

## HABILIDADES DE OPOSICIÓN



**TÍTULO**  
**¡ESTOY ENFADADO!**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/a09ng8>

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**  
Habilidades de oposición asertiva.

**EDAD RECOMENDADA**  
De 3 a 6 años.

**SINOPSIS**  
Un brujito tiene atemorizado a todo un pueblo con sus hechizos. Un doctor soluciona la situación poniéndoles una vacuna.



### **Brujito del Gulugú**

*Había una vez un bru,  
un brujito que en Gulugú  
a toda la población embrujaba sin ton ni son.*

*Pero un día llegó el doctor  
manejando un cuatrimotor  
y ¿saben lo que pasó? (bis)  
¡Nooooooooo!*

*Todas las brujerías del brujito del Gulugú s  
e curaron con la vacu  
con la vacuna luna, luna, lu (bis).*

*La vaca de Gulugú no sabía decir ni mu  
el brujito la embrujó  
y la vaca enmudeció.*

*Pero un día llegó el doctor  
manejando un cuatrimotor  
y ¿saben lo que pasó? (bis)  
¡Nooooooooo!  
[María Elena Walsh]*

**REFERENTE TEÓRICO:** Los niños de corta edad presentan una fuerte emotividad en su interacción, tanto con los adultos como con sus iguales. Es tarea del educador ayudar al niño a modular sus reacciones más que a reprimirlas, puesto que son inevita-

bles, si bien su duración es muy corta; se presentan tan bruscamente como súbita es su desaparición.

**RAZÓN DE SER:** A diferencia de otras actividades de este bloque, en las que el niño ensaya fórmulas para responder ante provocaciones e insultos, en la presente actividad el educador, con ayuda de un estímulo musical, centrará la atención de los niños en el aprendizaje de distintos estilos para canalizar su enfado, consistentes en fórmulas verbales que atemperen la intensidad afectiva con la que los pequeños acostumbran a expresar su irritación.

Los alumnos, en una dinámica participativa, verbalizarán situaciones que suelen desencadenar su enfado, así como las formas inapropiadas de reaccionar ante esa emoción. A continuación se proponen diversas alternativas eficaces y prosociales de oposición asertiva, facilitando que los niños las practiquen ante un muñeco.

Un juego final servirá para que los niños automatizen las fórmulas aprendidas.

## **DESARROLLO**

### **1ª Fase**

La actividad se inicia introduciendo la canción seleccionada, explicando a los alumnos que van a escuchar la historia de un brujito malo, que se divertía embrujando a las personas y animales de un pueblo llamado Gulugú. Se pide a los niños que se fijen en quién les salva y cómo.

Se escucha la canción.

Preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- *El brujito, con sus hechizos, molesta a los demás ¿cómo lo hace?*
- *Llega un doctor y... ¿qué pasa?*
- *¿Pensáis que el pueblo será feliz de nuevo?*
- *¿Estarías tú enfadado si el brujito te lanzara un hechizo por el cual no pudieras hablar o te crecieran*

*las orejas como las de un conejo o las de un burro?; ¿qué le dirías?*

- *Todos nos enfadaríamos si nos hicieran algo así. ¿Enfadarse está mal? [El maestro sugiere que NO, explicando que depende de lo que hagas con tu enfado].*

Se desarrolla un breve coloquio iniciándose con un breve comentario del educador:

*“A veces os enfadáis cuando algo no os gusta, como os pasaría si el brujito os gasta una broma pesada, o cuando un amiguito os dice algo feo; también os enfadáis cuando otros niños no quieren jugar con vosotros; incluso a veces estáis enfadados y no sabéis bien por qué. Eso es normal y no tiene que preocuparos. Pero es importante saber decir las cosas que sentís en lugar de coger una rabieta”.*

- *Si te empujan por detrás ¿te enfadas?; ¿qué haces?; ¿le pegas al otro un empujón?*
- *Si estás molestando a tu hermano y te regaña mamá ¿te enfadas tú?; ¿qué le dices?*
- *Si un brujito os lanza un hechizo convirtiéndoos en ratones ¿os enfadaríais?; ¿estaría bien o mal?*

## 2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. El educador hace una breve introducción:

*“Vamos a charlar un rato para darnos cuenta de en qué momentos solemos enfadarnos más, para luego poder aprender a no estropear más las cosas”*

Se formulan preguntas a los alumnos para que verbalicen situaciones reales que desencadenan su enfado:

- *¿Qué te hace enfadar más, que te regañen o que te castiguen?*
- *¿Te molesta más que te digan que te calles o que no te hagan ni caso?*
- *¿Qué se burlen de ti hace que te sientas muy enfadado?; ¿y que te llamen tonto o feo?*

A continuación se centra la atención de los alumnos en las formas usuales de reacción inapropiada que emplean como expresión de su ira:

- *¿Qué haces cuando estás muy, pero que muy, enfadado con un compañero de clase porque te ha empujado? [a los niños de 3 y 4 años se les sugerirán ideas]*
- *Cuando tu hermano pasa a tu lado y sin querer hace que se caigan las construcciones con las que estabas jugando ¿te enfadas?; ¿qué le dices?; ¿qué haces?*

El educador procurará que se citen algunas de las formas más habituales de expresión de enfado, fundamentalmente:

- Llorar
- Gritar
- Morder (los más pequeños)
- Pegar
- Romper algún objeto

A continuación se sugieren alternativas de oposición menos aversivas introduciéndolas con el siguiente comentario:

*“Lo malo de esas cosas que hacéis cuando estáis muy enfadados es que molestan mucho a los demás, les pueden hacer daño y consigues que os peleéis de verdad o que os castiguen; o sea, que no son buenas ideas. En cambio se pueden hacer o decir otras cosas que no sean tan malas”*

El educador pregunta:

*¿Qué otras cosas podemos hacer o decir cuando estamos muy enfadados?*

[Esta pregunta es más apropiada para ser formulada a niños de 5 y 6 años de edad; sin embargo es bueno que se haga también con los más pequeños, con el objetivo de que se percaten de que quizás haya otras

alternativas, aunque ellos las desconozcan o no sepan expresarlas. Si los niños no son capaces de decir ninguna o muy pocas, el maestro les ayudará].

Posibilidades:

- Decir cómo te sientes sin gritar mucho. Por ejemplo: *“¡Estoy enfadado contigo!”*; *“no me gusta que me peguen sustos”*; *“quiero que me devuelvas mi muñeco”*
- No hacer caso y olvidarse. A lo mejor la otra persona lo ha hecho sin querer (como cuando te empujan al bajar corriendo las escaleras del colegio).
- Decirle a un niño que te está molestando que no te gusta jugar así y marcharte.

El educador pintará en la pizarra un monigote con cara de enfado. Les explica a los niños que van a jugar a que ese monigote es un niño que les está haciendo rabiar. Ellos se dirigirán al muñeco expresándose con las nuevas fórmulas (y tonos de voz) aprendidos. El maestro irá señalando alumnos y pidiéndoles que respondan:

- *“Carlos, el muñeco iba corriendo sin mirar y te ha pisado. Dile que te ha hecho daño”*
- *“Susana, el muñeco se ha reído cuando has tropezado. Dile que no te gusta que se rían de ti”*
- *“Miguel, el muñeco te ha quitado tu goma de borrar. Dile que te la devuelva o se lo dirás a un mayor”*
- *“Rosa, el muñeco está jugando contigo, pero quiere mandar él siempre. Dile que no quieres jugar con él y márchate”*
- *“Manuel, el muñeco te ha hecho burla. Ríete y haz como que te vas”*

Se continúan poniendo nuevos ejemplos de forma que buen número de niños salgan a ensayar.

### 3ª Fase

Se desarrolla un **juego**. Los niños se situarán junto a una de las paredes del aula sentados en el suelo. El

educador se sentará en la opuesta con un balón en la mano. Les explica:

*“Ahora lo vamos a hacer mucho más deprisa. Yo haré rodar el balón hacia uno de vosotros mientras os digo lo que pasa. Vosotros tenéis que responder”*

Con grupos de 3 y 4 años será el propio educador el que diga las palabras que tienen que decir para que los niños las repitan. Con niños de 5 y 6 años se procurará que sean ellos mismos quienes encuentren la forma apropiada de responder.

- *Marta [mientras rueda el balón hacia ella] tu prima está haciendo un dibujo con tu rotulador ¿qué haces?*
- *Lucía, Jorge se ha sentado en tu pupitre ¿qué haces?*
- *Andrés, Miriam se está riendo de ti ¿qué le dices?*

Cada vez que un niño acierte, se sentará en el otro extremo del aula, junto al educador. El juego no finaliza hasta que todos los niños hayan cambiado de bando. Si alguno de ellos no atinara con la forma adecuada de responder, el profesor le dirá explícitamente qué tiene que decir o hacer.

El maestro finaliza la actividad recordando a los niños (adaptando la forma de expresarse a la edad de los alumnos) la secuencia de aprendizaje que se ha desarrollado a lo largo de la actividad: cómo han detectado inicialmente situaciones que les hacen estar muy enfadados; lo inadecuado de algunas formas de reaccionar; fórmulas alternativas más positivas, y un juego final que les permitirá automatizar expresiones de oposición asertiva.