



**TÍTULO**  
**EL CONEJITO DESOBEDIENTE**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/yx266e>



**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**  
Autocontrol, Toma de decisiones.

**EDAD RECOMENDADA**  
De 3 a 6 años.

**SINOPSIS**  
*Pepito Conejo* es muy desobediente; sin hacer caso de su madre se va a corretear por el bosque. Un cazador le dispara, pero *Pepito Conejo* consigue volver a su casa, donde recibe unos azotes de su madre.

*Pepito Conejo al monte salió, corre, corre, corre,  
desapareció.*

*Ven, ven, conejito dice su mamá toda asustadita,  
¡qué te matarán! (música)  
De pronto aparece un gran cazador  
que con su escopeta tres tiros pegó.*

*Salta el conejito, salta el cazador llega a su casita y  
la puerta cerró*

*Ven, ven, conejito dice su mamá  
que buenos azotes te tengo que dar.*

### **Pepito Conejo**

**REFERENTE TEÓRICO:** Las conductas imprudentes y los actos de desobediencia se producen a esta edad más por seguir el niño sus propios impulsos que por una intención clara de transgredir la norma. Puede afirmarse que la *intención* del pequeño no nace de una voluntad de corte desadaptado, pero los resultados de comportamientos irreflexivos fruto de su egocentrismo son negativos desde el punto de vista de las relaciones interpersonales, además de suponer riesgos ciertos para su salud.

El docente puede trabajar la prudencia y la obediencia guiando la reflexión de los alumnos hacia la toma de conciencia de las consecuencias de las acciones fuera de control.

**RAZÓN DE SER:** Empleando como estímulo una canción, el educador facilita la reflexión de los alumnos en torno a las consecuencias de la desobediencia (castigos) y los sentimientos que genera en los demás (preocupación, pena). Posteriormente se desarrolla una dinámica en la que, a través de distintos supuestos propios de la vida cotidiana de los alumnos, exploran las consecuencias de comportamientos desobedientes.

En la actividad se incluye un elemento lúdico de corte proyectivo, en el que los niños jugarán a ser obedientes siguiendo las instrucciones de una marioneta.

### **DESARROLLO**

#### **1ª Fase**

Los alumnos escuchan la canción "*Pepito Conejo*". El maestro /a hace algunas **preguntas de aproximación** al grupo:

- *¿Por qué le dan unos azotes a Pepito Conejo?* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años de edad]
- *¿Cómo se siente la mamá de Pepito Conejo cuando se escapa?; ¿cómo se siente cuando vuelve?; ¿está triste?; ¿está enfadada?*
- *¿Alguna vez has desobedecido en casa?; ¿qué pasó después?; ¿y en el cole?.*

#### **2ª Fase**

Se **explica** a los niños que obedecer a los adultos es muy importante a su edad, pues las personas mayores quieren lo mejor para los niños. Si son castigados por desobedecer, es para que aprendan a no hacerlo más.

Con grupos de alumnos de 3 ó 4 años de edad, el profesor pedirá que respondan a las siguientes preguntas:

- *Si no te dejan salir a la calle solo y desobedeces ¿qué te puede pasar a la vuelta?; ¿cómo se sentirán mamá y papá cuando vean que no estás en casa? (el maestro modelará los gestos)*

- Si en el cole está prohibido pegar, pero te han empujado en el tobogán y tú has dado una patada al niño que te empujó ¿qué pasa después?; ¿fue una buena idea o no tan buena?
- Si te dicen que comas todo lo que han puesto en tu plato, pero a ti no te gusta y lo tiras al suelo ¿qué pasa después?

Con grupos de alumnos de 5 ó 6 años de edad, el maestro pedirá que cuenten ejemplos concretos de:

- Situaciones en las que desobedecieron a un adulto (en casa, en el colegio, en una excursión, etc.)
- ¿Qué pasó después?
- ¿Cómo creen que se sentía el adulto al que desobedeció?
- ¿Cómo se sintió el propio niño al ser castigado?

### 3ª Fase

El profesor desarrolla un **juego** con los alumnos: confecciona una marioneta con materiales sencillos (un palo corto, un envase de zumo o yogur y un trozo de tela). Pueden decorar el muñeco los propios alumnos para dar mayor verosimilitud a la marioneta. Finalmente le pintará ojos, nariz y boca.

A continuación la marioneta "dará instrucciones", que todos deberán obedecer. Si lo hacen bien, darán un paso hacia delante; si se equivocan darán un paso hacia atrás.

Al inicio, los alumnos se situarán en una fila pegados a una pared del aula, y el maestro con la marioneta en el otro extremo. Instrucciones posibles:

- Gira sobre ti mismo y da un paso pequeño
- Avanza dos pasos a cuatro patas
- Haz el ruido de un animal mientras das un paso
- Toca al compañero de al lado, y juntos dais dos pasos
- Serpentead como culebras avanzando mientras yo cuento hasta tres.

Con niños de 5 o 6 años, se puede desarrollar el juego de forma más compleja: deberán pedir permiso para hacer lo que la marioneta les pide con la pregunta: "¿puedo?". Si se les olvida preguntarlo (y obtener una respuesta afirmativa del profesor), tendrán que retroceder uno o dos pasos.