

La desgracia de Eco



COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia en comunicación lingüística.
Autonomía e iniciativa personal.

OBJETIVOS

Manifiestar los propios sentimientos y saber expresarlos.
Mejorar la expresión oral.
Expresar sentimientos positivos.



RECURSOS MATERIALES

Leyenda *La desgracia de Eco*. (Adaptación de la mitología griega).
Ficha *Juego de los sentimientos*.

TIEMPO APROXIMADO



SENTIDO PREVENTIVO

La expresión emocional es uno de los componentes más importantes del desarrollo afectivo y social. Las personas que no poseen una adecuada capacidad para expresar lo que sienten tendrán grandes dificultades para dar y recibir afecto y para relacionarse con las demás personas.

Se puede trabajar esta variable guiando al alumnado en la etiquetación de emociones así como en su expresión verbal. La leyenda de Eco puede ser el estímulo que utilice el profesorado como punto de partida para aumentar la capacidad de los niños y las niñas en la identificación de sentimientos y su posterior traducción en palabras y señales no verbales.

PARA INICIAR LA ACTIVIDAD

“En esta actividad vamos a poner nombre a las emociones. A veces es difícil saber cómo nos sentimos o reconocer las emociones en otras personas. Estas situaciones suelen ser muy comunes y sólo necesitan un poquito de práctica”.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1^a
FASE

Narración de la leyenda

Se procede a la narración de la leyenda La desgracia de Eco con el objetivo de generar un adecuado clima de participación en el aula:

La desgracia de Eco

El dios de los dioses y de las diosas del Olimpo era Zeus, tan poderoso como caprichoso. Los demás dioses y diosas, incluida su esposa Hera, como no poseían tanto poder, tenían que satisfacer los más variados deseos del gran dios. Pero la paciencia de Hera se acabó el día en que Zeus se encaprichó de una ninfa. La esposa, ofendida, le vigilaba constantemente, así que a Zeus se le ocurrió una idea malévola: encargó a la joven Eco, que tenía una voz preciosa, que cada vez que él saliera de noche, cantara una bellísima canción a su mujer, distrayéndola mientras él “hacía de las suyas”.

El truco dio resultado durante un tiempo, pero finalmente Hera acabó por descubrir la trampa. Enfurecida, la diosa castigó a la ninfa Eco a quedarse casi muda: sólo podría repetir como un loro las últimas palabras que escuchara. La infeliz Eco no tuvo más remedio que aceptar el castigo, aunque sabía que era injusto.

Eco se acostumbró a hacerse entender por señas, pero no siempre se le entendía. No podía transmitir amor a su familia, ni alegría a sus amigos y amigas. Las cosas se pusieron todavía peor cuando una mañana vio



pasar cerca de ella un hermoso cazador, Narciso.

Inmediatamente se enamoró de él. Como Eco era también muy hermosa, se le acercó ofreciéndole por señas agua de un cántaro. Narciso le preguntó curioso:

—¿Cuál es tu nombre?

—Nombre, nombre, nombre- dijo Eco. Narciso, confundido, le dijo:

—No te entiendo. ¿Me dices o no tu nombre?

—Nombre, nombre- dijo angustiada Eco.

Narciso pensó que Eco era tonta, así que siguió su camino. La ninfa comprendió que era horrible no poder transmitir a sus seres queridos su amor, de modo que huyó a las montañas para poder llorar su desgracia. Tantas lágrimas salían de sus ojos que se acabó secando por dentro, y convirtiéndose en piedra.

Por eso, cuando caminamos por una montaña rocosa y gritamos al viento, éste nos devuelve las últimas palabras. Es el eco, es decir, el espíritu de Eco quien contesta.

[Adaptación de la mitología griega]

Seguidamente se formulan las siguientes preguntas de aproximación:

- *¿Qué condena impone Hera a Eco?*
- *¿Por qué Eco se desespera hasta darse por vencida y rendirse?*
- *¿Qué siente Eco?*
- *¿De qué otras maneras (distintas a las palabras) podría Eco expresar sus sentimientos?*

2ª FASE

Juego de preguntas-respuestas

Se divide al grupo en equipos de tres. Se planeará una dinámica en la que se alternen componentes cooperativos y competitivos. Cada equipo tendrá que responder por escrito en la ficha Juego de los sentimientos a las preguntas que se les formulen. Cuando terminen levantarán la mano. El turno de intervención seguirá el orden en el que terminaron la tarea.

No obstante, se advertirá a los equipos de la importancia de asegurarse de sus respuestas antes de levantar las manos, pues si fallan correrá su turno y no podrán hablar de nuevo hasta que lo hayan hecho el resto de equipos. Ejemplos de preguntas:

- *¿Qué diferencia hay entre tristeza y enfado?*
- *¿En qué se parece el amor y la amistad?*
- *¿Qué diferencia hay entre “estar en soledad” y “sentirse en soledad”?*

- Las palabras “dolor” y “pena” signifi can lo mismo? Razonad vuestra respuesta poniendo ejemplos.

Se escriben en la pizarra dos frases a través de las cuáles los alumnos y las alumnas tendrán que expresar cómo se sienten:

- *Estoy a gusto con... porque...*
- *Me gustaría pedirle a ... para que...*

A continuación se divide al grupo en dos grandes equipos. El primer equipo deberá pensar individualmente con quién está a gusto de entre toda su clase, y por qué. El segundo equipo pensará a quién, de toda su clase, desea solicitar algo. Tras unos minutos, se pondrán en común las ideas.

No se admitirán expresiones que trasmitan rechazo o menosprecio hacia nadie.

Finalizadas las intervenciones, se cambiarán los papeles: el primer equipo pedirá algo (siempre de forma individual), y el segundo equipo manifestará agrado hacia alguien.

Es posible que se sienta vergüenza a la hora de expresar públicamente los sentimientos. Esta situación debe ser respetada y no forzar a nadie a intervenir.

Comentario final

“Conocerse es también conocer nuestras emociones y saber expresarlas”.



JUEGO DE LOS SENTIMIENTOS

escucha tu cuerpo

¿qué sientas? ¡escucha bien!

son válidos! Escúchate siempre

Escibid las respuestas a las preguntas realizadas.

RESPUESTA 1

RESPUESTA 2

RESPUESTA 3

RESPUESTA 4

RESPUESTA 5

¡todas las sentimientas son válidas!