



TÍTULO
"LA LÁMPARA DE ALA-DI-NO"

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/zr14nb>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autocontrol.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
El pequeño Ala-di-no era un verdadero trasto. Después de quemar un prado, sus padres le perdonan el castigo, pero le hacen prometer que llevará siempre consigo una diminuta lámpara mágica, que deberá frotar diciendo "Ala-di-no; ¡no!" cada vez que se le ocurra una diablura.



cuenta de que se había escondido. Salió de la casa y cruzó la calle, dirigiéndose al prado que había al otro lado –que, por cierto, tenía un cartel en la valla que decía "prohibida la entrada"–

Hace muchos, muchísimos años, nació un niño al que sus padres llamaron Ala-di-no. El niño, desde muy pequeño, resultó ser muy travieso. Sólo se le ocurrían bromas pesadas o experimentos peligrosos.

A los dos años echó una botella entera de vinagre en la sopa familiar. Sus padres y hermanos se pasaron horas vomitando. Naturalmente, le castigaron, pero la imaginación del niño y sus ocurrencias eran más fuertes que el miedo al castigo.

A los dos años y medio se metió debajo de un caballo, y recibió una coz tan fuerte que se desmayó. Sus padres se pegaron un susto tremendo.

Pero el colmo de las diabluras llegó cuando Ala-di-no cumplió los seis años. El pequeño se escondió dentro de un armario de la cocina, para hacer creer a sus padres que se había escapado de casa. Encerrado en medio de la oscuridad, pasaron minutos que al niño le parecieron horas. Como su vista se había acostumbrado a la oscuridad, miró con curiosidad los cachivaches que le rodeaban: una lata vacía, un colador casi roto, un guante de plástico solitario... y una pequeña caja de cerillas.

¡Cerillas!. Con ellas, pensó Ala-di-no, podría encender una buena fogata. ¡Seguro que sería divertido! El niño travieso salió del armario. Nadie se había dado

Ala-di-no caminó por el descuidado prado en el que crecían hierbas y matorrales por todas partes. Cuando encontró un rincón lo suficientemente escondido, amontonó unos palitos junto con hierba seca; abrió la caja de cerillas y rascó una, pero no le funcionó. Lo intentó con otra, que se apagó un segundo después de encenderse. Cuando ya se estaba aburriendo del "juego", Ala-di-no hizo un último intento. Esta vez todo salió bien. Es decir, mal. Bueno, ya me entendéis vosotros.

El caso es que una pequeña pero luminosa llama salía de la cerilla. Emocionado, el niño la dejó caer sobre la hierba seca, con la intención de dejarla arder





“sólo un poquito”. Pero, para su sorpresa, enseguida prendió todo el montón, y en unos segundos las llamas crecieron tan alto que chamuscaron las cejas del pequeño diablillo.

Asustado de verdad, Ala-di-no pidió ayuda a gritos. En su auxilio salieron muchas personas con cubos llenos de agua, que consiguieron sofocar el fuego y evitar un incendio gigantesco (era verano y el campo estaba muy seco).

Todos se enfadaron con Ala-di-no: los vecinos, los curiosos y sus propios hermanos mayores. Cuando se encontró con su madre, esperaba un castigo enorme o unos buenos azotes. Pero ella le miró con pena, y sólo le dijo:

-No te voy a regañar ahora, porque prefiero esperar a que tu padre vuelva del trabajo. Entonces hablaremos.-

Ala-di-no se quedó preocupado ¡menuda regañina le esperaba. Cuando anochece, llegó el temido momento. Ala-di-no esperó con miedo en su cuarto, pero nadie fue a buscarle.

Pasaron las horas, y acabó quedándose dormido. A la mañana siguiente, sus padres le llamaron. Ala-di-no entró en la habitación; a solas con ellos, el niño esperó el castigo. ¡Al fin y al cabo se lo merecía!. Pero su padre le dijo:

-No te castigaremos. Bastante castigo has tenido sufriendo ayer mientras te esperabas lo peor.-

Ala-di-no suspiró aliviado. Pero su madre continuó hablando:

-Aún no hemos terminado, Ala-di-no. Para poder irte a jugar, antes nos tienes que prometer que te colgarás del cinturón esta pequeña lámpara-. Ante los ojos del niño apareció una lámpara de juguete tan pequeña como dorada.

-¿Recuerdas el cuento de Aladino? Cada vez que frotaba la lámpara aparecía un genio que le concedía un deseo. Pues bien, cada vez que a ti se te ocurra una trastada, frotarás la lámpara y pronunciarás tu nombre en voz alta: “Ala-di-no”. Y volverás a decir la palabra “no”. ¿Lo prometes?-

Ala-di-no se lo prometió sinceramente, y cumplió su promesa. Cada vez que se le ocurría alguna idea “rara”, frotaba la lámpara y decía en alta voz: “ALA-DI- NO; ¡NO!”, y las malas ocurrencias se le pasaban de inmediato. El niño creció rodeado de felicidad y alegría.

[Creación libre a partir de la idea central del cuento *Aladino y la lámpara maravillosa*, relato de *Las mil y una noches*]

REFERENTE TEÓRICO: En el afianzamiento del autocontrol infantil la finalidad del educador es conseguir que los niños establezcan una barrera cognitiva entre idea o impulso y acción inmediata. Dado que el plano físico es el mejor para ser utilizado como punto de partida para aumentar el autocontrol, es muy útil introducir gestos o señales como indicadores que recuerdan al niño que debe introducir en su dinámica vital una fase que consiste en “parar y pensar”.

Si bien, el trabajo en autocontrol con menores es aconsejable abordarlo desde el plano físico (por este motivo se introduce en el cuento un gesto mecánico: frotar un objeto), no siempre es posible. Por ello, en esta actividad se introduce la verbalización explí-

cita de los niños como paso previo a la verbalización interna propia de los niños de mayor edad y necesaria para la auto-regulación de la conducta.

RAZÓN DE SER: A través de un cuento los niños, guiados por el educador, dirigirán su atención hacia todo cuanto se les ocurra hacer sin pensarlo antes.

Posteriormente se plantean situaciones relativas a la salud en la que los alumnos dirán en voz alta "sí" o "no" según proceda.

En una fase posterior, el educador formulará preguntas para que los alumnos reflexionen sobre las consecuencias de determinadas acciones (el equivalente al "pensar antes de hacer"). En un juego final, el educador hará que los alumnos pasen del movimiento y el baile a la inmovilidad absoluta de forma que aprendan a contener su acción de forma súbita a partir de una señal verbal externa (la palabra "¡alto!").

DESARROLLO

1ª Fase

Se leerá en alta voz el cuento, y se aclararán los significados de aquellas palabras que resulten poco familiares para los alumnos.

A continuación se formulan **preguntas de aproximación** al grupo:

- ¿Qué trastadas comete Ala-di-no?
- ¿Alguien se acuerda de la última trastada que hizo?. Cuéntala en voz alta
- ¿Aprendió Ala-di-no la lección?; ¿Cómo?

2ª Fase

Se propone a los niños la siguiente dinámica: el educador dirá una frase. Si es buena para la salud, todos dirán "SÍ" en voz alta. Si la consideran mala para su propia salud o para los demás, dirán en voz alta "NO".

Algunas sugerencias:

- *Apostar a que cruzas la calle sin mirar*
- *Poner la zancadilla a un niño*
- *Tirar piedras por encima de un muro*
- *Dormir*
- *Comerse un helado*
- *Escuchar música*
- *Comerse siete helados*
- *Jugar con la pelota*
- *Hurgar en el cajón de las medicinas*
- *Encender una cerilla o mechero*

3ª Fase

El educador planteará algunas preguntas directas a distintos niños seleccionados al azar, teniendo estos que responder. Ejemplos:

- *Si empujas a un niño para que suba más deprisa las escaleras ¿qué puede pasar?*
- *Tirarse en plancha a la piscina con los ojos cerrados ¿es una buena o un mala idea?*
- *Ceder el asiento a un viejecito ¿es una buena o una mala idea?*
- *Si gritas al oído de una persona que está durmiendo ¿qué puede pasar?*
- *Si cruzas la calle saltando a la pata coja ¿te puede pasar algo malo?*

4ª Fase

La actividad finaliza con un juego: se pone música, permitiendo que los niños bailen de forma espontánea. En un momento dado, el maestro baja de golpe el volumen diciendo en alta voz: "¡ALTO!". Los niños se quedarán inmóviles durante unos segundos. Después continúa la música y el baile, repitiéndose todo el proceso varias veces.

Cuando lo hayan practicado de forma repetida, el maestro formulará a los niños, alguna de las siguientes preguntas:

- *¿Estabas más atento a la música, o al momento en que yo dijera "¡ALTO!"*
- *¿Os ha costado quedaros quietos de repente?*

- *¿Os habéis divertido?*

NOTA PARA EL PROFESORADO: El mensaje "ALTO" sirve como anticipo externo a las autoinstrucciones que alumnos de mayor edad son capaces de producir y que les sirven para controlar su conducta. El objetivo es que las instrucciones recibidas del entorno, el niño aprenda a realizárselas a sí mismo, pasando así, de un control externo a un control interno de la conducta. Otros ejemplos: "CUIDADO", "PELIGRO", "NO", etc.