



TÍTULO
SI TE PONES ASÍ... ¡ME LARGO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/lkt1cq>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Física

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia

EDAD RECOMENDADA
De 8 a 10 años

SINOPSIS
En el recreo los niños se lanzan diversos reproches entre sí. Al final todos acaban enfadados.

REFERENTE TEÓRICO: La oposición asertiva es un recurso de comunicación de imprescindible dominio para salir airoso de las más diversas situaciones, desde las que pueden entrañar riesgos sociales a las propias de la vida cotidiana entre niños. Dado que entre los ocho y los diez años su repertorio verbal es amplio, pueden cruzar entre ellos mensajes sumamente ofensivos. Saber dominarse, renunciar al cruce de insultos y acusaciones y retirarse de un ambiente hostil tiene un gran valor para mantener la propia autoestima.

RAZÓN DE SER: Una secuencia audiovisual es utilizada por el educador para plantear a los alumnos distintas situaciones aversivas, cuestionándoles sobre sus formas de sentir y sus reacciones habituales.

El estudio de un caso sirve al maestro para abrir un coloquio centrado en estilos de comportamiento adecuados e inadecuados ante una situación problemática. Un juego competitivo cuya única regla consiste en que "nadie puede enfadarse con nadie" cierra la actividad.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador expone a los alumnos la gama de comportamientos inapropiados que suelen desplegarse en situaciones de confrontación entre iguales.

Mediante **preguntas de aproximación** centrará la atención del alumnado en la comunicación interpersonal ofensiva:

- *Si por tu culpa el equipo entero pierde un partido ¿te dicen que no te preocupes, o te llaman patoso o "inútil"?*
- *Si pides ser admitido en un juego y te dicen que no porque no sabes ¿te sientes mal?; ¿cómo sueles reaccionar?*
- *Si se ríen de ti ¿te defiendes insultándoles?; ¿se te ocurre otra forma de responder?*

2ª Fase

El maestro explica a los alumnos que van a ver una secuencia audiovisual en la que se arma una bronca entre varios niños. Se dicen cosas muy desagradables y al finalizar nadie se queda contento. Se proyecta la secuencia seleccionada.

Se formulan preguntas para la puesta en común:

- *¿Quién tiene razón?; ¿algunos?; ¿todos?; ¿ninguno? ¿Por qué?*
- *¿Qué hubiera pasado si Evilina se hubiera marchado antes negándose a escuchar insultos?*
- *¿Qué habrías hecho tú?*

Se plantea el siguiente **estudio de caso** para la reflexión colectiva:

Imaginad que el educador os castiga sin recreo porque uno de vosotros llegó tarde al aula. ¿Qué le decís al "culpable"?; ¿qué harías si hubieras sido tú el que llegó tarde?

Se abre un amplio **coloquio** a propósito del supuesto planteado. El educador procurará que haya aportaciones prosociales, al punto de sugerirlas él mismo si éstas no aparecieran:

- *Insultar no sirve más que para que otros se sientan ofendidos o respondan en el mismo tono*
- *Explicar cómo te sientes, aunque el sentimiento*

sea de enfado, siempre es mejor y ayuda más a que haya un acuerdo, que decirle a otros lo mal que te caen

- Irse –sin huir– es preferible a quedarse y liar aún más la situación.

3ª Fase

Se propone un **juego** con componentes cooperativos y competitivos: el educador extiende en el suelo una cuerda de unos tres metros de longitud (construida con un material que no dañe la piel al tirar de ella). Se pinta con tiza una raya en el suelo en medio del aula o la sala. El juego se desarrolla por fases:

- **1º fase:** se divide el grupo en dos equipos. Cada equipo designa a un alumno. Los dos rivales tirarán cada uno de un lado de la cuerda. Ganará el que haga cruzar al rival la línea. El resto se limitará a animar a su representante.
- **2º fase:** se eligen cuatro alumnos, dos por equipo. Se desarrolla de la misma forma que en la primera fase.
- **3º fase:** ocho alumnos por equipo tirarán de cada extremo de la cuerda. Última fase: todos los componentes de cada equipo participarán en el juego. Cada vez que un equipo gane se le asignará un punto.

La única norma es que nadie puede enfadarse con nadie. Si existiera algún insulto o desacreditación agresiva, el equipo quedaría eliminado o perdería automáticamente un punto.