



TÍTULO
¡NO TE METAS CONMIGO!

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/z0ipu5>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de oposición asertiva.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
En esta canción una pastora se enfrenta a un gato.

Estaba una pastora

*Estaba una pastora, larán, larán, larito,
estaba una pastora cuidando el rebañito.*

*Con leche de sus cabras, larán, larán, larito,
con leche de sus cabras hacía los quesitos.*

*Un gato la miraba, larán, larán, larito,
un gato la miraba con ojos golositos.*

(música)

*Si me hincas la uña, larán, larán, larito,
si me hincas la uña te cortaré el rabito.*

*La uña se la hincó larán, larán, larito,
la uña se la hincó y el rabito se lo cortó.*

*Y aquí acaba la historia larán, larán, larito
y aquí acaba la historia del gato y el quesito*

REFERENTE TEÓRICO: Los niños pequeños entran en conflicto entre ellos muy a menudo. Dado que no poseen un amplio repertorio de recursos verbales para hacerse respetar por sus iguales, lo más habitual es que empleen la fuerza física (empujones, mordiscos o patadas) para dirimir los problemas de convivencia. Es importante que el educador aumente el repertorio de reacciones del niño ante situaciones aversivas que no lesionen los derechos de los demás. En relación al manejo de situaciones

conflictivas, es muy importante trabajar en edades infantiles la identificación de dichas situaciones, ya que supone el paso previo y necesario a la resolución de conflictos interpersonales.

RAZÓN DE SER: El educador desarrolla una dinámica en la que los niños utilizarán una tarjeta roja que significa “no”; “malo” o “no quiero”, y una verde que significa “sí”; “bueno” o “me gusta” para mostrarlas ante distintas situaciones que el maestro les va planteando.

En una fase siguiente, los niños aprenden nuevas fórmulas para evitar conflictos o resolverlos asertivamente cuando se ven involucrados en ellos.

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escucharán la canción “Estaba una pastora”. El maestro comenta con los alumnos cómo la pastora se defiende de un gato, y sólo usa la fuerza (le corta el rabo) cuando el gato le ataca. El gato se portó mal, y la pastora le castigó sin rabo (daño físico).

El educador dirigirá la reflexión de los niños hacia la contemplación de alternativas a la agresión física (ejemplos: decirle que se vaya, salir corriendo, pedir ayuda, etc.)

2ª Fase

Para trabajar con los niños en la evitación de problemas o conflictos, es muy importante enseñarles a identificar esos problemas, ya que de ese modo estarán en disposición de manejar de manera satisfactoria dicha situación conflictiva. Para ello, el profesor les propone un **juego**: reparte a cada niño dos tarjetas de pequeñas dimensiones, una de color rojo, y otra de color verde. Les explica cómo se participa en el juego:

- La tarjeta roja significa: ¡NO!; ¡no quiero!; ¡es malo!.
- La tarjeta verde significa: ¡SÍ!; ¡me gusta!; ¡es bueno!.

El educador irá diciendo frases, y los niños levantarán la tarjeta que consideren oportuna, a la vez que gritarán ¡no! o ¡sí! en cada caso. El maestro comienza el juego diciendo:

- *Estoy enfadado contigo y... te doy una patada. ¿Qué tarjeta elegimos?. ¡Bien elegida!: ¡NO!*
- *Es mi cumple, y la seño me da un beso. ¿Qué tarjeta sacamos?. ¡La verde: SÍ!*
- *Estoy en la fila y me empujan ¿está bien? ¡NO!*
- *Jugamos todos al escondite ¿está bien? ¡SÍ!*

Los niños van sacando las tarjetas verde o roja, siendo reforzados por el maestro cuando aciertan. Otras propuestas:

- *Me insultan*
- *Me hacen una caricia*
- *Me dan un trozo de tarta*
- *Me mojan con una manguera*
- *Un niño tira un papel al suelo*
- *Un niño muerde a otro*

3ª Fase

El maestro **explica** a los niños qué pueden responder cuando alguien "se mete" con ellos:

- *¡Déjame!*
- *¡No quiero!*
- *¡Se lo diré a la seño!*
- *¡Vete. No quiero pelear!*

Se pide a los niños que cuando vean que un niño hace algo que no debe en el aula, saquen su tarjeta roja. También la podrán sacar si un compañero les hace a ellos algo desagradable. Puede mostrársela al propio niño, al educador o a todo el grupo.

Cuando reciban un mensaje agradable o una bonita sorpresa, pueden sacar su tarjeta verde.