



TÍTULO
YO SOY...

AUDIOVISUAL

<http://hyperurl.co/s9qrfm>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de autoafirmación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR

Atención a la diversidad. Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

El gnomo juez debe dilucidar una rivalidad entre especies animales nacida de la envidia que se tienen mutuamente; los patos quisieran volar como las palomas y éstas nadar como los patos. Se concluye que cada uno está hecho para vivir adaptado a un medio natural concreto y tiene cualidades específicas distintas a las de los demás.

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación implica una actitud positiva hacia la particular forma de ser de cada cual, así como el manejo de recursos de comunicación aptos para la relación con los demás.

Contar con adecuadas habilidades de autoafirmación conlleva considerar cómo se es; con cualidades y valores positivos, pero también con imperfecciones, defectos y aspectos de uno mismo no tan sobresalientes. En este sentido, la autoafirmación se relaciona con otros factores de protección, como la autoestima y la identificación emocional.

RAZÓN DE SER: El educador, empleando un estímulo audiovisual en el que se pone de manifiesto la envidia entre dos especies animales, hará comentarios y formulará preguntas de aproximación para centrar la atención de los niños en las capacidades y las limitaciones que poseen los personajes de la película, proyectándolos a continuación sobre sí mismos.

En una posterior dinámica, los niños se plantearán su identidad desde el plano de su potencial real. Posteriormente, se les pedirá que hagan una descripción ajustada de sí mismos a partir de un supuesto hipotético, desarrollando su capacidad de

autoafirmación realista a la hora de presentarse ante los demás.

Un juego final brinda a los niños la posibilidad de explorar sus capacidades en el plano físico, a la par que toman conciencia de sus limitaciones.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el audiovisual seleccionado 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 proyecta el audiovisual. Se harán **comentarios** y se formularán **preguntas** 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 desearían los patos?; ¿Y las palomas?*
- *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 educador concluirá esta Fase diciendo que las personas nos parecemos un poco a esos animales del cuento, porque envidiamos lo de los demás en lugar de alegrarnos de la cantidad de cosas buenas que somos, que *tenemos* o que *sabemos hacer*.

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. Con la técnica de la **Reflexión silenciosa**, los niños escribirán en un papel lo que *son*; lo que *no son*; lo que *hacen bien*, y lo que *no hacen bien*. Se les pueden sugerir pistas bien apuntando algunas posibilidades en la pizarra, bien entregándoselas por escrito con un formato como el que se ofrece a continuación:

- ¿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].

A continuación, el educador pedirá a los niños que elijan en total de tres características de las seleccionadas en las tres primeras preguntas, y dos de la última. Las escribirán en un papel.

Se divide el grupo de alumnos en equipos de tres niños. Deben imaginarse que no se conocen y van a presentarse a los otros niños; juntos harán un largo viaje en tren que durará tres días. Para que todos se conozcan bien y puedan ser amigos fácilmente hablarán de sí mismos.

Cada alumno deberá leer en voz alta a los demás lo que anotaron en respuesta a cada una de las preguntas.

Una vez concluidas las exposiciones en el marco de los equipos, cada niño dirá las cuatro cosas que seleccionó (demandadas por el educador para detectar cómo se define cada alumno), explicándoles por qué las eligió de entre las demás.

Opcionalmente se desarrollará una puesta en común en la que cada alumno dirá los cuatro aspectos que definen a uno de sus compañeros (para ello habrán intercambiado previamente sus anotaciones).

3ª Fase

Se pone en práctica un **juego** por equipos que se debe realizar sobre de colchonetas para amortiguar posibles caídas. Los alumnos que formaron equipo

en la Fase anterior desarrollarán el juego de forma independiente a los demás niños:

- Dos alumnos se sientan en el suelo uno enfrente del otro uniendo las plantas de sus pies. El tercero hará un primer salto por encima de las piernas de sus compañeros.
- A continuación los dos niños sentados en el suelo pondrán un pie encima del pie del compañero que tienen enfrente (elevándose la altura unos centímetros). El tercero saltará por encima intentando no tocarles.
- Se puede ir “elevando el listón” en sucesivas Fases: una mano encima de los pies; dos manos; brazos extendidos tocándose los dedos de las manos a baja altura, a media altura; puestos de rodillas, etc.
- Cuando el niño “saltador” se caiga o contacte con la “barrera”, un compañero de equipo ocupará su lugar.