**CHARLA 3º y 4º PRIMARIA**

El segundo Ciclo de E. Primaria es una etapa de expansión del niñ@ marcada por la **velocidad de sus acciones** (necesidad de alcanzar el final sin parearse a pensar mucho en el proceso) su **curiosidad activa** (apertura a nuevas relaciones fuera del cole, nuevos espacios, preguntas sobre el funcionamiento del su entorno…) y finalmente la **valoratividad** del mundo que le rodea (más normativos, dogmáticos juiciosos y valorando las cosas según la moral que van desarrollando).

Su tendencia es hacia una mayor organización y comprensión de las diferentes esferas en las que se desenvuelven y si tuviéramos que resumir sus características principales de un modo general, hablaríamos de 8-9 como un niñ@ con los siguientes rasgos:

1. REACCIONES AFECTIVAS

1.1 Placenteras.

Siente apego y admiración hacia sus padres y el hogar aunque se muestre discutidor y menos necesitado de contacto físico.

Disfruta de la escuela y comenta experiencias

Busca con su conducta la aprobación social, le gusta ser reconocido por sus habilidades.

Tiene amigos “del alma” generalmente del mismo sexo. Amistad basada en el reconocimiento de los sentimientos del otro y menos en el egoísmo, con más sentido de la reciprocidad.

1,2 Ansiosas

Tiene miedo a fallar y defraudar. Siente necesidad de aprobación y elogio

Acapara a la madre y de manera celosa aunque valora más el peso del padre en la estructura familiar

Puede sentir miedo a la muerte , a la oscuridad, a quedarse solo en el mundo y menos a miedos fantásticos

1,3 Aversivas

Necesita que se le recuerde que es hora de acostarse, marcada tendencia a alargar la jornada.

Es descuidado con la ropa, hay que obligarle a recoger, separar lo sucio de lo limpio, guardar…

Dice mentiras para escurrir el bulto o despistar. Por evitar un castigo o por disimular una carencia o falta…suelen ser los principales motivos.

Esquiva muestras pegadizas de afecto de algunos adultos (discute con la madre, brusco con los abuelos...)

1.4 Asertivas

Alardea de sus condiciones físicas y logros

Siente admiración por un niño mayor que él/ella

Aparecen discrepancias con los padres. Primeras intenciones de seguir al grupo

Sentido vivo de la propiedad reforzando el coleccionismo

Empieza a decidir por sí mism@ ( la ropa, por ejemplo)

1.5 Amistosa

Se junta con los amigos que juegan a lo mismo o ayudan, grupos más definidos y selectos

Prefiere compañeros del mismo sexo aunque no rechaza el contacto y el juego con los del sexo opuesto

Comienza a mostrara aprecio por los demás y no centrar el elogio en sí mismo

Sus amistades son fluctuantes pero más elaboradas y no sólo basadas en el juego

2. CONTACTO Y COMUNICACIÓN

Responde a preguntas sobre argumento de un cuento recién leído

Emplea un código de señales para entenderse con los de su grupo

Hace pequeñas compras, recados (le gusta) y da el cambio correctamente

Escucha lo que dice el compañero en las conversaciones de niño a niño

Es capaz de prever las consecuencias de su comportamiento

Usa los verbos irregulares correctamente.

Habla normalmente por teléfono, hace llamadas a sus compañeros

Expresa de palabra emociones sutiles (disgusto, crítica, piedad, envidia,,,)

Acompaña con expresivos gestos de su rostro lo que dice. Simula picardía con el gesto y la mímica

Asimila modelos de conducta por mimetismo pero con sentido

Critica la creencia de reyes magos, Papa Noel...Juega a policías, ladrones, comandos, médicos, maestros..

3. CONCEPTUACIÓN Y PENSAMIENTO

Admite el sexo como criterio diferencial

Está ansioso de ensayar cosas nuevas y conocer nuevos lugares

Inventa reglas para sus juegos improvisados

Bien orientado temporalmente (día, mes, año...) la hora la sabe aproximadamente

Sabe la fecha de su cumpleaños y cuánto falta

Ordena sus recuerdos al contarlos, aunque le cuesta sintetizar, resumir conceptualizar…

Retiene en memoria inmediata los números y los combina

Es capaz de decir una misma cosa de diferentes maneras

Pude formar cantidades equivalentes con monedas de distinto valor

Haya puntos d analogía entre cosas distintas (en qué se parecen la noche y e el día..)

Indaga el origen de las cosas y cómo funcionan

Relaciona conscientemente lo que aprende con lo que ya conoce

Desea saberlo todo: gusta de explorar lo desconocido

Muestra interés por conocer la realidad y el funcionamiento de las cosas

4. NORMATIVIDAD

Se atiene a las normas de juego y exige que las respeten

Sigue atento los turnos de juego sin que se le recuerde

Reclama su turno de hablar que se respete el de los demás

Ha superado las dificultades de adaptación escolar

Realiza las tareas escolares con menos apoyo del maestro

Puede leer en silencio (10 minutos aproximadamente)

Ríe las situaciones cómicas de los tebeos

Comprende la lectura, sigue el argumento de los cuentos

5. CONDUCTA ETICO SOCIAL

Se presta a hacer recados que pongan a prueba su capacidad

Pasa menos tiempo en casa, sale más con los amigos o a actividades

Respeta los acuerdos de tiempo estipulados en el plan

No se empecina tercamente sino que se aviene a razones

Enjuicia las cosas influido por el código de grupo

Sigue la conversación de los adultos con intervenciones oportunas

Se identifica con las normas morales y religiosas que ha aprendido

Al intercambiar objetos con sus compañeros actúa honestamente

Anticipa cómo obraría en situaciones problemáticas o de conflicto

Ya no depende tanto de figuras de poder, tiende a regularse y dictarse su propia disciplina.

En una época de expansión y seguridad debemos **fomentar la autonomía** y su capacidad de gestionar su mundo, así como las relaciones sociales y familiares plenas donde su curiosidad encontrará multitud de oportunidades para formarse convenientemente. Debemos tener especial cuidado en **no dejar que nuestros chicos se aíslen en juegos individuales y en la tecnología** que a todos sitios nos acompaña. No debemos saturar a nuestros hijos de actividades regladas siempre con objetivos y a cargo de un adulto, y debemos fomentar la vida familiar, abriendo nuevos espacios de conocimiento y contacto para ellos (museos, excursiones, visitas familiares…).

Teniendo en cuenta estos dos aspectos fundamentales, concluimos con unas pautas que os vendrán bien para reflexionar sobre ello.

TÁCTICAS PARA ESTIMULAR LA AUTONOMÍA

Ser autónomos es ser capaces de realizar tareas o simples acciones, sin una ayuda externa que vaya marcando los pasos, acompañando en la realización o incluso sustituyendo la propia ejecución de la persona que debe acometer dicha tarea.

Fomentar la autonomía en nuestros hijos es ayudarles a convertirse en personas responsables ahora y en el futuro y debe ser uno de los fines principales de toda acción educadora. Pero conviene plantearse qué grado de autonomía podemos pedir a cada edad y cuáles son las acciones que debemos enseñar a realizar en cada momento dela evolución de nuestros hijos.

Debemos estar muy seguros de dejarles realizar una acción hasta que perciban las consecuencias de sus actos y así poder aprender de los errores que cometan sin interrumpir la acción porque anticipemos el fracaso y queramos evitarlo. Para ganar en autonomía se debe ensayar y errar. Rectificar y volverlo a intentar hasta lograr no depender de la supervisión o la rectificación posterior de un adulto. Debemos mostrarnos seguros, confiados en que van a lograr ese avance propuesto y no deberemos transmitir desconfianza ni con nuestras palabras ni nuestros gestos. Asumir los errores como parte de todo aprendizaje.

Enseñar a ser autónomo es enseñar a valerse en las circunstancias sociales presentes y las que están por venir, es enseñar a saber crearse un criterio propio, a defender sus ideas porque se está seguro de sí mismo y a no depender de los demás en demasiadas ocasiones hasta correr el riesgo de ser manipulable. En definitiva es dar seguridad, determinación y capacidad de adaptación.

Debemos tener presentes algunas normas básicas para desarrollar la autonomía en nuestros hijos:

* Ante todo: **No hacer por un hijo lo que pueda hacer por sí mismo**. Fomentemos su desarrollo aunque le suponga esfuerzo, repetición, cansancio o aburrimiento. Si puede hacerlo, debe hacerlo.
* **Darles la oportunidad e tomar decisiones**. Ofrecer alternativas en aquellos temas que puedan decidir sin riesgo. Opciones ante lo que no gusta pero es necesario. (colaboración en casa, horarios, orden de sus pertenencias...)
* **Mostrar respeto por la lucha personal**: Aprender es intentarlo hasta que sale bien. A veces a la primera, la mayoría mucho después. No anticiparse en la acción y dejar que aprendan a través de ella. Anima, alienta y no critiques mientras realiza la acción. ESTÁ APRENDIENDO.
* **Cuida el lenguaje**: No hacer demasiadas preguntas, no precipitarse dando respuestas. Ante los ***porqués***, devuelve la pelota y que intenten buscar la respuesta. Escúchalos más que desgastarte en explicaciones y órdenes. Ayúdales a decidir. No desalientes.
* **Animar al niñ@ a utilizar fuentes externas**. Deja que se abra al mundo, que pregunte, que pague, que se informe por su cuenta. No estás obligado a saberlo todo y aunque lo sepas es mejor que lo averigüe por su cuenta. Quedará más fijado en su memoria a través de la propia experiencia.
* **Valora cuando realice conductas autónomas**. Por pequeños que sean los logros, reconóceselo, prémiale. Utiliza terceras personas para hablar de lo contento que estás cuando se comporta así.
* **Deja que asuma las consecuencias de sus actos**. No lo justifiques. Comprende sus equivocaciones y ayúdale a afrontar los errores pero no le excuses o encubras. A la larga no sirve de nada.
* **Pídele su opinión a menudo**. Le mostrarás que lo valoras y que lo que piensa es tenido en cuenta. Generarás seguridad y libertad de pensamiento. Un clima de buena comunicación como base para el desarrollo personal.

En definitiva: La búsqueda de la autonomía debe guiar cualquier proceso educativo sano, basándose en una comunicación sincera y no excesivamente normativa, en desarrollar la capacidad de esfuerzo para lograr los objetivos planteados, en un reconocimiento abierto de sus pequeños avances y en la comprensión de los errores como parte insustituible del aprendizaje y enseñando que toda conducta tiene sus consecuencias y se deben experimentar para poder desenvolverse mejor la siguiente ocasión.

VIDEOJEGOS y OTROS SOPORTES MÓVILES

Los videojuegos vienen cumpliendo desde hace años varias funciones importantes dentro del mundo de los niños y adolescentes al convertirse en una de las principales fuentes de ocio, entretenimiento y socialización. Pero además, y sin ser plenamente conscientes de ello, los videojuegos se han convertido también en una herramienta de desarrollo personal, de conocimiento del mundo y creación de expectativas respecto a él y han ido modificando los procesos de pensamiento y aprendizaje de nuestros hij@s. Los videojuegos se han convertido en **“rituales de paso”** que marcan referencias para los chic@s carentes de retos en una sociedad actual que alarga interminablemente la etapa adolescente sin ninguna actividad que demuestre el avance o la madurez personal en dicha etapa.

Los tres problemas que debemos atender en la relación de nuestros hij@s con los videojuegos son:

* **Sedentarismo**
* **Aislamiento**
* **Distorsión de la percepción de la realidad**

**Como norma general** se deben evitar aquellos video- juegos en los que la figura humana aparezca en actitudes desafiantes, abusivas o de extorsión hacia terceros. Juegos en los que la víctima es maltratada hasta el ensañamiento sin mostrar sentimientos ni consecuencias posteriores y donde el jugador adopta un papel violento en el que se ensalzan esas cualidades como referente de triunfo y poder. Situaciones de máxima desigualdad en las que la indefensión es la principal protagonista y la situación puede ser “asumible” en la realidad cotidiana, es decir cercana en su realismo y en las posibilidades de que el niño pueda experimentarla en su día a día . **A modo de resumen distinguimos la siguiente clasificación y sus ventajas e inconvenientes**.

**VENTAJAS DE LOS VIDEO JUEGOS**

* Puede favorecer el contacto social
* Favorece la adquisición de perseverancia y constancia y en cierto modo aumenta la tolerancia al fracaso
* Estimula capacidades ESPECÍFICAS
* Ayuda a “aprender a aprender”. Estrategias, planificación de objetivos, control de variables…
* Aumenta la autoestima desde el punto de vista del reconocimiento por habilidades, capacidad de superación y obtención de recompensas.
* Distracción y diversión…Ocio compartido por una generación que se identifica con él.

**INCONVENIENTES DE LOS VIDEO JUEGOS**

* Producen nerviosismo y ansiedad. Irritación, fatiga, dolores de cabeza…
* Sedentarismo. Tendencia a la no- acción.
* Refugio para personas con dificultad de relación.
* Pérdida del lenguaje oral y la capacidad de comunicación verbal (en la gran mayoría de ellos).
* Aceptación de valores poco educativos.

**PAUTAS PARA PADRES**

* **Controla el tiempo** y sé estricto en su cumplimiento. No más de una MEDIA hora seguida hasta los diez años y dependiendo del juego no más de una hora en la adolescencia.
* **Ofrece alternativas de ocio**. Actividades, grupos, salidas culturales, viajes, asociacionismo…Ofréceles alternativas pero que tengan que elegir y socializarse fuera de las pantallas. Prohibir su utilización en lugares públicos.
* **Juega con tus hijos a los video-juegos**. Para luego poder hablar sobre el de una manera crítica-constructiva. Contrastándolo con la realidad, alabando sus puntos fuertes…
* **Selecciona** los juegos; infórmate y fórmate. Código PEGI
* **Atent@ a las reacciones de tu hij@.** Cambios bruscos de comportamiento, de estado de ánimo, aislamiento…

Un buen uso de la tecnología siempre debe venir acompañado de su control por un adulto y de la reflexión conjunta con el hij@ de su conveniencia, pros y contras y de alternativas que proporcionen satisfacción, socialización y un mayor desarrollo de la persona.

DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN