



TÍTULO
NO HAY QUE CORRER TANTO. "LAS TRES MELLIZAS"

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/2oqrzl>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autocontrol.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Los pilotos de una carrera sólo desean ganarla, aunque para ello boicoteen a los demás participantes, dañen el entorno físico o salgan ellos mismos perjudicados.

REFERENTE TEÓRICO: El autocontrol en los alumnos de entre 3 y 6 años de edad exige un esfuerzo por no volcarse en la acción cuando ésta aparezca de improviso en forma de idea. Dado que ellos ya son capaces de representar en su mente el resultado de una conducta sin precisar pasar por la experiencia concreta, el educador puede guiarles en el descubrimiento del valor que tiene "pararse a pensar", así como procurar no distraerse y evitar precipitarse en el despliegue de comportamientos.

RAZÓN DE SER: El educador empleará un estímulo audiovisual para centrar la atención de los alumnos en la prisa como una de las formas cotidianas de actuar de los pequeños. Mediante comentarios y preguntas, se hará reflexionar a los alumnos sobre las consecuencias de ciertos comportamientos apresurados.

En una siguiente fase se invita a los alumnos a imitar ciertas conductas realizadas primero a gran velocidad y después con lentitud, para que sean conscientes de los riesgos de las primeras frente a la mayor adecuación de las realizadas más pausadamente.

Un juego de atención completa la actividad, exigiendo a los niños sigilo para no ser descubiertos.

DESARROLLO

1ª Fase

Se **explica** que la prisa no es buena cuando se quieren hacer bien las cosas:

- Cuando tenemos prisa hacemos las cosas sin cuidado y pueden salir mal. Por ejemplo, cuando tienes que recoger los juguetes de tu cuarto y quieres acabar enseguida para ir a ver la tele, los dejas amontonados y no en sus sitios. ¿A alguno de vosotros le ha pasado algo parecido? [Pregunta para grupos de 5 ó 6 años].
- Si dejas la ficha encima de la mesa y te vas corriendo a jugar ¿qué puede pasar si la ventana está abierta y sopla el viento o se pone a llover?

2ª Fase

Se comenta que van a ver una secuencia de *Las Tres Mellizas* en una carrera para dar la vuelta al mundo en 80 días. Se les pedirá que se fijen bien en lo que pasa por querer llegar cuanto antes al final.

Se proyecta el audiovisual.

El maestro introduce una **dinámica** con el siguiente comentario:

"Correr es divertido. Pero si corres y estás despistado puedes tener pequeños o grandes accidentes. Por ejemplo ¿qué pasa si voy corriendo mientras persigo una mariposa (modelar el comportamiento)?...¿que no miro por dónde piso!"

- ¿Qué me puede pasar?; ¿me puedo hacer daño?
- ¿Alguien tiene una herida en los codos o en las rodillas por haberse caído corriendo? Enseñanosla.

Se propone a los alumnos imitar distintos comportamientos realizados deprisa y despacio:

"Vamos a imitar que estamos comiendo demasiado deprisa... ahora nos atragantamos... tosemos... ¿fue buena idea?"

"Ahora hacemos como si comiéramos despacio, ¿a ver cómo lo hacemos?... la sopa... la tortilla... el plátano... ¡Muy bien!"

Dinámica para grupos de 5 ó 6 años de edad: para que los niños vean distintos resultados según se realicen tareas deprisa o despacio, el maestro pedirá a dos alumnos que dibujen en la pizarra un sol, unas nubes y unos pájaros, pero en un tiempo determinado; contará de 5 a 0. Después otros dos niños dibujarán lo mismo pero despacio, sin prisas. Se comparan los resultados:

¿Cuál ha quedado mejor?; si lo hubieses podido hacer más despacio ¿te habría quedado más bonito?

Con alumnos de 3 y 4 años, se formarán dos equipos. Cada niño deberá pasar a un compañero de equipo un lápiz lo más deprisa que puedan. Luego lo harán despacio. Es harto probable que cuando lo hagan bajo la presión de la velocidad se les caigan los lápices o se caigan ellos mismos. El maestro preguntará después cómo se sintieron en una y otra situación.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego de atención**: todos los niños excepto uno se tumbarán en el suelo, como si fueran gatos dormidos. El niño seleccionado será un ratón. Paseará por el aula, y cuando vea moverse a un "gatito" le tocará, convirtiéndole en un ratón como él. El juego termina cuando todos los gatos (o al menos la mitad) se hayan convertido en ratones.