



TÍTULO
"EL GALLO, EL PERRO, EL BASTÓN Y LA AGUJA"

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

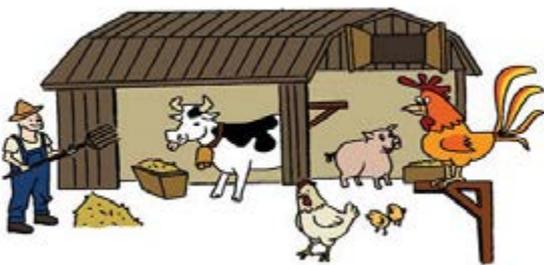
EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
En este relato animales y objetos se hacen amigos para viajar por el mundo, pero se comprometen solemnemente a ayudarse entre sí si se ven en apuros. Cuando esto sucede, todos colaboran para prestarse auxilio.

El gallo, el perro, el bastón y la aguja

En uno de los rincones menos conocidos de un remoto país había una granja medio abandonada. Apenas cuatro o cinco animales vivían en ella. Entre ellos, un gallo joven y curioso se aburría. Todos los días le parecían iguales: en cuanto amanecía él se esforzaba por entonar su más precioso

"ki kiriki", pero nadie le escuchaba. El cerdo seguía durmiendo, y la vaca apenas respondía con un "muuuú" distraído.



Un buen día el gallo, que no podía aguantar tanto aburrimiento, decidió marcharse a conocer el mundo. Casi sin despedirse de sus adormilados vecinos, empezó la aventura de su viaje. Pronto se encontró con un perro solitario.

-¿Adónde vas, gallo?- le preguntó.

-Quiero conocer el mundo. En la granja en la que vivo me aburro demasiado- respondió el gallo.

-¿Puedo acompañarte?- le preguntó el perro.

-Encantado, así nos ayudaremos el uno al otro si tenemos algún problema- dijo el gallo.

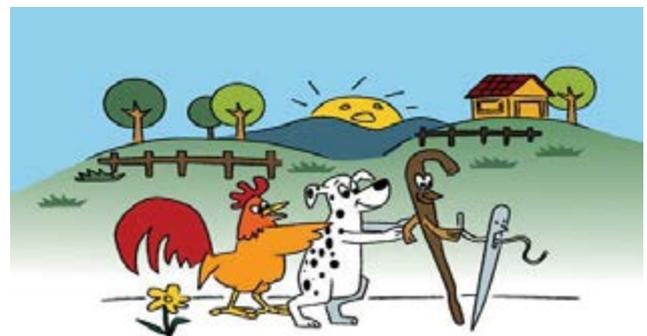
Juntos siguieron cruzando prados y campos. Andando, saltando o corriendo, los dos animales charlaban, por lo que al cabo de un tiempo se hicieron muy amigos. Como no tenían prisa, comían frutos silvestres y dormían en cualquier sitio cuando se hacía de noche.

Unos días después, se encontraron con un viejo bastón, seguramente olvidado o abandonado por algún viejecillo.

-¿Dónde vais tan contentos?- preguntó el bastón.

-A conocer el mundo- respondieron a la vez el gallo y el perro.

-¿Puedo ir con vosotros? Me aburro aquí; estoy tan solo que me pongo triste-



-De acuerdo, pero si nos prometes ayudarnos cuando tengamos problemas- dijo el gallo.

Al bastón le pareció muy bien, así que los tres formaron un curioso grupo de viajeros. Al día siguiente, una aguja les llamó desde un pedazo de tela en la que estaba clavada. También les quiso acompañar, pero antes tuvo que prometer ayuda a los demás en todo momento.



Una noche en la que hacía mucho frío, los cuatro se colaron en una cabaña. Allí estaban calentitos y a cubierto del viento. Se metieron en una de las habitaciones; el gallo se puso de pie en la cama, el bastón en un rincón, el perro se tumbó junto a la puerta, y la aguja se clavó en las sábanas de la cama.

Al ratito, todos se quedaron dormidos profundamente. Tanto que no se enteraron cuando un hombre entró en la habitación. Y, aunque los cuatro amigos no molestaban nada, el hombretón se enfadó y quiso capturar al gallo. Como no lo conseguía, intentó pegarle con el bastón. También le pegó una patada al perro, pero resbaló y cayó sentado en la cama.

Entonces, los cuatro amigos se defendieron unos a otros: el perro gruñó y enseñó los dientes; el bastón empezó a golpear al hombre, el gallo a picotearle; también ayudó la aguja, que se clavó en el culo del enemigo. Entre todos consiguieron que el hombre huyera espantado. Los amigos se felicitaron entre sí, riendo y saltando. El bastón, que era el más mayor de todos, dijo:



-¿Sabéis?. Me he dado cuenta de lo bien que me siento teniendo amigos que me cuiden. Si le hubiera pasado lo mismo a uno de nosotros estando solo, lo habría pasado muy mal-

Todos estuvieron de acuerdo, se dieron cuenta de la importancia de tener amigos. Juntos continuaron su viaje. A lo mejor, un día te los encuentras en medio de un camino. No tengas miedo, sólo son cuatro amigos que van a conocer el mundo.

[Adaptación de un cuento popular germano]

REFERENTE TEÓRICO: De forma espontánea, el niño de corta edad entiende la relación con sus iguales desde un prisma casi exclusivamente lúdico. Por ello, es necesario que el educador procure que los niños descubran que la amistad sirve para algo más que para jugar juntos; también resulta útil para hacerse compañía, compartir buenos momentos y, sobre todo, para prestarse mutua ayuda en momentos difíciles.

RAZÓN DE SER: A partir de un cuento el educador, tras fijar la comprensión del mensaje mediante preguntas, guía la reflexión colectiva sobre el aburrimiento y sus causas en la vida cotidiana de los niños frente al bienestar y diversión que se experimenta compartiendo juegos y situaciones con otros niños.

Un juego cooperativo en el que la ayuda de los compañeros resulta imprescindible, servirá al maestro para dejar claro a los alumnos cuáles son las reglas elementales que deben seguirse en la interacción entre iguales.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesorado formula **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos con el objetivo de generar un clima de participación. Por ejemplo:

- ¿Quién me sabe decir qué personaje del cuento empezó el viaje?

- ¿Adónde se dirigen?
- *En los cuentos todo es posible, pero en la realidad ¿qué sonidos hace un gallo?; ¿y un perro?; ¿qué ruido hace un bastón cuando golpea sobre el suelo?; ¿hace ruido una aguja?; ¿qué ruido sale de la boca de una persona cuando se clava una aguja?*

2ª Fase

El educador recuerda a los alumnos que todos los personajes se aburrían; ¿por qué? porque estaban solos y no tenían casi nada que hacer. A continuación pide a los alumnos que digan en qué situaciones se aburren ellos. Se les puede sugerir algunas ideas (cuando están solos, cuando están malitos en la cama, cuando tienen que hacer una tarea escolar o familiar que no les interesa, cuando no les hacen caso, etc).

El profesor introduce un pequeño debate: *En el cuento, los cuatro protagonistas se hacen muy amigos, ¿es divertido estar con amigos?, ¿por qué?, ¿a qué podéis jugar con varios amigos?, además de jugar, los amigos están...¿Para...? (ayudarnos, comprendernos, etc.).*

3ª Fase

Se desarrolla un **juego de interacción** en el que la ayuda es el componente esencial (a la hora de explicar el juego, el profesor hará referencia a que en el cuento los amigos se ayudan mutuamente y gracias a eso salen airoso de la cabaña):

- Los alumnos pondrán sobre su cabeza un objeto plano (una goma de borrar, un cubito de un juego de construcciones, un cuaderno de pequeñas dimensiones...)
- Los niños pasearán por el aula procurando que no se les caiga.
- El maestro va imprimiendo mayor velocidad y dificultad al juego: andarán a zancadas, se agacharán, brincarán, etc.
- Si a un niño se le cae el objeto (cosa que sucederá muy pronto en la mayoría de los casos), perma-

necerán quietos donde estén, pudiendo incorporarse al juego cuando un compañero recoja el objeto caído y se lo ponga de nuevo en la cabeza. A partir de ese momento, deberán ir de la mano.

4ª Fase

Se resume brevemente lo que han hecho durante el rato que han compartido, recalcando las ideas más importantes:

- Estando con amigos te diviertes más que estando solo
- Los amigos se ayudan entre sí
- Los amigos no tienen que pelearse, y si lo hacen, tendrán que tratar de hacer las paces.