



TÍTULO
SI LO HUBIERA PENSADO ANTES...

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/tcqqc5>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Valores sociales y cívicos. Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR
Promoción de hábitos saludables

EDAD RECOMENDADA
De 6 a 8 años.

SINOPSIS
Las tres mellizas participan en la carrera "la vuelta al mundo en 80 días". Todos los concursantes tienen tal espíritu competitivo que no respetan nada ni a nadie. Fruto de su propia prisa y falta de previsión, las niñas han de parar por haberse quedado sin gasolina.

REFERENTE TEÓRICO: El autocontrol en niños de 6 a 8 años es una capacidad que necesita ser trabajada de continuo por sus educadores. Pese a ser capaces de contener sus impulsos, a menudo incurren en situaciones comprometidas cuando su egocentrismo les hace pensar sólo en sí mismos. Los accidentes fruto de comportamientos no ponderados previamente, o la censura y castigo del adulto son las consecuencias naturales de la predisposición del niño a hacer lo primero que se le ocurre.

RAZÓN DE SER: En la primera Fase, el educador centra la atención del alumnado en torno a la prisa como fuente de todo tipo de errores que conllevan consecuencias leves o graves. Tras la proyección de una escena de película, se plantea una dinámica a partir de preguntas-caso en la que los niños han de considerar toda la gama de resultados adversos tanto para sí mismos como para los demás de ciertos comportamientos impulsivos.

Un juego de atención completará la actividad, con el objetivo de que los niños vean las ventajas de estar atento (en el juego y en la vida)

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce la actividad pidiendo a los niños que expliquen qué quiere decir la frase "las prisas son malas consejeras". Si lo ignoran, el educador les explicará que se refiere a que cuando se hacen las cosas demasiado deprisa se cometen errores. Por el contrario, si se presta atención a lo que se está haciendo y se piensa bien, el resultado será mejor.

Se pondrá un ejemplo:

Si me despierto tarde un día de colegio, tengo que prepararme a toda velocidad:

- *¿Qué puede pasarme si me visto deprisa y sin fijarme?*
- *Si me lavo a toda prisa ¿lo haré bien?*
- *Si desayuno en medio minuto ¿qué puede pasarme?*
- *¿Qué puedo olvidarme en casa si salgo a la carrera?*

2ª Fase

Se comenta con los alumnos que el afán por ser el primero, el más rápido, el mejor... a veces puede traer consecuencias negativas para los demás, para el entorno físico o para uno mismo.

Se proyecta la secuencia audiovisual seleccionada. A continuación se plantean preguntas como:

- *"Recordad cuando el coche donde van las mellizas no se detiene para ayudar a otros conductores que han sufrido un accidente, ¿Qué hubieras hecho tú?"*
- *"¿Hubieras cruzado la montaña sagrada?; ¿Por qué?"*
- *"¿Por qué se quedan sin gasolina? (por las prisas, no han sido previsores echando gasolina previamente, etc.)"*

Se plantea una **dinámica** a partir de **preguntas-caso**:

- *Imaginad que estamos en un campamento de ve-*

rano. Un niño deja de ordenar y recoger el saco de su tienda de campaña y corre por todo el recinto para llegar el primero a la fila para desayunar. ¿Qué ha hecho mal?; si fueras un adulto ¿Qué le dirías?

- Cuando “te cueles” en la fila para salir de clase ¿Qué puede pasar?
- Si el educador hace una pregunta y tú levantas la mano para responder antes de que haya terminado de hacerla ¿qué puede pasar?

Fase 3º

Se desarrolla un **juego**: todos los alumnos se sientan en corro. Uno de ellos se sitúa en el centro y dará distintas instrucciones a los demás, como:

- “Que X y N cambien de sitio”
- “Que H y L se cojan de la mano y cambien de sitio con P y R”
- “Z se sentará al lado de M”

Durante los segundos que duran los intercambios, intentará ocupar el sitio de alguno de los niños que cambian su posición.

El niño cuyo sitio fuera ocupado por el alumno del centro ocupará la posición de éste, comenzando de nuevo el juego.

Finalizado el juego se pondrán en común las vicisitudes del mismo, así como las emociones sentidas.