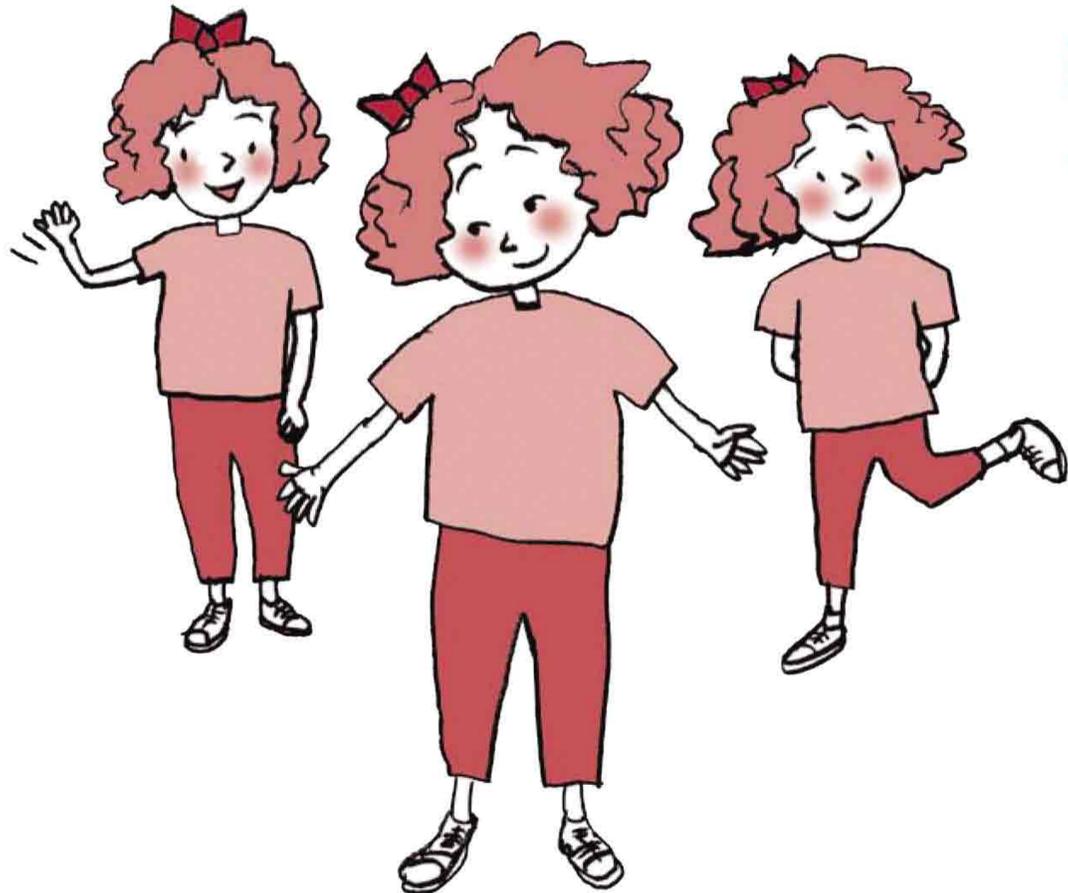




¡Yo te ayudaré a estar contento!



COMPETENCIAS BÁSICAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia social y ciudadana.
- Autonomía e iniciativa personal.

OBJETIVOS

- Afianzar la capacidad para detectar estados emocionales.
- Adquirir la capacidad para ponerse en el lugar de otras personas.
- Generar comportamientos de ayuda.

RECURSOS MATERIALES

- Secuencia ¡Yo te ayudaré a estar contento! (Las tres mellizas).
- Lápices o ceras de colores.
- Ficha ¡Yo te ayudaré a estar contento!

TIEMPO APROXIMADO

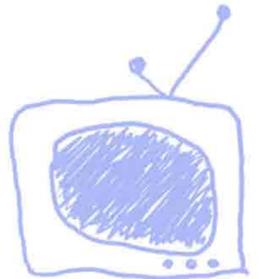


SENTIDO PREVENTIVO

Los niños y niñas se esforzarán en la detección de estados emocionales a partir de la visualización de una escena de Las Tres Mellizas. El profesorado guiará el proceso orientando la atención hacia la ideación de comportamientos de ayuda a partir de las emociones detectadas.

El acompañamiento de personas adultas en la toma de conciencia de que ante estados emocionales y sentimientos del resto de personas se tiene un papel activo en forma de conductas de ayuda, es una tarea esencial para la mejora de la capacidad de empatía en la infancia, necesaria para un desarrollo afectivo armónico de la persona.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



1ª FASE

Introducción y motivación del grupo

Se introduce la actividad explicando que se va a poner una escena de los dibujos animados Las Tres Mellizas. Les cuenta que van a ver cómo las tres niñas y un amigo suyo se dan cuenta de que al emperador le pasa algo.

Una vez visualizada la escena, se formularán algunas preguntas de aproximación de corte emocional:

- *¿Está triste y aburrido el emperador, o contento y alegre?*
- *¿Qué deciden hacer las tres mellizas para ponerle más contento?*
- *Con la idea que se les ha ocurrido, ¿consiguen su propósito?, ¿el emperador está alegre?*

La elección de una pregunta dicotómica o abierta debe tomarse en función de la capacidad percibida en el grupo para etiquetar adecuadamente emociones y sentimientos a partir de estímulos visuales. La forma idónea para esta evaluación previa es formular ambas modalidades en secuencia y observar la competencia del grupo a través de sus repuestas.

Cuando un número significativo de la clase haya contestado adecuadamente, se reforzará el éxito *“¡Muy bien, Andrea! Es cierto: el emperador está muy contento gracias a las tres mellizas y a su amigo!”*.

Se estimulará a continuación la capacidad del alumnado para hacerse conscientes de los signos externos que manifiestan el estado de ánimo detectado:

“¿Cómo lo sabemos?, ¿quizá porque le vemos sonreír, María?, ¿o porque está bailando sin parar?”.

Combinar preguntas generales con preguntas directas produce, como efecto, la alternancia del protagonismo del grupo al individuo y de éste nuevamente al grupo, manteniendo activa su atención.

Se formularán preguntas que guíen al grupo hacia el análisis de sus propios estados emocionales:

“¿Qué hacemos cuando estamos alegres?, ¿qué cara ponemos? Por ejemplo, cuando vamos a jugar a un juego que nos encanta... ¿A ver, a ver?”.

**2^a
FASE**

La detección e interpretación de estados emocionales

Se decide llevar a cabo en el aula un juego en el que se van a trabajar diferentes estados emocionales y su representación. Se divide al grupo en cuatro equipos, que se sentarán en cada una de las esquinas del aula. Cada equipo debe asumir un estado de ánimo concreto (a través de su cara, su expresión, su cuerpo,...). Se modelará uno a uno estos cuatro estados de ánimo, que son los llamados “primarios” o innatos:

- *Alegría y contento.*
- *Tristeza y pena.*
- *Miedo.*
- *Enfado y rabia.*

Saber reconocerlos desde edades tempranas permite ajustar de manera adecuada el comportamiento y reacción ante la expresión de aquellos. Sólo la detección temprana de emociones facilitará que en la niñez se adquieran habilidades para cambiar anímicamente a una persona afligida.

Se supervisará que cada equipo cumpla la instrucción, preguntándoles por qué creen que están representando la alegría, la tristeza, el miedo o el enfado.

**3^a
FASE**

La inducción de causas

Se formularán preguntas que orienten la atención de la clase hacia la exploración de posibles causas que pudieran motivar los estados de ánimo que se van detectando. Por ejemplo:

- *¿Por qué el equipo de esa esquina parece de malhumor?*
- *¿Qué les puede haber pasado?*

La estimulación del pensamiento causa–efecto puede requerir de ayudas más específicas por parte del profesorado, dado que el alumnado se sitúa ante una tarea que requiere mayor capacidad de abstracción. Para solventar este obstáculo cognitivo, se formularán preguntas de apoyo:

- *A lo mejor lo que les pasa es que no les salió bien un dibujo... o no les dejan jugar a la pelota... ¿cuál de las dos cosas crees que le está pasando, Pedro?*
- *¿Están alegres porque han ganado el partido o porque se lo han pasado muy bien jugando a un juego?*

**4^a
FASE****El acompañamiento en la generación de comportamientos de ayuda**

Se formulan preguntas que les estimulen en la ideación de posibles ayudas ante los estados de ánimo:

- *¿Qué podemos decirle a alguien que está triste?, ¿qué no llore, que se le va a curar muy pronto la herida?, ¿o mejor podemos decirle que vamos a pedir ayuda?*
- *¿Le podríamos decir a alguien que tiene miedo, que no se preocupe, que el perro no le va a morder porque está atado?, ¿o le decimos que se venga a jugar al escondite?*

Se introducen cuantas preguntas de apoyo sean precisas para que el alumnado alcance el éxito, procurando personalizar de manera constante, de forma que la mayoría de la clase alcance los objetivos, tanto en la indagación de las causas que motivan los estados de ánimo, como en la creación de conductas prosociales de ayuda.

A continuación, se propondrá un juego para que los diferentes grupos que hemos creado terminen en el equipo “alegre”. Para ello, dará una pelota al equipo de los “alegres” y tendrán que hacerla rodar (no lanzar por el aire) hacia uno de los otros tres equipos. A quien toque la pelota abandonará su equipo y pasará a formar parte del equipo “alegre”.

Se procurará que la mayoría haga rodar la pelota, de tal manera que el juego finalizará cuando no quede nadie fuera del equipo “alegre”.

Una vez que termine el juego, se lanzarán algunas preguntas que sirvan para cerrar la actividad llevada a cabo:

- *¿Os habéis divertido? Levantad la mano quienes os hayáis divertido con el juego que hemos hecho en clase.*
- *¿Os costaba hacer como si estuvieráis de malhumor? (Esta pregunta se dirige al equipo de los “enfadados y enfadadas”).*
- *¿Qué pensáis que es más agradable: estar alegre y feliz o de malhumor, triste y con miedo?*
- *¿Cómo habéis conseguido que toda la clase estuviera alegre? ¿Gracias a la pelota que hacíais rodar hasta su equipo? (Pregunta dirigida al equipo inicial de los “alegres”).*

Se les anima a que den un fuerte aplauso por haber conseguido que toda la clase esté alegre y feliz.

Se les plantea la posibilidad de dibujar un estado de ánimo en la ficha *¡Yo te ayudaré a estar contento!* Por ejemplo, podrían dibujar el estado de ánimo que se les ha quedado después de hacer la actividad (alegre, feliz), o bien el que ellos elijan.

De manera individualizada, se acercará y pedirá que le expliquen su dibujo. Se procurará reforzar a toda la clase.

Espacio para el recuerdo

Se formularán varias preguntas para resumir y cerrar la actividad:

- ¿Os acordáis de cómo se llamaba la actividad de hoy?
- ¿Qué teníais que simular, Mario? ¿era difícil?
- ¿Os ha gustado la actividad?



¡YO TE AUYDARÉ A ESTAR CONTENTO!

5

YO TE AUYDARÉ A ESTAR CONTENTO

¿CÓMO estÁS?... ¿CómO EStás?

¿CÓMO estÁS?... ¿CómO EStás?

¿CÓMO estÁS?... ¿CómO EStás?

PÁGINA

42

Cuaderno del PROFESORADO

CONSTRUYE TU MUNDO

¿CÓMO estÁS?... ¿CómO EStás?