué consiguieron entender de su compañero de conversación.

2ª Fase: Se desarrollará el mismo juego, pero esta vez los niños del centro cuchichearán entre sí en voz baja. El nivel de ruido será tal que habrá resultado imposible entenderse. El docente comenta que, tal y como acaban de comprobar, el silencio en el aula no es una norma que se establezca *"porque sí"*, sino que se hace para facilitar la comunicación y el aprendizaje y respetar al que hable.

NOTAS PARA EL DOCENTE:

Para que el docente pueda profundizar en la temática de esta actividad, se recomienda visualizar la conferencia "**En juego, lo mejor"** del ciclo de la Educación que Queremos (2019) impartida por Carmen Guaita.

TÍTULO

SON MIS AMIGOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de comunicación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Cuatro amigos en apuros se ayudan entre sí para subir a una torreta vigilada por enemigos.

REFERENTE TEÓRICO: Las relaciones de amistad en estas edades infantiles deben regirse por estilos de interacción cooperativa y prudente, debiendo tener muy clara la distinción entre comportamientos correctos e incorrectos. El educador debe guiar la reflexión de los niños en esta dirección puesto que, si bien a solas se comportan de forma adecuada, en ocasiones los niños "se atreven" a involucrarse en grupo en situaciones de riesgo o contrarias a los más elementales valores prosociales.

RAZÓN DE SER: Con ayuda de un estímulo audiovisual y formulando comentarios y preguntas, el educador guía la reflexión de los alumnos sobre la ayuda entre iguales, las ventajas de disfrutar jugando colectivamente y la importancia de la colaboración y la cooperación en la consecución de metas comunes.

En una dinámica posterior, los niños discriminarán entre acciones adecuadas o inadecuadas a partir de distintos supuestos planteados por el educador. Con alumnos de mayor edad se plantearán situaciones para que busquen alternativas positivas de interacción. En un juego posterior los niños se agruparán aleatoriamente en equipos de "amigos" para competir en una carrera.

DESARROLLO

1ª Fase

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

"Es importante ayudarse unos a otros dentro del grupo de amigos".

- *¿Dejaríais solo a un amigo vuestro en problemas? Poned un ejemplo.*
- *¿Es más divertido jugar con varios niños o jugar solo? Poned un ejemplo.*

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver una escena de película en la que cuatro amigos tienen que ayudarse para escalar una torreta enemiga.

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

- *¿Podría haber escalado la torreta uno solo?*
- *¿Cómo les ayuda el tejón?*
- *¿Qué pasa cuando uno de los amigos está a punto de caerse? (todos se esfuerzan por caer en un lugar cercano y no sufrir grandes daños).*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. Se introduce con el siguiente comentario:

"Jugar juntos es muy divertido, y cooperar entre vosotros está muy bien. Sin embargo, a veces jugando con vuestros amigos se os ocurren acciones que no están del todo bien. Es importante darse cuenta a tiempo para decidir no hacerlo o cambiar de idea"

Se divide el grupo-clase por parejas, y se les da la instrucción de dialogar entre ellos para rellenar el siguiente cuadro:

Con alumnos de 7 y 8 años se pueden plantear las cuestiones de forma abierta, de manera que sean ellos quienes encuentren la solución. Por ejemplo:

Situaciones que vive el grupo de amigos	Bien (B) / Mal (M)
Estáis jugando a escaladores y a uno de vosotros se le ocurre trepar por una cañería del recreo hasta el primer piso.	
Uno de vuestros amigos tiene que sacar a pasear a su mascota (un perro). Le proponéis acompañarle.	
Un chico mayor se está burlando de uno de vuestros amigos. Decidís poner la zancadilla al mayor o tirarle piedras.	
Un chico mayor se está burlando de uno de vuestros amigos. Decidís avisar a un profesor o a un cuidador.	
Un niño nuevo os invita a su cumpleaños. Decidís regalarle un estuche decorado por vosotros mismos.	
Uno de vuestros amigos propone “dar un susto” a unos niños pequeños	
Dos de tus amigos se empiezan a pelear. Les separáis.	

En lugar de escalar una cañería muy alta ¿qué se os ocurre para jugar a escaladores?

- *¿Qué podéis hacer para divertiros con la mascota de uno de vuestros amigos?*
- *¿Qué podéis hacer si un chico mayor se está burlando de uno de vosotros?*
- *¿Cómo podéis entreteneros con unos niños pequeños?*
- *¿Qué harías si dos de tus amigos empiezan a pelearse?*

Tras la puesta en común, el educador abre un coloquio con la siguiente pregunta:

¿Qué situaciones emocionantes habéis vivido con vuestros amigos?

3ª Fase

Se propone un **juego**. El espacio apropiado para desarrollarlo es un gimnasio o una sala con el suelo limpio o moqueta.

Se divide el grupo de alumnos en equipos de 4 amigos para hacer una carrera. Todos se situarán en una pared de la sala. Los niños (de cada equipo) se tumbarán en el suelo en paralelo. A una señal dada, rodarán al mismo tiempo sobre sí mismos hasta llegar unidos al otro lado de la sala.

Al finalizar el juego, el educador pregunta a los niños si les divirtió la experiencia, concluyendo con el siguiente comentario:

“Como habéis visto, jugar entre amigos puede resultar muy divertido. Existen muchas formas de pasarlo bien sin correr riesgos ni molestar a los demás”.

TÍTULO

TRATO HECHO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de comunicación; Habilidades de relación; Empatía.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Programas de prevención: acoso escolar; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Un pajarillo y un niño sellan un pacto de amistad.

-Oye, pichoncito amigo,
yo quiero jugar contigo.
-Niño, si quieres jugar, ven, sube a mi palomar.
-Me faltan alas, no puedo.
Baja tú, no tengas miedo.
-Sin miedo voy a bajar y jugaré satisfecho;
pero trigo me has de dar.
-Pichoncito, trato hecho.

Trato hecho
[Amado Nervo]

REFERENTE TEÓRICO: Las relaciones de amistad y compañerismo se ven acompañadas en ciertas edades infantiles de pactos y secretos compartidos. El docente puede acompañar y guiar la reflexión de los alumnos sobre el valor de la amistad y la importancia de su mantenimiento.

RAZÓN DE SER: Formulando comentarios y preguntas de aproximación, el docente orienta la reflexión de los alumnos sobre algunas de las características de las relaciones de amistad, como la diversión, la cooperación o los secretos compartidos.

A partir de un estímulo audiovisual, se desarrolla una dinámica consistente en el estudio de un caso a través del cual se ponen de manifiesto la generosidad hacia los demás y la compañía a un amigo en apuros. Un juego final a modo de práctica restaurativa facilita la interacción lúdica entre los alumnos.

DESARROLLO

1ª Fase

Se explica a los alumnos que tener amigos es algo bonito, agradable y que todo el mundo desea. Mediante **preguntas de aproximación** centra la reflexión de los alumnos en torno a la necesidad de compartir todo tipo de cosas con los amigos: tiempo, espacio físico, juegos, problemas, alegrías y bienestar:

- *¿Qué es lo mejor de tener un amigo?*
- *¿Qué ganamos todos si tenemos no uno, sino muchos amigos?*
- *¿Qué tipo de secretos compartes con tus amigos?*
- *¿Qué cosas es mejor hacer con amigos que solo?*

A continuación, se comenta con los alumnos la importancia de "saber" hacer amigos: mostrarse agradable, comprensivo, generoso y dispuesto a ayudar.

2ª Fase

Se explica a los alumnos que van a escuchar una poesía en la que un pajarillo y un niño desean ser amigos y jugar juntos. Los alumnos escuchan el poema.

Preguntas para facilitar la comprensión:

- *¿Qué le dice el niño al pichón?; ¿Qué contesta el pájaro al niño?*
- *¿Puede el niño subir al árbol?; ¿Puede el pichón bajar?*
- *¿Qué trato hacen?*
- *¿Cómo crees que se sintió el pajarillo cuando el niño le pidió jugar?*
- *¿Qué harías tú para ayudar a un amigo que no puede hacer lo mismo que tú?*

El docente plantea una **dinámica** en la que se aborda un **estudio de caso**, que se introducirá con un comentario como el siguiente:

"No siempre podemos hacer lo que nos apetecería con uno o varios amigos. Es posible que el otro no quiera o no pueda. Pero tenemos que recordar que ser amigo de alguien no quiere decir que siempre el otro haga lo que yo quiera, sino que estar juntos nos haga sentir bien".

"Imaginad que os habéis puesto de acuerdo con un amigo en que viniera a merendar a tu casa y jugar juntos; pero en el último momento te llama por teléfono y te dice que no se encuentra bien y no puede salir de casa. ¿Qué haces, llamas a otro amigo o piensas otros planes con él?; ¿Cuáles serían?; aunque no era lo que más te hubiera apetecido; ¿Te sientes bien con él?"

Con alumnos de 6 años se puede emplear la técnica del **cuchicheo**. Entre dos resultará más sencillo elaborar planes alternativos atractivos. Con alumnos de 7 u 8 años se puede trabajar con la técnica de la **reflexión silenciosa**.

3ª Fase: *Círculo de la palabra*

Se propone realizar un *Círculo de la Palabra* a modo de práctica restaurativa. Esta dinámica fomenta la escucha activa, la empatía, la cooperación y el sentido de pertenencia, valores esenciales para promover habilidades de relación.

Preparación:

- Coloque las sillas o cojines en círculo, de modo que todos los alumnos puedan ver las caras.
- Elige un objeto simbólico (por ejemplo, un peluche pequeño o una piedra bonita) que será el "bastón de la palabra". Solo quien tenga el objeto puede hablar, los demás escuchan con atención y respeto.
- Sugerencia de guion restaurativo (Preguntas sugeridas que facilitan la transferencia de lo aprendido a la vida cotidiana porque invita a compartir ejemplos reales de su día a día):
  - *¿Cómo te has sentido hoy con tus amigos?*
  - *¿Puedes contar una vez en la que ayudaste o te ayudó un amigo?*
  - *¿Qué puedes hacer para que tus amigos se sientan bien en el grupo?*
  - *Si alguna vez te sientes triste o solo, ¿qué te gustaría que hicieran tus amigos?*
  - *¿Qué podemos hacer juntos para que todos nos sintamos incluidos y felices?*
  - *¿Cuándo fue la última vez que ayudaste a un amigo en clase o en el recreo? ¿Cómo te sentiste tú y cómo crees que se sintió tu amigo?*
  - *Si ves a un compañero solo o triste, ¿qué podrías hacer para que se sienta mejor?*
  - *¿Alguna vez has tenido una discusión con un amigo? ¿Cómo la resolvió? ¿Qué podrías hacer diferente la próxima vez?*

- *¿Qué puedes hacer si ves que dos amigos tuyos se están peleando o discutiendo?*
- *¿Cómo puedes invitar a jugar a un compañero que normalmente no juega contigo o con tu grupo?*
- *Si un amigo no quiere jugar a lo mismo que tú, ¿cómo podéis poneros de acuerdo para que los dos estéis contentos?*
- *¿Qué cosas pequeñas puedes hacer cada día para demostrar a tus amigos que te importan?*
- *¿Cómo te gustaría que te traten tus amigos cuando estás triste o enfadado? ¿Tú haces lo mismo por ellos?*
- *¿Por qué es importante pedir perdón cuando haces daño a un amigo, aunque sea sin querer?*

Desarrollo: El docente inicia el círculo dando la bienvenida y explicando la importancia de escucharse y respetarse. Se pasa el objeto simbólico y cada niño responde a una de las preguntas anteriores según el turno.

Al finalizar, se agradece la participación y se invita a que, si alguien tiene una idea para mejorar la convivencia o la amistad en el grupo, la comparta. Se puede terminar con una frase de cierre, como: "Juntos hacemos que nuestra clase sea un lugar donde todos somos amigos".

TÍTULO

UN AS DE LA COMUNICACIÓN

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de comunicación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Tras terminar el partido, uno de los niños participantes hace un interesante resumen de lo que les ha hecho jugar bien, manejando perfectamente las habilidades sociales básicas para una buena comunicación e interacción.

REFERENTE TEÓRICO: Expresarse y comunicar bien es todo un arte. Son muchos los elementos verbales y paraverbales que se ponen en juego en el momento de querer transmitir un contenido. Las formas proporcionan un extra fundamental a ese contenido y se producen, además, en un contexto interpersonal que ha de tenerse en cuenta para quedar completamente dotado de sentido.

RAZÓN DE SER: El niño que se muestra como modelo en el vídeo escogido permitirá al alumnado identificar fácilmente algunos de los elementos de comunicación más importantes para que el mensaje que desea transmitirse llegue con fuerza y determinación. Podrán, además, a través de la propuesta de la actividad que lo acompaña, poner en marcha en primera persona todas esas habilidades sociales.

DESARROLLO

1ª Fase: *Un as de la comunicación*

"Vamos a empezar viendo un anuncio en el que, después de jugar un gran partido, uno de los participantes explica a la prensa cómo ha sido el juego. Lo hace muy bien. Y vamos a ver por qué... Prestad atención".

2ª Fase: *Lo que este "as" hace genial*

Se hace una puesta en común sobre los elementos de comunicación que el alumnado ha detectado en el niño. Será importante destacar los siguientes:

- Tiene un buen vocabulario, lo que dice lo expresa correctamente.
- No muestra una actitud vergonzosa, sino dispuesta. Está seguro de lo que está contando.
- Acompaña su mensaje de gestos. Realmente vive lo que está intentando explicar y sus manos, su carita... también hablan.
- Mira a la cámara y a quien le está preguntando.
- Cuando cuenta algo importante, cambia el tono de la frase, lo hace más emocionante.
- Sabe agradecer al público y a su equipo todo el apoyo que le han dado para poder realizar bien su trabajo.

3ª Fase: *Aprendiendo a comunicar*

"Vamos a intentar ahora poner en práctica todas estas cosas. Lo haremos con pequeños ejemplos en los que iremos, poco a poco, desarrollando las mismas habilidades que este pequeño as".

Se trabajará con las siguientes situaciones que el alumnado tendrá que representar (para ello se optará por la voluntariedad):

- Dile a tu mamá lo mucho que te gusta el regalo que acaba de hacerte. Cuida especialmente tu mirada, tu tono y tus gestos.
- Cuéntale a tu papá lo que hicisteis ayer en la excursión del cole, y cuánto te gustaría volver alguna vez a ese lugar con la familia. Cuida especialmente tu mirada, tu tono y tus gestos.
- Dile a tu hermano que no te gusta que te coja tus cosas sin permiso. Cuida especialmente tu mirada, tu tono y tus gestos.

Como estas pueden proponerse otras similares, en las que el profesorado, no solo pedirá que cuiden los aspectos anteriormente comentados, sino también otros más específicos ligados a la situación concreta. Por ejemplo:

- *Si estamos contentos, ¿cómo tiene que ser el tono?*
- *¿A quién tenemos que mirar cuando hablamos?*
- *Si estamos felices, ¿qué deben hacer nuestras manos? Si estamos tristes, ¿cómo debe ser nuestra cara al hablar?*

La actividad finaliza con un pequeño resumen de las cuestiones principales vistas en la sesión.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Sugerimos darle continuidad a la actividad a través de la representación de una obra teatral breve. El teatro es precisamente un entorno en el que estos elementos verbales y no verbales se hacen imprescindibles para una buena transmisión del contenido del argumento. Sin el cuidado de estas cosas, la obra de teatro queda pobre y sin vida. La elección de la obra la harán conjuntamente, profesorado y alumnado.

- RECURSO DE LITERATURA: *Hablar al cuadrado.* Técnicas teatrales para conseguir un buen discurso (Educación Primaria).

TÍTULO

SCAPE ROOM

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de comunicación; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Autoestima.

ÁREA CURRICULAR

Educación física.

CONTEXTO ESCOLAR

Transición entre etapas; Identidad personal; Convivencia escolar; Atención a la diversidad; Plan matemático.

EDAD RECOMENDADA

5-7 años.

SINOPSIS

Este corto presenta la importancia del trabajo en equipo. Si todos los miembros de un equipo están comprometidos, los resultados que se obtienen son mejores. El trabajo en equipo puede lograr importantes cambios.

REFERENTE TEÓRICO: Trabajar en equipo y en colaboración se ha de aprender desde edades tempranas. Aporta un sinfín de beneficios, tanto a la etapa escolar como en el día a día del entorno más próximo.

Colaborar y trabajar en equipo proporciona las siguientes ventajas:

- Relaciones positivas: favorece la responsabilidad y el compromiso con los demás.
- Relaciones sociales: favorece la empatía y ayuda a comprender y a conocer mejor a las personas.
- Aprender a aprender: a través de la interacción con sus compañeros, el alumnado se construye su propio conocimiento.
- Autoestima, motivación e interés: favorece la autonomía y responsabilidad.

RAZÓN DE SER: Con esta actividad se pretende que el alumnado de 5 años y de 1º de Primaria a través de un juego de aventura trabaje en equipo y colaboración con sus iguales, donde el respeto sea uno de los elementos principales.

La dinámica de esta actividad se desarrollará mediante un *Escape Room*, entendido este como un juego de aventura físico y mental donde se deberán superar una serie de pruebas para conseguir completar el juego. Esta actividad aprovecha el entorno de aprendizaje creativo creado para obtener beneficios en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que favorece la curiosidad del alumnado hacia el contexto y los enigmas creados.

Ambos docentes (Infantil y Primaria) junto con otros docentes del centro (por ejemplo, de educación física o de música, entre otros) trabajarán en coordinación para que la actividad internivelar sea lo más gratificante y satisfactoria posible.

El objetivo principal será conocer los nuevos espacios a los que se enfrentará el alumnado de 5 años en su próximo curso, con ayuda de unos expertos: el alumnado de 1º de Educación Primaria. Por otro lado, otro objetivo que se pretende desarrollar es: solventar una serie de pruebas las cuales fomentarán el desarrollo integral de cada niño.

DESARROLLO

1ª Fase: *Trabajo en equipo*

Se unificarán las aulas (Infantil y Primaria) en un espacio, el cual sea conocido por todos y donde se les pueda proyectar un audiovisual.

A continuación, se proyectará el corto: "Trabajo en equipo pingüinos, hormigas, cangrejos". Se pretende que los niños se identifiquen con los protagonistas y sepan valorar que trabajar en conjunto favorece muchos aspectos de la vida.

- *¿Es importante trabajar en equipo?*
- *¿Cómo se ayudan los personajes del corto?*
- *¿Vosotros también trabajáis en equipo? ¿Os gusta? ¿Qué aprendéis de ello?*
- *...*

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas.

Asimismo, se pretende facilitar las primeras tomas de contacto entre el alumnado de ambas aulas.

2ª Fase: *La caja misteriosa*

El docente de ambas clases, en su aula comenzará la clase como lo hace habitualmente. Se encargará a una tercera persona que haga un recorrido llamando a la puerta de cada una de las aulas de infantil y deje un paquete delante de las mismas. Con esto, se pretende promover las emociones ante lo desconocido, la sorpresa y lo inesperado.

Cada paquete irá acompañado de una nota para el alumnado de 5 años o para el alumnado de 1º de Educación Primaria, dependiendo del aula correspondiente.

Saludos:

Sabemos que el año que viene viviréis un cambio importante en vuestra vida y, para ello, debéis cumplir una misión:

En el patio de los mayores, por culpa de un despiste, se han quedado atrapados todos los niños de 1º de Primaria. Para que el año que viene podáis estar vosotros allí deberéis ir a liberarlos. Eso sí, una vez hecho eso, con su ayuda debéis completar una serie de pruebas.

Si lográis superarlas todas, estaréis totalmente preparados para afrontar el nuevo curso.

¡Buena suerte!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de nota para el aula de Infantil. Creación propia.

Saludos:

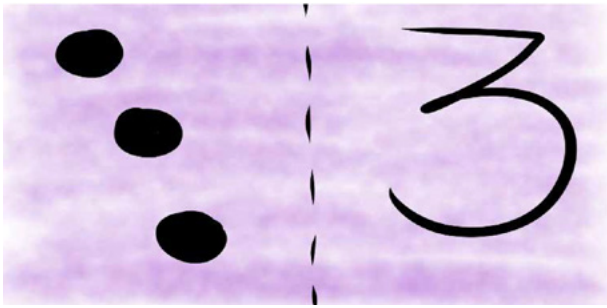
Sabemos que este es vuestro primer año en Primaria y, por ello, os vamos a proponer una misión: debéis ayudar al alumnado de 5 años a superar una serie de pruebas para que puedan pasar de curso.

En vuestro patio, tenéis que simular que estáis atrapados y vuestros salvadores (alumnado 5 años) vendrá a vuestro rescate para que de la mano completéis todas las pruebas y, a su vez, les enseñéis todo lo que les espera en su futuro curso.

¡Muchas gracias!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de nota para el aula de 1º de Educación Primaria.

En cada paquete se encontrará una carta partida a la mitad de manera que, una parte de la carta estará destinada para el alumnado de Infantil y la otra para el alumnado de Primaria. Tendrá las siguientes características: será de un color, es decir, habrá un color distinto en función de los equipos que se creen y, en una parte aparecerán una serie de puntos y en la otra el número correspondiente a estos. Por lo tanto, el alumnado de Infantil tendrá la parte de la carta con puntos y el de Primaria con la grafía del número.



Creación propia

Por otro lado, se encontrará una cajita simulando una cuenta atrás, la cual dará lugar al comienzo de la dinámica.

3ª Fase: *¡Qué comience el juego!*

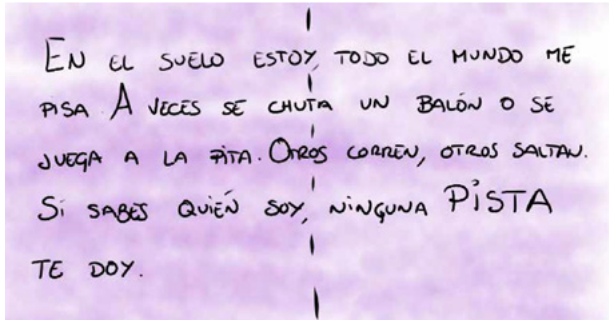
Cada uno de los niños de Educación Primaria se situarán por diferentes lugares de su patio con su trozo de carta pegado a la espalda.

A su vez, el alumnado de Infantil irá a su encuentro. Los niños, con su trozo de carta en la mano deberán ir a buscar al niño o a la niña que tenga el trozo de carta correspondiente al suyo.

Cuando todos los niños estén emparejados deberán encontrar su próximo destino en el reverso de la carta, en forma de adivinanza:

En el suelo estoy, todo el mundo me pisa. A veces se chuta un balón o se juega a la pita. Otros corren, otros saltan. Si sabes quién soy, ninguna PISTA te doy.

La Pista deportiva



NOTA A LOS DOCENTES: La adivinanza expuesta anteriormente es un ejemplo. Creación propia.

Una vez localizado este, deberán buscar por parejas una carta del mismo color que la que conforma su equipo, en la cual encontrarán impresa una palabra, una letra, etc. (lo que corresponda, ya que, la unión de cada una de las cartas de esta parte de la actividad al final de toda la dinámica tendrá un significado) y una pequeña silueta de cuál será su próximo destino.

Creación propia

En la nueva ubicación, se pretende que completen un jeroglífico lo que hará que los lleve a su próximo destino, el aula de música.

Creación propia

En el aula de música, los docentes crearán secuencias rítmicas y melódicas con su propio cuerpo y su propia voz, las cuales los niños deberán memorizar e interpretar.

Ejemplo:

Palmas-palmas-(Ooh-Ooh)-pisotón-palmas-palmas-(Aah-Aah)-chasquear los dedos.

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de secuencia melódica-rítmica. Creación propia.

Una vez realizada esta actividad, se les entregará un mapa donde estará representada la ruta que han de realizar para llegar a su destino final. Se pretende llegar a la que será su aula el año que viene.

Una vez allí, en gran grupo, los niños tendrán que resolver qué es lo que esconde la unión de todas las cartas que encontraron en la pista del patio.

Ejemplo:

Los nuevos caminos a veces tienen muchas curvas y baches, pero lo importante es seguir adelante: creando, creciendo, equivocándonos, emocionando... ¡BIENVENIDOS!

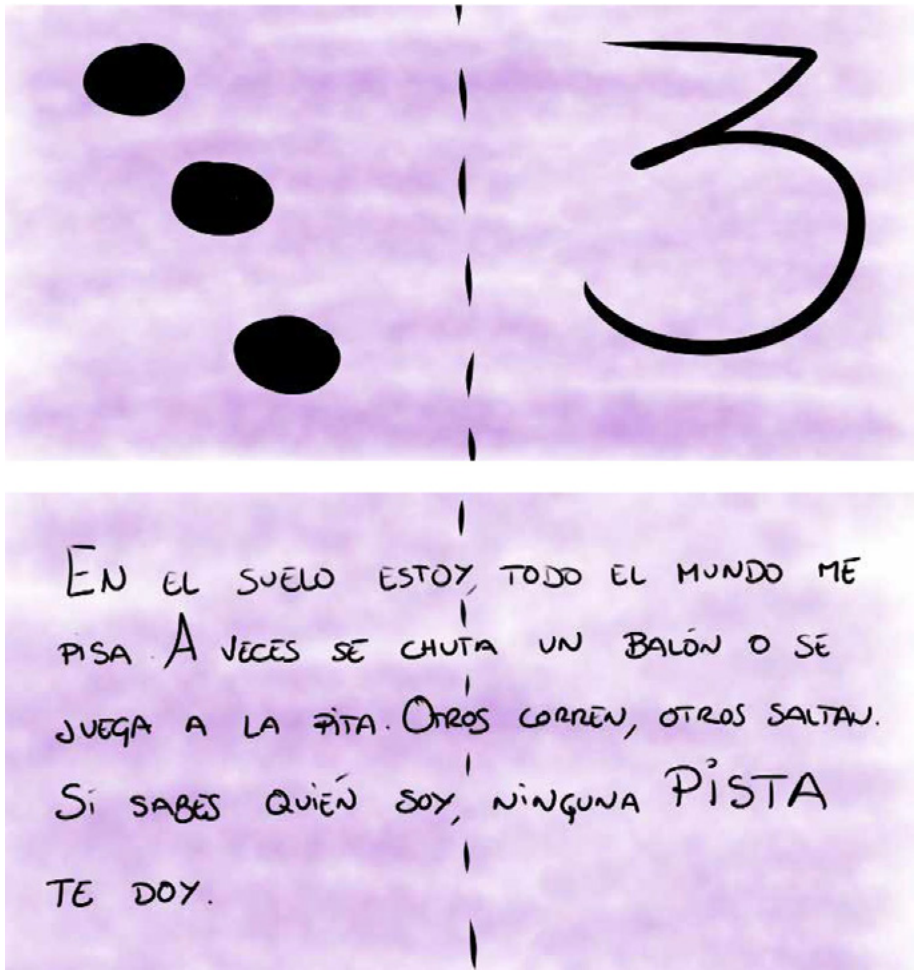
NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de frase. Creación propia.

La frase podrá quedar expuesta en ambas aulas, es decir, en el aula que será ocupada por el alumnado de 5 años de Educación Infantil el año que viene. Y, a su vez, en su aula actual. Con ella, se pretende suscitar motivación y activar el recuerdo de situaciones reales vividas, las cuales hayan sido significativas para ellos.

Como premio final, a cada uno de los niños de Educación Primaria se les entregará una medalla, la cual representará la gratitud que se les otorga por haber sido tan buenos guías y por haber ayudado tanto, a través de esta dinámica, a los niños más pequeños.

Por otro lado, a los niños de Educación Infantil se les entregará, a cada uno, una llave (ej. en forma de llavero), la cual simbolizará la apertura a su nuevo futuro académico.

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


3
EN EL SUELO ESTOY, TODO EL MUNDO ME PISA. A VECES SE CHUTA UN BALÓN O SE JUEGA A LA PITA. OTROS CORREN, OTROS SALTAN. SI SABES QUIÉN SOY, NINGUNA PISTA TE DOY.

DOS!
¿DONDE ENCONTRARÉIS LA SIGUIENTE PISTA?
(-SA)

TÍTULO

EN EL MUNDO CABEMOS TODOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Todos caben en el Arca de Noé.

En el Arca de Noé todos caben,
todos caben;
En el Arca de Noé todos caben y tú también.
(Bis)
En el ... de Noé todos caben...
En el ... de Noé todos caben...

REFERENTE TEÓRICO: La interacción entre iguales en la infancia se manifiesta habitualmente en el contexto social del juego. En ocasiones, podemos encontrar niños con dificultades a la hora de integrarse en el grupo (excesiva timidez, problemas de comunicación, etc.). El docente debe trabajar con los alumnos la aceptación de cualquier niño en el marco de sus actividades lúdicas.

RAZÓN DE SER: Formulando preguntas de aproximación, el docente facilita que los niños tomen conciencia de que se debe permitir a todo tipo de niños (compañeros o amigos) la integración en sus actividades cotidianas.

A partir de una canción popular, el docente propone un juego en el cual los alumnos deberán agruparse en equipos según el número que señale el profesor, generándose diferentes situaciones en los niños.

DESARROLLO

1ª Fase

Se plantean **preguntas de aproximación** al grupo-clase:

- *Que levanten la mano los que tengan más de dos buenos amigos.*
- *¿Qué diferencia hay entre un amigo y un compañero de clase?* [Pregunta para niños de 7 u 8 años]. *¿Podemos jugar todos?*
- *Como hemos visto, podemos tener varios buenos amigos, pero en nuestros juegos será muy divertido poder jugar con más niños, ¿no creéis?*
- *Si veis a un compañero solo en el patio, ¿qué hacéis? (el profesor tratará de que los alumnos reflexionen sobre la importancia de integrar a los compañeros en sus juegos tal y como les gustaría que hiciesen con ellos)*

2ª Fase

El docente explica a los alumnos que van a escuchar una canción popular muy conocida. Deberán estar muy atentos, pues servirá como "contraseña" del juego que se desarrollará a continuación.

Los alumnos escuchan la canción *"En el Arca de Noé"*. El docente se asegura de que han aprendido la letra.

3ª Fase

Se propone un **juego**. Se introducirá pidiendo a los alumnos que imaginen la siguiente situación:

Un gran diluvio se está preparando. Fabricamos varias naves de diferentes tamaños, en cada una cabrá un determinado número de tripulantes.

El profesor cantará: *"En el Arca de Noé, todos caben, todos caben; en el Arca de Noé, todos caben, pero aquí solo...* (dos, tres, cuatro, ... siete, ocho, etc.)*".* Los niños deberán agruparse en el aula (se habrán retirado previamente sillas y mesas) formando equipos con el número de tripulantes cantado por el profesor; ni más ni menos. Los "tripulantes" de cada "nave" se darán la mano. Mientras se componen los equipos, los niños cantarán la canción modificada.

Por lógica, habrá equipos que cuenten con un número de "tripulantes" mayor o menor que el exigido (el total de los alumnos no siempre es múltiplo del número solicitado). Los alumnos que "no quepan" quedarán temporalmente eliminados hasta que solo quede un grupo (cuando en el Arca de Noé quepan, por ejemplo, quince alumnos y el grupo-clase sea superior a este número e inferior a treinta).

Tras varias rondas, se pondrá en común la experiencia: cómo se sintieron al darse cuenta de que no cabían en ninguna nave; resultó difícil contar el número de tripulantes de cada equipo, etc.

TÍTULO

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.

TÍTULO

HORA DEL RECREO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

En el recreo del colegio, se desarrolla un partido de fútbol que se asemeja más a una batalla campal que a un juego reglado.

REFERENTE TEÓRICO: La interacción ordenada debe desarrollarse en todos los contextos en los que se mueven los alumnos, incluso en aquellos en los que se permita cierta libertad de acción. El educador puede facilitar que los niños reflexionen sobre lo apropiado y lo inapropiado en las relaciones entre iguales en espacios físicos y sociales, como el recreo, el parque, el jardín, etc.

RAZÓN DE SER: En la primera fase de la actividad, el docente cuestiona a los alumnos sobre su comportamiento en situaciones en las que existe supervisión adulta y en las que no. A partir de la proyección de una secuencia audiovisual, se desarrollará una dinámica en la que identificarán las conductas inadecuadas de los protagonistas de la escena, "puntuando" (con suspenso) cada acción observada.

A continuación, dialogarán entre ellos para expresar cómo creen que deberían haberse comportado los personajes.

Un juego final de corte cooperativo introduce un elemento lúdico a la actividad. Su objetivo es que cooperen entre sí de forma armónica y pongan en marcha habilidades comunicativas que permitan un buen trabajo en equipo.

DESARROLLO

1ª Fase

Se centra el tema de las relaciones entre iguales en distintos contextos mediante **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- *Normalmente en el aula o en el salón de casa cuando están delante vuestros padres os portáis bien; ¿Por qué?; ¿Qué pasa si os peleáis entre vosotros estando un adulto delante?*
- *En otros lugares, como el recreo, el parque y otros lugares al aire libre no siempre os portáis tan bien; ¿Por qué?*
- *Cuando no hay adultos cerca; ¿Vale todo?; ¿Por qué?*

2ª Fase

Se introduce la secuencia audiovisual comentando, el profesor que van a ver cómo los niños en el recreo se portan francamente mal. Deben observar cada una de las cosas que hacen mal para luego comentarlas.

Se proyecta la secuencia audiovisual seleccionada.

Los niños se juntan de dos en dos para desarrollar la siguiente **dinámica**:

- Deben dibujar una línea que divida un folio en dos mitades.
- En la parte izquierda, tras un breve diálogo (**cuchicheo**) por parejas, anotarán lo que les parece que está mal hecho por alguno de los protagonistas.

[Pistas: salir corriendo de clase; atropellar al árbitro al avanzar con el balón; provocar que un compañero se caiga al suelo; tirar el borrador a la cara de un niño; utilizar un espejo para proyectar la luz del sol a los ojos del delantero rival; tirar al suelo al árbitro y saltar encima de él; mentir; hacer trampas, etc.].

Con alumnos de 6 años quizá sea preciso repetir la proyección de la secuencia para facilitar que se den cuenta de cada una de las acciones inapropiadas. Se darán las pistas, pues es importante que los alumnos citen la mayor parte de los comportamientos que los niños de la escena desarrollan.

En un segundo momento, en grupos de 4 alumnos (uniéndose dos parejas con la técnica de la **bola de nieve**), pondrán una nota a cada comportamiento incorrecto: de 4 a 0, según les parezcan malas o peores las acciones. A continuación, se pondrán en común los "suspensos" ante el resto del grupo-clase razonando las respuestas.

Finalmente, y de nuevo por parejas, rellenarán en la parte derecha del folio lo que debieran haber hecho en lugar de cada una de las *malas acciones*. Por ejemplo: salir despacio; no avasallar al árbitro, sino rodearle, etc.

A lo largo de esta fase será muy importante dirigir el discurso de los alumnos hacia la valoración de las consecuencias de cada uno de los comportamientos (correctos e incorrectos).

3ª Fase

Se desarrollará un **juego cooperativo**:

- El profesor da una palmada, y los niños se distancian entre sí a largo y ancho del aula. En un momento dado se les mandará permanecer quietos donde están.
- El docente designa a dos niños para iniciar el juego de la "culebra hambrienta": ambos se tumbarán boca abajo en el suelo, uno a continuación del otro, agarrando con las manos los pies del de delante. Deberán reptar hacia un compañero sin valerse de las manos. Cuando lleguen a su altura, el primero le tocará con la cabeza, debiendo pasar el nuevo a formar parte de la culebra.
- La culebra debe reptar zigzagueando constantemente, sin utilizar las manos ni los brazos para desplazarse.
- A medida que los niños se vayan incorporando a la culebra, ésta tendrá más dificultades para aproximarse a otros compañeros. Pueden parar cuantas veces lo deseen para ponerse de acuerdo verbalmente.

Finalizado el juego, se comenta entre todos las emociones experimentadas.

TÍTULO

UN DÍA EN LA VIDA DE BLANCANIEVES

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Blancanieves vive con los 7 enanitos en una pequeña cabaña. Dado que la convivencia es más difícil cuando el espacio físico es muy reducido, las discusiones son muy frecuentes en el grupo. En la ocasión que el cuento describe, un pan supuestamente robado es la chispa que provoca una fuerte discusión entre los enanitos. Finalmente los "responsables" del robo resultan ser unos ratoncitos.

REFERENTE TEÓRICO: Se ha de aspirar a que los alumnos entiendan que la convivencia, incluso entre los "mejores amigos", está salpicada de incidentes y discusiones. Las habilidades de relación y de comunicación permiten a los niños aprender fórmulas sencillas para restablecer la paz.

RAZÓN DE SER: La narración de un cuento puede ser utilizada por el docente para guiar la reflexión de los alumnos sobre las circunstanciales disputas entre amigos o compañeros de juego. Una dinámica facilitará que los niños sean conscientes de las muy diversas situaciones en las que deben compartir espacios.

Una posterior dinámica muestra a los alumnos fórmulas eficaces para la interacción inicial. Un juego final invita a los alumnos a buscar semejanzas entre sí y comentarlas, lo que facilitará el conocimiento entre compañeros y contribuirá a las buenas relaciones dentro del aula.

DESARROLLO

1ª Fase

Tras la lectura del cuento, el profesor formula preguntas de aproximación:

- *Blancanieves es abandonada en el bosque, ¿quién le ayuda y ofrece su casa?*
- *Blancanieves y los 7 enanitos se hacen muy amigos pero, ¿qué ocurre cuando desaparece el pan?*
- *¿Quién se había llevado el pan finalmente?*
- *Después, ¿vuelven a ser amigos?*

Se explicará al grupo que, al igual que sucede en el cuento, muchas veces los amigos o compañeros de actividad discuten y se enfadan entre sí. Pero esto es *normal*, y no debe significar que la amistad o la relación se rompa. Únicamente tendrán que hablar más entre ellos y tratar de entenderse los unos a los otros.

Se pedirá a los niños que comenten algunos de los motivos más comunes de discusiones entre amigos (por ejemplo, el uso de algún objeto común, un secreto con otro amigo, una jugada dudosa en la práctica deportiva o un empujón accidental).

2ª Fase

Con mucha frecuencia, continuará el docente, los niños tienen que compartir espacio y tiempo con otra clase de conocidos. Se pondrá algún ejemplo (el patio del recreo, el ascensor, etc). A continuación se pedirá a los alumnos que citen otros espacios o situaciones similares. El profesor procurará que se aporten distintos ambientes de relación social. Si no surgieran del grupo, las sugerirá él mismo proporcionando pistas. Por ejemplo:

- Un campamento de verano.
- Una visita de fin de semana a casa de unos familiares lejanos.

- Actividades extraescolares.
- Unas vacaciones en lugares no habituales.
- Un viaje largo.

A continuación, el profesor comentará que en estos espacios sociales se pueden conocer muchos niños y hacer nuevos amigos.

3ª Fase

Los alumnos, de dos en dos, dialogarán entre sí y anotarán fórmulas iniciales de aproximación entre iguales, para luego ponerlo en común. El docente prestará cuanta ayuda demanden las parejas de alumnos. Ejemplos:

- *"Hola. Me llamo Javier, pero todos me llaman Javichu. ¿Tú cómo te llamas?"*
- *"¿Es la primera vez que vienes aquí? Yo también. ¿Te apetece un chicle?"*
- *"¿Puedo jugar con vosotros al vóley? Si sois ya muchos, puedo esperar mirando".*

El profesor animará a los alumnos a utilizarlas para conocer nuevos amigos y pasarlo bien.

4ª Fase

Se propone un **juego** al grupo. Para el desarrollo del mismo deben mezclarse todos los alumnos entre sí sin un criterio fijo. Pueden hacerlo paseando, bailando, saltando o a ciegas.

En un momento dado, el profesor dice: *"¡Alto!"*, y los niños se pararán donde están. Su tarea es fijarse muy bien en sus compañeros, buscando entre ellos alguno que comparta una característica física con él; por ejemplo, el color de los ojos o del pelo, las gafas, el color de la ropa, la estatura, etc.

Una vez se hayan percatado de las semejanzas, se acercarán al compañero que se les parezca. El docente advertirá que no se trata de buscar a los "amigos", sino a los "semejantes". Pueden juntarse en tríos o cuartetos.

Ya juntos, el profesor concederá unos minutos para que hablen entre sí buscando más puntos en común (actividades de tiempo libre, gusto o disgusto por algún alimento, prácticas deportivas, etc). Para facilitar la interacción, el profesor podrá realizar previamente un guión sobre el que trabajen los alumnos.

Finalmente, los "semejantes" contarán a los demás los aspectos que les unen.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

- Un dIA en la vIdA de Blancanieves con Inteligencia Artificial (Pensamiento crítico).

TEXTO DEL CUENTO

Blancanieves es una joven hermosa cuya belleza era envidiada por su madrastra, quien ordena a uno de sus sirvientes que la lleve al bosque y la mate. Pero su juventud, su belleza y las súplicas de Blancanieves consiguen que el sirviente no cumpla su terrible misión, y en su lugar la abandone en el bosque.

La bella joven encuentra una casita diminuta habitada por siete enanitos que la acogen como si fuese su hermana mayor.

Los enanitos eran muy distintos entre sí, y cada uno tenía un nombre que se refería a su carácter. Así, Gruñón siempre estaba refunfuñando; Mudito no decía nunca nada y se expresaba solo con gestos; Sonriente siempre estaba de buen humor; Responsable estaba atareado en todo momento; Travieso solo sabía hacer trastadas, pero sin mala intención; Distraído se equivocaba cada dos por tres al no fijarse bien en lo que hacía; y por último Sabio era el enanito de más edad y el más prudente; generalmente todos seguían sus instrucciones y consejos.

Blancanieves, que estaba acostumbrada a vivir en un palacio sola (no tenía hermanos), tenía que aprender a convivir en una casita minúscula con siete amigos muy distintos, aunque todos ellos se portaban de forma muy cariñosa con ella.

Con ayuda de Sabio, la joven organizó las tareas del hogar: a Gruñón le encargaron limpiar la cocina él solito, para que no discutiera con nadie. Sabio decidiría cuánta leña cortar y qué frutos del bosque recoger para alimentarse; Mudito se encargaba de poner y quitar la mesa y de limpiar el salón y los aseos. De cazar, pescar, cortar leña y recoger frutos se ocupaban los demás: Sonriente, Travieso, Responsable y Distraído, aunque a este último se le encargaban tareas sencillas porque casi siempre metía la pata.

La paz reinaba en el grupo, pero de vez en cuando estallaba una violenta discusión en la que todos se alborotaban y hablaban a la vez. Blancanieves y Sabio solían poner paz entre todos. Pero una noche las cosas se pusieron feas entre amigos y hermanos: había desaparecido el pan del horno.

-Seguro que has sido tú quien lo ha cogido, Travieso. Como solo se te ocurren diabluras...- dijo Distraído.

-O tú, Distraído. Que nunca te acuerdas de nada aunque haya pasado hace un minuto.- respondió Travieso.

-Yo creo que ha sido Gruñón. Como siempre está enfadado con todos...- dijo Sonriente.

-¡O tú, Sonriente!. Seguro que te lo has comido pensando que vendrá un mago a poner otro en el horno. De todas formas siempre os estáis metiendo conmigo- dijo Gruñón.

-Yo pienso que ha sido Mudito. Nunca dice nada...¿no será que siempre tiene la boca llena?- dijo Responsable.

-No seas tan desconfiado, Responsable. También podrías haber sido tú, pensando que te lo mereces por trabajar tanto

-¿Y tú, Sabio?. Como eres el jefe...- le acusó un enanito.

Ni siquiera Blancanieves se libró de las sospechas:

-Seguro que ha sido ella. Al fin y al cabo apenas la conocemos- señaló acusador Gruñón.

Ni toda la paciencia del mundo, ni la amistad que se tenían, ni la oferta de Blancanieves de hacer ella otro pan calmaron a los enanitos peleones. Cuando, agotados, guardaron unos segundos de silencio para coger fuerzas antes de acusarse de nuevo, ocurrió algo inesperado. Ese "algo" era una larga fila de ratoncitos que llevaban en sus bocas un pedazo de pan cada uno.

Todos rieron y se pidieron perdón. ¡Nadie tenía la culpa! La calma reapareció en la casita. Aunque seguro que no por mucho tiempo...

Un día en la vida de Blancanieves

[Creación nueva a partir del cuento "Blancanieves y los siete enanitos", de los hermanos Grimm]

TÍTULO

LA GUERRA DE LOS ANIMALES

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector; Trabajos por proyectos.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

En este cuento, una guerra absurda está a punto de entablarse entre las distintas familias de animales. En contra de la lógica inicial, los animales más pequeños consiguen vencer en la primera escaramuza gracias a su capacidad a la hora de defender sus derechos y autoafirmarse ante los demás.

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación tiene como uno de sus más importantes componentes el diálogo centrado en posturas u opiniones divergentes y el pacto o el acuerdo. Los niños de estas edades, por lo general, carecen de vocabulario para defender firmemente sus ideas, obteniendo como resultado la distancia, el rechazo mutuo o la agresión. Aprender que cualquier tipo de pacto es siempre más provechoso para todos que el enfrentamiento directo es una de las funciones del educador cuando trabaja este factor de protección.

RAZÓN DE SER: Tras la narración de un cuento, el docente introduce una dinámica en la que invita a los alumnos a pronunciarse sobre la inutilidad de las peleas, las batallas y, a mayor escala, las guerras entre comunidades.

En un juego posterior se ensaya un ejemplo de *mensaje-yo* para ser expresado por los niños cuando se sientan agraviados por un igual, como alternativa a la pelea o el insulto.

DESARROLLO

1ª Fase: *El bosque imaginario*

Los alumnos se sentarán formando un círculo y, al azar, cada uno recibirá una tarjeta con el dibujo de un animal del bosque, grande o pequeño (como osos, elefantes, lobos, caracoles, ardillas o pájaros). Sin decir cuál les ha tocado, cada alumno deberá imitar durante un minuto cómo se mueve y qué sonido hace su animal, mientras los demás observan. Al terminar, cada uno dirá en voz alta qué animal representaba, y si no está claro, el grupo intentará adivinarlo. Esta actividad crea un ambiente lúdico y participativo, y sirve para reflexionar sobre la diversidad y la importancia de convivir y relacionarnos bien, tal como ocurre en el cuento que vamos a leer a continuación.

Como variante a la dinámica se pueden lanzar las siguientes cuestiones al grupo-clase:

- *Decidme al menos 5 nombres de grandes animales que vivan en el bosque* [pregunta para alumnos de 6 años].
- *Pensad en 5 animales pequeños que os podáis encontrar en un bosque* [pregunta para alumnos de 6 años].
- *¿Cuáles son los alimentos preferidos de... (oso, hormiga, caracol, ardilla, elefante...)? Los animales del bosque ¿luchan "porque sí", o lo hacen por un motivo concreto? ¿Son más peligrosos para el ser humano los animales más grandes?; poned algún ejemplo* [pregunta para alumnos de 7 u 8 años].

2ª Fase

Se invita a los alumnos a sentarse en semicírculo (doble semicírculo si son muchos), ocupando el docente un puesto en el centro, de forma que todos puedan oírle. Les explicará que van a escuchar un cuento, y posteriormente pasarán un rato divertido hablando y jugando a propósito del mismo.

El docente leerá el cuento: "La guerra de los animales". A continuación, preguntará a los niños si hay alguna palabra que no hayan entendido, aclarando el significado de las que surgieran.

Como sugerencia, se pueden formular las siguientes preguntas de corte emocional y empático:

- *¿Cómo crees que se sintió el caracol cuando el oso le pisó y no le ayudó?*
- *¿Qué te parece que el oso se burlara del caracol? ¿Te ha pasado algo parecido alguna vez?*
- *¿Cómo crees que se sintieron los animales pequeños cuando decidieron unirse y ayudarse entre ellos?*
- *¿Qué pensaron los animales grandes cuando vieron que los pequeños también eran valientes?*
- *¿Cómo se sintieron todos cuando decidieron dejar de pelear y hablar para solucionar el problema?*

3ª Fase

Se pedirá a los equipos que piensen cuidadosamente la respuesta a las siguientes preguntas relacionadas con el cuento, siguiéndose el mismo procedimiento que en la fase anterior para la concesión del uso de la palabra:

- *¿Pensáis que merece la pena empezar toda una guerra únicamente por una broma pesada?*
- *Los animales pequeños tienen derecho a defenderse, pero, ¿cómo lo hacen en un primer momento?*
- *¿Habrá algún "vencedor", o todos saldrán perdiendo?; ¿Por qué?, ¿No es mejor defenderse hablando y llegando a acuerdos (pactos)?*
- *Al final deciden llegar a un acuerdo que beneficia a todos, ¿creéis que han tomado una decisión correcta?*
- *¿Nos pasa lo mismo a las personas?; ¿Nos peleamos o dejamos de ser amigos por tonterías? Poned un ejemplo.*
- *¿Sucede lo mismo entre países?; ¿Podrían evitarse algunas guerras si todos los bandos estuvieran dispuestos a dialogar hasta alcanzar un pacto?*

Los alumnos recibirán la instrucción de elaborar individualmente una lista de posibles personas con las que llegar a pactos hablando (amigos, alumnos mayores, alumnos más jóvenes, vecinos, compañeros de clase, adultos, etc). Se podrán en común las ideas.

4º Fase

Se desarrolla el siguiente **juego**:

Los niños forman un círculo amplio sentados en sus sillas.

El profesor les dice que el juego se llama: *"Yo me siento mal cuando tú..."*, y a continuación explica que pondrá una pelota de baloncesto en el medio; aquel alumno que quiera lanzar un mensaje a otro, botará el balón mientras habla, y luego se lo lanzará botando al destinatario del mensaje.

Este juego tiene como objetivo que se diriman públicamente pequeños conflictos entre alumnos. Como normas adicionales, se exigirá:

- Máximo respeto hacia la persona que habla, así como al destinatario del mensaje.
- Mandar el balón *botándolo* para evitar que se dé excesiva potencia.

También es posible pedir algo a un compañero, mandar mensajes a un grupo de alumnos o dirigirse al colectivo del grupo-clase.

Es posible también que un alumno quiera disculparse públicamente ante otro o ante el grupo. Si no surgiesen intervenciones espontáneamente, el profesor recordará algún conflicto reciente para tratar de que alguna de las partes implicadas tome la palabra.

En cualquier caso, en esta dinámica *no se debe forzar* a ningún alumno a hablar.

El profesor agradecerá la participación, y les recordará que "hablando ganan todos; discutiendo y peleando pierden todos".

TEXTO DEL CUENTO

En el bosque los animales vivían la mayor parte del tiempo en paz. Solo se alteraba la tranquilidad cuando aparecían seres humanos con la estúpida manía de cazarlos no solo para comérselos, sino también para colgar sus pobres cabezas en la pared o presumir ante sus amigos.

Pero hoy no hablaremos de cazadores, sino de animales.

Una mañana, un caracol se deslizaba suavemente por el suelo disfrutando del sol mientras buscaba alguna hoja fresca que le sirviera de alimento, cuando de repente un enorme oso le pisó, enterrándole en la alfombra de hojas secas que cubría el suelo.

El caracol suplicó al oso:

-Señor oso, ¿podría levantar su pezuña y liberar mi cuerpo del agujero en el que me ha enterrado?-

El oso, en lugar de hacerle caso, se burló del caracol:

-No me apetece. Ya estoy harto de ti y de todos los miserables pequeñajos que andáis enredando y molestando a los más grandes.- Después de un buen rato, cuando el oso se cansó de la broma pesada, se fue tan tranquilo a buscar miel.

Indignado, el caracol decidió reunir a los animales más pequeños del bosque para explicarles lo sucedido. Tras contarles su triste aventura, todos reaccionaron apoyándole. Casi sin pensarlo decidieron declarar la guerra a los animales "grandullones" y mandaron a un pajarillo a desafiarles. Al día siguiente se reunieron los dos ejércitos en una explanada. Los pequeños se habían preparado para la batalla. Los grandullones no, y se reían de sus enemigos, seguros de su victoria. Un elefante dijo:

-Dejádmelos a mí. Les pisaré con mis enormes patas, y sorberé con mi trompa a los "enanos".-

Sin embargo, un lobo le contestó:

-Eres demasiado lento para acabar con ellos. En cambio, yo soy rápido y feroz. Les asustaré con mis colmillos y perseguiré mejor que tú a los que intenten huir porque soy muy veloz.-

Este argumento convenció a todos, así que el lobo se acercó solo a sus enemigos. Al instante, una bandada de pajarillos, escoltados por un pequeño ejército de mosquitos volaron hacia el lobo, al que picotearon y picaron sin que ninguno de ellos sufriera daño. El lobo regresó con el rabo entre las piernas. Sus amigos se dieron cuenta de que en la batalla iban a pasarlo mal, así que decidieron dialogar. Para ello encargaron al inteligente zorro que intentara hacer las paces.

Una ardilla se reunió en mitad de la explanada con él. El zorro dijo:

-Hemos pensado que no merece la pena pelearse por tonterías. Si lo hacemos, todos vamos a pasarlo mal, ¿no te parece?-

La ardilla estuvo de acuerdo. El zorro continuó: "Vamos a castigar al oso obligándole a buscar alimento para vosotros durante un tiempo. Así podremos volver a vivir en paz". La ardilla le respondió: "También nosotros hemos estado hablando, y pensamos que es mejor dialogar y llegar a un acuerdo en lugar de empezar una guerra cruel. Aceptamos el pacto".

De esta manera, la paz regresó al bosque.

La guerra de los animales

[Adaptación de un cuento popular]

TÍTULO

¡DÉJAME EN PAZ!

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Asertividad.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física .

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

El Cid le pide al padre de Jimena permiso para casarse con ella. Éste responde retándole a un duelo, que por respeto es rechazado por el héroe.

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de entre 6 y 8 años a menudo se enzarzan en disputas donde las agresiones físicas suceden de inmediato a las verbales. El docente puede trabajar con los niños alternativas que sustituyan a las peleas a partir de fórmulas de comunicación asertiva.

RAZÓN DE SER: Una secuencia de película es utilizada por el docente como estímulo para que los niños valoren la "no agresión" como una alternativa que ennoblece a la persona.

La enseñanza de habilidades verbales para oponerse asertivamente en situaciones problemáticas que suelen vivir los niños, así como de otras que observan en sus iguales, es el contenido de una dinámica que se desarrolla a continuación. En ella, el educador propone un buen número de situaciones para que puedan ensayar las fórmulas de oposición aprendidas.

Un juego de persecución física entre grupos de alumnos permite que se reorganice cada vez que sean "semi-eliminados", sin recurrir a la reacción agresiva verbal o física.

DESARROLLO

1ª Fase

Se **explica** al grupo de alumnos que cuando están siendo objeto de un abuso por parte de un niño de su edad o de unos mayores, a menudo tienden a "pegar", sin pararse a pensar si es buena idea o no.

Se invita a los niños a ver una secuencia audiovisual en la que El Cid es desafiado en duelo por el padre de su novia y el héroe prefiere rechazar la pelea.

Se proyecta la escena audiovisual seleccionada. El educador formulará preguntas que faciliten la comprensión del mensaje contenido en la secuencia vista:

- *¿Por qué decide el Cid no enfrentarse al padre de Jimena?*
- *¿Crees que el Cid tiene miedo al duelo, o no quiere pelear por no hacer daño al padre de su amada?*
- *¿Ha sido una buena idea?; ¿vosotros que habríais hecho?*

El docente comenta que muchas veces "entrar en una pelea" o empezarla es peligroso para todos.

2ª Fase

Se pregunta a los alumnos qué pueden hacer cuando alguien se burla de ellos, les reta a pelearse o les llama "cobardes" si no quieren pelear. Se procurará que sean los propios niños quienes busquen alternativas verbales o de otro tipo para solventar situaciones difíciles.

Se apuntan en la pizarra las ideas de los niños, completándose con otras formas de afrontar provocaciones:

- *Decir "déjame en paz".*
- *Irse sin hacer caso.*
- *Decir "no quiero pelear".*
- *Pedir ayuda a un adulto.*

Se expondrá a los alumnos que en otras ocasiones nadie les provoca, pero observan cómo otros niños –incluso amigos suyos- están haciendo algo que no deben. Es posible que les animen a participar en sus "fechorías". Se pregunta a los niños qué pueden hacer en estos casos. Las ideas se recogen por escrito en la pizarra (en otra columna) y se añaden otras. Por ejemplo:

- *Convencerles de que no lo hagan.*
- *Anunciar que se lo dirán a un mayor.*
- *Decir en alta voz "¡no lo hagáis!"*
- *Decir "¡basta ya!"*
- *Pedir ayuda a otros niños.*

A continuación se plantean distintos supuestos. Los niños podrán dialogar brevemente entre ellos antes de elegir alguna de las soluciones propuestas por escrito u otras que les parezcan procedentes. Cada respuesta o reacción que proponga un alumno será analizada por todos para evaluar su eficacia (*"¿saldría bien?"; "¿es buena o mala idea?"*).

Situaciones posibles:

- *"Unos niños de tu edad se están riendo y burlando de un amigo tuyo en el recreo".*
- *"Al salir del colegio, mientras esperas que vengan a recogerte ves a una persona que está borracha y grita a todo el que ve".*
- *"Cinco niños de tu clase tienen rodeado a un gato y le intentan coger de la cola. Te dicen que les ayudes".*
- *"Dos chicos mayores se están pegando".*
- *"Unos niños más pequeños que tú están abriendo petardos para ver qué hay dentro" "Tres niños de tu curso te siguen imitándote para burlarse de ti, pero no te dicen nada" "Un amigo te propone tirar cartones y arena dentro de los buzones de Correos" .*
- *"Tu hermano de cuatro años está preparando una "sorpresa" a mamá encendiendo la plancha "para dejar toda la ropa como nueva".*
- *"Un niño de tu edad, vecino tuyo, te invita a entrar dentro del coche de su padre. Ha encontrado las llaves y dice que podéis ponerlo en marcha sólo para ver qué pasa".*

3ª Fase

Se desarrolla un **juego** con componentes cooperativos y competitivos cuyo objetivo es disminuir las posibles tensiones entre compañeros. Se divide el grupo de alumnos en equipos de 5 niños. Cada equipo formará una fila cogiendo al de delante por la cintura. El primer niño tendrá vendados los ojos, teniendo que ser guiado por los que van detrás. Son "serpientes ciegas".

El docente hace sonar música y mientras no la pare, cada fila de niños intentará perseguir a las demás por la sala intentando aproximarse lo suficiente para que el primer niño de la "serpiente" toque a cualquier alumno que forme parte de otra serpiente. Si lo consigue, desde el niño tocado hasta el final de la "serpiente" desharán la fila y se unirán a la "serpiente" que les tocó.

Cada vez que se pare la música, los niños se quedarán quietos donde estén en ese momento. El juego termina cuando una de las "serpientes" consta de sólo 2 miembros.

TÍTULO

ÉL EMPEZÓ LA PELEA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Asertividad.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Se desencadena una pelea entre niños en el recreo. El profesor les separa y tras demandar una explicación a cada alumno fuerza una reconciliación.

REFERENTE TEÓRICO: El dominio de habilidades de oposición asertiva supone poseer alternativas de comunicación para sustituir conductas como la agresión física o la sumisión. El educador debe asumir como objetivos prioritarios el aprendizaje de distintas formas de oposición verbal y la comprensión por parte de los alumnos de que cuando se recurre a la agresión, se pierde la mucha o poca razón que pudieran tener en el origen de la situación conflictiva.

RAZÓN DE SER: Una pelea que contiene una secuencia de película es el estímulo que permite al educador plantear ante el grupo-clase la inadecuación de ciertos comportamientos al margen de quién tiene o no razón.

En una dinámica posterior los alumnos reflexionarán sobre las consecuencias de las acciones agresivas entre iguales, cuestionándose la idoneidad de las mismas.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual comentando que en la escena seleccionada van a ver cómo se desarrolla una pelea. Se les pedirá máxima atención a los detalles para posteriormente ser comentados en el grupo.

Se proyecta la secuencia audiovisual.

2ª Fase

Se plantea un diálogo colectivo con la técnica del **Foro**. Preguntas para favorecer la participación:

- *¿Quién empezó la pelea?*
- *¿Hizo bien el niño de la bicicleta en atropellar al otro? ¡Al fin y al cabo no le dejaba jugar al fútbol!* [pregunta adecuada para alumnos de 7 a 8 años].
- *A un niño no le dejan participar en un juego diciéndole que ya son muchos ¿te ha pasado alguna vez?*
- *¿Qué harías tú si estás jugando al fútbol y a un amigo tuyo le dice un compañero de juego que no le deja jugar con vosotros?; ¿y si el niño que pide entrar en el juego no es tu amigo?*
- *¿Quién tenía más razón de los dos niños que se pelean?; ¿la pierden cuando se pegan?; ¿qué pasa en esas situaciones cuando las ve un cuidador o un profesor?*

3ª Fase

Se plantea una **dinámica** a partir de la secuencia visionada. El educador centra la atención del grupo en el tema de la reconciliación. Se planteará el siguiente supuesto:

"Habéis visto que el educador les invita a hacer las paces dándose la mano. Sin embargo, no siempre acaban así de bien estas situaciones. Imaginad que el profesor llama a cada niño por separado. Les pide explicaciones sobre lo que ocurrió, pero les dice que de todas formas habrá un castigo para ambos por haberse peleado".

Se divide el grupo-clase en 2 equipos: a uno de ellos se le asignará el papel del niño de la bicicleta, y al otro el que le da un balonazo. Dentro de cada equipo, los niños dialogarán con un compañero con la técnica del **Cuchicheo** para preparar la entrevista con el profesor. Deben reflexionar sobre las siguientes cuestiones:

- *¿Cómo explicarán al profesor qué pasó?*
- *¿Reconocerán su parte de culpa?; ¿cómo lo harán?*
- *Posibles alternativas que podrían haber utilizado los niños para solucionar el problema.*
- *¿Qué castigo propondrán al profesor para sí mismos?*

Tras unos minutos de diálogo, se desarrollará la técnica grupal de la **Bola de Nieve**: se unirán 2 parejas para dialogar y compartir las ideas, eligiéndose las mejores con un criterio de consenso.

A continuación, se pondrán en común ante el grupo-clase las propuestas de los equipos de 4 alumnos. Entre todos se decidirán cuáles son las mejores ideas.

El profesor finalizará la actividad explicando que cuando se tiene razón en una disputa, ésta debe ser defendida con palabras. Cuando se recurre a la fuerza física para hacerse valer, se pierde la razón y el castigo será la consecuencia natural para todos los contendientes.

TÍTULO

TIENES QUE BAÑARTE

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Asertividad; Habilidades de comunicación; Empatía.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años

SINOPSIS

El grupo de amigos del perrito Dougall vienen notando un olor horrible que viene y va. Cuando se dan cuenta de que es el mismo Dougall el que huele así, deciden que hay que decírselo.

REFERENTE TEÓRICO: Entre amigos y amigas no todos los intercambios verbales son positivos y fáciles. De hecho, en las buenas amistades, uno de los grandes obstáculos que a veces se debe solventar es el que tiene que ver con saber hacer críticas constructivas, que permitan buscar alternativas a la situación que no nos gusta sin dañar a los y las demás.

RAZÓN DE SER: A partir de la secuencia seleccionada, el alumnado descubrirá que a veces hay que decir cosas a los y las demás que pueden no gustarles, incluso teniendo razón, pero que aun así es necesario decirlas de modo correcto. Podrán reflexionar sobre las causas de que a veces las críticas no sean bien recibidas y practicar el modo de hacerlas en la dinámica final planteada.

DESARROLLO

1ª Fase:

Se proyecta la secuencia seleccionada y al finalizar se abre un pequeño debate sobre cómo los amigos y amigas de Dougall le han dicho que tiene que bañarse.

Se puede orientar su razonamiento con algunas preguntas como las siguientes:

- *¿Os parece que han actuado bien los amigos y amigas de Dougall?* (Sí, aunque al final no son muy suaves con él y se enfadan).
- *¿Creéis que se preocupan por él cuando le dicen que tiene que bañarse?* (Sí, porque quieren decírselo de la mejor manera posible).
- *¿O quizá quieren hacerle daño o que se sienta mal?* (No lo hacen para hacerle daño, sino por su bien, y están intentando que no le siente mal)
- *¿Por qué pensáis que al final los amigos y amigas de Dougall parecen un poco enfadados y enfadadas?* (Porque él no acepta la crítica, a pesar de que tienen razón).

2ª Fase: *Dinámica "¿Dónde está el fallo?"*

"En el vídeo que hemos visto, a pesar de que los amigos y las amigas de Dougall intentan convencerle de que se bañe, no lo consiguen. Incluso tienen que enfadarse un poco para ver si así pueden hacerle ver que huele fatal. A veces puede pasarnos algo parecido con nuestros amigos y amigas: queremos que algo cambie, pero no sabemos cómo decirlo para conseguirlo. Decir a otras personas cosas que no nos gustan es difícil siempre, porque hay que tener mucho cuidado de no hacerles daño y, aun así, puede ser que no se lo tomen bien. A ver si descubrís los fallos que se han cometido en el vídeo, porque, ¿creéis que se podría haber dicho de otra manera? (se les vuelve a poner el vídeo haciendo hincapié en la necesidad de prestar atención para luego comentar

en clase lo observado, que será anotado en la pizarra por el profesor o profesora).

Otras maneras de decirle a Dougall que se lave:

No siendo tan directa. La niña se lo dice demasiado pronto. A lo mejor es más interesante comenzar a hablar de otra cosa y luego, suavemente, comentarle que huele un poco mal.

- Explicarle por qué creen que es él el que huele.
- Comentarle lo agradable que es oler bien, y decirle cómo puede obtener un buen aroma (con perfumes, jabones, etc.)
- Ofrecerle ayuda para bañarse y mostrarle lo agradable que es "Vamos Dougall, verás qué divertido será bañarnos juntos"

A continuación, se plantean una serie de críticas no constructivas que pueden completar el ejercicio ya que todo el grupo tiene que indicar el error cometido y una alternativa posible:

- *"Eres un pesado por decir todo el rato que quieres jugar al fútbol"* (Error: usar etiquetas o insultos para expresar lo que no nos gusta de la persona. La alternativa: "Cuando dices todo el rato que quieres jugar al fútbol me canso de decirte que no. No insistas más").
- *"Qué feo es este dibujo"* (Error: es su opinión, pero lo dice como si fuera una gran verdad. A otros u otras puede gustarles. Alternativa: "A mí no me gusta mucho este dibujo, pero es solo mi opinión").
- *"Podías haber jugado mucho mejor" –pero se lo dice delante de todos los del equipo* (Error: hacer la crítica en público, delante del resto del equipo. La alternativa: escoger un momento en el que la persona esté sola).
- *"No haces nada bien, a ver si te enteras"* (Error: critica todo y no propone nada. Sólo quiere hacer daño por la forma de decirlo. Denota enfado. Alternativa: cuando se consiga un nivel adecuado de tranquilidad se le dirá cómo tiene que hacer las cosas. Se le puede proponer algún cambio diciéndole "¿Qué te parecería si la próxima vez...?")

En las reflexiones finales, antes de pasar a la siguiente Fase, se les explica que lo más importante es procurar siempre que a la otra persona no le haga daño lo que le decimos.

"Las cosas se pueden proponer de muchas maneras y lo importante es siempre cuidar a las personas. Los amigos y las amigas son más importantes que el cambio que queremos que hagan, sin embargo, a veces puede ser que se digan las cosas bien y la otra persona pueda tomárselo mal. En esos casos, tendremos que dejar que se les pase".

3ª Fase: *"El criticón"*

Un niño o niña del grupo (el profesorado, en función de las características concretas existentes en la clase, elegirá la persona idónea) adopta el rol de "El criticón" que consiste en lanzar una crítica a otro u otra esperando una respuesta adecuada (como esta tarea puede ser muy compleja, el educador les ayudará diciéndoles al oído a cada uno lo que tienen que decir).

Ejemplos posibles:

"No me gusta nada tu camiseta. A ver si te la cambias". Ante esto, la persona aludida puede responder diciendo "Pues a mí me encanta".

"Juegas muy mal al fútbol, a ver si estás más atento cuando te pase el balón". La posible respuesta puede ser: "A lo mejor no se me da muy bien el fútbol, pero sí otras cosas. Intentaré estar más atento la próxima vez".

Es fundamental que el profesorado tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- Ha de avisar antes de iniciar la actividad de que las críticas que se van a hacer en el juego son mentira y sólo ejemplos, para evitar herir susceptibilidades.

- Deberá, tras cada participación, alabar aquello que se ha hecho bien y matizar lo que sea mejorable.
- Aportar contenido teórico oportunamente como conclusión ante los ejemplos especialmente interesantes. Por ejemplo, en los anteriores, puede recordar que "A las personas no se las debe insultar", "Decir las cosas mal no nos da la razón", "Cuidar a las personas es lo más importante", "Cuando el otro tiene razón tenemos que reconocerlo pero pedirle que nos lo diga de otra manera", etc...
- Proponer críticas que estén mal planteadas pero también otras que estén bien para que los niños y niñas entiendan que las críticas no han de rechazarse sin más, sino ser consideradas con interés y deseo de cambio en algunas ocasiones.

INFORMACIÓN PARA EL DOCENTE

Una crítica constructiva y no agresiva debe contener los siguientes puntos:

- Describir objetivamente lo ocurrido, lo que no nos ha gustado. P.ej. "Cuando le pasas el balón siempre a Manolo..."
- Expresar nuestro malestar. A veces no hace falta saber exactamente qué sentimos. Simplemente... " me siento mal..."
- Proponer un cambio. La crítica que no aporta sugerencias o alternativas no es constructiva, sino que solo hace daño, sin más. Ejemplo: "¿Por qué no me pasas el balón la próxima vez que veas que estoy solo?"

TÍTULO

YO NO HE SIDO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Asertividad.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Un alumno con fama de travieso y problemático se ve involucrado en un problema de disciplina en el que resulta totalmente inocente, decide hablar con la profesora para decirle la verdad de sí mismo respecto a la situación que originó el conflicto. La maestra opta por creerle.

REFERENTE TEÓRICO: En el contexto escolar subyace un principio a todas luces injusto y de corte antisocial: suceda lo que suceda, sincerarse ante un profesor es considerado como un "chivatazo" y su autor es calificado como delator. La oposición asertiva es un recurso de comunicación que se puede poner en práctica para romper esta práctica de tal forma que permite al niño asumir el resultado de sus acciones pero rechazar públicamente todo aquello que suceda de lo que no es responsable.

RAZÓN DE SER: Utilizando un cuento, el educador ayuda a los alumnos a comprender que decir la verdad no es sinónimo de delación; más al contrario, es signo de valentía.

En una posterior dinámica, el docente ilustrará este principio con preguntas-caso, cuyo objetivo es concienciar a los niños de que la verdad es un valor que prima sobre cualquier pacto de silencio. La estructura de la dinámica se basará en planteamientos próximos a los dilemas morales, en los que distintos valores se enfrentan, siendo incompatibles entre sí en situaciones de la vida real.

DESARROLLO

1ª Fase

Se inicia la actividad haciendo un comentario y formulando **preguntas de aproximación:**

"En el colegio a veces un niño/a es acusado de algo que no ha hecho. Si tú sabes qué ha pasado y te callas, algo malo le va a pasar a alguien que no tiene culpa de nada. Decir la verdad a un profesor es ser valiente, aunque algunos digan que eso es chivarse".

Si un niño se ríe cuando el profesor está de espaldas y te acusa a ti, pero tú no has sido ¿te callas o dices algo?

- *Si a tu amigo le han castigado por tu culpa ¿reconocerías la verdad?*
- *Si un amigo tuyo ha roto un cristal y nadie se confiesa culpable ¿le dirías algo a tu amigo?*
- *Si te proponen que no digas nada aunque hayas sido testigo de una injusticia ¿cómo rechazarías la oferta?*
- *Si te amenazan con pegarte porque no quieres participar en un engaño como el descrito en el supuesto ¿qué haces, pegarte con los que te provocaron, o marcharte tranquilamente sabiendo que haces lo que te parece más justo?*

2ª Fase

Se procede a la narración del cuento. Preguntas para un coloquio inicial:

- *¿Hace bien o mal el niño en hablar con la profesora para decirle la verdad?*
- *Si te acusaran de algo que no has hecho y conocieras de quién fue la culpa ¿qué harías?*
- *Si te acusan de "chivato" por decir la verdad ¿te vengas pegando a los que te acusan, o decides pensar que no merece la pena, no hacer caso y juntarte con otros niños para jugar?*

3ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** a partir de preguntas-caso. El docente divide el grupo de alumnos en equipos de tres niños, con la instrucción de dialogar entre sí y responder a las siguientes cuestiones:

- Tu mejor amigo te dice que ha roto una jarra de agua del comedor, pidiéndote que no digas nada a nadie, porque van a pensar que ha sido un niño de Infantil. ¿Qué harías?; ¿le dirías algo a tu amigo?; ¿hablarías con un adulto? Si decides esta última decisión sabiendo que te puede causar problemas con tu amigo ¿te peleas con él o prefieres decirle que no quieres problemas y abandonas su compañía?
- Tu hermano pequeño te dice que un niño de su clase se burla todos los días de él, pero te pide que no digas nada, porque le da miedo que luego le vayan a pegar. ¿Harías algo?; ¿por qué crees que es mejor no devolver insultos o amenazas? [pregunta para alumnos de 7 a 8 años].
- A un alumno nuevo de tu clase le han quitado una regla. Tú sabes quién ha sido. ¿Le dirías algo al "culpable" ?; ¿y si quien le quitó la regla es amigo tuyo?; ¿merece la pena una pelea, o es preferible marcharte después de dejar claro a tu amigo que es mejor ser justo que ser cómplice de una injusticia? [pregunta para alumnos de 7 a 8].

Se procederá a una puesta en común. El docente, puesto que se trata de dilemas morales, no impondrá la solución correcta, permitiendo a los alumnos expresar sus propios sentimientos y opiniones. Sin embargo puede servir de contrapunto frente a aquellas aportaciones de corte claramente antisocial.

Se concluirá la actividad señalando que es muy importante ser justos, aunque la amistad pueda verse temporalmente dañada. Se ilustrará este principio con algunos de los ejemplos trabajados en la Fase anterior. El docente enfatizará las ventajas de defenderse (oponerse a lo que te dicen/piden) sin agredir, sea cual sea la forma:

- Decir lo que piensas sin temer las consecuencias.
- Renunciar a defenderte físicamente.
- Marcharte, irte con otros niños.
- Ignorar los insultos porque sabes que tienes razón.
- Acudir a un adulto.
- Juntarte con otros compañeros.

TEXTO DEL CUENTO

Era un caluroso día de verano. Quedaban pocas semanas para las vacaciones, pero tanto los niños como los profesores estaban ya cansados de tantos días de clase. Los niños estaban deseando salir al recreo porque el aula estaba recalentada y el sol entraba por las ventanas calentando todo aquello que estaba a su alcance.

Mario era el niño más alborotador de la clase. Cuando estaba nervioso se portaba muy mal, y hacía que los profesores le castigaran o regañaran. Él sabía que hacía mal, pero iera tan difícil contenerse!

Una mañana, la "seño" de Lengua estaba explicando cuándo se usaba la hache y cuándo no; todos parecían aburridos y cansados. Mario casi se dormía, pero hacía esfuerzos para atender. Sin embargo, en un momento en que la profesora estaba de espaldas un niño lanzó una pelotilla de papel, que previamente había mascado, a la pizarra. Por poco no le dio a la "seño" en la espalda.

Todos los niños se sorprendieron y asustaron, pero nadie sabía quién era el culpable. La profesora se dio cuenta de que "la broma" procedía de las filas de atrás, cerca de donde estaba Mario. Lógicamente se enfadó mucho, y pidió que el responsable de la insensatez dijera su nombre; sin embargo, nadie habló.

La "seño" dio de plazo hasta después del recreo para que el culpable confesara. Los niños, al acabar la clase, salieron al patio.

Mario sabía que las sospechas recaerían sobre él, porque era un alumno travieso.

¡Pero esta vez no había sido él! Pensaba que al final se la iba a cargar. Pero no se conformó; reunió a los niños que ocupaban las últimas filas de la clase y les dijo:

-"Yo no he sido. No sé de quién es la culpa, pero no es justo que me castiguen a mí".

Los demás se quedaron callados. Mario dijo que decir la verdad no era chivarse, así que se acercó a la profesora y le dijo sinceramente:

-"Yo no he sido esta vez, seño. Sé que muchas veces no me porto bien, pero hoy he tratado de atender, y la bolita de papel no la he tirado yo".

La profesora le miró a los ojos y le dijo:

-"Te creo, Mario. Eres un poco trasto, pero sincero. Olvidaré el tema".

Mario se sintió orgulloso de sí mismo. ¡Ser sincero merecía la pena! Y decir la verdad también.

Yo no he sido

[Cuento para el Banco de Herramientas. Autor: Luis Salarich]

TÍTULO

YO PREFIERO...

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:

Asertividad; Habilidades de relación; Pensamiento crítico.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física; Ciencias naturales.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

A una calculadora encendida se le aplica en el chip fotoeléctrico crema bronceadora, apagándose a los pocos segundos.

REFERENTE TEÓRICO: Los niños a menudo se involucran en acciones que entrañan riesgo por el mero hecho de que los demás también lo hacen; suponen que la acción colectiva está más legitimada que la individual. El docente tratará de mostrarles que muchas conductas atentan contra la salud o contra los propios valores, y que no solo es importante darse cuenta de ello, sino aprender a distanciarse verbal y físicamente de dichas situaciones, pero desde el respeto a las elecciones de los demás.

RAZÓN DE SER: El visionado de un anuncio curioso donde una calculadora "se protege" del sol con crema sirve de punto de partida para que los niños reflexionen sobre cómo cuidarse y tomar decisiones propias, incluso cuando otros hacen cosas diferentes o arriesgadas. Después, mediante juegos de roles y frases como "yo prefiero...", los alumnos practican cómo decir lo que piensan y sienten de manera respetuosa, aprendiendo a resistir la presión de grupo y a defender sus propias elecciones.

La parte final, con el juego del "péndulo", convierte todo lo aprendido en una experiencia divertida y de confianza grupal: los niños sienten el apoyo de sus compañeros y experimentan lo importante que es cuidarse y cuidar a los demás.

DESARROLLO

1ª Fase

Se formulan **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos a propósito de comportamientos de auto-protección y autoafirmación:

- *¿Qué debemos hacer cuando empieza a llover "a cántaros" y estamos en la calle?; ¿Y cuándo hay hielo en las aceras?*
- *Si estamos en el campo y estalla una tormenta con rayos y relámpagos ¿Dónde debemos ir?*
- *Cuando hace mucho calor ¿Qué es lo que se debe hacer?; ¿Y cuándo se hace de noche?*

El docente explica a los alumnos que, aunque "lo normal" es cuidarse corporalmente, muchas personas no lo hacen; incluso, hacen justo lo contrario a lo que indica la prudencia. Se pregunta a los alumnos si han visto situaciones como las siguientes:

- Un día de lluvia un niño se quita el chubasquero, pisa charcos, se pone debajo de una cañería...
- Varias niñas juegan al fútbol junto a la calzada por donde pasan los coches sin hacer caso de las advertencias que les hacen los adultos.
- Varios niños juegan a tirarse piedras cerca de un gran escaparate de una tienda.
- Unos niños deciden jugar al escondite en el campo cuando está oscureciendo sin llevar linternas.
- Varias niñas y niños juegan con una lupa en medio de un campo seco.

Se pide a los alumnos que indiquen los riesgos que se corren al desarrollar estas acciones.

Se pregunta: *"Si otros lo hacen... ¿tú tienes que hacerlo también, aunque no quieras?"*

Se recogen las opiniones de los alumnos y se resaltan y refuerzan aquellas que reflejen actitudes de autoafirmación y asertividad.

2ª Fase

Se introduce la proyección audiovisual comentando que van a ver un anuncio publicitario en el que una calculadora "se protege" del sol.

Se proyecta el anuncio publicitario. El docente pregunta qué mensaje transmite el anuncio, completando la explicación si procede.

NOTAS PARA EL DOCENTE

- *¿Qué habéis visto en el anuncio? ¿Qué le pasa a la calculadora cuando le ponen la crema solar?*
- *¿Qué creéis que nos quiere decir el anuncio? El anuncio quiere enseñarnos que la crema solar puede protegernos del sol, igual que protege a la calculadora tapando su panel solar.*
- *¿Habéis visto cómo en el anuncio la crema solar protege a la calculadora del sol? Igual que la calculadora, nosotros también tenemos que cuidarnos y protegernos. Pero a veces, en la vida real, hay personas que no se cuidan o que hacen cosas que pueden ser peligrosas, y nos pueden decir que hagamos lo mismo.*

Por eso, igual que la calculadora 'elige' protegerse, nosotros también podemos decidir lo que es mejor para nosotros, aunque los demás hagan otra cosa.

Cuando alguien nos presiona para hacer algo que no queremos, podemos usar frases que empiezan por 'YO PREFIERO...' para decir de forma educada y segura lo que nosotros queremos hacer. Así nos cuidamos y respetamos a los demás, sin pelear ni enfadarnos".

3ª Fase

A continuación, se plantea una **dinámica**: Se comenta que muchas personas hacen cosas que les pueden perjudicar a ellos mismos (como no protegerse del sol) o a los demás (como jugar a hacer el gamberro). Se añade que **nadie está obligado a hacer lo que no quiere.**

El docente invita a los alumnos a emplear fórmulas "YO" (aquellas que permiten autoafirmarse sin censurar los comportamientos de otros):

"Si otros actúan mal, no tienes por qué decirles nada, salvo que sea un amigo tuyo. Pero ellos tampoco pueden obligarte a ti a hacer lo mismo. Basta con empezar la respuesta con la frase <YO PREFIERO...>. Vamos a practicar un poco".

El docente pide a un alumno que le diga que él "*pasa*" de ponerse crema protectora. Cuando el alumno se lo haya dicho, el educador responderá: *"yo prefiero ponérmela; no me apetece quemarme la piel".*

A continuación, el profesor instigará a diversos niños con propuestas como las siguientes:

- *¿Por qué no te vienes a bañar al mar? ¡Eso de las medusas es un cuento!" "Descálzate como nosotros.* Resbalar por el suelo <mola>.
- *¿Nos bebemos a medias esta botella de dos litros de refresco de naranja? A mí el gas no me hace nada". "Vamos a escondernos para asustar a mi hermano pequeño. ¡Verás que risa!*

Los alumnos responderán con frases que empiecen por "YO PREFIERO..".. Si fuera preciso, se les ayudará a completarlas, o se solicitará la ayuda del grupo.

Una vez practicada esta fórmula, es importante aconsejar a los alumnos que ante la presión constante de otro/s, utilicen "el disco rayado" basado en la repetición, hasta que el otro se canse de presionar, de la frase "No gracias. Yo prefiero..."

4ª Fase: *El juego del péndulo*

Se propone un **juego** que complete la dinámica. El docente instiga a un alumno como en la fase anterior. Si la respuesta es suficientemente expresiva a su juicio, el niño será el "péndulo" del juego:

Seis niños forman un corro de rodillas en el suelo y los brazos extendidos. El "péndulo" se situará en medio de pie y con los brazos cruzados sobre el pecho. Se le vendan los ojos.

Sin mover los pies y adoptando una postura rígida se balanceará hacia sus compañeros, quienes con las palmas le empujarán suavemente, dirigiéndole hacia las palmas de los demás niños, de tal forma que gire su cuerpo (menos pies y piernas) en el interior del corro.

La sensación es muy agradable, pero el educador ha de cuidar que ningún niño se despiste y aparte los brazos. Con alumnos de seis años el corro será muy estrecho para evitar riesgos.

SUGERENCIA PARA EL DOCENTE PARA INTRODUCIR EL JUEGO: *Antes hemos aprendido a decir 'YO PREFIERO' para expresar lo que queremos y cuidarnos. Ahora, con este juego, vamos a practicar cómo confiar en nuestros amigos y cómo podemos cuidarnos unos a otros. Cuando eres el péndulo, confías en que tus compañeros te van a ayudar y no te van a dejar caer. Y cuando estás en el corro, ayudas a cuidar a quien está en el centro. Así, en clase, aprendemos a decir lo que sentimos y también a respetar y proteger a los demás.*

PROPUESTA DE CONTINUIDAD (Pensamiento crítico):

Ahora que hemos visto el anuncio de la crema solar y la calculadora, vamos a ponernos el "sombrero de detectives". Los anuncios a veces nos muestran experimentos para convencernos de algo, pero... ¿será todo exactamente cómo parece?

Vamos a pensar juntos y hacernos preguntas importantes para descubrir si lo que vemos en el anuncio es suficiente para saber cómo funciona la crema solar y si realmente protege nuestra piel. ¡Recuerda! Los científicos y los buenos pensadores siempre preguntan, dudan y buscan más información antes de creer en todo lo que ven.

- *¿Crees que el experimento del anuncio demuestra que la crema solar protege la piel? ¿Por qué?*
- *¿Qué más podríamos hacer o mirar para saber si la crema solar funciona de verdad?*
- *¿En qué se parecen y en qué se diferencian nuestra piel y el panel de la calculadora?*
- *¿El anuncio te contó todo lo que necesitas saber para decidir si usar crema solar? ¿Qué te gustaría saber?*
- *¿Por qué piensas que usaron una calculadora para el experimento y no otra cosa?*

NOTA PARA EL DOCENTE: El experimento del anuncio puede no mostrar toda la verdad sobre la crema solar porque utiliza una calculadora con panel solar, que no funciona igual que la piel humana. El panel solar de la calculadora simplemente deja de funcionar cuando se le tapa la luz, pero la piel no es un aparato: la crema solar en la piel no bloquea toda la radiación, solo filtra parte de ella para protegernos de los daños del sol. Además, ningún protector solar ofrece una protección total del 100%, por eso está prohibido decir en los anuncios que son "bloqueantes" o que dan "protección total".

Aunque el experimento es visual y sencillo, no da toda la información necesaria para entender cómo protegerse del sol de verdad y puede llevar a confusiones si no se explica bien la diferencia entre una máquina y la piel humana.

TÍTULO

RESTAURANDO VÍNCULOS, CELEBRANDO DIFERENCIAS

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Asertividad; Habilidades de relación; Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Atención a la diversidad; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

En un parque, los patos desean volar tan alto como las palomas, y las palomas sueñan con nadar como los patos. Al intentar imitarse, descubren que no pueden hacerlo porque cada uno está adaptado a su propio entorno. Gracias a la sabia tortuga Tomasa, ambos grupos aprenden a valorar sus habilidades únicas y a sentirse orgullosos de lo que los hace especiales.

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación implica una actitud positiva hacia la particular forma de ser de cada persona, así como el manejo de recursos de comunicación adecuados para relacionarse con los demás. Desarrollar habilidades de autoafirmación supone reconocer y aceptar tanto las propias cualidades y valores positivos como las imperfecciones o aspectos menos sobresalientes, lo que contribuye a una autoestima sana y realista. En este sentido, las prácticas restaurativas ofrecen un marco ideal para trabajar la autoafirmación, ya que promueven espacios de diálogo, escucha activa y reconocimiento mutuo, permitiendo que cada alumno exprese quién es, se sienta valorado y aprenda a valorar a los demás dentro de su grupo-clase.

RAZÓN DE SER: Esta actividad está diseñada para favorecer el autoconocimiento, la valoración personal y la admiración mutua dentro del grupo clase, utilizando una combinación de dinámicas lúdicas, reflexivas y motoras. Se inicia invitando al alumnado a imaginar y compartir superpoderes y talentos de animales, lo que permite explorar la diversidad de habilidades y fomentar la creatividad. A continuación, mediante la lectura y el análisis de una fábula, se reflexiona sobre la importancia de reconocer las propias cualidades y evitar la envidia, comprendiendo que cada individuo tiene algo especial que aportar.

Posteriormente, se desarrolla un círculo restaurativo en el que cada estudiante comparte aspectos de su identidad y habilidades, practicando la escucha activa y el reconocimiento positivo entre compañeros. La actividad culmina con un juego motor en el que se celebran las cualidades de todos, promoviendo el movimiento, la autoafirmación y la cohesión grupal.

DESARROLLO

1ª Fase: *Animales con talentos especiales*

Antes de leer la fábula, reúna a los alumnos en círculo y pídales que imaginen qué superpoder les gustaría tener, como volar, nadar rápido o trepar árboles. Pregúnteles: *Si pudierais tener cualquier superpoder, ¿cuál elegiríais?* y ¿Por qué *os gustaría tener ese superpoder?* Invite a cada alumno a compartir su elección y explíqueles que todos pueden tener deseos diferentes.

Luego, muéstrales imágenes de diferentes animales realizando acciones especiales (un pato nadando, una paloma volando, un pez en el agua, un mono trepando, un león rugiendo, un elefante usando su trompa, una tortuga escondiéndose en su caparazón, un caballo galopando, etc.). Converse con ellos y pregunte: ¿Qué cosas especiales *puede hacer cada uno de estos animales? ¿Creéis que todos los animales pueden hacer lo mismo? y ¿Por qué*

creéis que cada animal es bueno en algo diferente? A continuación, se puede abrir un breve coloquio con la siguiente pregunta disparadora: ¿Os *gustaría hacer algo que hace otro animal? ¿Por qué?* Finalice explicando que van a escuchar/leer una historia sobre animales que desean tener las habilidades de otros y anímelos a pensar: ¿Qué creen que aprenderán los personajes de la fábula?

2º Fase

Se introduce la fábula comentando a los alumnos que van a tener oportunidad de asistir a la rivalidad entre patos y palomas debida a la envidia que se tienen unos a otros.

Se harán comentarios y se formularán preguntas para asegurarse de que han comprendido el texto y para estimular la participación en el marco del diálogo colectivo:

- *¿Cuál es la principal cualidad de los patos? ¿Cuál es la de las palomas?*
- *¿Qué querían hacer los patos al ver a las palomas? ¿Qué deseaban las palomas al ver a los patos?*
- *¿Qué pasó cuando los patos intentaron volar como las palomas?*
- *¿Qué les ocurrió a las palomas al tratar de nadar como los patos?*
- *¿Quién ayudó a los animales a entender sus diferencias?*
- *¿Qué les explicó la tortuga Tomasa?*
- *¿Cómo se sintieron los patos y las palomas después de escuchar a la tortuga?*
- *¿Qué enseñanza nos deja esta fábula?*
- *¿Por qué es importante valorar lo que cada uno sabe hacer bien?*
- *Si pudieras hablar con los patos o las palomas, ¿qué consejo les darías?*

Es importante que os deis cuenta de cómo los patos, a pesar de ser excelentes nadadores (y pescadores) se sienten animales menos valiosos que otros porque andan torpemente y vuelan despacio. En cambio, las palomas, que tiene una forma hermosa y veloz de volar, no se gustan a sí mismas porque no saben nadar.

El docente concluirá esta Fase diciendo que las personas nos parecemos un poco a esos animales de la fábula, porque muchas veces deseamos lo de los demás en lugar de alegrarnos de la cantidad de cosas buenas que *somos*, que *tenemos* o que *sabemos hacer*.

NOTA PARA EL DOCENTE:

Es importante que los alumnos se queden con la moraleja que transmite la fábula:

Los patos, aunque son excelentes nadadores y pescadores, a veces se sienten menos valiosos porque no caminan ni vuelan tan bien como otros animales. Por otro lado, las palomas, que vuelan de manera hermosa y rápida, no se sienten contentas consigo mismas porque no saben nadar. Esto nos muestra que, muchas veces, nos fijamos en lo que no tenemos o en lo que no sabemos hacer, en vez de apreciar y disfrutar nuestras propias habilidades.

Al igual que los animales de la fábula, las personas también solemos envidiar o desear lo que tienen los demás, olvidando todo lo bueno que hay en nosotros. Por eso, la moraleja de la historia es que cada uno de nosotros tiene cualidades únicas y especiales. Lo importante es aprender a valorarnos, a sentirnos orgullosos de lo que somos y a alegrarnos por las cosas buenas que los demás también pueden hacer. Así, todos podemos convivir felices y aprender unos de otros.

3ª Fase: *Dinámica Restaurativa "Círculo de identidad y admiración"*

Esta fase se enmarca en el contexto de una **práctica restaurativa** porque pone el foco en la construcción de un clima de confianza, respeto y pertenencia dentro del grupo, utilizando el círculo como espacio de diálogo seguro y equitativo a través de las siguientes acciones:

1. Preparación y reflexión silenciosa

Reúne a la clase en un círculo y explica que en este espacio todos son importantes y que lo que se diga será escuchado con respeto.

Entrega a cada alumno una hoja con las siguientes preguntas (puedes escribirlas en la pizarra o repartirlas impresas):

- ¿Qué eres? [¿listo?; ¿generoso?; ¿simpático?; ¿divertido?; ¿buen hijo?; ¿buen hermano?; ¿buen amigo?; ¿buen alumno?; ¿buen compañero?]
- ¿Qué no eres? [¿rubio?; ¿alto?; ¿fuerte?; ¿delgado?; ¿gracioso?; ¿grande?]
- ¿Qué haces muy bien? [¿nadar?; ¿pintar?; ¿correr?; ¿manualidades?; ¿contar chistes?; ¿algún juego?; ¿algún deporte?; ¿recordar?; ¿recitar?; ¿cantar?]
- ¿Qué no haces muy bien? [mismas propuestas que en la pregunta anterior].

Pide que reflexionen en silencio y respondan, recordando que todos tenemos cosas buenas y cosas que mejorar.

2. Selección de características

Indica que elijan tres características de las primeras tres preguntas (lo que son, lo que no son, lo que hacen bien) y dos de la última (lo que no hacen bien).

Que las escriban o las dibujen en una tarjeta para compartirlas después.

3. Círculo de presentación y escucha activa

Manteniendo el círculo, cada alumno comparte en voz alta sus respuestas, diciendo, por ejemplo:

"Me llamo María. Soy simpática, hago bien los dibujos y soy buena amiga. No soy alta ni muy rápida corriendo".

Después de cada intervención, invita al grupo a responder con gestos de apoyo (aplausos, sonrisa, pulgar arriba) para reforzar la autoafirmación y el respeto.

4. Dinámica de admiración

Tras escuchar a todos, pide a cada niño que piense en una cualidad o habilidad de algún compañero que le haya gustado o que admire.

Por turnos, cada uno dice en voz alta:

"Admiro de (nombre) que es muy buen amigo / que sabe contar chistes / que es generoso..."

Así, se fomenta pasar de la envidia a la admiración y se refuerza el reconocimiento mutuo.

5. Cierre restaurativo

Haz una ronda final de preguntas para la reflexión grupal:

- *¿Cómo te sentiste al compartir cosas sobre ti?*
- *¿Qué aprendiste de tus compañeros?*
- *¿Por qué es importante admirar lo bueno de los demás en vez de sentir envidia?*

4ª Fase: *Un paso por lo que soy*

Para finalizar la actividad se pone en práctica un juego que invita al movimiento, la autoafirmación y la admiración mutua.

Los alumnos se colocan en una fila en un extremo del espacio.

El docente se sitúa al otro lado y va diciendo en voz alta diferentes cualidades o habilidades trabajadas en la actividad (por ejemplo: ¡Que avance un paso quien sea buen amigo!, ¡Que avance quien sepa contar chistes!", ¡Que avance quien admire algo de un compañero!).

Cada vez que un niño se identifica con la cualidad mencionada, da un paso hacia adelante. El objetivo no es llegar primero, sino avanzar reconociendo y celebrando las propias cualidades y las de los demás.

Cuando todos hayan cruzado el espacio, se forma un gran círculo y cada niño puede compartir en voz alta una cualidad que admira de un compañero.

ACTIVIDAD RELACIONADA

- We are all different, we are all great! (Assertiveness).

TEXTO DEL CUENTO

Había una vez, en un hermoso parque, una laguna llena de patos y un campanario donde vivían muchas palomas. Los patos pasaban los días nadando y chapoteando en el agua, mientras que las palomas volaban alto por el cielo y se posaban en las ramas más altas de los árboles.

Un día, mientras descansaban en la orilla, los patos miraron hacia arriba y vieron a las palomas volando en círculos.
—¡Qué divertido debe ser volar tan alto! —dijo el pato Pablo—. Me gustaría tener alas como las palomas y ver el mundo desde el cielo.

Al mismo tiempo, en el campanario, las palomas miraban hacia la laguna y veían a los patos nadando y jugando en el agua.
—¡Qué suerte tienen los patos! —suspiró la paloma Paula—. Me encantaría nadar y chapotear como ellos.

Así que los patos intentaron volar tan alto como las palomas, pero sus alas no estaban hechas para eso y solo lograron saltar un poco. Las palomas, por su parte, trataron de nadar, pero sus plumas no eran impermeables y se mojaron demasiado.

Al ver esto, la sabia tortuga Tomasa se acercó y les dijo:
—No se preocupen, amigos. Cada uno de ustedes tiene cualidades especiales. Los patos están hechos para nadar y las palomas para volar alto. Si todos fuéramos iguales, el mundo sería muy aburrido.

Los patos y las palomas se miraron y sonrieron. Desde ese día, cada uno disfrutó de sus habilidades y admiró las de los demás, sabiendo que todos son únicos y valiosos.

Moraleja:
Cada uno de nosotros tiene cualidades especiales. Lo importante es aceptarnos y valorar lo que nos hace únicos.

TITLE

WE ARE ALL DIFFERENT, WE ARE ALL GREAT!

AUDIOVISUAL

TOPIC

Assertiveness.

CURRICULAR AREA

Foreign Language – English.

Vocabulary: animals.

Verbs: to fly, to dive, to climb, to play an instrument.

Syntactic-discursive content: Are you...? Can I...? I can, I can't.

SCHOOL CONTEXT

Bilingualism.

RECOMMENDED AGE

6 to 8 years old.

SUMMARY

The poem assigns various traits and abilities to different animals:

Monkeys can jump and climb trees
Giraffes are tall and they eat leaves
Parrots are colourful and they can fly
Elephants can't but would love to try.
Turtles are green and they can swim
Cheetahs can run and they always win
Zebras look like horses but they are black and white
Hippos are big and snore at night.

Jungle Rhyme

THEORETICAL BASIS: Self-assertion in society is the ability to express one's desires in a manner appropriate to the situation, respecting both one's own rights and those of others. A first step in developing adequate self-assertion skills is to consider oneself realistically, recognising both strengths and weaknesses. In school, pupils may often feel reluctant or embarrassed to share their preferences with peers, especially if these deviate from the norm. Therefore, it is necessary for the teacher to emphasise the importance of being honest with oneself while remaining tolerant of others' realities.

PURPOSE: Using the poem and work on vocabulary about animals and their various qualities, abilities, and preferences, the aim is for pupils to internalise the idea that we all have different qualities, abilities, and preferences—each of them equally valid and respectable. Thus, we should feel free to communicate them without shame.

LESSON PLAN

Stage 1

We begin by asking the pupils to name all the animals they know in English. Since this vocabulary is often taught in Early Years Education, it ensures pupils start the session feeling confident and engaged.

Then, we place a table in a visible location. Along the vertical axis, we list different animals; along the horizontal axis, we list actions that the animals can or cannot do. Additionally, this table should include one extra row and column for each pupil in the class. (An example of the table can be found below).

We will then use the table for a Q&A activity where we ask about the animals' abilities: *"What can the dolphin do? Can it climb up a tree? Yes or no? Can it dive? Can it fly? Can it play an instrument?"* To help comprehension, we will point to the relevant animal and action on the table and draw a tick or a cross depending on whether it is something the animal can do or not. We will repeat this with different animals.

Stage 2

We recite the rhyme while pointing to the animals and using gestures to interpret the lyrics. Once pupils are familiar with the poem, we sit in a circle and take turns asking each other about actions the animals can do or characteristics they have: "J., Can you jump? A., Can you climb? S., Are you tall?" etc.

After every pupil has answered and asked a question, the teacher will ask: "C., What can you do?" and then continue a round where each pupil says something they can do.

Stage 3

Pupils should think of one personal characteristic or skill and mime it. The rest of the group will guess what it is. Meanwhile, the teacher writes down the skills and the pupil's name in the corresponding cell for a later activity.

Once everyone has finished, we hold a class assembly and ask each pupil, one by one, to come to the board and tick the boxes for the skills they possess. Then, they must tell the class what they can do using the structure: "I can …".

The aim is to end the session with a clear message: we all have different traits and experiences, and all of them are valuable and respectable. The teacher will explain that, as shown in the table, everyone has different preferences and skills. But knowing how to dive is neither better nor worse than knowing how to play an instrument—they are simply different skills, based on interests or desires to learn. We may conclude with the title of the activity: "We are all different, we are all great!"

RELATED ACTIVITY

- Restoring bonds, celebrating differences (Assertiveness) – Activity in Spanish.

TÍTULO

JUGUEMOS TODOS Y TODAS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Piecito y sus amigos están jugando con una piedra a modo de pelota. La diversión se acaba repentinamente cuando un grupo de dinosaurios abusones les interrumpe quitándoles la pelota por simple diversión. Cada uno de los componentes del grupo de Piecito tiene una manera de enfrentarse a esta situación. Pero todos están de acuerdo en una cosa: quieren seguir jugando a la pelota.

REFERENTE TEÓRICO: La asertividad permite que los alumnos reconozcan y gestionen las diferencias de forma serena, respetando tanto sus propios derechos como los de los demás, lo que disminuye tensiones y mejora la comunicación en el aula. Además, la incorporación de prácticas restaurativas, como el diálogo y la reparación del daño, promueve la implicación activa de los estudiantes en la búsqueda de soluciones, fomenta la empatía y refuerza el sentido de pertenencia al grupo/clase, logrando que los conflictos se transformen en oportunidades de aprendizaje y crecimiento personal y grupal.

RAZÓN DE SER: Esta actividad es una propuesta dinámica y vivencial para trabajar la gestión positiva de conflictos, la asertividad y la reparación del daño en el aula. Comienza con el visionado de una secuencia donde los personajes afrontan un conflicto y, a través de la identificación con ellos, los alumnos reflexionan sobre sus propias formas de actuar ante situaciones similares. Mediante juegos de roles y preguntas guiadas, los alumnos exploran cómo se sienten en cada papel, qué consecuencias tienen sus acciones y cómo pueden reparar el daño causado, favoreciendo la búsqueda de soluciones restaurativas. En este proceso, se incorpora una práctica restaurativa donde los alumnos, tras representar el conflicto, dialogan sobre cómo reparar el daño y restablecer la armonía en el grupo. La experiencia culmina con un juego cooperativo.

DESARROLLO

1ª Fase: *Visionado de la secuencia*

Se proyecta el vídeo y el profesorado solicita al grupo clase que se fijen en los diferentes personajes para decidir, a modo individual, a quién se parecen más.

2ª Fase: *Dinámica ¿Y tú quién eres?*

A modo de ayuda, el profesorado comentará en clase, antes de que cada uno y una indique a qué personaje se parece más, los siguientes contenidos:

Respuestas de cada personaje:

Sera, por ejemplo, es agresiva. Siempre quiere pelear, exige las cosas, no dice por favor... no se diferencia mucho de los "abusones" que les han quitado la pelota.

Piecito intenta ser conciliador y eliminar el conflicto por medio de la colaboración. Aunque tiene claro que las intenciones de los grandullones no son buenas, usa un buen tono y no se da por enterado de que quieren pelear ("Dos no pelean si uno no quiere").

El resto se apunta más bien a la sugerencia de Piecito y procura no echar más leña al fuego.

En general, las personas pueden estar ubicadas en dos grupos: los que incendian y los bomberos.

El primer grupo es el que contribuye a que las chispas se conviertan en fuegos y a que el incendio se haga mayor. Es el que agranda los conflictos y los problemas, en vez de ayudar a solucionarlos. Sería el representante del estilo agresivo.

El grupo de los bomberos intenta por todos los medios que no haya conflicto, aunque tampoco se deja amedrentar por el fuego. Sería el representante del estilo asertivo (que no pasivo, que más bien huiría del fuego en vez de apagarlo).

La dinámica consiste en que cuando los alumnos digan a qué personaje se parecen, utilicen el símil del bombero/bombera, incendiario/incendiaria ("Yo soy como Sera, así que ayudo a animar el fuego" o "Yo soy como Piecito, y soy un bombero"). También, siempre que el educador lo considere oportuno, se puede preguntar al gran grupo si alguno se ve como dinosaurio abusón o como el resto del grupo de Piecito (contribuye a la paz y no a las peleas).

3ª Fase: *¡Nos hemos vuelto locos!*

La actitud de Piecito ante la provocación de los abusones es mucho más difícil que simplemente pedir que se le devuelva la pelota adecuadamente (asertivamente). Él devuelve bien por mal: es decir, cuando los demás se portan mal con él, él se porta bien con ellos. ¡Parece que se ha vuelto loco! No siempre podemos actuar de esta manera, pero sí podemos hacerlo en muchas ocasiones con resultados sorprendentes". (Ésta es una estrategia válida y, además, de impacto, porque rompe completamente con la expectativa habitual sobre lo que debe pasar en esas situaciones. Piecito da una buena lección de control y madurez a sus compañeros al haber sido capaz de frenar su impulso).

El profesorado plantea un ejercicio para practicar esta estrategia: *¿Cómo se podría devolver bien por mal, como ha hecho Piecito, en las siguientes situaciones?*

- *Alguien de tu clase está hablando mal de ti a tus compañeros (hablar tú bien de esa persona delante de ella). Ves que alguien de tu clase que no te cae muy bien está muy preocupado buscando algo que se le ha perdido. (Ofrecerle ayuda para encontrarlo).*
- *Un compañero de clase nunca te saluda al llegar (... pero independientemente de ello, decides saludarle) ...*

4ª Fase: *Dinosaurios en conflicto: Aprendiendo a dialogar*

Esta dinámica permite a los niños reflexionar, ponerse en el lugar del otro y buscar juntos soluciones para reparar el daño, alineándose con los objetivos restaurativos y el desarrollo de competencias sociales.

1. Preparación: Divide a los niños en pequeños grupos y asigna a cada grupo un rol: "abusones", "Piecito y sus amigos", "espectadores" y "mediadores".

2. Representación: Cada grupo representa la escena del conflicto (cuando los abusones quitan la pelota). A continuación, los mediadores intervienen y guían un pequeño diálogo entre los grupos, lanzando preguntas como:

- *¿Cómo se sintieron cuando les quitaron la pelota?*
- *¿Por qué actuaron así los abusones?*
- *¿Qué podrían hacer los abusones para reparar el daño?*
- *¿Qué necesitan Piecito y sus amigos para sentirse mejor?*

3. Búsqueda de soluciones: Entre todos, proponen y representan una solución restaurativa: por ejemplo, los abusones piden disculpas, devuelven la pelota e invitan a jugar a todos juntos.

4. Reflexión grupal: En círculo, cada niño comparte cómo se sintió en su rol y qué aprendió sobre la importancia de reparar el daño y dialogar.

5ª Fase: *Juego cooperativo "El gemo"* (se puede realizar en el exterior)

Este juego enseña a los alumnos a cooperar y confiar en los demás, incluso en quienes normalmente serían sus "rivales". Para avanzar y ganar, deben comunicarse, negociar y trabajar en equipo con personas del otro grupo.

En este juego se establecen dos de las esquinas opuestas de la clase como si fueran porterías. Se divide a la clase en dos equipos que deben diferenciarse por algo distintivo (por ejemplo, llevar algo en la cabeza, o un pañuelo atado a la muñeca. Con que solo uno de los grupos lleve distintivo será suficiente).

Se trata de meter goles, pero en esta ocasión el balón (o un objeto cualquiera que sea visible y al que llamaremos "el gemo") no puede entregarse a alguien del mismo equipo, sino a alguien del contrario. Es decir, cada uno debe ir colaborando en acercar el balón lo más posible a la portería opuesta, pero para ello no puede apoyarse en sus compañeros y compañeras directamente, sino que tendrá que contar con los del equipo contrario para avanzar.

De esta forma, "el gemo" irá avanzando hasta que alguno de los componentes del equipo esté lo suficientemente cerca de la portería como para tocar con "el gemo" la misma y anotarse un tanto. Gana el equipo que, pasado el tiempo asignado para el juego, haya anotado más puntos.

TÍTULO

CARTA A LOS REYES

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Asertividad; Identificación, expresión y regulación emocional.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

En el anuncio se pide a niños y niñas que escriban dos cartas, una dirigida a los Reyes Magos y otra a sus papás y mamás pidiéndoles lo que quieran. En la segunda, la principal petición es una mayor presencia afectiva y lúdica, algo que, al entregársela, no les sorprende, pero les emociona.

REFERENTE TEÓRICO: A menudo, a edades tempranas, expresar necesidades con tranquilidad y utilizando el lenguaje resulta complicado, lo que les lleva a seguir como costumbre conseguir la atención a través del llanto y/o el grito. Pero el lenguaje constituye una forma muy potente de expresar, no solo conceptos, sino necesidades y carencias. Eso es exactamente lo que hacen los niños y niñas del anuncio seleccionado para la actividad. Expresan de forma clara lo que quieren impactando a quienes reciben la carta y permitiéndoles autoafirmarse, no solo en sí mismos y mismas, sino en el vínculo afectivo que quieren mantener con las personas adultas.

RAZÓN DE SER: La secuencia propuesta prácticamente proporciona el guion de lo que va a ser la actividad. La misma situación puede desarrollarse en el aula con el mismo objetivo: realizar un ejercicio de autoafirmación.

DESARROLLO

1ª Fase: *Preparando la carta a los Reyes*

En este caso, en lugar de empezar la actividad proyectando el vídeo, lo dejaremos para el final, de forma que sirva para anticipar lo que creemos que pasará cuando sus mayores puedan recibir las cartas que van a escribir.

En esta primera Fase, les explicamos que vamos a empezar a escribir la carta a los Reyes Magos. Es una actividad que bien puede ser usada, de paso, como ejercicio de expresión escrita, en un tiempo y etapa en el que desde el currículum se está haciendo especial énfasis en la adquisición de la lectoescritura.

Se entregará lápiz y papel para que cada participante pueda escribir su carta. Tendrán 10 minutos para escribirla. Al terminar, les entregaremos un sobre que pueden decorar y que prepararán a la atención de los Reyes Magos. Pueden, mientras se hace esta tarea, dedicarse unos minutos a que digan en voz alta algunas de las cosas que han pedido a los Reyes.

Se recogerán las cartas y se meterán en una caja o en una bolsa o saco para transmitirles la idea de que se van a entregar a los Reyes.

2ª Fase: *Preparando la carta a papá y a mamá*

En esta segunda Fase, tal y como sucede en el vídeo (el profesorado deberá visualizarlo antes de hacer la actividad), les pediremos que escriban otra carta, pero esta vez dirigida a papá y a mamá pidiéndoles lo que quieran.

Mientras van pensando la carta y lo que van a escribir en ella (o bien al final, según se perciba el ambiente del aula) se les comenta que es muy importante que las personas seamos capaces de pedir aquellas cosas que necesitamos. A veces lo más importante no son cosas

materiales, como lo que seguramente hemos puesto en las cartas a los Reyes Magos, sino otras que, aunque no pueden verse o comprarse, nos hacen mucho más felices.

Algunas de las necesidades básicas que a estas edades pueden existir en relación a los papás y mamás son:

- Necesidad de una relación afectiva estable con ellos y ellas (constancia en los cuidados, el afecto y la atención).
- Necesidad de protección física y seguridad, también en el plano emocional.
- Necesidad de ser tratado como un ser único, evitando comparaciones o expectativas desajustadas.
- Necesidad de apoyo y comprensión.
- Necesidad de buena relación entre el padre y la madre.

Después de dar unos minutos para que redacten la carta y preparen el sobre, al igual que hicieron cuando confeccionaron la de los Reyes Magos, se recogerán y lanzarán las siguientes preguntas: *"¿Os imagináis qué cara pondrán vuestros padres y vuestras madres cuando lean la carta? ¿Pensáis que les gustará?"* (si se desea se les puede preguntar, al igual que en la secuencia, qué carta enviarían en caso de poder enviar solo una).

3ª Fase: *¿Cómo se lo tomarán?*

En esta Fase se pone el vídeo introducido por esta pregunta: *"¿Queréis ver cómo reaccionaron otros papás y otras mamás cuando recibieron una carta parecida a la que habéis escrito?"*

Al terminar de ver el anuncio, se abre un espacio para el debate, de forma que el alumnado pueda expresar qué les ha parecido la experiencia de escribir esas dos cartas, qué piensan de la reacción que han tenido los papás y las mamás del vídeo, y si les gustaría que fuesen entregadas sus propias cartas. Quizás la mayoría quiera entregarla, por lo que se permitirá hacerlo, en caso contrario se respetará y no se dará mayor importancia, puede ser interesante que las cartas que vayan a ser entregadas vayan acompañadas de una nota del profesorado indicando y explicando la actividad realizada en clase.

NOTA PARA EL DOCENTE:

Debido al desconocimiento de las situaciones familiares particulares, se indica que, aunque la pretensión es realizar un acto de autoafirmación que pueda llegar a término, ha de tenerse en cuenta también que no todos los entornos y hogares son igual de receptivos o seguros para recibir adecuadamente gestos de expresión de necesidades como el realizado, por lo que si no se entregara, aun así el objetivo de la actividad estaría cubierto por haberse producido una expresión verbal de necesidades. En el caso de conocerse a través de la actividad cuestiones delicadas (por ejemplo: "Quiero que mis padres dejen de pegarme"), el profesorado deberá actuar con cautela y utilizar los medios existentes en el centro educativo para estos casos.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

- La mamá perfecta (Identificación, expresión y regulación emocional).
- El padre ideal según la Inteligencia Artificial (Pensamiento crítico).

TITLE

I CAN BE ANYTHING

AUDIOVISUAL

TOPIC

Assertiveness.

RECOMMENDED AGE

Ages 3 to 6 (Recommended for 5-year-olds).

SCHOOL CONTEXT

Bilingualism; Personal identity.

SUMMARY

I Can Be Anything tells the story of a little boy imagining what he could be when he grows up. His list of jobs is full of possibilities and previously unimagined roles, from "dandelion blower" to "puddle stomper".

THEORETICAL BASIS: At this age, when children are beginning to discover who they are, we can use imagination to help them think about what makes them happy or excited. This helps them understand their interests better and build their self-concept, which is essential for developing effective self-assertion skills later on.

PURPOSE: The goal of this activity is for children to affirm what they would like to become, as this reveals part of who they are and what they value. We start by exploring conventional professions and then, with the help of Jerry Spinelli's *I Can Be Anything,* imagine many other possible roles. Finally, children will reflect on what they enjoy doing and the kinds of fantastic professions they can imagine for themselves.

LESSON PLAN

Stage 1

We begin with a brainstorming session about professions. Together, we try to collect as many jobs as possible. The children will likely give the names in Spanish, and we will translate them. Common jobs they may mention include: doctor, teacher, nurse, pilot, policeman or policewoman, firefighter, plumber, shop assistant, journalist, lawyer.

Stage 2

We watch the video once all the way through. Then we replay it in parts, asking the children about the roles that appear: *"Would you like to work as a pumpkin grower?"*

Imaginary professions in the story include:

- Good-bye waver.
- Pumpkin grower.
- Dandelion blower.
- Paper-plane folder.
- Puppy-dog holder.
- Puddle stomper.
- Apple chomper.
- Mixing-bowl licker.
- Tin-can kicker.
- Barefooted hopper.
- Bubble gum popper.
- Snowball smoother.
- Baby-sister soother.
- Gift unwrapper.

- Jump and clapper.
- Cheek-to-cheek grinner.
- Dizzy-dance spinner.
- Cross-legged sitter.
- Make-believe critter.
- Deep-hole digger.
- Lemonade swigger.
- Honeysuckle smeller.
- Silly-joke teller.
- Best-part saver.
- Good-bye waver (repeated).

Vocabulary can be taught by pausing the video at each image and asking questions: *"Can you see the pumpkin in the picture? What's a pumpkin?"* (give clues like "It's orange and big"). You might say: *"What's a dog? A puppy is a very small dog. Can you see the puppy? What's the boy doing? He's holding the puppy. What's 'to hold'?"* etc.

It's not necessary to work through every image due to time constraints and difficulty. Focus on verbs suitable for this level: blow, fold, hold, lick, kick, hop, jump, clap, dance, spin, sit, and smell. Use imitation for these actions.

Stage 3

In this stage, pupils will reflect on who they are and who they want to be. They will create a mobile using card. On one side, they draw themselves now—considering hobbies, favourite colours, and how they see themselves. On the other, they imagine what they would like to be.

Questions to guide the reflection:

- About appearance and personality: *"What do you look like? Are you tall or short? Are you fit? Do you have short or long hair? Do you have a nice smile? What are you like? Are you friendly or shy? Are you generous? Are you intelligent?"*
- About hobbies: *"What sports do you like playing? Do you like playing basketball? Do you like running or going for a walk? What do you like doing? Do you like drawing and colouring? Do you like playing in the park? What do you prefer—the mountains or the beach?"*
- About preferences: *"What's your favourite colour? What's your favourite pet? Would you like to have a pet? What's your favourite season? Do you prefer hot or cold weather? Do you like rainy days?"*

Use mime and example answers to help children understand the questions, e.g.: *"What's your favourite pet? Is it a cat? A hamster? Mine is a dog—what about you?"*

For the side of the mobile showing their imagined future self, provide drawings or cut-outs to inspire them and help them think beyond conventional roles. For example, show a sandcastle and ask: *"What could we do?" Let them come up with ideas, then suggest others like: "We can step on every sandcastle". "We can build huge sandcastles". "We can bring water from the sea to their moats".*

You can use the images provided or flashcards you've used in other lessons. Once the mobiles are complete, hang them with ribbons so they spin, display them in the classroom, and invite the children to explain what they have drawn and why.

TÍTULO

¡MEREZCO RESPETO!

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Asertividad.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Un gato asustado se junta con una zorra que le enseña la importancia de hacerse respetar por los demás. El gato supera su miedo, y sabe enfrentarse a las burlas de otros animales. Cuando un oso y un conejo le quieren atacar, la fortuna sonríe al gato y una serie de casualidades le hacen parecer un fiero rival, consiguiendo que sus enemigos huyan. Desde entonces, el gato es respetado por todos y vive felizmente en el bosque.

REFERENTE TEÓRICO: A propósito de este relato, el docente puede trabajar con los niños la asertividad, clave en el aprendizaje de habilidades de oposición. Exigir respeto por parte de los demás es un derecho y también una necesidad para sobrevivir en un mundo donde los abusos son frecuentes.

Resulta esencial que los niños discriminen entre comportamientos ajenos que suponen una provocación de aquellos en los que no existió intención de causar daño u ofender, para aprender a modular su respuesta (que en ningún caso debe ser agresiva).

RAZÓN DE SER: El docente, a partir de la narración de un cuento, plantea supuestos en los que existe una intención provocadora o, por el contrario, resultan accidentales, para explorar las reacciones habituales con las que suelen responder.

En una dinámica se exponen situaciones cotidianas en la vida de los niños y reacciones adaptadas o desadaptadas, pidiendo a los alumnos que se pronuncien acerca de la adecuación o inadecuación de distintas formas de reaccionar.

DESARROLLO

1ª Fase

Tras la lectura del relato y las oportunas aclaraciones sobre el significado de algunas palabras, el profesor/a dirigirá **preguntas emocionales** a los alumnos para generar un adecuado clima de participación y centrar los diálogos en torno a la autoafirmación asertiva:

- *En el cuento ¿quién tiene miedo?; ¿quién o quiénes son los más fuertes?; ¿quiénes los más listos?*
- *¿En alguna ocasión se han metido contigo? Si lo deseas, cuéntanoslo: ¿qué pasó?; ¿qué hiciste?*
- *¿Cómo consigue el gato hacerse respetar?*
- *¿Cómo reacciona el gato cuando le atacan los demás animales del bosque?*

2ª Fase

Se plantea el siguiente **estudio de casos**:

Imaginad que uno de vosotros recibe un empujón sin mala intención por parte de un compañero mientras juegan todos al fútbol. ¿Le están atacando?; ¿Tiene que defenderse?

A partir de las respuestas de los niños, el docente explica que los pequeños contactos físicos no son nunca un "ataque", aunque molesten o hagan un poco de daño. Lo que se debe hacer es pedir que se tenga más cuidado la próxima vez. Muchas veces cuando te dicen o hacen algo que te ofende, en lugar de enfrentarse físicamente, lo más adecuado es abandonar el escenario (irte). Quizá sea la mejor

manera de salvar tu dignidad sin herir los sentimientos de los demás.

Se plantea un 2º caso. Los niños hablarán entre sí, y cuando hayan anotado (o pensado y llegado a una conclusión si aún no dominan la escritura) levantarán la mano para pedir turno de palabra:

Un compañero de clase te pide un rotulador que te acaban de regalar. Cuando le pides que te lo devuelva te dice que no lo hará, que se lo has regalado. Elige una de estas tres posibilidades y explica por qué la elegiste:

- *Se lo quitas por la fuerza.*
- *Le pides que te dé a cambio 5€.*
- *Le dices que no es cierto, que te lo devuelva o tendrás que decírselo al tutor.*

Tras la puesta en común, el profesor explica que quitar por la fuerza un objeto a otro niño tiene sus riesgos, aunque se tenga la razón: se puede hacer daño al otro niño, recibir daño él mismo o las dos cosas. Pedir dinero a cambio tampoco parece muy positivo, porque el otro puede negarse, y está en su derecho de no "pagar un precio: una mala acción" del otro no se arregla con otra mala acción tuya. La 3ª opción, razonar y advertir que se acudirá ante un adulto, parece la más razonable.

Como conclusión a este caso, el docente explica claramente a los niños que defender sus derechos es imprescindible cuando nos relacionamos con los demás (especialmente cuando no queremos hacer algo que nos dicen), las acciones violentas como respuesta privan del derecho a exigir justicia.

La asertividad (defender tus derechos de forma no lesiva para los demás) invita a desplegar acciones de autoafirmación en primera instancia (responder ante cualquier acción agresiva verbalmente) que permiten manejar situaciones sociales en las que oponerse a lo que nos dicen es necesario. Si éstas no funcionan, lo procedente es retirarse del escenario y acudir a un adulto.

3ª Fase

El docente desarrolla una **dinámica**: preguntará al gran grupo que responda "sí" o "no" a las siguientes preguntas:

- *"Si me ponen la zancadilla, yo le doy un puñetazo". ¿Está bien o mal?*
- *"Si me ha desaparecido una foto de Harry Potter seguro que me la ha quitado.... Así que, yo le quito a él un libro de cuentos que acaba de sacar de la biblioteca del colegio. ¿Está bien o mal?*
- *Si mi hermano echa puré en mi vaso de agua, yo me callo y voy a por otro vaso. Si lo repite, no bebo agua y ya está. ¿Está bien o mal?*
- *Si no me dejan jugar con <mi> pelota de baloncesto y se la pasan entre ellos, se la pido y si no me la dan, lo mejor que puedo hacer es decírselo al cuidador del recreo. ¿Está bien o mal?*

Con alumnos de 6 años, el docente/a deberá explicarles en cada supuesto por qué está bien o mal, así como sugerir las alternativas positivas.

Con alumnos de 7 a 8 años, serán los propios niños quienes han de razonar su respuesta y ofrecer alternativas.

Para cerrar la actividad, el docente explica a los niños que "defenderse" cuando se tiene razón no consiste en agredir al contrincante como respuesta, sino en argumentar sus derechos (autoafirmarse) o expresar rechazo, retirarse del escenario del conflicto y buscar ayuda de un adulto si precede, para dirimir el conflicto (asertividad).

TEXTO DEL CUENTO

En un remoto pueblo de un lejano país, un gato callejero sufría las burlas de todos. Los animales domésticos, como perros, loros, canarios... y ¡hasta los demás gatos! se reían de él diciendo:

-¿Dónde vas, "muerto de hambre"?.¡ Seguro que a buscar comida en la basura!.¿Dónde dormirás? ¡Seguro que en el mismo basurero!

El gato callejero hacía como si no escuchara, pero por dentro le dolía mucho tanta burla. Cuando pasaba por un corral, los gallos y las gallinas lo echaban con sus picotazos:

-Gato estúpido y vagabundo. Trabaja como nosotros en lugar de molestarnos. ¡Fuera de aquí!

Harto de todos, Gato huyó del pueblo y se refugió en el bosque. Pero su tortura continuó: desde las más pequeñas lombrices hasta los gigantescos elefantes le daban de lado:

-¿Qué hace un gato en un bosque?. ¡Vuelve al pueblo o lo pagarás!

Al final, el pobre y miedoso gato se escondió dentro de un tronco hueco. "¿Por qué me insultan y me echan?

¡Yo no les he hecho nada! No lo entiendo".

Sucedió que una mañana una zorra curiosa descubrió el escondite de Gato, llevándose una sorpresa.

-¿Qué haces aquí, Gato? Estás temblando de puro miedo. ¿Qué te pasa?- le preguntó.

El gato le contó su triste historia. La zorra, que como todos sabemos es un animal muy listo, escuchó atentamente. Cuando Gato terminó, la zorra lo miró con lástima, y le dijo:

-¡Ay, amigo! En la vida, y más en un bosque, si quieres sobrevivir tienes que enseñar a los demás a que te respeten. De lo contrario, acabarás sirviendo como alimento a cualquiera.

Gato se dio cuenta de lo importante que era eso del "respeto". Pero él no era grande como los hipopótamos, o rápido como los ciervos. Tampoco era fiero como el león, ni astuto como la propia zorra. Entonces, ¿qué podía hacer? La zorra le dijo:

-Cásate conmigo.

Al principio, el gato dudó. ¿Qué clase de crías tendrían?...¿mitad del uno y mitad de la otra?. Además, apenas se conocían. ¿Y si un día la zorra tenía hambre y decidía merendárselo? Sin embargo, la zorra parecía sincera y cariñosa. Así que se casaron.

La zorra cazaba y el gato se ocupaba de limpiar el nuevo refugio. Hasta que una noche hablaron los dos muy en serio:

-Gato, esto no puede seguir así. Tienes que salir.

-Pero...¡me comerán! Apenas si soy un poco ágil, pero no corro mucho ni tengo colmillos fuertes. Ni siquiera sé rugir para asustar a nadie. Mi ridículo maullido no me protegerá- dijo Gato desesperado.

-No tienes que avergonzarte de cómo eres, Gato. Basta con que aprendas un poco de mi astucia y dejes de tener miedo. Yo te enseñaré.

Poco a poco, aprendiendo de la zorra, el gato fue olvidando sus antiguos temores, y cuando se cruzaba con animales de su tamaño que se acercaban con malas intenciones, todo su pelo se erizaba, bufaba y maullaba:

-¡Fuera de aquí, o lo lamentaréis!.

La zorra estaba muy satisfecha de los progresos de Gato, y como premio le regaló un suculento trozo de buey. Luego se fue a cazar. En un claro del bosque, la zorra se encontró con un enorme oso y un descarado conejo, que le dijeron en tono de burla:

-Nos hemos enterado de que te has casado con un miserable gato. ¡Vaya un matrimonio. Si ese bicho vulgar no sirve para nada!

-Os equivocáis. Gato es muy valiente y fiero. ¡Tened cuidado con él!- dijo la zorra, dando media vuelta.

El oso le dijo al conejo:

-¿Fiero? No podrá con un animal de mi tamaño.

-Ni con mi agilidad y rapidez- dijo el conejo. Así que decidieron hacerle una visita.

Cuando llegaron a la guarida, el gato estaba saboreando los últimos trozos del buey, y decía en voz alta:

-¡Quiero más buey. Mucho más! Me comería un búfalo.

Preocupado, el oso se subió a un árbol, y el conejo se escondió debajo de un montón de leña. De repente, de entre la leña, salió un pequeño ratón. Al verlo, Gato se puso a perseguirle, mientras enseñaba sus pequeños pero afilados dientes.

El conejo huyó despavorido pensando que venía a por él, y el oso, al asomarse, perdió el equilibrio y cayó estrepitosamente al suelo. También huyó, cojeando y gruñendo. Los dos fugitivos contaron a los demás animales lo terrible que podía ser el gato.

A partir de ese día, ningún animal se burló ni atacó a Gato. Todos le respetaban. Incluso el temible tigre y la peligrosa serpiente prefirieron hacerse amigos del gato a enfrentarse a tan poderoso rival.

[Adaptación de un cuento popular ruso]

TÍTULO

NO QUIERO SER EL CONEJO DE PASCUA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Asertividad; Identificación, expresión y regulación emocional; Autoestima; Toma de decisiones.

ÁREA CURRICULAR

Lengua y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal; Trabajos por proyectos.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Hop es un conejito que va a ser coronado como nuevo Conejo de Pascua. Es una tradición familiar con la que su padre está muy ilusionado. Sin embargo, Hop no lo ve de la misma forma. Él quiere ser batería e intenta hacérselo entender a su padre, aunque no resulta ser una tarea fácil.

REFERENTE TEÓRICO: El conflicto forma parte de las relaciones entre personas. Este no tiene por qué implicar violencia o agresividad, pero sí puede ser conveniente un cierto grado de oposición. La gran cuestión es saber hacerlo adecuadamente y procurando que las emociones no se conviertan en un obstáculo de la comunicación. Matizar en qué consiste una buena forma de oposición razonada, combinada con negociación y una buena dosis de inteligencia emocional es, probablemente, la mejor fórmula para abordar situaciones como las que se presentan en la secuencia.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta llevará al alumnado a pensar que, en un conflicto, la razón puede estar repartida entre ambas partes y que puede ser legítimo oponerse siempre que se haga dentro de unos cauces beneficiosos para las partes implicadas en dicho conflicto (siempre que se respeten los derechos de todos y todas en un verdadero ejercicio de asertividad: combinando el decir no con una propuesta de cambio todo ello mantenido con un elevado grado de regulación emocional).

DESARROLLO

1ª Fase

Reúne a los alumnos en círculo y plantea preguntas abiertas para iniciar una breve asamblea. El objetivo consiste en prepararles para comprender y reflexionar sobre los conflictos emocionales y la asertividad antes de ver el vídeo, activando así sus conocimientos previos y sensibilizándolos sobre la importancia de expresar lo que sienten y piensan de manera respetuosa.

- *¿Alguna vez habéis sentido que teníais que hacer algo que no queríais?*
- *¿Cómo se sintieron en ese momento?*
- *¿Se atrevieron a decir lo que pensaban o sintieron miedo o vergüenza?*
- *¿Cómo podemos decir que no, pero sin enfadarnos ni hacer sentir mal a la otra persona?*
- *¿Por qué a veces es difícil decir lo que sentimos?*

2ª Fase: *Lo que le pasa a Hop*

Se proyecta la secuencia seleccionada pidiendo al alumnado que observe como a medida que las emociones de los personajes se han ido metiendo de por medio, ha sido mucho más difícil la comunicación y el entendimiento. Para debatir sobre ello pueden utilizarse las siguientes preguntas orientativas:

- *¿Cómo empezó la conversación de Hop con su padre?*
- *¿Cómo terminaron al final?*

- *¿Por qué pensáis que sucedió esto? ¿Qué puede haber sucedido para que terminen enfadados?*

Las emociones nos hacen verdaderamente seres humanos. Tanto las de signo positivo como las de tipo negativo son valiosas y útiles, pero se corre frecuentemente el riesgo de que no las sepamos manejar bien y que sean ellas las que nos manejen. Particularmente en momentos en los que no estamos de acuerdo con alguien o en los que nos jugamos mucho porque queremos conseguir algo que nos interesa, es fácil que las emociones nos jueguen una mala pasada.

"Vamos a volver a ver la secuencia y vamos a intentar captar el momento en el que las emociones empiezan a mandar sobre los personajes. En ese momento avisadme, porque pararé la secuencia para ver cómo podrían haber actuado, tanto el padre como Hop, para que la conversación no terminara en discusión".

NOTA PARA EL DOCENTE: En la práctica con tus alumnos, este momento se puede identificar justo cuando Hop, al ver que su padre no lo escucha, se muestra más nervioso o alza la voz. El padre, al sentirse contrariado, insiste o responde de forma más tajante, sin atender a los sentimientos de Hop. Ese es el instante ideal para hacer "vídeo stop", ya que a partir de ahí la conversación se convierte en una discusión y ambos dejan de buscar soluciones, guiados más por sus emociones que por el deseo de entenderse. Puedes decir a tus alumnos: *¿Veis cómo al principio hablaban tranquilos y ahora ya están más enfadados? ¿Qué podrían haber hecho Hop y su padre para no terminar discutiendo?*

En este momento se pretende introducir diferentes maneras de decir "no" manteniendo la calma y las emociones bajo control. Para ello pueden hacerse propuestas complementarias a las fórmulas asertivas en sí mismas: por ejemplo, intentar dar explicaciones de por qué no estamos de acuerdo con algo pero hacerlo en un tono de voz moderado, sentados a ser posible, cediendo en lo posible, intentando llegar a acuerdos, buscando puntos intermedios en los que ambas partes salgan satisfechas... De esta forma lo que estamos proponiendo son estrategias de oposición asertiva combinadas con herramientas para la regulación emocional.

3ª Fase: *A mí me pasa también*

"Muchas veces nos encontramos con situaciones en las que no estamos de acuerdo con otras personas y necesitamos decirles que NO a algo. Eso sí, tenemos que procurar decirlo bien, porque no queremos que nos suceda como a Hop, que empecemos hablando y terminemos discutiendo y con un enfado grande... En realidad, no opinar lo mismo que otras personas es normal. Eso nos pasará muchas veces. No hay problema en hablar de esas diferencias de opinión, pero es importante que procuremos siempre tratarnos con respeto.

¿Se os ocurre de qué maneras podemos mostrar respeto a otras personas con las que no estemos de acuerdo? (Por ejemplo, escuchando lo que tengan que decir aunque no nos guste, procurando no interrumpirnos, pensando en los puntos positivos de los argumentos que nos estén dando...)"

La idea es que el alumnado pueda llevarse una idea clara en cuanto a lo que sucede muchas veces en situaciones de oposición:

- Tenemos derecho a diferir, pero debe hacerse desde el respeto siempre.
- Si es algo que se puede negociar, incluso con mayores, una forma de decir que NO es llevar adelante esa negociación y procurar hacerlo de una forma en la que las emociones no manden sobre nuestra cabeza y sentido común". ¿*Podemos pensar en cosas a las que sí podemos oponernos con respeto negociando, incluso aunque vengan de alguien mayor?"* (Por ejemplo, si podemos no comernos la fruta después de comer y tomárnosla en la merienda).

- Si es algo que no se puede negociar (aunque muchas cosas pueden ser acordadas para que ambas partes ganen), tendremos que darnos cuenta de que no es el mejor momento para oponerse, sino que deberemos aceptar lo que se nos pide que hagamos. *"¿Podemos pensar en situaciones en las que tenemos que aceptar obedecer y no podemos ni debemos oponernos?"*

La actividad podrá finalizar abriendo un debate sobre las cosas que se pueden negociar y las que no (especialmente en la relación con las personas adultas, tanto en el ámbito familiar como escolar).

4ª Fase: *Decir NO con Respeto: Aprendiendo a negociar*

Para finalizar la actividad, se propone dividir la clase en cuatro grupos. En cada uno de ellos han de pensar en una situación con la que no estén de acuerdo y que, siendo negociable, puedan resolver. La diferencia entre grupos será con quién se presenta el conflicto:

- Grupo 1: Conflicto con un amigo o una amiga.
- Grupo 2: Conflicto con un hermano o una hermana.
- Grupo 3: Conflicto con un padre o una madre.
- Grupo 4: Conflicto con una profesora o un profesor.

A través de un role-playing intentarán resolver la situación planteada diciendo que NO, pero a la vez intentando que las emociones o la impaciencia no les dominen.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Persiguiendo el sueño (Autoestima) 6-8 años.

DESARROLLO CREATIVO

- Pensamiento crítico
- Pensamiento creativo
- Toma de decisiones

TÍTULO

EL PADRE IDEAL SEGÚN LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

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

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Niños y niñas tienen la opción de cambiar a su papá por uno ideal creado por IA. Este papá perfecto ofrece lujos y comodidades, pero los niños deben elegir entre él y su verdadero papá. La decisión final revela que el amor y la conexión real son más valiosos que la perfección artificial.

REFERENTE TEÓRICO: Se considera relevante el enfoque crítico sobre la Inteligencia Artificial (IA) y su influencia en la construcción de estereotipos. Partimos de la base de que los algoritmos de IA, aunque pretendan ser objetivos, reflejan los sesgos y valores de quienes los diseñan y de los datos con los que se entrenan. Al presentar un "papá ideal" generado por IA, la actividad busca explicitar cómo estas tecnologías pueden perpetuar roles de género tradicionales o expectativas poco realistas sobre la paternidad. Fomentar el pensamiento crítico en relación con la IA implica, en este caso, analizar cómo se construye la imagen del "papá perfecto", qué datos se utilizan para definirlo y qué valores se están promoviendo (o excluyendo). De esta manera, la actividad no solo promueve la reflexión sobre la figura paterna, sino que también introduce a los niños en una reflexión temprana sobre el impacto de la tecnología en la sociedad y la importancia de analizarla con una mirada crítica y consciente.

RAZÓN DE SER: Los estudiantes explorarán sus sentimientos y pensamientos sobre las figuras paternas (o quienes cumplen ese rol) y la diversidad de familias que existen. A través del vídeo sobre "el padre ideal creado por la inteligencia artificial", se abrirá un espacio para reflexionar sobre las expectativas poco realistas, los estereotipos de género y la importancia de valorar y expresar el amor hacia las personas que nos cuidan, sean quienes sean y cómo sean sus familias. Esta actividad se concibe como una continuación natural de la reflexión iniciada con "La Mamá Perfecta", ampliando la mirada hacia todas las formas de familia y cuidadores.

DESARROLLO

1ª Fase:

A modo de lluvia de ideas el docente pregunta: *¿Qué es lo primero que se te viene a la cabeza cuando piensas en la persona que te cuida como un papá (o mamá, abuelo, etc.)?* Se anotan las respuestas en la pizarra, sin juzgar ninguna.

Seguidamente, se invita a los alumnos a compartir en voz alta o en pequeños grupos fomentando la escucha activa y el respeto por las ideas de los demás.

- *¿Qué cosas buenas hace por ti la persona que te cuida?*
- *¿Hay algo que te gustaría que hiciera diferente? ¿Por qué?*
- *¿Qué crees que es lo más importante para que una persona te cuide bien?*

- *¿Creen que hay cosas que ‹solo› pueden hacer los papás y cosas que ‹solo› pueden hacer las mamás? ¿Por qué?* Se promueve un debate sobre los roles de género y se desafían los estereotipos.
- *¿Qué cosas buenas tiene tu papá o la persona que cuida de ti como un papá?*
- *¿Hay algo que te gustaría cambiar?*

2ª Fase: *El Papá "Perfecto" y la Diversidad Familiar*

Se proyecta el vídeo "El padre ideal según la inteligencia artificial". A continuación, se plantean preguntas abiertas:

¿Se parece este papá «perfecto» a la persona que te cuida? ¿En qué se parece y en qué no?

¿Cómo se sentiría un papá que siempre tiene que ser perfecto?

¿Creen que es posible ser siempre paciente, divertido y nunca equivocarse?

¿Qué cosas buenas tiene la persona que te cuida (sea quien sea) que la inteligencia artificial no mencionó?

¿Qué es lo más importante en una familia? ¿Es tener un papá «perfecto» o tener personas que te quieren y te cuidan?

3ª Fase: *Debate y reflexión*

Se organiza un pequeño debate guiado y se anima a los niños a fundamentar sus respuestas y a escuchar los argumentos de sus compañeros, practicando la tolerancia y la flexibilidad cognitiva.

- *¿Es mejor un papá perfecto o un papá real?*
- *¿Por qué crees que a veces queremos que las personas sean diferentes?*
- *¿Qué pasaría si todos los papás fueran iguales?*
- *¿Por qué crees que la inteligencia artificial pensó en ese papá ideal?*
- *¿Qué pasaría si solo viéramos lo que no nos gusta de los demás?*
- *¿Cómo te sentirías si tu papá cambiara todo lo que no te gusta de él?*
- *¿Qué cosas buenas tiene tu papá que no cambiarías nunca?*
- *¿Crees que solo puede haber papá en una familia? ¿Y si hay dos mamás, dos papás, o abuelos?* Se enfatiza que en todas las familias puede haber personas que cuidan, acompañan y quieren, sin importar su género ni el número de miembros.
- *¿Qué cosas buenas tiene tu papá (se puede mencionar cualquier otro miembro de la familia: madre, abuelo, abuela, tío...) que la inteligencia artificial no mencionó?*

4ª Fase: *Lo que le voy a decir a mi papá, mamá, abuelo, abuela...*

Tarjeta de Agradecimiento: Cada niño elige una cualidad positiva que le gustaría decirle a la persona que le cuida (papá, mamá, abuelo/a, tío/a, etc.) y la escribe o dibuja en una tarjeta. Se les anima a ser específicos y sinceros. Se anima a los niños a entregar sus tarjetas a las personas que quieren y a observar sus reacciones.

El docente resume las ideas principales y refuerza la importancia de aceptar, valorar y expresar lo positivo de las personas que nos cuidan, recordando que nadie es perfecto y que eso nos hace únicos y especiales.

PROPUESTAS DE CONTINUIDAD

- Cada alumno dibuja su familia (o la familia que le gustaría tener) en una hoja, escribiendo cuántas personas la forman y quiénes son (pueden ser papá, mamá, dos papás, dos mamás, abuelos, tíos, hermanos, etc.). Los dibujos se pegan en un mural grande bajo el título: "¡Así son nuestras familias!"

- Decora el aula con carteles o murales que representen distintos modelos de familia, asegurando que todos los niños y niñas se vean reflejados.
- Celebrar el Día Internacional de la Familia (15 de mayo) para trabajar la diversidad familiar, organizando actividades que visibilicen todos los modelos familiares presentes en el aula.
- Rediseñando al Papá de la IA: En grupos pequeños, diseñan un nuevo "papá ideal" para la IA, asegurándose de que represente diferentes etnias, culturas, capacidades, ... que valore todas las formas de familia y que muestre que los papás también tienen sentimientos, cometen errores y no tienen que ser "perfectos" para ser buenos padres.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- La mama perfecta (Identificación, expresión y regulación emocional).
- Carta a los Reyes (Asertividad).

TÍTULO

¿Y SI LA SIRENITA HUBIERA DECIDIDO DIFERENTE?

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Pensamiento crítico; Toma de decisiones; Empatía; Asertividad.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

REFERENTE TEÓRICO: El desarrollo del pensamiento crítico en la infancia implica que los alumnos aprendan a analizar las motivaciones y consecuencias de las acciones, tanto propias como de los personajes que estudian. Comprender por qué un personaje toma ciertas decisiones y qué consecuencias tienen estas en la historia y en otros personajes fomenta la empatía, la responsabilidad y la capacidad de anticipar resultados. Además, imaginar y valorar alternativas promueve la creatividad y la flexibilidad cognitiva, permitiendo a los niños explorar diferentes posibilidades y soluciones en contextos literarios y reales.

RAZÓN DE SER: Esta actividad surge como una propuesta de continuidad tras el trabajo previo con la actividad "La sirenita que quería ser reina" (autoestima), y tiene como finalidad principal promover el pensamiento crítico en los niños de 6 a 8 años. A través del análisis de las motivaciones, la exploración de alternativas y la reflexión sobre las consecuencias de las decisiones de la protagonista, los estudiantes aprenden a ponerse en el lugar de los personajes, a considerar distintos puntos de vista y a argumentar sus propias ideas de manera asertiva y respetuosa. Esta dinámica no solo enriquece la comprensión lectora y la expresión oral y escrita, sino que también fomenta la empatía, la toma de decisiones consciente y el trabajo en equipo.

DESARROLLO

1ª Fase: *Recordamos el cuento y el análisis previo*

El docente narra o lee el cuento de manera breve y dinámica para recordarlo. Se puede hacer una ronda rápida de preguntas como, por ejemplo: *¿Cómo era la sirenita? ¿Qué quería conseguir? ¿Qué le pasó cuando tomó su decisión?*

2ª Fase: *Planteamos preguntas críticas y alternativas*

Esta fase tiene como objetivo orientar a los estudiantes en la reflexión profunda sobre la historia, ayudándoles a analizar las motivaciones y consecuencias de las decisiones de la sirenita, así como a imaginar posibles alternativas y valorar su impacto en otros personajes. Antes de comenzar esta fase es muy importante recordar que todas las ideas son válidas y que vamos a pensar juntos, como detectives de historias.

1. **Planteamiento de preguntas críticas:** El docente formula una pregunta y da tiempo para que los alumnos piensen y respondan.

   Ejemplo de diálogo guiado:

   - **Docente:** Vamos a pensar juntos: *¿Por qué la sirenita quería ser reina? ¿Qué le hacía ilusión de ser reina?*

- **Posibles respuestas de los niños:**
  "Porque quería tener poder".
  "Quizá quería ser importante".
  "Tal vez pensaba que así sería más feliz".
  "Quería ayudar a su familia".

- **Docente:** *¿Qué problemas tuvo que enfrentar la sirenita cuando decidió ser reina?*

- **Posibles respuestas:**
  "Tuvo que dejar su casa".
  "Se sintió sola".
  "No sabía si los demás la aceptarían".
  "Echaba de menos a sus amigos del mar".

2. Animar a pensar en alternativas: El docente invita a imaginar qué otras opciones tenía la sirenita, fomentando así la empatía.

- **Docente:** ¿Y si la sirenita no hubiera querido ser reina? ¿Qué otras cosas podría haber hecho?

- **Posibles respuestas:**
  "Podría haberse quedado en el mar y ser reina allí".
  "Podría haber viajado para conocer otros lugares".
  "Podría haber ayudado a otros sin ser reina".
  "Podría haber hablado con su familia antes de decidir".

3. Analizar el impacto de las decisiones en otros personajes: Se guía a los estudiantes a pensar en cómo las decisiones de la sirenita afectan a los demás.

- **Docente:** ¿Las decisiones de la sirenita afectaron a otros personajes? ¿Cómo?

- **Posibles respuestas:**
  "Su familia se puso triste porque se fue".
  "La reina humana se sorprendió".
  "Los amigos del mar la extrañaron".
  "Quizá algunos se alegraron por ella".

4. Dinámica participativa

- El docente puede escribir las respuestas en la pizarra o en cartulinas, agrupándolas según temas (motivaciones, problemas, alternativas, consecuencias).

- Se anima a los niños a comentar las respuestas de sus compañeros: ¿Estáis de acuerdo? ¿Por qué? ¿Se os ocurre otra idea diferente?

5. Cierre de la fase

- El docente resume lo hablado, destacando la variedad de ideas y la importancia de pensar en las consecuencias antes de tomar una decisión.

- Se felicita a los niños por su participación y se les anima a seguir pensando en alternativas y en cómo sus decisiones pueden afectar a los demás.

3ª Fase: *Inventamos un final alternativo*

Se divide la clase en grupos pequeños. Cada grupo elige una decisión importante de la sirenita y piensa:

- *¿Y si hubiera decidido otra cosa?*
- *¿Qué habría pasado?*

Cada grupo dibuja una escena que muestre ese final alternativo y escribe (o dicta) una frase que explique su idea.

Ejemplos de finales alternativos:

1. La sirenita decide quedarse en el mar.
2. La sirenita pide ayuda a sus amigos antes de decidir.
3. La sirenita decide ser reina del mar en vez de irse.
4. La sirenita se hace amiga de la reina humana en vez de competir.
5. La sirenita decide viajar por el mundo antes de tomar una decisió.

4ª Fase: *Puesta en común y mini-debate*

Cada grupo expone su dibujo al resto de la clase y explica el final alternativo que ha imaginado para la sirenita. El docente recoge en la pizarra todas las alternativas propuestas, anotando las ideas principales de cada grupo de forma clara y visual.

A continuación, se inicia una conversación guiada a modo de rutina de pensamiento en la que el docente anima a los niños a comparar las diferentes opciones presentadas. Para ello, plantea preguntas como:

- *¿Cuál de estos finales alternativos os gusta más?*
- *¿Por qué creéis que esa opción sería mejor para la sirenita o para los demás personajes?*
- *¿Hay algún final que os parezca más justo, divertido o interesante?*
- *Durante el mini-debate, se fomenta activamente que los niños argumenten sus opiniones, utilizando frases como:*
- *"Me gusta el final de mis compañeros porque..."*
- *"Yo pienso diferente porque..."*
- *"Estoy de acuerdo con... porque..."*

El docente recuerda la importancia de escuchar atentamente a los demás, respetar todas las opiniones y esperar el turno para hablar. Si surge algún desacuerdo, se aprovecha la situación para enseñar a responder con respeto y a valorar la diversidad de ideas.

Finalmente, el docente puede destacar cómo, al compartir y debatir diferentes puntos de vista, todos aprenden a pensar de manera más profunda y a considerar distintas posibilidades antes de tomar una decisión.

TÍTULO

CIENCIA ES NOMBRE DE CHICA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Pensamiento crítico; Toma de decisiones; Autoestima.

ÁREA CURRICULAR

Ciencias sociales.

CONTEXTO ESCOLAR

STEM; Igualdad de género; Trabajo por proyectos.

EDADES RECOMENDADAS

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase: *Todas las preguntas son válidas*

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

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

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

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

equivocaciones, que es la manera en la que la ciencia avanza.

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

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

2ª Fase: *Un método muy científico*

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

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

0:00 a 0:48 > Observación y pregunta

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

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

0:48 a 1:06 > Hipótesis

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

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

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

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

1:06 a 3:26 > Experimentación

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

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

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

3:27 al final 3:26 > Resultados

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

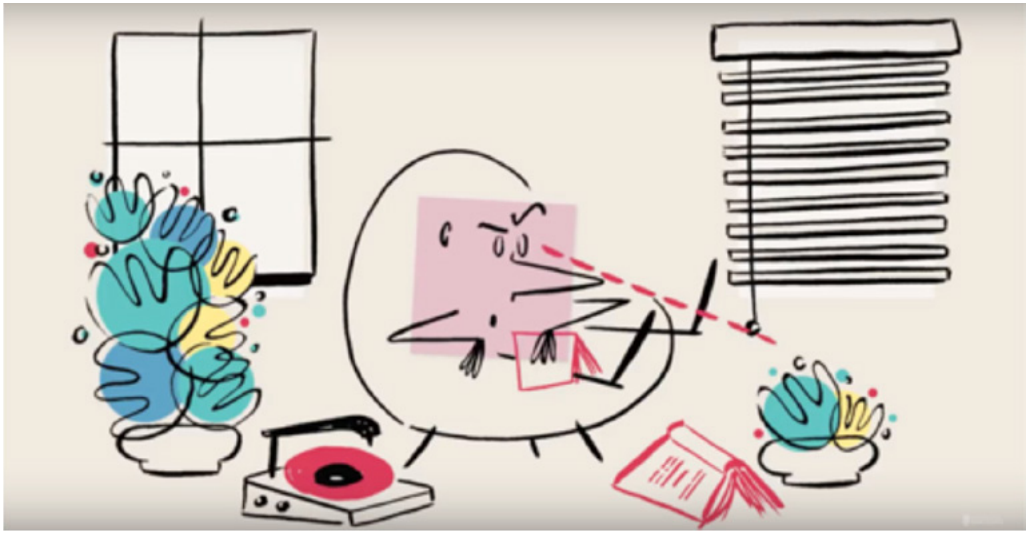
Por último, en el cuarto paso del método científico analizamos los resultados y llegamos a una conclusión sobre cuál de las hipótesis planteadas en el paso 2 es la correcta.

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

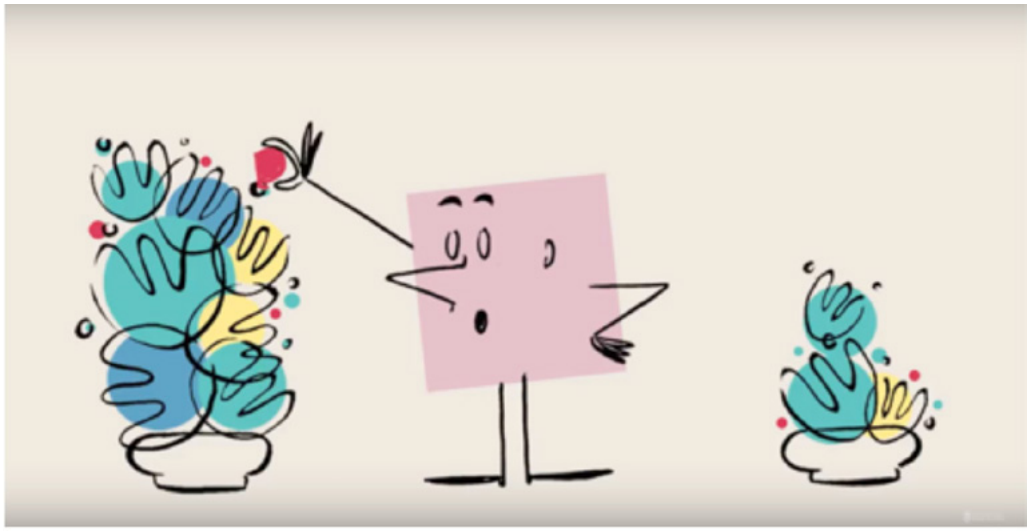
Todo este proceso lo podemos plantear a través de una ficha del método científico**, en la que resumamos, paso a paso, lo que vamos haciendo y descubriendo.

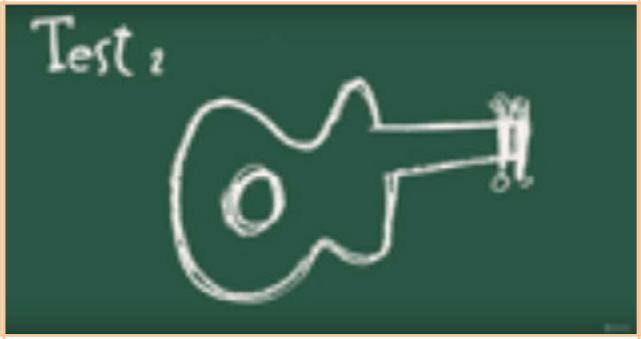
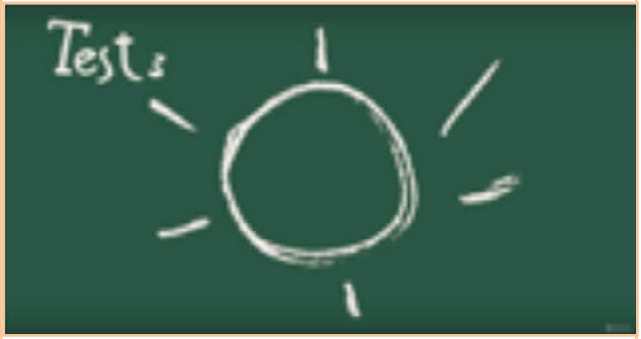
Nota importante: ver la ficha original porque sigue texto e imágenes que no puedo incluir.

OBSERVACIÓN: Una planta es más grande que otra.



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



RESPUESTA 1:	RESPUESTA 2:	RESPUESTA 3:
Las plantas crecen más rápido si les leemos cuentos.	Las plantas crecen más rápido si les cantamos canciones.	Las plantas crecen más rápido si tienen luz del Sol.
		
EXPERIMENTO 1: Le leemos un cuento cada día a una planta, y a la otra no.	EXPERIMENTO 2: Le cantamos una canción cada día a una planta, y a la otra no.	EXPERIMENTO 3: Colocamos una planta junto a una ventana abierta, y otra junto a una ventana cerrada.

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

3ª Fase: *Creamos nuestros experimentos*

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

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

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

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

1. En su interior:

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

Para esta primera experiencia utilizaremos bolas bien hidratadas.

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

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

OBSERVACIÓN:

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

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

PREGUNTA:

¿Qué tienen dentro las esferas?

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

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

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

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

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

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

RESULTADO:

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

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

2. Otras ideas:

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

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

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

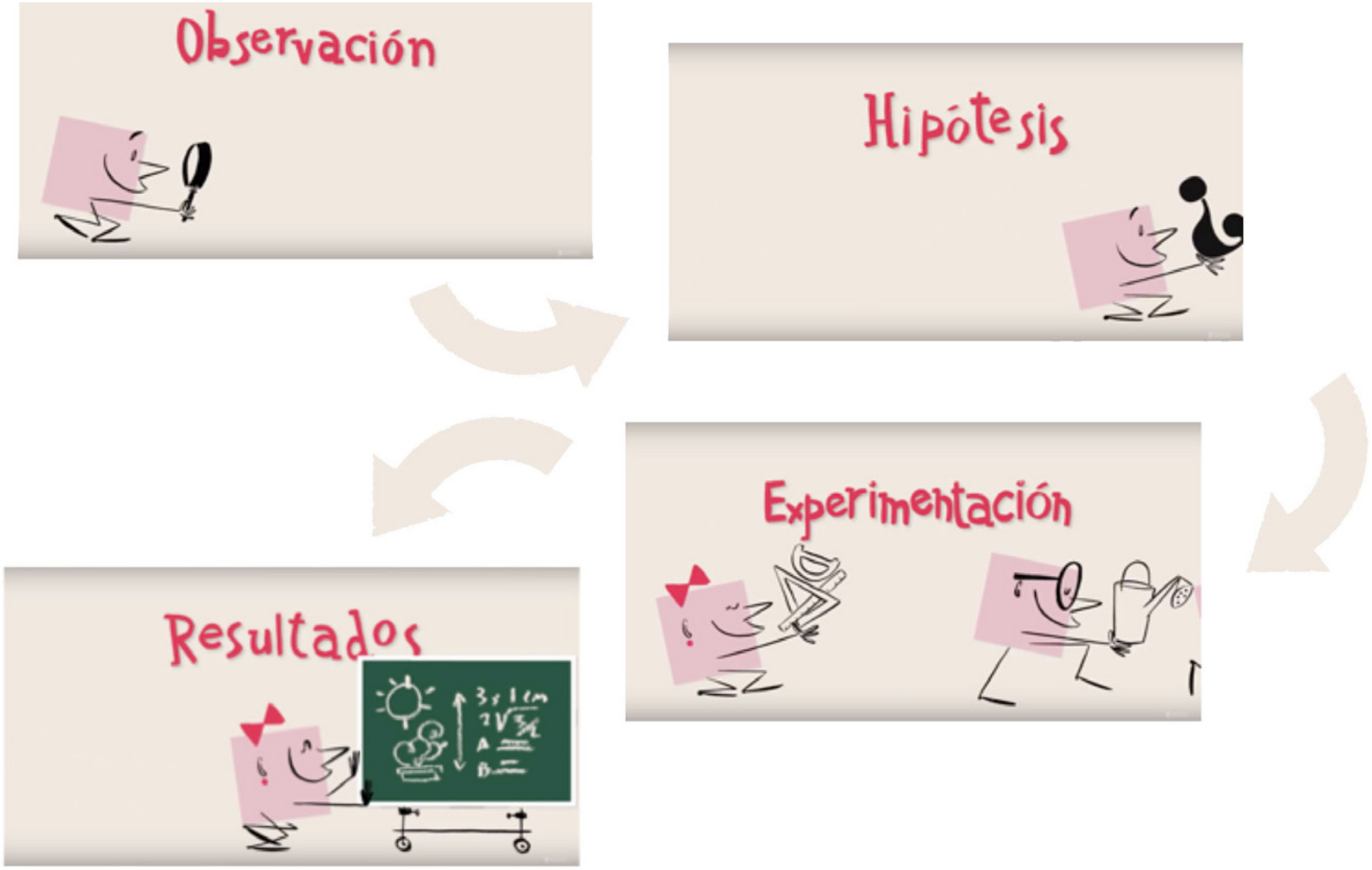
PROPUESTA DE CONTINUIDAD

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

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

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

* El método científico, paso a paso:



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

TÍTULO

UN DÍA EN LA VIDA DE BLANCANIEVES CON "INTELIGENCIA ARTIFICIAL"

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Pensamiento crítico; Pensamiento creativo; Habilidades de relación; Habilidades de comunicación; Empatía.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Blancanieves vive con los 7 enanitos en una pequeña cabaña. Dado que la convivencia es más difícil cuando el espacio físico es muy reducido, las discusiones son muy frecuentes en el grupo. En la ocasión que el cuento describe, un pan supuestamente robado es la chispa que provoca una fuerte discusión entre los enanitos. Finalmente, los "responsables" del robo resultan ser unos ratoncitos.

REFERENTE TEÓRICO: La integración de la Inteligencia Artificial en el aula, especialmente en edades tempranas, ofrece una oportunidad única para desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad y las habilidades de comunicación. Utilizar la IA de manera responsable y creativa, permite a los alumnos interactuar con herramientas tecnológicas de forma guiada, descubriendo cómo pueden ser aliadas para resolver problemas, generar ideas y fomentar el aprendizaje colaborativo. Esta aproximación no solo acerca a los estudiantes a la tecnología de manera segura y ética, sino que también les enseña a utilizar la IA como un recurso para explorar diferentes perspectivas, practicar el diálogo y encontrar soluciones pacíficas a los conflictos cotidianos, siempre bajo la supervisión y el acompañamiento del docente.

RAZÓN DE SER: "Un día en la vida de Blancanieves con Inteligencia Artificial" es una propuesta que da continuidad a la actividad original basada en el cuento clásico, incorporando de manera innovadora el uso de la IA en el aula para potenciar el pensamiento crítico y el aprendizaje de habilidades de relación, comunicación y empatía. En esta actividad, los alumnos interactúan con Chatbots que simulan los personajes del cuento, formulan preguntas, exploran emociones y resuelven conflictos ficticios, siempre guiados por el docente. A través de dinámicas participativas y fichas de reflexión, los estudiantes no solo practican el diálogo y la resolución pacífica de disputas, sino que también aprenden a utilizar la Inteligencia Artificial de forma crítica, responsable y creativa, comprendiendo que la tecnología es una aliada cuando se combina con la Inteligencia Emocional y la capacidad de ponerse en el lugar del otro.

DESARROLLO

1ª Fase*: Recordamos el cuento y nos preparamos para ir más allá*

Como ya conocéis la historia de "Un día en la vida de Blancanieves", vamos a recordar juntos los momentos más importantes del cuento, fijándonos especialmente en cómo los personajes conviven, se relacionan y resuelven sus diferencias. Recordad cómo Blancanieves llegó a la cabaña de los siete enanitos, cómo cada uno tenía su propia personalidad y cómo, a pesar de sus diferencias, aprendieron a vivir juntos. *¿Qué ocurrió cuando desapareció el pan del horno? ¿Cómo se sintieron los enanitos al ser acusados sin pruebas? ¿Qué hizo que finalmente se resolviera el conflicto y todos volvieran a ser amigos? ¿Por qué creéis que es tan fácil discutir incluso entre amigos? ¿De qué manera creéis que podríamos haber ayudado nosotros a los personajes a solucionar el problema?*

Este repaso será el punto de partida para las siguientes fases de la actividad, en las que, gracias a la Inteligencia Artificial, podremos ir un paso más allá: conversaremos directamente con los personajes del cuento, les haremos

preguntas sobre sus pensamientos y sentimientos, y descubriremos juntos nuevas formas de resolver conflictos y mejorar la convivencia. Así, uniendo lo que aprendimos del cuento con las posibilidades que nos ofrece la tecnología, nos prepararemos para analizar, dialogar y poner en práctica habilidades de comunicación y empatía tanto en el aula como en nuestra vida diaria.

2ª Fase: *Diálogo con los personajes usando IA*

1. **Prepara la herramienta:**
   Utiliza ChatGPT, Perplexity, Copilot o cualquier chatbot de IA (puede ser en el móvil, tablet o proyector).

2. **Elige un personaje:**
   Diles a los alumnos que hoy podrán "hablar" con uno de los personajes del cuento (por ejemplo, Gruñón, Sonriente o Blancanieves).

3. **Turnos para preguntar:**
   Los niños, por turnos o en pequeños grupos, formulan preguntas al personaje. Ejemplos:

- *"¿Por qué estabas tan enfadado, Gruñón?"*
- *"¿Cómo te sentiste cuando todos discutían?"*
- *"¿Qué harías diferente la próxima vez?"*

4. **La IA responde:**
   El profesor escribe la pregunta en el Chatbot, que responde como si fuera el personaje. Lee la respuesta en voz alta y anima a los niños a comentar cómo se sentirían ellos en esa situación.

Para realizar esta situación de aprendizaje se facilita una Ficha. Tras recibir la respuesta de la IA, los alumnos completan la sección "Pienso y Siento". Se puede compartir en grupo para debatir y aprender de las diferentes opiniones y emociones.

FICHA: Diálogo con los personajes usando IA + Reflexión
Personaje 1:
Personaje 2:
Motivo de la discusión:
Diálogo de reconciliación:
PIENSO Y SIENTO (Reflexión)
¿Cómo crees que se sintió el personaje al responderte?
¿Estás de acuerdo con lo que respondió? ¿Por qué sí o por qué no?
¿Qué hubieras hecho tú en su lugar?
¿Alguna vez te has sentido igual que este personaje? ¿Qué hiciste?
¿Qué podemos aprender de esta situación para mejorar la convivencia en clase?

NOTA PARA EL DOCENTE:

A modo de sugerencia se presentan ejemplos de preguntas y respuestas para que los alumnos puedan interactuar con los personajes del cuento usando una herramienta de Inteligencia Artificial como ChatGPT, Perplexity o Bing Copilot.

GRUÑÓN

Alumno: ¿Por qué siempre estás enfadado, Gruñón?
IA (como Gruñón): A veces me enfado porque me gusta que todo salga bien y, cuando algo no sale como espero, me pongo gruñón. Pero intento mejorar y escuchar a mis amigos.

Alumno: ¿Te sentiste mal cuando te acusaron de comerte el pan?
IA: Sí, me sentí muy mal porque yo no fui. A nadie le gusta que le echen la culpa sin razón, pero luego entendí que todos estábamos nerviosos.

SONRIENTE

Alumno: ¿Por qué siempre estás de buen humor, Sonriente?
IA (como Sonriente): Porque me gusta ver a mis amigos contentos. Cuando sonrío, los demás también se sienten mejor.

Alumno: ¿Qué hiciste cuando todos discutían?
IA: Intenté calmar a los demás y recordarles que somos amigos, aunque a veces nos enfademos.

MUDITO

Alumno: ¿Por qué no hablas, Mudito?
IA (como Mudito): Me cuesta hablar, pero me gusta escuchar y ayudar con gestos. Todos somos diferentes y eso está bien.

Alumno: ¿Te sentiste triste cuando te acusaron?
IA: Un poco, pero sé que a veces los amigos se equivocan. Por eso es importante perdonar.

RESPONSABLE

Alumno: ¿Por qué siempre estás tan ocupado, Responsable?
IA (como Responsable): Me gusta ayudar y que todo esté en orden. Así todos podemos vivir mejor juntos.

Alumno: ¿Qué aprendiste después de la discusión?
IA: Aprendí que es mejor hablar antes de acusar y que todos podemos cometer errores.

BLANCANIEVES

Alumno: ¿Cómo te sentiste al vivir con los enanitos?
IA (como Blancanieves): Al principio fue difícil, pero aprendí mucho de ellos y ahora los quiero como a una familia.

Alumno: ¿Qué hiciste para que todos hicieran las paces?
IA: Les recordé que son amigos y que hablando y escuchando se pueden resolver los problemas.

3ª Fase: *Creación de diálogos y resolución de conflictos con IA*

En parejas, los alumnos inventarán una pequeña discusión entre dos personajes (puede ser sobre el pan u otra situación cotidiana). A continuación, piden a la IA que les sugiera un diálogo de reconciliación. Por último, leen o dramatizan el diálogo ante la clase.

Ejemplo de diálogo generado con IA:

Alumno:
"ChatGPT, ayúdanos a escribir un diálogo entre Gruñón y Sonriente para que hagan las paces después de discutir por el pan".

ChatGPT:
Gruñón: "Perdona si te acusé sin pruebas, Sonriente. Estaba muy enfadado y no pensé bien".
Sonriente: "No pasa nada, Gruñón. Yo también me equivoqué al acusarte. Mejor buscamos juntos una solución".
Gruñón: "¡Sí! La próxima vez, hablaremos antes de enfadarnos".
Sonriente: "¡De acuerdo! Ahora, ¿vamos a ver si queda algo de pan?"

FICHA: Creación de diálogos y resolución de conflictos con IA
1. Inventamos una discusión
Personaje 1:
Personaje 2:
¿Sobre qué discuten?
2. ¿Cómo podrían resolver el conflicto?
(Escribe aquí vuestra propuesta antes de preguntar a la IA)
3. Pedimos ayuda a la IA
Diálogo de reconciliación sugerido por la IA:
4. Leemos o representamos el diálogo ante la clase

PIENSO Y SIENTO (Reflexión)

1. *¿Cómo se sintieron los personajes durante la discusión?*
2. *¿Qué emociones aparecen en el diálogo de reconciliación?*
3. *¿Te parece fácil o difícil pedir perdón? ¿Por qué?*
4. *¿Alguna vez has vivido una situación parecida? ¿Qué hiciste?*
5. *¿Qué harás la próxima vez que tengas un conflicto con un amigo o compañero?*

4ª Fase: *Reflexionamos y llevamos lo aprendido a nuestra vida*

Para finalizar la actividad, proponemos un ejercicio de metacognición en el que los alumnos revisarán y reflexionarán sobre todo lo que han experimentado y aprendido a lo largo de las fases anteriores. En una asamblea o círculo de diálogo, guiados por el docente, los alumnos compartirán cómo se han sentido al interactuar con los personajes a través de la Inteligencia Artificial, qué han descubierto sobre la convivencia, la comunicación y la gestión de conflictos, y cómo la tecnología puede ayudarnos a entender mejor a los demás si la usamos de forma responsable y crítica.

- *¿Qué es lo que más te ha sorprendido o gustado de hablar con los personajes a través de la inteligencia artificial?*
- *¿Crees que la tecnología puede ayudarnos a entender mejor a los demás? ¿Por qué?*
- *¿Qué emociones has reconocido en los personajes y en ti mismo durante la actividad?*
- *¿En qué situaciones reales crees que podrías usar lo que hemos practicado sobre pedir perdón, escuchar o resolver un conflicto?*
- *¿Por qué es importante pensar antes de actuar o hablar cuando estamos enfadados?*
- *¿Qué compromiso personal te gustaría asumir para mejorar la convivencia con tus amigos o tu familia?*

NOTAS PARA EL DOCENTE

Sugerencia para usar la IA en clase

- Puedes proyectar el chat en la pizarra y que los niños, por turnos, digan su pregunta para que tú la escribas.
- Si tienes tablets, los grupos pueden escribir directamente sus preguntas y leer las respuestas en voz alta.
- Recuerda siempre supervisar el lenguaje y las respuestas para que sean adecuadas a la edad.

Recursos IA

- ChatGPT.
- Perplexity.
- Bing Copilot.
- Para profundizar en la temática de esta actividad, se recomienda visualizar la conferencia *"IA + IE: el binomio educativo del presente"* del ciclo de la Educación que Queremos (2025) impartida por Loli García y Arturo Cavanna.

TÍTULO

SONATINA: REESCRITURA CREATIVA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDE TRABAJAR

Pensamiento creativo; Pensamiento crítico; Toma de decisiones; Empatía.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector; Artes, emociones y creatividad.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

La princesa está triste...
¿qué tendrá la princesa?.
Los suspiros se escapan de su boca de fresa,
que ha perdido la risa, que ha perdido el color.
La princesa está pálida en su silla de oro,
está mudo el teclado de su clave sonoro,
y en su vaso, olvidada, se desmaya una flor.
¡Pobrecita princesa de los ojos azules!
Está presa en sus oros,
está presa en sus tules,
en la jaula de mármol del palacio real;
el palacio soberbio que vigilan los guardas,
que custodian cien negros
con sus cien alabardas,
un lebrel que no duerme
y un dragón colosal.
"Calla, calla, princesa –dice el hada madrina-
en caballo con alas hacia acá se encamina,
en el cinto la espada y en la mano el azor,
el feliz caballero que te adora sin verte,
y que llega de lejos, vencedor de la Muerte,
a encenderte los labios con un beso de amor".

Sonatina

Rubén Darío

REFERENTE TEÓRICO: El pensamiento creativo es una habilidad esencial que permite a los alumnos explorar nuevas ideas, resolver problemas y expresar sus emociones. En el ámbito escolar, el pensamiento creativo se potencia cuando los alumnos tienen libertad para crear, reflexionar sobre diferentes perspectivas y expresar sus ideas mediante actividades artísticas o narrativas.

RAZÓN DE SER: Los estudiantes leerán la poesía Sonatina de Rubén Darío y luego imaginarán nuevas posibilidades narrativas, explorando giros en la historia o reescribiéndola desde la perspectiva de otro personaje. A través de dibujos y narraciones breves, desarrollarán su pensamiento creativo mientras se sumergen en el mundo fantástico de la poesía.

Esta actividad combina la lectura con la creación artística y narrativa, ayudando a los alumnos a desarrollar su imaginación mientras conectan con los valores y emociones presentes en la poesía y que se han trabajado previamente en la actividad Sonatina.

DESARROLLO

1ª Fase: *Reinventamos la poesía*

Después de haber trabajado la actividad Sonatina, el docente propone a los estudiantes imaginar nuevas posibilidades para la poesía. Para ello se puede dividir al grupo/clase en tres grupos y cada grupo tiene un reto:

Reto 1: ¿Qué pasó después?

Se les invita a pensar qué podría haber pasado, por ejemplo: ¿Qué crees que pasó después de que el caballero besó a la princesa? ¿Se casaron y vivieron felices para siempre? ¿O pasó algo más?

En grupos, inventan un nuevo final para la historia. Pueden dibujar qué pasó después y escribir una frase sencilla para explicarlo. Algunos ejemplos:

- La princesa y el caballero se hicieron amigos y exploraron el mundo juntos.
- La princesa se dio cuenta de que no necesitaba un caballero para ser feliz y se convirtió en una gran aventurera.
- El caballero y la princesa construyeron un reino donde todos eran iguales y podían ser lo que quisieran.

Reto 2: Otra Perspectiva

Anímales a explorar cómo cambia la historia y las emociones al cambiar el punto de vista:

- Pregunta: *¿Cómo sería la historia si la contara otro personaje? ¿El dragón? ¿La flor? ¿El hada madrina?*
- Cada alumno del grupo elige un personaje y dibuja una viñeta que muestre cómo ve ese personaje la historia de la princesa. Ejemplos:
  - El dragón está triste porque nadie lo quiere y solo lo ven como un monstruo.
  - La flor está feliz porque la princesa la cuida y la riega.
  - El hada madrina está cansada de tener que resolver los problemas de los demás y quiere tomarse unas vacaciones.

Reto 3: Cambiando al personaje principal

Explica a los niños que van a jugar a cambiar al personaje principal de la historia. En lugar de una princesa, pueden imaginar que la historia trata sobre otra persona o incluso otra cosa.

- *¿Qué pasa si es un príncipe?* Pregúntales cómo cambiaría la historia si el personaje principal fuera un príncipe en lugar de una princesa. ¿Sería un príncipe triste? ¿Qué cosas lo harían feliz? ¿Qué tipo de aventuras le gustaría vivir?
- *¿Qué pasa si es alguien diferente?* Anima a los niños a pensar en otras opciones. Podría ser un niño, una niña, un animal, un objeto... ¡Cualquier cosa que se les ocurra! Ejemplos: un hada, un dragón, un gato, un árbol, ¡incluso una zapatilla!

Ahora, los niños deben pensar en cómo sería la historia de "Sonatina" si el personaje principal fuera el que eligieron. Pueden responder a estas preguntas para guiarlos:

- *¿Cómo se llama el nuevo personaje?*
- *¿Cómo es? (¿Cómo se ve? ¿Cómo es su personalidad?)*
- *¿Qué le pasa? (¿Está triste? ¿Está aburrido? ¿Tiene algún problema?)*
- *¿Qué aventuras vive?*
- *¿Cómo termina la historia?*

2ª Fase: ¡*Compartimos nuestras poesías!*

Los niños muestran sus dibujos y explican sus nuevas versiones de la historia:

- *¿Os gustó cambiar la historia?*
- *¿Qué aprendieron sobre los diferentes personajes?*
- *¿Es importante que todos podamos ser como queramos ser?*
- *¿Qué podemos hacer para que todos se sientan felices y respetados?*

3ª Fase: *Poesía sonora: De versos a canciones con IA*

Suno AI es una herramienta digital que permite crear canciones originales con música y letra. Accede aquí: https://suno.com

Puede usarse para escribir canciones sobre autores, personajes o libros. ¡Una forma divertida de aprender escribiendo, cantando y compartiendo!

Paso 1. Elige una obra literaria de Rubén Darío

Puede ser "Sonatina" u otro poema breve trabajado en clase.

Paso 2. Escribe un texto breve

Puede ser un resumen, un poema o un fragmento. Puede ser:

- Un resumen del poema.
- Un poema inventado.
- Un fragmento reescrito desde otra perspectiva.

Paso 3. Escoge un estilo musical

El docente, con ayuda de los alumnos, introduce el texto y elige el estilo en Suno AI.

La herramienta generará una canción original con letra y música Los niños eligen entre pop, rap, balada, rock, flamenco, etc. (El docente puede poner ejemplos breves de cada estilo para inspirar).

Paso 4. Crea tu canción con Suno AI

La herramienta generará una canción original con letra y música.

Paso 5. ¡Escucha y comparte!

Pueden oírla, compartirla con la clase o icantársela a tu familia!

4ª Fase: *Cierre y reflexión*

Finaliza la actividad destacando cómo la poesía, la música y la tecnología pueden ayudarnos a expresar emociones, contar historias y trabajar juntos. Anima a los alumnos a seguir creando, cantando y compartiendo sus ideas, recordando que cada uno puede ser protagonista de su propia historia, ¡y también de su propia canción!

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

- Sonatina (Empatía).

TÍTULO

EL HOMBRE RAYO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDE TRABAJAR

Pensamiento creativo; Pensamiento crítico; Toma de decisiones.

ÁREA CURRICULAR

Ciencias sociales; Ciencias naturales.

CONTEXTO ESCOLAR

Trabajo por proyectos; Artes, emociones y creatividad.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

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

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

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

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

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

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

Estos papeles están formados por una emulsión de sales de plata que es fotosensible, de manera que, por una reacción química, se oscurecen cuando les da la luz.

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

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

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

DESARROLLO

1ª Fase: *Sombra o luz*

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

- *¿Qué es la luz? ¿Qué es la sombra?*

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

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

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

2ª Fase: *Man Ray, o el hombre rayo*

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

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

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

3ª Fase: *Nos convertimos en niños y niñas rayo*

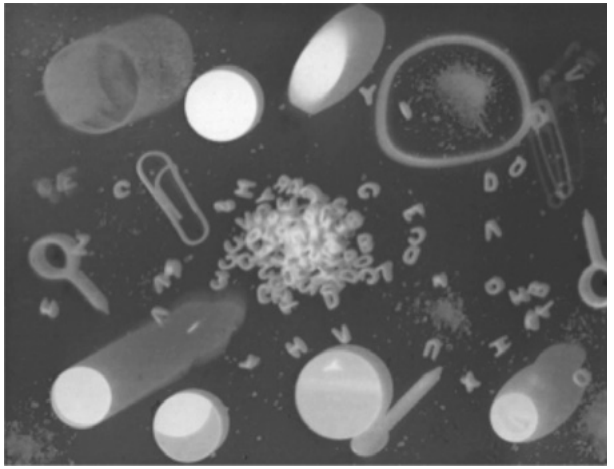
Por último, aplicaremos la técnica desarrollada por Man Ray con nuestros alumnos.

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

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

Podemos preparar esta fase en grupo o de manera individual.

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



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

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

Dispondremos nuestros objetos tal y como los habíamos colocado en el paso 2, pero esta vez sobre el papel fotográfico. Para evitar que el papel se vuele con una ráfaga

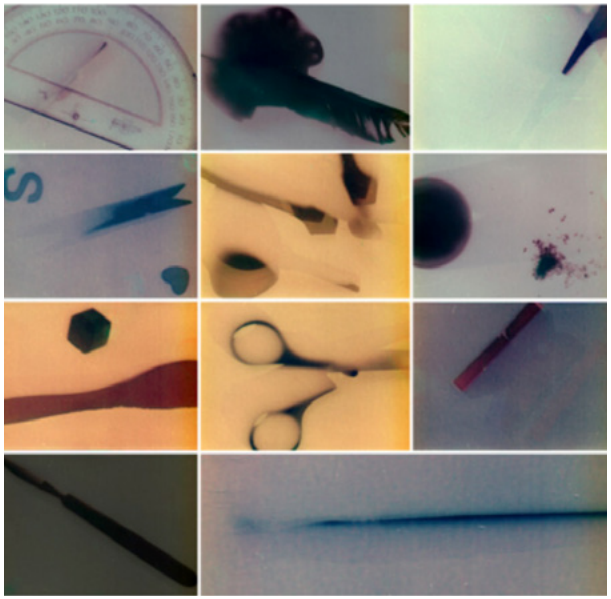
de viento, pegaremos las esquinas con un poco de cinta adhesiva.

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

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

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

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



Distintos rayogramas después de ser editados.

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

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

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

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

4ª Fase: *¿Qué hemos aprendido?*

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

- *Todos los objetos tienen sombra, pero sus sombras son diferentes dependiendo del material con el que estén construidos.*
- *Las sombras se van moviendo, siguiendo el movimiento del Sol en el cielo.*

- *Cuando estamos a oscuras nuestras sombras desaparecen.*
- *La luz tiene efecto en el papel, oscureciéndolo. Cuanto más tiempo pase, más se oscurecerá el papel.*
- *Por eso en nuestro papel fotográfico se queda la huella de la sombra.*
- *En nuestra vida se producen un montón de transformaciones, como la que sufre el papel.*
- *Etc.*

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

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

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

Nota 1: El papel fotográfico se puede adquirir en diversos formatos y tamaños a través de distintas páginas web. No hay un formato mejor que otro para esta actividad.

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

TÍTULO

ARIÓN Y SU LIRA (II): "Aventuras Creativas: Reescribiendo la Historia de Arión"

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento creativo; Pensamiento crítico; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR:

Lengua Castellana y Literatura (lectura y escritura creativa).

CONTEXTO ESCOLAR:

Plan lector; Artes, emociones y creatividad.

EDAD RECOMENDADA:

De a 6 a 8 años.

SINOPSIS:

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

REFERENTE TEÓRICO: El pensamiento creativo es una habilidad esencial que permite a los alumnos explorar nuevas ideas, resolver problemas y expresar sus emociones. En el ámbito escolar, el pensamiento creativo se potencia cuando los alumnos tienen libertad para crear, reflexionar sobre diferentes perspectivas y expresar sus ideas mediante actividades artísticas o narrativas.

RAZÓN DE SER: Los estudiantes leerán la leyenda de Arión y luego imaginarán nuevas posibilidades narrativas, explorando giros en la historia o reescribiéndola desde la perspectiva de otro personaje. A través de dibujos y narraciones breves, desarrollarán su pensamiento creativo mientras se sumergen en el mundo fantástico de la leyenda.

Esta actividad combina la lectura con la creación artística y narrativa, ayudando a los alumnos a desarrollar su imaginación mientras conectan con los valores y emociones presentes en la leyenda y que se han trabajado previamente en la actividad Arión y su lira (I).

DESARROLLO

1ª Fase: *Reescribiendo la leyenda: La historia que nunca fue contada*

Después de haber trabajado la actividad Arión y su lira (I), el docente propone a los estudiantes imaginar nuevas posibilidades para la historia. Se les invita a pensar en qué podría haber pasado después del regreso de Arión a Corinto, o cómo habría sido la aventura desde el punto de vista de otro personaje, como uno de los delfines o incluso los marineros.

Las siguientes preguntas sirven de ejemplo para motivar a pensar fuera de lo convencional, explorar diferentes perspectivas y crear nuevas posibilidades narrativas mientras conectan emocionalmente con la historia.

Explorando nuevas posibilidades narrativas:

- *¿Qué crees que hizo Arión después de regresar a Corinto? ¿Qué nuevas aventuras podría haber vivido con su lira y los delfines?*
- *Si los marineros se arrepintieran de lo que hicieron, ¿cómo podrían intentar reparar el daño? ¿Qué haría Arión si los perdonara?*

Desde otra perspectiva:

- *¿Cómo crees que vivió esta historia uno de los delfines que ayudó a Arión? ¿Qué pensaba mientras lo salvaba del mar?*
- *Si fueras uno de los marineros, ¿cómo justificarías tus acciones ante la gente de Grecia?*

Imaginando giros inesperados:

- *¿Qué pasaría si Arión encontrara un tesoro escondido en el fondo del mar mientras nadaba con los delfines?*
- *¿Cómo cambiaría la historia si Poseidón, el dios del mar, apareciera para ayudar a Arión?*

Conectando con las emociones:

- *¿Cómo te sentirías si estuvieras en el lugar de Arión, rodeado de delfines que te salvan?*
- *¿Qué mensaje importante crees que nos enseña la historia de Arión sobre la bondad y el perdón?*

2ª Fase: *Reescritura creativa*

Los estudiantes podrán elegir entre las siguientes propuestas:

- **Reescribir un capítulo adicional:** Narrar qué sucedió con Arión después de su regreso triunfal o inventar una nueva aventura en la que vuelva a necesitar la ayuda de los delfines.
- **Cambiar la perspectiva:** Reescribir parte de la historia desde el punto de vista de otro personaje (por ejemplo, un delfín que decide salvar a Arión o un marinero arrepentido).

3ª Fase: *Expresión artística*

Cada estudiante dibuja una escena clave basada en su reescritura o expansión narrativa. Pueden ilustrar momentos inventados o reinterpretar escenas del cuento desde su perspectiva creativa. Al finalizar, los estudiantes comparten sus creaciones con el grupo.

El docente guía una breve discusión sobre cómo las diferentes perspectivas y giros narrativos enriquecen la historia original. El docente concluye destacando cómo cada estudiante aportó algo único a la leyenda, demostrando que hay muchas maneras creativas de interpretar y expandir una historia.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

Organizar una pequeña exposición en el aula donde los alumnos compartan sus historias y dibujos con sus compañeros, fomentando el trabajo colaborativo y la apreciación por las ideas ajenas. También se puede realizar una dramatización breve basada en las historias creadas.

ACTIVIDAD RELACIONADA

- Arión y su lira (I) (Identificación, expresión y regulación emocional).

TEXTO DEL CUENTO

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

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

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

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

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

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

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

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

-¡Mirad!; viene una bandada de delfines.

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

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

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

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

En cuanto a los ladrones, cuando llegaron al puerto.

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

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

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

Arión y su lira
[Adaptación de una leyenda de la antigua Grecia]

TÍTULO

A MARGARITA (2ª Parte)

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Pensamiento creativo.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector; Artes, emociones y creatividad.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

Margarita, está linda la mar, y el viento
lleva esencia sutil de azahar; yo siento
en el alma una alondra cantar tu acento.
Margarita, te voy a contar un cuento.
Este era un rey que tenía
un palacio de diamantes,
una tienda hecha de día,
y un rebaño de elefantes,
un quiosco de malaquita,
un gran manto de tisú,
y una gentil princesita, tan bonita,
Margarita, tan bonita como tú.
Una tarde la princesa
vio una estrella aparecer;
la princesa era traviesa y la quiso ir a coger.
Margarita, está linda la mar, y el viento
lleva esencia sutil de azahar: tu aliento.
Ya que lejos de mí vas a estar, guarda, niña, un
gentil pensamiento al que un día
te quiso contar un cuento.

A Margarita [Fragmento]
Rubén Darío

REFERENTE TEÓRICO: El pensamiento creativo es una competencia clave en el currículo actual, relacionada con la capacidad de generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y expresar emociones a través de diferentes lenguajes. La actividad fomenta la creatividad mediante:

- La invención de objetos o máquinas imaginarias.
- El uso de metáforas y nombres poéticos.
- La expresión libre a través del dibujo y la escritura.
- La socialización y el enriquecimiento colectivo de las ideas.

RAZÓN DE SER: Esta actividad ofrece a los alumnos un espacio donde puedan explorar, a través de la creatividad y la imaginación, la dimensión de sus deseos y aspiraciones personales, conectando con el mensaje poético de la actividad "A Margarita" (autoestima). Al invitarles a inventar máquinas, objetos o seres fantásticos para alcanzar sus propias "estrellas", se les anima a reflexionar sobre aquello que anhelan, a identificar lo que consideran valioso y a expresar sus emociones y sueños de manera simbólica y artística. Así, la actividad no solo favorece el desarrollo del pensamiento creativo y la expresión literaria, sino que también fortalece el autoconcepto y la

autoestima, permitiendo que cada estudiante se reconozca como protagonista de sus propios deseos y capaz de imaginar caminos para alcanzarlos, aunque parezcan imposibles.

DESARROLLO

1ª Fase: *Introducción creativa*

El docente inicia la sesión recordando el fragmento del poema en el que la princesa desea alcanzar una estrella, relacionándolo con la actividad anterior sobre deseos y aspiraciones.

Se plantea una pregunta motivadora: *¿Alguna vez habéis deseado algo que parecía imposible de conseguir? ¿Cómo os sentiríais si pudierais inventar algo para lograrlo*?

El docente invita a los estudiantes a cerrar los ojos por un momento e imaginar que pueden crear cualquier cosa, sin límites, para alcanzar sus sueños o deseos más grandes.

A continuación, se genera un breve diálogo para compartir ideas espontáneas y activar así la imaginación del grupo.

2ª Fase: *Inventores de estrellas*

Se entrega a cada estudiante una hoja y materiales de dibujo (lápices, colores, rotuladores).

El docente explica: *Vais a convertiros en inventores. Imaginad que podéis crear una máquina, un objeto mágico o incluso un ser fantástico que os ayude a alcanzar vuestra estrella, es decir, aquello que más deseáis.*

Se puede dar ejemplos para inspirar: *Puede ser una escalera que crece hasta el cielo, unas alas de mariposa gigantes, un cohete hecho de sueños, o un amigo imaginario que te acompaña en la aventura…*

Los estudiantes disponen de tiempo para dibujar su invento y escribir una breve descripción: *¿Cómo es? ¿Para qué sirve? ¿Qué poderes o funciones tiene? ¿Cómo se utiliza?*

El docente circula por el aula, apoyando a quienes lo necesiten y animando a pensar de forma original y personal.

3ª Fase: *Metáforas y creatividad*

Una vez terminados los dibujos, el docente propone dar a cada invento un nombre poético o metafórico, inspirándose en el lenguaje del poema.

Se explica brevemente qué es una metáfora y se dan ejemplos sencillos: “El cohete de la alegría”, “La escalera de los sueños”, “El paraguas de la esperanza”…

Los estudiantes piensan y escriben el nombre metafórico de su invento, buscando que refleje el deseo o emoción que representa.

El docente puede ayudar a quienes tengan dificultades, sugiriendo palabras evocadoras o asociando emociones con imágenes.

4ª Fase

Cada estudiante presenta su invento al grupo, mostrando el dibujo y leyendo la descripción y el nombre metafórico. De este modo, se fomenta que los compañeros hagan preguntas, sugieran mejoras o imaginen usos alternativos para los inventos de los demás, promoviendo la escucha activa y la creatividad colectiva.

El docente puede destacar la originalidad de las ideas y cómo cada invento refleja un deseo, una emoción o una aspiración personal.

5ª Fase: *Reflexión final*

El docente guía una breve conversación sobre la experiencia: *¿Cómo os sentisteis inventando algo que no existe? ¿Creéis que la creatividad nos ayuda a encontrar soluciones en la vida real? ¿Qué aprendisteis sobre vuestros propios deseos?*

Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre la importancia de soñar, imaginar y buscar caminos nuevos para alcanzar lo que desean, incluso si parece imposible. Opcionalmente, se pueden exponer los dibujos en el aula o crear un "museo de inventos" para compartir con otras clases o familias.

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- A Margarita (Autoestima).
- ¿A qué sabe la luna? (6-8 años. Recurso Lectura, Emociones y Creatividad).

TÍTULO

EL ARTE DE IMAGINAR

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Pensamiento creativo; Toma de decisiones.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Trabajos por proyectos; STEAM.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Un niño y una niña se aburren mientras sus madres están en la peluquería. Pero sus pequeñas mentes empiezan rápidamente a trabajar y convierten algunos útiles de peluquería en un resultado sorprendente.

REFERENTE TEÓRICO: Esta actividad está fundamentada en el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente. Al invitar a los alumnos a buscar usos alternativos para objetos cotidianos y a inventar nuevos artefactos en grupo, se fomenta la flexibilidad cognitiva, la imaginación y la capacidad de resolver problemas desde perspectivas no convencionales. El proceso de idear, dibujar y presentar sus creaciones favorece también la expresión oral y artística, facilitando que los niños se expresen y argumenten sus ideas con confianza.

Por otro lado, la reflexión guiada sobre el aburrimiento y la visualización del anuncio permite conectar la creatividad con situaciones cotidianas, ayudando a los alumnos a identificar alternativas positivas ante el aburrimiento y a anticipar las consecuencias de sus acciones. Este enfoque no solo promueve la toma de decisiones y la regulación emocional, sino que también sensibiliza sobre el impacto de nuestras conductas en los demás.

RAZÓN DE SER: En esta actividad se fomentan especialmente las cualidades artísticas y creativas de los niños y niñas, animándoles a pensar en usos diferentes para los objetos habituales que les rodean, haciendo que sean inventores por un día y llevando sus posibilidades creativas a un uso práctico cómo es que aprendan a buscar respuestas apropiadas y diferentes antes el aburrimiento que tanta inquietud les produce.

DESARROLLO

1ª Fase: *Un lápiz no es solo un lápiz: Explorando usos inesperados*

¿Habéis pensado alguna vez que los objetos que usamos cada día tienen muchos más usos que los que normalmente les damos? Por ejemplo, un lápiz sirve para escribir, sí, pero también sirve como baqueta para tocar la batería (mostrar con gestos)*, o como batuta para dirigir una orquesta* (representar con gestos)*. ¿Se os ocurren otras cosas que podamos hacer con un lápiz?"* (Dar lugar a la participación, e introducir otros objetos cotidianos tomando nota en la pizarra de las ideas surgidas).

2ª Fase: *"Hoy somos inventores"*

A través del juego y la imaginación, los alumnos explorarán nuevos usos para objetos cotidianos y aprenderán a ver el mundo desde diferentes perspectivas. El objetivo es que, en pequeños grupos, inventen y dibujen un objeto nuevo utilizando materiales comunes, y luego lo presenten al resto de la clase. Se trata de una dinámica sencilla, divertida y muy participativa, ideal para desarrollar el pensamiento creativo y la expresión oral en un ambiente motivador y colaborativo.

1º. Formamos equipos de 4 o 5 alumnos

2º. Explicamos el reto: Van a inventar un objeto usando cosas que todos conocemos, como una cuchara, un papel o una goma elástica. De todas maneras, si lo desean pueden elegir ellos mismos los objetos que quieran usar.

3º. Pensamos y dibujamos:

- Cada grupo piensa en una idea para su invento.
- ¿Para qué sirve? ¿Cómo funciona?
- Después, dibujan su invento en un papel o en la pizarra para mostrarlo a los demás.

4º. Preparamos la explicación: Cada grupo se prepara para contar a la clase qué inventaron, qué objetos usaron y para qué sirve su invento.

5º. Somos creativos: Uno por uno, los grupos muestran su dibujo y cuentan su invento a todos. Los demás pueden hacer preguntas o decir qué les gusta.

6º. Hablamos sobre la creatividad al finalizar el invento: *¿Qué fue lo más divertido de inventar? ¿Se os ocurrió alguna idea loca o diferente? ¿Por qué es bueno usar la imaginación?*

NOTAS PARA EL DOCENTE:

- Es muy importante recordar que no hay ideas malas, todas son bienvenidas.
- Si algún grupo no sabe qué inventar, ayúdales con preguntas como:
  ¿Qué pasaría si esta cuchara pudiera volar? ¿Y si esta goma elástica fuera un superpoder?...

3ª Fase: *Visionado del anuncio*

¡Tenéis una imaginación fantástica! Todos y todas habéis sido capaces de buscar nuevas formas de usar algunos objetos y de crear inventos. Al niño y a la niña que vamos a ver en el anuncio también les ha pasado algo parecido. Están un poco aburridos en la peluquería mientras sus madres terminan. ¿Qué hacemos cuándo nos aburrimos? (Dentro de las opciones que ellos y ellas planteen, el profesorado indicará que algunos niños y algunas niñas molestan, lo tocan todo, se enfadan, etc.)

Se proyecta el vídeo y se pregunta a toda la clase:

- *¿Cómo creéis que se sentían los niños al principio del vídeo?*
- *¿Por qué pensáis que decidieron usar los objetos de la peluquería para jugar?*
- *¿Qué objetos han utilizado? ¿Reconocéis alguno?*
- *¿Se os ocurre algún otro invento divertido que podrían haber hecho con esos objetos?*
- *¿Cómo creéis que se sintieron después de crear su invento?*
- *¿Qué pensaron las madres cuando vieron lo que habían hecho?*
- *¿Alguna vez os habéis sentido aburridos como ellos? ¿Qué hicisteis en ese momento?*
- *¿Por qué es importante usar la imaginación cuando estamos aburridos?*

4ª Fase: *Reflexión sobre el aburrimiento*

"Vamos ahora a pensar en inventar maneras de pasarlo bien la próxima vez que estemos aburridos y aburridas... y dentro de unos minutos, cuando las hayáis pensado, nos las vamos a contar para darnos ideas"

Ante las ideas que se comenten en clase, es importante recalcar por qué esa idea es mejor que la de molestar o portarse mal haciendo alusión a las distintas consecuencias que tiene cada una de las opciones. Así, se estará trabajando uno de los aspectos más importantes dentro del proceso de toma de decisiones, que tiene que ver con anticiparse a los resultados de nuestras acciones. Pero esta anticipación no irá solo relacionada con las consecuencias que puede haber sobre ellos, sino también sobre otras personas ya que, aunque algo pueda parecer divertido para uno mismo, puede ser molesto para otra persona por lo que no será un medio adecuado para resolver el aburrimiento.

La actividad termina reforzando los esfuerzos de todos y todas por pensar en alternativas diferentes a las habituales.

TÍTULO

LOS COLORES DE LAS FLORES

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Pensamiento creativo; Autoestima; Empatía.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Atención a la diversidad.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

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

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación, entendida como la capacidad de seguir un camino propio y defender criterios personales frente a influencias externas, es un componente fundamental del pensamiento creativo, ya que permite la exploración libre y auténtica de ideas y métodos que resuenan con la individualidad de cada persona. Al optar por hacer las cosas de una manera que consideramos más adecuada o convincente, no solo validamos alternativas legítimas que pueden conducir a resultados innovadores, sino que también fortalecemos nuestra autoestima y confianza, elementos clave para enfrentar el riesgo y la incertidumbre inherentes al proceso creativo. Esta autoafirmación fomenta la resiliencia y la motivación interna necesarias para persistir en la búsqueda de soluciones originales, evidenciando que la creatividad no solo depende de la generación de nuevas ideas, sino también del compromiso con la autenticidad y la legitimidad de los propios criterios en la construcción del conocimiento y la innovación.

RAZÓN DE SER: Al poner al alumnado en la situación de Diego, se les invita a reflexionar sobre la dificultad de realizar el trabajo bajo sus condiciones y a valorar la originalidad del resultado obtenido, lo que enfatiza la importancia de la autoafirmación en el pensamiento creativo; al insistir en hacerlo "a su manera", Diego ejemplifica cómo defender criterios propios permite explorar soluciones auténticas y novedosas, fortaleciendo la autoconfianza y la motivación necesarias para enfrentar desafíos y asumir riesgos creativos.

DESARROLLO

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

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

jornada. En este último caso, el material será compartido por toda la clase, incluso sugiriendo la posibilidad de hacer grupos para la consulta y utilización de material.

2ª Fase: *Visionado del vídeo*

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

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

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

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

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

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

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

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

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

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

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

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Claro que se puede (Empatía).

TÍTULO

LA MAGA DE LAS VOCACIONES

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Toma de decisiones; Pensamiento crítico; Autoestima; Habilidades de comunicación; Asertividad.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

El vídeo es una emotiva carta dirigida a una niña llamada Catalina, animándola a perseguir su pasión por el fútbol a pesar de los estereotipos y comentarios que pueda escuchar sobre por qué una niña debería gustarle este deporte. El mensaje central es que ignore las dudas externas, siga su sueño y se entregue a lo que realmente la hace feliz: jugar al fútbol.

REFERENTE TEÓRICO: La toma de decisiones con respecto al futuro se puede trabajar con niños de entre 6 y 8 años a partir, no únicamente de sus preferencias, sino de sus capacidades, destrezas y potencial individual. Es misión de los docentes potenciar las cualidades que cada estudiante posee, de forma natural o adquirida, con el fin de que en un futuro las pueda poner en juego disfrutando de los resultados.

RAZÓN DE SER: El propósito fundamental de esta actividad es que los alumnos exploren y reconozcan sus propias capacidades y talentos, conectándolos con diferentes profesiones y demostrando que cualquier niño o niña puede destacar en aquello que le apasiona. A través del diálogo en parejas y la reflexión conjunta, se busca que los estudiantes comprendan que todos poseen habilidades únicas y que no existen profesiones exclusivas para un género u otro, sino que las oportunidades deben ser iguales para todos.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente inicia la clase preguntando quiénes juegan al fútbol en el colegio o en el parque, y si creen que tanto niños como niñas pueden disfrutar de este deporte. Se invita a reflexionar sobre si alguna vez han escuchado que el fútbol sea solo para niños o para niñas, y qué pensarían si alguien les dijera que no pueden jugar a lo que les gusta. Así, se introduce el tema sobre la importancia de que todos tengan las mismas oportunidades para practicar sus pasiones.

2ª Fase

A continuación, el docente explica que van a ver un vídeo donde una niña juega muy bien al fútbol y quiere seguir su sueño, aunque a veces no todos la apoyan. Se anima a los alumnos a prestar atención a cómo se siente la protagonista y quiénes la apoyan o no, para después poder compartir sus ideas y emociones sobre la historia.

Después de ver el vídeo, el docente invita a la clase a reflexionar sobre cómo se siente la protagonista cuando juega al fútbol y quiénes la apoyan o no en su sueño. Se plantean preguntas que ayudan a identificar emociones y a pensar en la importancia de la igualdad entre niños y niñas:

- *¿Cómo creéis que se siente la niña cuando juega al fútbol?*
- *¿Qué emociones tiene cuando le dicen que el fútbol es solo para niños o para niñas?*
- *¿Por qué pensáis que algunas personas creen que hay deportes para niños y otros para niñas?*

- *¿Creéis que tanto los niños como las niñas pueden ser igual de buenos en cualquier deporte? ¿Por qué?*
- *¿Qué podríamos hacer nosotros para que todos, sean niños o niñas, se sientan apoyados cuando quieren hacer algo que les gusta?*

Para terminar, se anima a los alumnos a compartir en pequeños grupos si alguna vez han querido hacer algo que la gente piensa que es solo para niños o solo para niñas, y cómo se sintieron.

3ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** con la técnica del **cuchicheo**: el docente divide el grupo-clase por parejas, quienes deberán dialogar entre ellos y responder, por escrito o verbalmente, a las cuestiones que se les planteen para ponerlas posteriormente en común.

Se iniciará la dinámica con el siguiente comentario:

"A todos se nos da bien hacer alguna cosa. Es posible que no lo hayáis descubierto aún, pero sin duda con el tiempo os daréis cuenta de todo aquello que hacéis maravillosamente bien".

A continuación, el docente escribirá en la pizarra un listado de profesiones muy variado. Ejemplos:

Relojero	Futbolista	Cantante	Albañil
Dibujante	Escritor	Nadador	Médico
Profesor	Mago	Boxeador	Astronauta
Humorista	Entrenador	Inventor	Pastor

Se pide a los alumnos que dialoguen y escriban una o varias de las profesiones citadas (u otras que se les ocurran) que se correspondan con las habilidades que el profesor vaya mencionando. Cuando los alumnos hayan encontrado una (o varias) levantarán la mano, de forma que el educador pueda acompasar sus preguntas al ritmo de los equipos:

"Alguien que tenga mucha habilidad con los dedos puede ser un buen...". [relojero, mago, dibujante].

"Alguien que tenga mucha puntería puede ser un buen..". [tirador, jugador de baloncesto, de golf].

"Alguien con buena voz puede ser un buen..". [cantante].

"Alguien que explique muy bien puede ser un buen..". [educador, entrenador]

"Alguien con muchas ideas puede ser un buen..". [escritor, inventor].

"Alguien con mucha fuerza en los brazos puede ser un buen..". [nadador, boxeador].

"Alguien con mucha fuerza en las piernas puede ser un buen..". [futbolista, ciclista].

"Alguien con mucha imaginación puede ser un buen..". [humorista, actor].

"Alguien que tenga mucha habilidad para manejar el ganado pero que además, debe ser muy paciente, porque cuidar animales lleva tiempo, observador, para darse cuenta si algún animal está enfermo o necesita ayuda...". [ganadero].

4ª Fase

Se desarrolla un **juego**. Cada estudiante deberá escribir en un papel tamaño ficha la profesión que más le gustaría tener en el futuro. Cada papel se doblará varias veces, introduciéndose todos dentro de una bolsa. El educador mezclará bien los papeles y explicará a los niños:

"No siempre podemos hacer lo que nos gusta. Imaginad que una Maga decide por su cuenta lo que vais a ser... vamos a llamarle la Maga de las vocaciones. Ahora cada uno de vosotros meterá la mano en la bolsa y sacará un papel. No lo abráis hasta que todos hayan sacado el suyo".

Cada niño leerá en silencio la profesión que le asignó la "Maga de las vocaciones". El educador pedirá que levanten la mano quienes están conformes con la profesión asignada. A continuación, invitará a los que no están conformes con "su" profesión a un posible intercambio.

Para que el intercambio se desarrolle de forma ordenada, el docente irá señalando a los niños de uno en uno, debiendo levantarse y decir en voz alta la profesión que les tocó, así como las que desearían tener, proponiendo un canje.

Es muy probable que no todos los niños puedan "negociar" y cambiar su profesión, sin embargo, debe explicarse al grupo que en un juego no siempre se gana... pero que en la vida real todos podemos intentar ser lo que nos gusta.

En la fase final del juego cada niño deberá expresar por qué está conforme o disconforme con su profesión futura y qué cosas buenas podría hacer para los demás con ella.

NOTA PARA EL DOCENTE: ¿Cómo explicar qué es una vocación a niños de 7 años?

Una vocación es aquello que más te gusta hacer y para lo que eres bueno o puedes llegar a serlo. Es como un sueño o una meta que tienes para el futuro, algo que te hace feliz y que te gustaría hacer cuando seas mayor, como ser maestro, médico, futbolista, artista, veterinaria o cualquier otra cosa. Todos tenemos diferentes gustos y habilidades, y nuestra vocación es eso que sentimos que nos gustaría hacer mucho tiempo porque nos hace sentir bien y podemos ayudar a los demás.

Consejos prácticos para la explicación:

- Usa ejemplos cercanos: "¿Alguna vez has sentido que te encanta ayudar a tus amigos, dibujar, cuidar animales o jugar a algún deporte? Eso puede ser una pista de tu vocación".
- Refuerza la idea de que la vocación no es solo un trabajo, sino algo que nos motiva y nos hace felices.

Para que el docente pueda profundizar en la temática de esta actividad, se recomienda visualizar la siguiente conferencia del ciclo de la Educación que Queremos:

- "Educar con calma". A cargo de Carme Bartomeu.
- "¿Confiamos?" A cargo de David Martín.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Querer es poder (Autoestima) 6-8 años.
- Persiguiendo un sueño (Autoestima) 6-8 años.
- No quiero ser el Conejo de Pascua (Asertividad) 6-8 años.
- Guía para Familias del Banco de Herramientas (Infantil y Primaria): En la sección "Cómo fomentar la autoestima en casa", se anima a las familias a escuchar los sueños de sus hijos e hijas, a evitar comentarios desmotivadores y a proponer juegos y actividades creativas similares a las de tu propuesta, como inventar historias, dibujar sus sueños o crear juntos "libros de logros". Por ejemplo, la actividad: Panel de fortalezas.

TÍTULO

MEDIO POLLO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Toma de decisiones.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

El cuento de Medio Pollo ilustra la decisión de un animal desarmado que consigue vencer a todo un rey gracias a su fuerte ánimo y a la ayuda de sus amigos.

REFERENTE TEÓRICO: La historia de ***Medio Pollo*** enseña a los niños que, cuando se toma una decisión firme, los obstáculos son más fáciles de superar. Ciertamente, la edad de la población destinataria apenas les permite elaborar un juicio crítico que examine detenidamente las alternativas a emprender ante un problema, pero los niños en este momento de maduración sí son capaces de distinguir lo justo de lo injusto. Por eso pueden entender cómo el protagonista toma una decisión justa confiando en sí mismo y con la ayuda de sus amigos.

Con alumnos de entre 6 y 8 años, las decisiones se trabajan en el marco del cumplimiento de sus deberes, sean estos agradables o no. El niño aún no es completamente autónomo para ponderar alternativas de acción, pero sí lo es para respetar y asumir tareas que, aunque no le resultan cómodas, sí son necesarias (generalmente asumidas por las posibles consecuencias de cada acción).

RAZÓN DE SER: A partir de un cuento, el educador promueve la reflexión de los niños en torno a la toma de decisiones. A través de una dinámica se dialogará con ellos sobre la necesidad de superar caprichos o falta de ganas para "hacer lo que se debe" con el fin de conseguir que las cosas funcionen mejor evitando posibles consecuencias negativas.

Ayudar a los niños a prever las consecuencias negativas o positivas de hacer determinadas cosas les facilitará tomar decisiones correctamente (Fase 3). A través de un juego final, los niños podrán elegir profesiones que les gustaría desempeñar cuando sean mayores. El objetivo es que, lúdicamente, puedan poner en práctica la toma de decisiones.

DESARROLLO

1ª Fase

Se procede a la lectura del cuento y, al finalizar, se resuelven las dudas que puedan surgir. Posteriormente, se formulan **preguntas de aproximación** hacia la toma de decisiones, por ejemplo:

- *Cuando le roban a Medio Pollo su bolsa de oro ¿qué decisión toma?*
- *¿Le son de ayuda a Medio Pollo sus amigos?; ¿en qué?*
- *¿Consigue el rey que Medio Pollo se rinda?; ¿por qué?; ¿quién gana al final?*

2ª Fase

Se **explica** a los alumnos que muchas veces nos cuesta esforzarnos para cumplir con nuestro deber. Pide a los niños que digan momentos del día en que "no nos apetece hacer lo que debemos".

[Ejemplos: levantarnos de la cama por las mañanas, acabar una ficha aburrida, atender en clase, esperar a que nos llegue el turno para hablar, dejar de jugar en el recreo para ir de nuevo al aula, hacer deberes, hacer las tareas de casa, dejar de ver la televisión, acostarnos].

A continuación, el profesor comenta que, aunque no nos apetezca, la mejor decisión es hacerlo porque es necesario, preguntando a los alumnos las razones de esa necesidad. Por ejemplo: levantarse por la mañana a su hora es importante para llegar a tiempo a la escuela; acabar una ficha es necesario para aprender bien un tema del libro escolar, etc.

3ª Fase

Se pregunta a los alumnos por las consecuencias negativas que acarrea tomar malas decisiones, como no realizar las tareas.

- *¿Qué pasa si... sigo en la cama cuando me dicen que me levante?*
- *¿Qué pasa si... dejo la ficha a medio terminar?*
- *¿Qué pasa si... me distraigo cuando la seño está explicando?*
- *¿Qué pasa si... me cuelo en la fila?*
- *¿Qué pasa si... hablo interrumpiendo al profesor o a un compañero?*
- *¿Qué pasasi... sigo jugando en el recreo mientras los demás vuelven a clase?*
- *¿Qué pasa si... no hago los deberes?*

Se continúa con todas las propuestas de fases anteriores, pudiéndose añadir más ("¿qué pasa si pego a un compañero?"; "¿Qué pasa si grito por el balcón a la hora de la siesta?", etc.). En esta fase, es fundamental que el profesor insista en la importancia que tiene **pararse a pensar** qué puede ocurrir si decidimos actuar de una determinada manera.

4ª Fase

Se desarrolla un **juego**:

- Se formará un gran corro de niños sentados cada uno en una silla. Entre alumno y alumno se pondrá una silla vacía.
- El profesor formulará una pregunta relacionada con distintas profesiones (por ejemplo: *¿quién quiere ser de mayor... futbolista?*). Los niños que elijan esa profesión, se levantarán de su silla, darán una vuelta completa por el exterior del corro y se sentarán en la silla vacía más próxima.
- Se dirá una nueva profesión (actor, experto en ordenadores, policía, explorador, educador, etc.), repitiéndose la secuencia anterior.

Los niños de 6 años recibirán la instrucción de *andar* alrededor del corro para evitar colisiones.

Con grupos de niños de ocho años, se puede desarrollar el juego con los ojos vendados.

TEXTO DEL CUENTO

Dos ancianas hermanas vivían en una granja. Eran tan pobres que sólo tenían un pollo. Una de ellas, hambrienta, le dijo a su hermana:

-Guisemos el pollo y nos daremos un rico festín.

Pero su hermana, indignada, le respondió:

-¡De eso nada! Por lo menos la mitad del pollo es mío, así que haz lo que quieras con tu mitad, pero a mi medio pollo ini se te ocurra tocarlo!

Así, medio pollo fue guisado, y otro medio pollo correteaba por el corral, con una única pata y un solo ala. Una tarde, Medio Pollo picoteaba en el suelo cuando encontró, enterrada, una bolsa llena de monedas de oro. Cuando se las estaba llevando a su dueña, sucedió que el carruaje del rey pasaba por el lugar. Viendo lo que llevaba el medio animal, mandó que le quitaran la bolsa, y continuó su camino.

Medio Pollo no sabía qué hacer. Después de pensar mucho, se armó de valor y decidió ir al palacio del rey para recuperar su bolsa de oro. Por el camino se encontró con un zorro, a quien le contó sus intenciones. El zorro le advirtió:

-¡Cuidado con el rey! Te apresará y mandará que te guisen, como a tu hermano.

-Mi decisión está tomada. Iré en busca de mi oro-dijo Medio Pollo-

-Entonces, déjame acompañarte- respondió el zorro.

-Escóndete debajo de mi ala, y recuperaremos mi bolsa de monedas- dijo Medio Pollo.

Más adelante se encontró con un enjambre de abejas. Tras mantener la misma conversación, las abejas se escondieron bajo el ala de su nuevo amigo, y siguieron juntos el camino de palacio. Finalmente, Medio Pollo se topó con un río, que le dijo que se aburría. Y añadió:

-¿Puedo acompañaros? Quizá sea útil para que recuperes tu oro.

Aunque Medio Pollo no imaginaba cómo podría ayudarle, le invitó a esconderse bajo su ala junto con el zorro y las abejas. Al cabo de un tiempo, llegaron todos a palacio. Medio Pollo aprovechó que era pequeño para colarse en el salón del trono, y le exigió al rey:

-¡Devuélveme mi bolsa de oro!

-Mañana te la daré, que hoy se ha hecho de noche.

Conforme solo a medias, Medio Pollo dejó que le encerraran en el corral del rey. Allí, tal y como esperaba el avaricioso rey, las gallinas reales atacaron a Medio Pollo, quien pidió ayuda a su amigo el zorro. Éste, en un santiamén, mató a todas las gallinas.

A la mañana siguiente, el rey contempló los destrozos. Medio Pollo le dijo convencido:

-Si me hubieras dado mi oro anoche, no hubiera pasado este desastre. ¡Dámelo ahora!

Pero el rey abandonó su trono, y le dijo:

-Mañana te lo daré. Descansa hoy- y acto seguido encerró a Medio Pollo en la sala. El medio-animal se quedó dormido, así que no escuchó cómo el rey entraba en mitad de la noche en el salón e intentó ahogarle con un enorme almohadón. Medio Pollo pidió ayuda:

-¡Abejas, salvadme!

El enjambre de abejas salió de debajo de su ala, y todas picaron al rey. A la mañana siguiente, la cara del rey estaba hinchada y amoratada. Aunque estaba asombrado por la valentía del bicho y su determinación, no cedió a su petición de devolverle lo que era suyo.

-Mañana te juro que te lo daré- le respondió, y llamando a su cocinero, le pidió que metiera al animal dentro del horno y lo encendiera. Cuando Medio Pollo empezó a sentir el fuerte calor, pidió ayuda al río:

-¡Socorro, sálvame de morir abrasado, buen río!- gritó.

Entonces, de debajo del ala de Medio Pollo empezó a salir una cantidad enorme de agua que todo lo inundó. El rey, temiendo morir ahogado, no tuvo más remedio que trepar por las cortinas. Medio Pollo le dijo desde abajo:

-Ahora sí que no tienes más remedio que devolverme mi oro. De lo contrario, acabarás cansándote de colgar de las cortinas, caerás y te ahogarás.

El rey se rindió ante la insistencia del animal, y le dio su oro, rogándole que saliera de su palacio. Muy feliz, Medio Pollo volvió a casa con su tesoro, entregándoselo a su ama, la anciana.

[Adaptación de un cuento tradicional francés]

TÍTULO

PAJARITOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Toma de decisiones; Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Tres polluelos están en su nido a la espera de poder comer. Al principio esperan simplemente que su madre venga a alimentarlos. Pero en un momento dado entienden que deben intentarlo por sí mismos y alcanzar el pastel que han visto en el alféizar de una ventana.

REFERENTE TEÓRICO: Ante un nuevo reto, hay muchas maneras de afrontarlo. En general, nos puede resultar cómodo que venga alguien a resolvernos la situación, sobre todo a determinadas edades. Pero lo deseable es que cada persona tenga iniciativa y capacidad de resolver todo aquello que pueda surgir, aunque en algunas ocasiones sea con ayuda.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta pretende poner al alumnado ante pequeños retos que la vida puede presentar para que utilice tres elementos extraídos de la secuencia seleccionada: la necesidad de tener iniciativa, el valor de decidir trabajar en grupo y el aporte que la perseverancia hace a la consecución de objetivos. Todos ellos parten de un ejercicio de voluntad, de una decisión, que puede extenderse a cualquier ámbito de su vida presente y también futura.

DESARROLLO

1ª Fase: *Visionado de la secuencia "Palomas"*

"Vamos a empezar hoy viendo un vídeo interesante sobre algo que les pasó a unos polluelos en su nido. Estaban esperando que su mamá les trajera comida, pero pasó esto..." (Ver en clase la secuencia completa, aunque a lo largo de la sesión se trabajará sobre ella por secciones).

¿Qué ha pasado? ¿Os ha llamado algo la atención?

Se recogen las impresiones reforzando la participación para que a continuación se planteen los siguientes puntos que centrarán la atención y marcarán el esquema a seguir en la sesión:

- Normalmente las cosas que queremos que nos pasen no suceden solas. Hemos de tomar la decisión de procurar alcanzarlas con esfuerzo de nuestra parte.
- Muchas veces conseguimos nuestros objetivos contando con la colaboración de otras personas. Todo es más fácil si tomamos la decisión de pedir ayuda y la aceptamos de buena gana.
- Normalmente las cosas buenas en la vida requieren intentos reiterados para alcanzarlas. Si nos rendimos fácilmente, probablemente no las consigamos. Hemos de tomar la decisión, entonces, de perseverar.

Estos tres puntos se ven claramente en la secuencia expuesta al inicio. Los polluelos esperan que su madre haga lo que quizá ellos puedan intentar hacer solos. Por otro lado, intentan alcanzar el pastel, pero las opciones que se les ocurren no podrían realizarse sin ayuda. Y en último lugar, casi alcanzan el objetivo (precisamente al trabajar juntos) pero se rinden demasiado rápido y finalmente no lo

consiguen (aunque estuvieron tan cerca que, cuando al final su madre les trae una lombriz, a ellos les decepciona: desde luego, el pastel parecía mucho más apetecible).

El hilo conductor, en todas estas cosas, está relacionado con el tipo de decisión que tomemos ante las situaciones que se nos presentan:

- Podemos tener una postura pasiva ante las cosas, esperando que otras personas actúen en nuestro nombre.
- Otras veces podemos ser demasiado autosuficientes, no queriendo que nos ayuden;
- Finalmente, podemos ser excesivamente impacientes, y abandonar rápidamente porque no hemos sido capaces de conseguir las cosas a la primera.

Así, nuestras actitudes personales inciden claramente en el tipo de decisiones que tomamos y en la manera en que, al final, saldrán las cosas. El poder de cambiar eso está en nuestras manos.

2ª Fase: *Análisis de la secuencia: ¡Manos a la obra!*

Vamos a aprovechar estas pautas que hemos extraído en la primera sección para abordar un reto que sólo puede cumplirse si se tienen en cuenta las recomendaciones que acaban de hacerse.

Previo a la realización de la actividad, el profesorado conseguirá un juego de construcciones (bloques tipo Lego en una buena cantidad) distribuyendo las piezas por la clase en diferentes lugares. El objetivo será construir algo (por ejemplo, un árbol que tenga tres piezas verdes en la base, siete rojas en el tronco y una copa verde. Estas indicaciones, incluso un dibujo, serán entregadas en un folio al alumnado), pero con las siguientes condiciones:

- No podrán iniciar el proyecto de construcción hasta que no tengan las piezas, y así, el alumnado tendrá que tener una actitud proactiva e ir a buscarlas. Se ejemplifica así el primer punto descrito, en el que tienen individualmente que decidir, teniendo en cuenta que conseguirán reunir todas las piezas mucho antes si lo hacen colaborando.
- Para el siguiente paso, tendrán que dividirse en dos grandes grupos. Uno tendrá el documento, pero no podrá coger las piezas. Será el encargado de decir al otro grupo lo que debe hacer (deberán colaborar para no interrumpirse, no hablar a la vez y que el equipo "constructor" pueda entenderles). El segundo equipo estará encargado de colocar las piezas a partir de las indicaciones recibidas. No tendrán acceso al documento en el que se muestra la figura a construir. Esta Fase no se puede lograr si no trabajan en equipo. Un grupo necesita al otro para que ambos logren el objetivo. Aquí quedaría ejemplificado el segundo punto: es necesaria la cooperación para acometer la mayor parte de nuestros retos diarios y trabajar en equipo es una decisión que a menudo tendremos que tomar para avanzar.
- Puede completarse el tercer punto proponiéndoles un segundo proyecto (no tiene que ser de construcciones) que tenga una dificultad bastante mayor y que requiera de perseverancia no rindiéndose fácilmente para lograrlo. Puede ser algo tan simple como aprenderse y recitar un trabalenguas especialmente complicado. Lo ideal es que tengan que hacer varios intentos para poder resolverlo y, además, si conseguimos que tengan también que cooperar y tener cierto grado de iniciativa, estaremos reforzando de nuevo los dos puntos iniciales.

Así, con estas simples aproximaciones, recalcamos el valor que tienen nuestras actitudes a la hora de tomar decisiones sobre qué haremos o no en determinadas circunstancias. En todo caso, cada una de esas actitudes son decisiones concretas que tomamos.

Se cerrará la actividad recordando los puntos principales vistos hasta aquí: Tomemos la decisión de tener iniciativa, trabajar en equipo y ser pacientes siempre que podamos. De esa manera será mucho más fácil alcanzar aquello que nos propongamos.

TÍTULO

NO DEJARÉ A MI FAMILIA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Toma de decisiones.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

El famoso chocolatero Willy Wonka le ofrece a un niño la posibilidad de ir con él a la fábrica de chocolate y ser el heredero del imperio que ha construido. Pero a cambio, debe dejar a su familia, algo que el niño tiene muy claro que no aceptará.

REFERENTE TEÓRICO: A la hora de tomar decisiones, es importante identificar las ventajas y desventajas que tienen las diferentes opciones que se nos presentan. Cuando no se anticipan consecuencias, no solo las solemos sufrir después, sino que a menudo nos arrepentimos de la decisión tomada. Por ello es importante hacer un buen análisis previo antes de escoger cualquier opción a la ligera, sobre todo en temas importantes.

RAZÓN DE SER: La situación del protagonista forzará al alumnado a debatirse entre dos opciones muy atractivas pero incompatibles y por tanto, a tener que valorar las ventajas y desventajas que una y otra tienen. Eso es justamente lo que sucede en muchas ocasiones en la vida real, donde además se vuelve fundamental considerar siempre las consecuencias de nuestros actos, porque esas consecuencias también serán muy, pero que muy reales.

DESARROLLO

1ª Fase: *Vamos a tomar decisiones*

Imaginemos que nos dan a elegir entre varias opciones y tenemos que tomar una decisión. Por ejemplo...

- *Pintar una pelota de azul o pintarla de verde. ¿Qué haríais? ¿Tiene mucha importancia elegir lo uno o lo otro? No, porque las consecuencias de lo uno o de lo otro son muy parecidas, y en ningún caso son negativas.*
- *Acariciar a un perro enorme que no conocéis (contando que os encantan los perros). ¿Qué haríais? ¿En qué os fijaríais para tomar la decisión? ¿Corréis algún riesgo si os equivocáis?"* (Si no se pregunta al dueño puede que se corra el riesgo de darse un susto porque ladre o se enfade mucho, o en el peor de los casos que te muerda).

Estas dos decisiones son, evidentemente, muy diferentes. En una tenemos que pensarlo menos que en la otra, porque en la segunda opción las consecuencias de nuestra decisión pueden ser muy graves si el perro nos muerde. Siempre que tomemos decisiones deberemos pensar, entonces, qué puede suceder después por haber escogido esa opción porque, aunque no podamos saber con certeza lo que ocurrirá, sí que en muchas ocasiones podremos imaginárnoslo.

2ª Fase: *La decisión más grande del mundo*

"Imaginemos ahora que alguien nos ofreciera lo que más querríamos tener en la vida... pero a cambio de poder conseguirlo tenemos que abandonar a nuestra familia. Esa puede ser una decisión muy, muy complicada, porque nos están haciendo escoger entre dos opciones delicadas, pero en ambas tenemos un coste alto. ¿Os podéis imaginar lo que decidiríais? Eso mismo tuvo que pensar el protagonista de la escena que veremos ahora... pero él lo tenía muy claro desde el primer momento".

Se proyecta la secuencia.

3ª Fase: *Nunca dejaré a mi familia*

A continuación, se inicia un debate apoyado en las siguientes preguntas:

- *¿Qué os ha parecido la decisión del niño?*
- *¿Os parece que ha acertado rechazando al señor Wonka?*
- *Willy Wonka le dice al niño que debe ser independiente, libre y perseguir sus sueños sin importarle las consecuencias; ¿Pensáis como él?*
- *¿Qué sucede si no pensamos en las consecuencias de las cosas que hacemos? (Por ejemplo, al cruzar sin mirar, o al gastar todo el dinero que tenemos…)*
- *A Willy Wonka le parece raro que el niño tenga su decisión tan clara; ¿A vosotros también? ¿Por qué?*
- *¿Cuáles son las ventajas que tendría el niño si se fuera con Willy Wonka dejando a su familia? ¿Y qué ventajas tendrá al quedarse con su familia? ¿Entendéis entonces su decisión?*

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

"Pongámonos ahora en el mismo papel que este niño, pensemos en lo que más nos gusta del mundo, y en lo que nuestra familia nos aporta".

Cada niño y cada niña contarán con una cartulina grande en la que colocarán todo lo que sus familias les aportan, acompañado de una ilustración en la que aparezcan sus familiares más significativos y, porque no, eso que desean tanto (quizás pueden pensar en cómo conseguirlo sin prescindir de la familia).

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- La mamá perfecta (Identificación, expresión y regulación emocional).
- Carta a los Reyes (Asertividad).
- El padre ideal según la inteligencia artificial (Pensamiento crítico).

TITLE

SCRAT'S ACORN

AUDIOVISUAL

TOPIC

Decision-making.

CURRICULAR AREA

Foreign Language – English.

Vocabulary: Work and occupations.

Adjectives: dynamic, optimistic, helpful, perseverance, lazy, pessimistic.

Syntactic-discursive content: Verb tenses – conditionals: "What would you like to...?"

Expression of logical relationships: because (cause) and and (conjunction).

Comprehension strategies: Understanding the overall meaning of a text.

SCHOOL CONTEXT

Bilingualism.

RECOMMENDED AGE

6 to 8 years old.

SUMMARY

Scrat is a squirrel who is always trying to reach an acorn. In the first clip from *Ice Age 4*, we see Scrat burying his acorn in the ice, which causes a crack in the ground and the acorn falls and disappears again. Scrat must face numerous challenges to recover it. In the second clip, Scrat manages to reach Acorn Island thanks to a map he finds in an empty acorn and his perseverance.

THEORETICAL BASIS: Will a person keep striving for their goals even when faced with difficulties, failure, or frustration? When obstacles arise, sometimes we need to pause and reflect on whether to continue or abandon our objective.

PURPOSE: The aim of this activity is for pupils to recognise the importance of perseverance and self-motivation in achieving goals, overcoming obstacles and difficulties along the way. The present "self" can project into the future through imagination. In the second phase, we will link this to professions the pupils would like to have in the future. The imagined future "selves" will serve as motivational guides, helping them discern the behaviours that support or hinder the achievement of their goals.

LESSON PLAN

Stage 1

We begin by asking questions about the first video clip. The following table can be used to record pupils' answers. The last question, about attitudes, will be addressed in Stage 3.

- *What is the squirrel's name?*
- *What does Scrat want?*
- *Was it difficult or easy for Scrat to achieve the goal? Why?*
- *What difficulties does Scrat overcome to get his acorn?*
- *What was his attitude? What decision did he make?*

Stage 2

In this phase, pupils will reflect on a goal of their own. To narrow down their choices, we focus on professions. The class brainstorms jobs they know in English. The teacher may expand this list using flashcards, including not only traditional jobs but also modern ones related to arts, technology, and social media.

After compiling a wide range of professions, each pupil chooses one they would like to have in the future—this becomes their goal for the table. ("What would you like to be in

the future? Would you like to be a doctor, a nurse, an artist?") Pupils with the same chosen profession will be grouped for the next task.

Next, in groups, pupils illustrate the difficulties they think they might face in achieving their chosen career. Creativity is encouraged in how they present their ideas through drawing. After the activity, there is a class discussion where the teacher completes the chart and pupils explain their drawings.

Stage 3

Now we show the second video clip where Scrat, through effort and perseverance, not only gets the acorn but also finds an entire island full of them. Ask guiding questions:

- *"Does Scrat overcome the difficulties?"*
- *"How?"*

To support this, introduce adjectives through mime—some that help achieve goals (dynamic, optimistic, helpful, perseverance) and some that don't (lazy, pessimistic). Ask the class whether Scrat has these traits.

Finally, as a group, identify which adjectives are necessary to reach their goals and record them in the table. For example:

"What do you need to achieve your goal? If you want to be a dancer in the future, do you need to be lazy? Do you need to be optimistic? Why?"

TÍTULO

DIGIPATO

AUDIOVISUAL

Buck, L. (2012). *La gran decisión de Digipato.* Childnet International. Foro Generaciones Interactivas. Madrid.

VARIABLES QUE SE PUEDE TRABAJAR

Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional; Asertividad.

ÁREA CURRICULAR

Lengua castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar; Convivencia digital; Plan lector.

EDAD

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Este cuento "La gran decisión de Digipato" relata la historia de un pequeño pato, llamado Digipato, en su camino por aprender a ser un buen amigo en el mundo online y utilizar la red de forma segura.

REFERENTE TEÓRICO: La sociedad multipantallas en la que crecen los más jóvenes trae sin duda muchas ventajas pero también riesgos inéditos que debemos conocer. Algunos expertos hablan de los cuatro excesos de la sociedad moderna: (1) demasiadas opciones; (2) demasiada información; (3) demasiada velocidad y (4) demasiadas cosas. Aprender a tomar decisiones en un mundo tan cambiante es una destreza necesaria para nuestros niños que van a tener que estar constantemente eligiendo en este mar de opciones. Por ello dotar a los más pequeños de mecanismos de autoconocimiento y autocontrol ayudará en la toma de decisiones a la hora de hacer un uso responsable, saludable y seguro de los dispositivos y la tecnología.

RAZÓN DE SER: Los niños de hoy en día crecen con la tecnología siempre a su alcance, son niños con destrezas y habilidades propias de una sociedad multipantalla. Sin embargo, esto nos les exime de aprender a gestionar el uso que hacen de las redes sociales e internet desde edades tempranas con el fin de dibujar con criterio su identidad digital. La identidad digital es aquello que internet sabe de cada uno.

Con ayuda de Digipato y *"La gran decisión de Digipato"* los niños de Infantil conocerán los riesgos que tiene internet, reflexionarán sobre la toma de decisiones, el cuidado de la identidad digital, de la amistad en un mundo online y offline y sobre todo reflexionarán sobre el respeto hacia sus compañeros.

En este enlace se puede conocer esta historia que inicia a los más pequeños en la educación digital de una manera amena, entretenida y a través de la lectura. Analizando sus personajes y la toma de decisiones de Digipato con relación a sus amigos seguro puede mostrar una mejor manera de usar las pantallas.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente comenta a sus alumnos que van a conocer la historia de Digipato y formula preguntas de aproximación antes de la lectura.

Mostrándoles la portada del libro se formulan las siguientes preguntas de aproximación:

- *¿Quién creéis que es el protagonista de este cuento?*
- *¿De qué creéis que puede tratar el cuento de este pato?*
- *¿Os gusta utilizar el ordenador? ¿Para qué lo utilizáis?*
- *¿Os gustan las canciones, los vídeos de Youtube, los juegos etc.?*

- *¿Os ponéis tristes cuando mamá y papá os dicen que no se puede utilizar más el ordenador o la Tablet?*

El docente explica a los alumnos cómo a diario todos los mayores usamos internet: para enviar un email, escribir un mensaje de WhatsApp a un amigo o familiar o para consultar el tiempo en la ciudad... todos esos usos de la red son muy buenos y nos permiten estar en contacto con muchos de nuestros amigos, familiares o conocidos.

El docente muestra a los amigos del protagonista de nuestro cuento, Digipato, haciendo especial hincapié en la importancia de cuidar bien de esos amigos, de meditar nuestros actos en la red y pensar antes de hacer algo que pueda ofender o entristecer a nuestros compañeros.

Estos son los amigos de Digipato con lo que tanto les gusta estar y jugar.

- *¿Cuántos amigos tienes tú?*
- *¿Cuidas bien a tus amigos? ¿Y ellos a ti?*
- *¿A qué crees que les gusta jugar a este grupo de amigos?*
- *¿Qué historias crees que van a vivir juntos?*

Una vez que hemos analizado y contextualizado la historia es el momento en el que el docente lee en alto el cuento de "La gran decisión de Digipato". Es un cuento cortito y cuyos personajes son animales. El mensaje es claro y nos acerca a valorar la amistad, hacer un uso responsable y saludable de las fotografías en internet, del respeto a los demás...

Una vez leído el cuento estas son algunas de las preguntas que se pueden hacer para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Por qué le gusta a Digipato la página web "La gran familia del corral"? ¿Cuánto te gusta a ti estar con tus amigos? ¿Qué sientes cuando estás con ellos?*
- *¿Qué ha visto Digipato de Cerdito-orgulloso que quiere contar a los demás? (Una foto suya haciendo el tonto que quiere compartir con sus amigos y reírse un poco de él).*

Esta es la foto que Digipato quiere reenviar a sus amigos.

- *¿Qué te parece la foto? ¿Crees que puede enfadarse Cerdito-orgulloso? ¿Tú te enfadarías?*
- *¿Alguna vez te has reído de alguno de tus amigos? ¿Cómo crees que se ha sentido? ¿Y tú después de esa acción cómo estabas: contento o triste?*
- *¿Cómo se sintió Digipato al viajar al futuro y ver lo que le habría pasado de enviar esa foto de cerdito-orgulloso? (Abrumado y triste, no se daba* cuenta del alcance que podría haber tenido su decisión de compartir la foto).
- *¿Qué pasó cuando se despertó?* (Todo había sido un sueño).

2ª Fase

Tras la lectura del cuento y de las aportaciones debemos mostrarles apoyados en la historia de Digipato una de las lecciones que se extraen: antes de tomar una decisión hay que pensar en cómo se va a sentir la otra persona y qué consecuencias tienen nuestros actos.

En internet hay una máxima que siempre se recomienda a los más jóvenes *"Think before you post"* o *"Piensa antes de publicar"* y que en el caso de Digipato aplica de una forma muy clara.

Los más pequeños van a tener que aprender a cuidar mucho a sus verdaderos amigos. Actualmente en tiempos de amistades digitales la amistad es mucho más que "agregar" amigos a tu lista de las redes sociales.

Sentados todos en círculo el docente propone a los niños ir enumerando uno por uno qué cosas les gusta a ellos que les hagan o digan sus amigos, es decir, qué cosas les hacen sentir bien. El profesor/a las escribirá en una pared con pos-it de color amarillo.

En una segunda tanda de ideas, el docente escribirá en post-it de color verde/rosa, lo que los niños consideran que le gusta a Digipato (hablar con sus amigos en la web de La familia del corral, jugar al juego de vaca-molona, celebrar el cumple con sus amigos, ir a casa de uno de ellos a merendar).

Con esta dinámica de grupo, los niños podrán conocer mejor a sus amigos, conocer mejor las consecuencias que tienen sus actos y decisiones frente a otros niños y qué les gusta que les hagan o digan sus propios amigos.

3ª Fase

Se finaliza la actividad recogiendo las conclusiones de los post-it que los niños han ido describiendo en la fase anterior. De ahí podrán los profesores junto a los niños hacer un mural con lo más significativo y mostrarlo a los niños a lo largo de todo el curso.

Se hará una lista de acciones que les hace felices a cada uno. El docente motivará que todos aprendan cuáles son las cosas que hacen sentir alegres a los compañeros para que lo lleven a cabo más a menudo. Se propone que un día a la semana, quizá los viernes, el docente repase con los niños si han realizado alguna de las acciones descritas para hacer felices a los demás.

“La gran decisión de Digipato” pone sobre la mesa la necesidad de educar a los más pequeños desde edades tempranas en un uso responsable de los dispositivos. Además, es importante no olvidar que “esto no va de tecnología, sino que va de educación”.

TITLE

I CAN MAKE GOOD CHOICES

AUDIOVISUAL

TOPIC

Decision-making, self-control.

CURRICULAR AREA

Foreign Language – English

SCHOOL CONTEXT

Bilingualism, Personal identity, Promotion of healthy habits.

RECOMMENDED AGE

Ages 3 to 6 (Recommended for 5-year-olds).

SUMMARY

I Can Make Good Choices is a story that presents everyday situations in which children make decisions. It includes a self-instruction for making smart choices: *stop... think... I can make good choices!*

THEORETICAL BASIS: Responsible decision-making requires critical judgement. At this age, children do not yet have the cognitive maturity for full critical thinking, but they can assess the consequences of their actions and how these make them feel. Many of the decisions children make daily are made out of habit, so educators must help them imagine and anticipate what might happen depending on how they act, and how that might make them feel.

PURPOSE: Starting from two role-played scenes by the teacher, pupils will begin to distinguish between smart and poor choices. The educator will help them imagine the consequences of each choice and how it affects their emotions. Then, with the help of the story *I Can Make Good Choices*, they will reflect on their everyday decisions and the reasons behind them. Finally, pupils will re-enact some of the story's situations, deciding how they would act in each case.

LESSON PLAN

Stage 1

The aim is for pupils to distinguish between good and bad decisions. The teacher divides the board in two: one side labelled "Good choices", the other "Bad choices". Using puppets, toys, or acting, the teacher enacts the following scenes, supported by visual aids to be placed in the appropriate column after each scenario:

- **Scene 1**

"Oh, I'm very hungry!!" (Touches belly. "Let's see what's in the kitchen!!" (approaches table with fruit and sweets).

"What should I eat?" (Looks confused). "Should I eat the sweets or the fruit?" (Asks children, pointing).

"I'll eat the sweets!!" (Pretends to eat all the sweets). "Oh, no! Now I feel sick!" (holds belly, cries).

- **Scene 2**

"Oh, it's snowing outside and it's cold. Let's see what's in my wardrobe. A t-shirt... I love t-shirts!

Do you think I can wear just a t-shirt? It's cold... I should wear a jumper and a coat too, don't you think?

Should I wear only the t-shirt or the jumper and coat?" (Asks children).

"Yes, I will wear the jumper and coat! I don't want to be sick. Now I can play without being cold—it's great!"

After each scene, ask: "Was it a good or bad decision?" Based on the children's answers, place the image representing the scene in the appropriate column.

Reflect together:

For Scene 1: "*Why was it a bad decision? How did the boy feel? He felt bad, sick".*

For Scene 2: *"Why was it a good decision? How did the boy feel? He felt great".*

Conclusion: "So, good decisions make us feel good, great, comfortable; bad decisions make us feel bad, sick, sad".

Use flashcards to reinforce: next to the sweets image, add the image of the sick child; next to the bundled-up child, place the children playing happily in the snow.

Stage 2

Watch the video. Depending on the pupils' level, pause after each page and ask: "What would you do?" Wait for their answers and check against the narrator's. Encourage them to repeat the self-instruction from the story:

"I stop, I think, I can make a good choice".

At the end, the author asks: "What are two good choices you made today?"

You might give examples like: "I said something nice to my brother or mum".

Let them share their good choices; they may respond in Spanish and the teacher will translate.

Stage 3

Children are paired and each pair receives a story card. They take turns acting out their scene for the class and share what they would do. After each performance, ask classmates:

"Was it a good or bad choice? Why? Do they feel happy or sad?"

ACTIVIDADES

BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

Para la promoción de competencias emocionales, sociales y creativas

EDUCACIÓN PRIMARIA | 6-8 AÑOS

FUNDACIÓN BOTÍN