



6º
Primaria
Actividad
1

NO ENTRES AL TRAPO

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencias sociales y cívicas.

OBJETIVOS

- Comprender que ante una agresión, responder con otra hace que se desencadene un combate en el que la violencia cada vez es mayor y la capacidad de entendimiento menor, siendo complicado ponerle freno.
- Identificar otras maneras de responder a un conflicto, diferentes a la violencia.

RECURSOS MATERIALES

- Corto *Tolerantia* (Elias Veskot. 2008).

TIEMPO APROXIMADO:



Una sesión de 50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

Es habitual que entre jóvenes, ante la aparición de una agresión (verbal o física), se desate una respuesta violenta, la cual es probable que sea respondida, a su vez, con una nueva respuesta agresiva. Generándose así una espiral de violencia a la que es difícil poner fin.

La única manera de evitar que las agresiones vayan a más es conseguir no dejarse llevar por la ira. Para ello es preciso: identificar la ira, manejar las manifestaciones físicas y no dejarse llevar por la sensación de malestar psíquico asociado a la idea de que algo es injusto o malintencionado.



Por ello, parte del trabajo para evitar entrar en la espiral de violencia será no solo no responder con nuevas agresiones, sino desarrollar un adecuado autocontrol sobre nuestra conducta, pensamientos y emociones.

ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

“A menudo todas las personas nos sentimos agredidas cuando alguien hace algo que nos molesta o nos hace sentir mal.

En esos momentos es probable que sintamos enfado y respondamos, sin pensar, con una nueva agresión; que no tiene porqué ser física, sino que puede ser verbal (un insulto, una mirada de odio, un gesto despectivo...). Ante esta nueva agresión, a su vez, la otra persona responde con otra, generalmente más fuerte, y así, poco a poco, se va subiendo el tono de las agresiones, hasta que parar ese proceso se complica.

De modo que la única manera de evitar esa espiral de violencia es no respondiendo con más violencia. Me diréis, sí, pero eso es imposible. No, no es imposible. Se trata de conocerse a sí mismos/as para poder identificar la ira dentro de nosotros y de nosotras, y poder parar a tiempo en vez de responder con más violencia a esa agresión”

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1ª FASE

La actividad comienza proyectando el audiovisual. A continuación, se pregunta a la clase por el tema del que creen que trata el corto (la violencia). Para completar la información, se pueden utilizar las siguientes

preguntas:

- *¿La violencia empleada entre los ogros es la misma en cada momento?*
- *¿Por qué es mayor cada vez?*
- *¿Cómo hemos dicho que se conoce a este fenómeno? (espiral de violencia)*
- *¿Al final quien ganó la pelea? (ninguno, ambos pierden)*
- *¿Por qué?*
- *¿Cuál fue el resultado de la pelea?*

Se continúa con una pregunta para ver si está justificada o no la escalada de violencia (se trata de que el grupo vea que tan responsable es el primer ogro por lanzar la primera piedra, como el segundo por responderle con violencia, ya que la violencia fue en aumento)

- *¿Quién creéis que tuvo la culpa de que se desatara la pelea?*



Al final se puede hacer el siguiente comentario: *“Ambos ogros han perdido la pelea puesto que las construcciones que les costó tanto hacer fueron destruidas por el otro. Pero ambos fueron responsables de ese resultado puesto que tan responsable fue quien lanzó la primera piedra y se dejó llevar por la envidia, como el segundo, que se dejó llevar por la ira de que el otro ogro le lanzara la piedra.*

El problema fue que ninguno de los ogros fue capaz de controlarse, y ante la agresión del otro respondieron con una agresión mayor, ocasionando que ambos salieran lesionados, y que la construcción de cada uno fuese destruida.”

2ª FASE

A continuación se realizará una dinámica relacionada con la escalada de violencia.

Se dispone al alumnado en parejas y se les indica que van a llevar a cabo un juego parecido a pares o nones. Se les dan las instrucciones:

Cada pareja va a ponerse las manos a la espalda y va a sacar con la mano un uno (sacando el dedo índice) o un cero (sacando el puño cerrado), pero las reglas son las siguientes:

- Si ambos/as sacan un cero ganará 1 punto cada uno/a.
- Si sacan unos, ambos/as pierden 2 puntos.
- Si no sacan lo mismo, el que saca el uno gana 3 puntos, y el que saca el cero 0 puntos.

Para que no surjan dudas, se apunta la siguiente leyenda en la pizarra:

- 0 - 0 = los/as dos ganan 1 punto.
- 1 - 1 = los/as dos pierden 2 puntos.
- 0 - 1 o 1 - 0 = gana 3 puntos el/la que saca 1, y gana 0 puntos el/la que saca 0.

Situación 1:

Se les indica que van a jugar a este juego durante 10 rondas. Una vez han concluido las 10 rondas se le pregunta a cada pareja:

- *¿Cuántos puntos habéis obtenido?*
- *¿Qué número empezasteis sacando? ¿Seguisteis sacando ese número a lo largo de la partida o fuisteis cambiando?*
- *¿Quiénes empezaron sacando un número y luego a mitad del juego cambiaron? ¿Por qué?*



La idea es que reflexionen sobre cómo se puede empezar cooperando y luego acabar compitiendo. Dirigiéndose especialmente a las parejas en las que se dio este hecho, se comentará: *“Cuando una de las partes empezó a competir, la otra también lo hizo, al igual que los ogros. De este modo habéis respondido a un ataque con otro ataque, obteniendo menos puntos de los que podríais haber logrado.”*

Situación 2:

“Ahora pensad en esto y cambiad de pareja para hacer otras 10 rondas”.

Una vez transcurridas las 10 rondas se vuelve a hacer el ejercicio de reflexión.

- *¿Cuántos puntos obtuvisteis?*
- *¿Más o menos que la vez anterior?*

3ª FASE

A continuación se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Por qué creéis que en este segundo juego obtuvisteis un resultado mejor?*
- *¿Qué estrategia diferente habéis hecho ahora con respecto a la ronda anterior?
¿Por qué?*
- *Del mismo modo que en este segundo juego, si volvemos al vídeo de los ogros ¿si hubieran cooperado qué creéis que hubiera pasado?*

COMENTARIO FINAL

“En el vídeo, si los dos ogros hubieran trabajado conjuntamente hubieran podido construir una pirámide más grande y en menos tiempo del que lo hicieron, la cual habría dado cabida a ambos ogros. Sin embargo, entendieron que el otro les estaba atacando, y respondieron a esa agresión con un nuevo ataque. Con frecuencia esto mismo pasa en las personas siendo los resultados negativos para todas las partes.

La violencia a menudo responde al hecho de que no pensamos antes de actuar, de modo que es difícil autocontrolarse generándose una respuesta instintiva de agresión.

Con el juego de ceros y unos comprobamos cómo en la segunda ronda, cooperando, los resultados eran mejores que en la primera, compitiendo.

Si somos capaces de encontrar objetivos comunes, el/la otro/a dejará de ser un/a enemigo/a para convertirse en un/a amigo/a con el que poder construir algo positivo.”