



**TÍTULO**  
**¿QUÉ TE PASA?**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/j2zgku>



**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**  
Identificación y expresión emocional.

**ÁREA CURRICULAR**  
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física.

**CONTEXTO ESCOLAR**  
Identidad personal

**EDAD RECOMENDADA**  
De 6 a 8 años.

**SINOPSIS**  
Los gnomos se asustan al ver cómo un supuesto vampiro se asoma a la muralla de un castillo; se escuchan unos gritos guturales y en las almenas se ve fuego. En realidad son los trolls, que pretenden ahuyentar a los gnomos mientras ellos buscan un tesoro.

**REFERENTE TEÓRICO:** La expresión 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 educador 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:** La proyección de una secuencia audiovisual es utilizada por el educador para que los niños reflexionen sobre emociones como el miedo o el susto. En una dinámica posterior los alumnos deben correlacionar personas o situaciones propuestas por el educador con distintas emociones, sentimientos y comportamientos.

El desarrollo de un juego competitivo final sirve al educador para cuestionar los sentimientos que experimentaron los niños tanto cuando ganaron como cuando quedaron eliminados.

**DESARROLLO**

**1ª Fase**

Se introduce el audiovisual seleccionado explicando

a los alumnos que van a ver cómo unos gnomos experimentan miedo y terror ante un supuesto vampiro. Se proyecta el audiovisual: se hacen comentarios y se formulan preguntas abiertas para facilitar el diálogo en grupo:

- *¿De qué tienen miedo los gnomos?; ¿Qué hacen cuando escuchan los rugidos que salen del castillo?*
- *¿Quiénes son los causantes de la situación?; ¿Qué pretenden?* [Pregunta adecuada para alumnos de 7 ú 8 años]
- *¿Qué dice uno de los gnomos cuando se pone a pensar “en serio” sobre lo que está pasando?*
- *A veces las personas nos asustamos: cuando oímos de repente una bocina cerca de nosotros, o un trueno. Es normal; sin embargo cuando nos damos cuenta de qué está pasando debemos tranquilizarnos, porque desapareció el motivo que nos hizo asustarnos.*

Se pedirá a los alumnos que narren algunas experiencias en las que sintieron miedo o se asustaron por algún motivo.

**2ª Fase**

Se desarrolla una **dinámica**. El educador 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.

### 3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: se divide el grupo de alumnos en dos equipos compuestos por el mismo número de niños. 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 educador dice "1... 2... y 3". En ese momento los niños darán un salto y caerán adelantando un pie. Si los niños 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 niños que alcanzaron los tres puntos) forman nuevas filas enfrentadas. Se procede de idéntica manera, hasta que haya un único ganador (las filas de niños 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 educador 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.