

HABILIDADES DE OPOSICIÓN



TÍTULO EL HERMANO VENGATIVO DE ALADINO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan lector

EDAD RECOMENDADA
De 8 a 10 años.

SINOPSIS
La historia narra las miserias de Teneo, hermano envidioso de Aladino. Tras enemistarse con él, y al no conseguir luchar contra Aladino, le roba su lámpara mágica y provoca un desastre ecológico: toneladas de sal brotan de la lámpara robada amenazando con la destrucción de personas, animales y plantas.

Aladino, el héroe que poseía una lámpara maravillosa, tenía un hermano llamado Teneo. Las leyendas no mencionan a Teneo porque toda la fama fue para su hermano. Sin embargo, se trataba de un muchacho inteligente y hábil. Pero la envidia llenaba su corazón.

Escondido tras cualquier roca o matorral, Teneo observaba el prodigio de la salida del genio de la lámpara de su hermano. Naturalmente, quiso poseer tan preciado tesoro. Tras mucho pensarlo, decidió hablar con Aladino.

-¡No es justo, hermano!. Tú tienes una lámpara maravillosa, y las gentes recordarán tu historia por los siglos de los siglos. En cambio a mí...¿quién me recordará?.

Aladino trató de razonar con él:

-Lo siento, Teneo, pero yo no elegí ser famoso. Además, somos hermanos, y todo lo mío es tuyo también. Si quieres, te regalo uno de los deseos que me corresponden, pero no puedo hacer más por ti.

-¡Te odio. Quédate con tu maldita lámpara!. No quiero que me compadezcas. Desde hoy ya no somos hermanos, sino enemigos- dijo Teneo.

Aladino no deseaba entrar en conflicto, y menos con su hermano, pero ¿qué podía hacer?. Cada mañana intentaba hacer las paces con Teneo, pero este se portaba duramente con él, intentaba provocar peleas y hablaba mal de su hermano a todo el que le quisiera escuchar.

Sin embargo Aladino seguía intentando que todo volviera a ser como antes. Echaba tanto de menos la amistad con su hermano que le perdonaba sus ofensas. Fue entonces cuando Teneo tomó una decisión malvada: le robaría la lámpara.

Adivinando sus intenciones, Aladino la escondió en el hueco de un árbol, pero Teneo vigilaba todos sus movimientos, y no tuvo dificultad para encontrar el escondite. Uno noche sin luna, se acercó al árbol y robó la famosa lámpara. Temblando de emoción, se la llevó a la playa, y allí intentó que el genio saliera sin conseguirlo. Tocó la lámpara, la sacudió, la arrojó contra una roca, pero el genio seguía sin salir. Incluso gritó:

-¡Sal de una maldita vez, genio!. - Pero no hubo respuesta.

Teneo ya casi se daba por vencido. De pura impotencia se echó a llorar ¿por qué mi hermano tiene tanta suerte y yo ninguna?. Una gruesa lágrima cayó encima de la lámpara. Casi sin darse cuenta, la frotó para secarla, y el genio salió de ella sin que Teneo se diera cuenta, pues se tapaba los ojos mientras lloraba. Por última vez, gritó:

-¡Genio, sal!. ¡Sal!. ¡SAL!.

De inmediato, un chorro de sal comenzó a salir de la lámpara. Cuando Teneo comprendió lo que pasaba, ya era tarde: el genio le había concedido su deseo: ¡toneladas de sal!. La sal lo llenó todo: la playa, el bosque cercano, los prados que había a las afueras del pueblo.

Teneo intentó detener el chorro inagotable de sal, pero le resultó imposible. Se dirigió entonces al genio:

-Por favor, genio. Deja de hacer salir más sal, o todos moriremos ahogados en ella.

Pero el genio le contestó burlón:

-Lo siento, Teneo, era tu deseo. Quisiste enfrentarte a tu hermano, y por odio hacia él me robaste. Ahora tendrás que soportar las consecuencias.

Mientras tanto, la sal formaba ya una montaña. Teneo, asustado, cogió la lámpara y montó en una barca, alejándose mar adentro. Cuando ya no se divisaba la costa, la tiró al mar, y vio como se hundía. Después volvió a tierra, y sin regresar siquiera a su hogar, huyó hasta perderse entre las rocas de una lejana montaña. Mientras tanto, desde lo más profundo del mar, la lámpara seguía vertiendo sal. Ese es el motivo de que el agua del mar...esté salada.

[Creación libre a partir de un cuento popular]

REFERENTE TEÓRICO: Muy a menudo los despliegues de conductas violentas nacen de pasiones dañinas para quienes las experimentan, así como para quienes les rodean, como la envidia, los celos y el egoísmo, que pueden transformar temporalmente a las personas haciéndolas hostiles y agresivas. El educador puede hacer reflexionar a los alumnos sobre la importancia de no desear el enfrentamiento y plantearse alternativas a la violencia para resolver un conflicto no deseado.

RAZÓN DE SER: Este cuento puede ser utilizado por el educador para pedir a los alumnos que reflexionen sobre sentimientos y pasiones negativas, así como las reacciones usuales de los demás ante la manifestación de aquellos. Un estudio de casos posterior es utilizado por el maestro para plantear un dilema moral, en el que se ha de optar por estilos de respuesta que pueden acarrear problemas con otras personas.

DESARROLLO

1ª Fase

Se leerá el cuento al grupo de alumnos, procediéndose a continuación a formular **preguntas introductorias** de la asertividad como alternativa al empleo de la violencia para resolver conflictos interpersonales:

- *¿Qué lección podemos sacar de la actitud de Aladino ante los problemas que le causa su envidioso hermano?*
- *¿Qué sentimientos podemos detectar en Aladino? ¿y en Teneo?* [Pregunta para niños de 10 años. Aladino: compasión, deseos de recuperar la amistad, olvido de las ofensas. Teneo: envidia, celos, odio, deseos de venganza, provocación, avaricia].
- *¿Cómo suele la gente responder cuando son provocados mediante insultos o burlas? ¿Cómo es mejor que respondamos?*
- *¿Qué haces tú cuando un antiguo amigo te trata de hacer la vida imposible?*

2ª Fase

El grupo-clase se divide en equipos de tres alumnos. Se plantea un supuesto, al que deben responder en grupo. El educador pide a dos alumnos elegidos al azar para que ejerzan junto con él el papel de jueces-árbitros.

Supuesto:

"Unos compañeros de clase rompen a pedradas la cristalera de la biblioteca. Ellos te presionan para que digas que a esa hora estaban contigo jugando un partido de fútbol. De lo contrario, se chivarán que copias en los exámenes –lo cual es cierto– y se meterán con tu hermana pequeña. Incluso te amenazarán con acusarte todos a ti."

- *¿Se lo cuentas a tu tutor sin importarte que se chiven de ti o hagan daño a tu hermana? ¿por qué?*
- *¿Les proteges pensando que ellos se vengarán de ti? ¿por qué?*

- *¿Pides ayuda a tus amigos y os peleáis con ellos?
¿por qué?*
- *Qué otras posibilidades tienes?*

Tras unos minutos de diálogo, se expondrán las ideas que cada grupo haya elaborado. Una vez concluidas las exposiciones, los jueces: el educador y los dos alumnos elegidos se reúnen a deliberar. Después darán su veredicto. El docente explicará lo procedente o improcedente de cada elección.

3ª Fase

El educador explica que en todos los casos es preferible dialogar antes que pelear, pues las consecuencias de esta última opción es siempre más peligrosa. Si el diálogo es imposible, resulta muy oportuno acudir a un adulto (padres o educadores). Esto no supone "chivarse", sino denunciar una injusticia.

Se solicitará de cada alumno un breve comentario acerca de la dinámica de la actividad.