



TÍTULO
¿MÁS GORDO?; ¿MÁS FLACO?; ¿MÁS FEO?; ¿MÁS GUAPO?"

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoestima.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura

CONTEXTO ESCOLAR
Programas de prevención: acoso escolar

EDAD RECOMENDADA
De 8 a 10 años.

SINOPSIS
La fábula de Esopo nos muestra unas gallinas orgullosas de tener un aspecto físico lustroso, burlándose llenas de vanidad de otras gallinas delgadas y mal alimentadas. Al final de la fábula son las gallinas presumidas las que van a parar a la olla del cocinero.

En el corral de una granja vivía un grupo de gallinas. Unas estaban gordas, porque las alimentaban con pienso especial; además comían cuatro veces al día. Otras, en cambio, estaban flacas y delgaduchas. Apenas les daban de comer, por lo que se pasaban el día picoteando sin encontrar otro alimento que las migajas que sobraban de los festines de sus afortunadas compañeras, teniendo cada día más finitos sus cuerpos.

Las gallinas gordas se lo pasaban de lo lindo burlándose de las flacas:

-¡Qué asco de gallinas!. Flacuchas, esmirriadas... no parece que seamos la misma clase de animales. ¡Miradnos a nosotras!; ¿no os da envidia?.-

Las gallinas flacas no sabían qué responder. ¡No era su culpa estar tan delgadas!. Además, no eran tan feas; sólo estaban más delgadas.

Llegó el día de Año Nuevo, y los animales del gallinero recibieron una visita inesperada: el jefe de los cocineros entró con un gran saco vacío. Todas las gallinas se alborotaron, cacareando y agitando las alas. Naturalmente, el cocinero eligió a las mejores gallinas para llenar su enorme puchero. En el fondo del saco acabaron las más gordas y cebadas.

Dándose cuenta de cuál iba a ser su destino, las gallinas gordas sintieron envidia de las flacas, y aunque suplicaron piedad al cocinero, éste las echó sin contemplaciones al puchero, lleno a rebosar de agua hirviendo.

Moraleja: no despreciemos a los demás por su aspecto físico. Nunca se sabe la suerte que tendrá cada uno.

[Adaptación de una fábula de Esopo]

REFERENTE TEÓRICO: La autoestima del alumnao de entre 8 y 10 años comienza a verse afectada por "lo que quieren ser", una peculiar urgencia por hacerse "mayor" que a menudo les hace sentirse extraños dentro de sí mismos.

Los niños van creando un concepto de sí mismos a partir de lo que ven y oyen de los demás y sus propias experiencias personales. La diferencia percibida entre su autoconcepto (la definición que el niño hace de sí mismo) y su ideal de persona determinará en gran parte su nivel de autoestima. Si esta diferencia es muy grande su autoestima puede verse resentida.

RAZÓN DE SER: A través de una serie de preguntas de aproximación, se tratará de fijar los mensajes principales de la fábula. Posteriormente, un juego permitirá a los niños ver que todos somos diferentes (por dentro y por fuera) y que es muy importante sentirse a gusto con uno mismo para ser más feliz. En una última fase, los alumnos indagarán sobre las diferencias entre lo que ven de sí mismos y lo que les gustaría ser.

DESARROLLO

1ª Fase

Se cuenta la fábula al grupo-clase, formulándose a continuación algunas **preguntas de aproximación:**

- *¿Qué podemos aprender de la fábula?*
- *¿Somos todos iguales?; ¿importa mucho el color*

de la piel, la estatura o el peso para ser felices?; ¿por qué?

- Si tienes una estatura normal ¿cómo te sentirías en el reino de los enanos?; ¿y en el de los gigantes?; ¿sabéis que en países muy próximos entre sí viven los seres humanos más pequeños del planeta (los pigmeos) y los más altos (los watusis y otras tribus africanas)?

2ª Fase

Se propone un **juego**. Para desarrollarlo, el educador habrá preparado dos montones de tarjetas del tamaño de naipes. En uno de los bloques aparecerá escrita en cada tarjeta una característica física, y en el otro, tarjetas en las que se describa un rasgo de la personalidad.

Ejemplos del primer montón: tarjetas con palabras como: alto, bajo, rubio, moreno, ojos azules, ojos verdes, ojos castaños, piel tostada, piel pálida, nariz chata, nariz aguileña, labios gruesos, labios finos, con gafas, delgado, ancho, piel amarilla, piel negra, piel blanca, etc.

Ejemplos del segundo montón: inteligente, divertido, tímido, risueño, tranquilo, nervioso, hablador, callado, hábil en deportes, hábil en tareas manuales, hábil con ordenadores, con buena memoria, bueno para las matemáticas, etc.

Cada alumno deberá coger cuatro tarjetas de cada montón. Las verá él sólo. Si una tarjeta fuera incompatible con otra del mismo montón (por ejemplo, alto y bajo; rubio y moreno) se las mostrará al educador; éste las barajará y le dará a elegir otra.

El educador explica que esas son "las cartas que la Naturaleza te ha dado". A continuación dividirá el grupo-clase en equipos de tres alumnos, quienes deberán, por turnos, contar a sus compañeros qué "cartas" les ha tocado en suerte, desarrollándose a continuación un breve diálogo entre ellos: ¿les gusta su nueva forma de ser?; ¿se parece a la suya?; ¿se

sentirían a gusto siendo amigos?; ¿les importaría lo que la gente dijera de ellos?.

3ª Fase

Los alumnos escriben individualmente cómo piensan que son (recogiendo alguna de las propuestas de la fase anterior y añadiendo otras), y cómo les gustaría ser dentro de diez años.

Finalizada la tarea, vuelven a los subgrupos de tres compañeros, leyendo cada uno a los demás la primera parte (cómo creen que son). Los otros dos alumnos comentan si le ven de la misma manera o no.

En un segundo momento proceden a leer la segunda parte (cómo les gustaría ser dentro de diez años), comentando entre ellos las diferencias y semejanzas.