

HABILIDADES DE AUTOAFIRMACIÓN



TÍTULO LA GUERRA DE LOS ANIMALES

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación.

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.

En el bosque los animales vivían la mayor parte del tiempo en paz. Sólo se alteraba la tranquilidad cuando aparecían seres humanos con la estúpida manía de cazarlos no sólo para comérselos, sino también para colgar sus pobres cabezas en la pared o presurmir 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 mo-

lestando 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 banda 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]

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 educador 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:

Se invita a los niños a sentarse en semicírculo (doble semicírculo si son muchos), ocupando él 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 ju-

gando a propósito del mismo.

El educador 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.

2ª Fase:

Se distribuirá el gran grupo en equipos de 3 alumnos. Se plantea una **dinámica**: se harán unas preguntas o se mandarán tareas; a medida que los equipos encuentren la respuesta o acaben la tarea levantarán la mano para que se les conceda el uso de la palabra:

- "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 te puedas 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 ú 8 años]

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".