



**TÍTULO**  
**¡QUE VIENE EL LOBO!**

**AUDIOVISUAL**

<http://hyperurl.co/l2ebnf>  
<http://hyperurl.co/nuwlyj>



**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

Identificación y expresión emocional.

**EDAD RECOMENDADA**

De 3 a 6 años.

**SINOPSIS**

En la primera secuencia se pone de manifiesto el miedo de unas niñas ante la presencia del lobo feroz. En la segunda, el propio lobo siente miedo de una niña.

**REFERENTE TEÓRICO:** Estados emocionales como tener miedo o estar asustado son habituales en niños de corta edad. El educador trabaja con los alumnos el manejo de este tipo de emociones, distinguiendo las adaptativas (sentir miedo ante riesgos reales) de las que surgen fruto de la fértil imaginación de los alumnos.

**RAZÓN DE SER:** Se emplean medios audiovisuales como estímulo, así como dinámicas con preguntas-caso y juegos emocionales para el desarrollo de la actividad.

## DESARROLLO

### 1ª Fase

El maestro introduce el tema de los miedos infantiles con **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- Aunque no os guste reconocerlo, a veces tenéis miedo. Es algo absolutamente natural a vuestra edad. Todos los niños, cuando aún son pequeños, tienen miedo de vez en cuando.
- ¿Recordáis la última vez que os entró un poco de miedo? ¿era de noche? ¿estabais en un sitio a oscuras? ¿estabais solos?
- Todos sabemos que os dan miedo cosas que no existen, como ogros y brujas. Eso es bueno, porque así os podéis tranquilizar en seguida.

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver dos secuencias cortas en las que las *Tres Mellizas* tienen miedo del lobo feroz.

Los alumnos ven la primera secuencia de "Las tres Mellizas y Caperucita Roja". A continuación se formula la siguiente pregunta para la puesta en común:

*¿Qué cosas o personajes a veces os dan miedo?*  
[Procurad que se mencione un buen número de seres o cosas que les causan miedo. El educador puede ayudar sugiriendo algunos: fantasmas, ogros, brujas, monstruos, elfos, lobos, cementerios, chirriar de puertas, etc.]

Comentario: *"lo bueno es que sabemos que no existen, que están en nuestra imaginación"*

[La dinámica anterior es más apropiada para grupos de 3 y 4 años. Con alumnos de 5 y 6 años, el educador puede hablar en pasado: *"cosas que hace uno o dos años os daban miedo"*]

### 2ª Fase

Se abordan otro tipo de temores: los que se manifiestan ante situaciones o seres reales y que pueden entrañar algún tipo de riesgo para los niños con **preguntas-caso**:

- *"A veces tenéis miedo o estáis asustados, y existe una razón para ello. Pueden pasaros cosas que no salgan de un cuento o de la imaginación. Entonces sentir miedo es bueno. Por ejemplo, cuando os perdéis en un sitio grande, como unos grandes almacenes o en el parque"; ¿podéis poner otros ejemplos?* [con alumnos de 3 ó 4 años se proporcionarán pistas; por ejemplo: un chico mayor os quiere asustar; oír un ruido de coche cerca; se apaga la luz mientras estáis bajando unas escaleras]
- *¿Qué hay que hacer si pasan estas cosas? Por ejemplo...* [el maestro invitará a los niños a analizarlas una por una. Lo que han de hacer, normalmente, es pedir ayuda a un adulto, permanecer donde se está; correr, etc.]

Se invita a los niños a ver la segunda secuencia. En ella el supuesto Lobo "Feroz" no da miedo, sino más bien risa. En este sentido se reflexionara con los

alumnos para desdramatizar ciertos temores infundados. Preguntas para la puesta en común:

- ¿Da miedo ese "Lobo Feroz"?; ¿da risa?
- ¿Quién está más asustado, la Melliza o el Lobo?

Con esta secuencia los niños tienen oportunidad de reírse de aquello que antes les infundaba miedo.

### 3ª Fase

Se plantea un **juego**: todos los niños formarán un gran corro de pie cogidos de la mano. Se elegirá a un alumno para que haga de "Lobo Feroz", situándose fuera del corro. Otro niño hará de Caperucita, poniéndose en el centro del círculo. El lobo intentará entrar para coger a Caperucita, mientras los niños del corro tratarán de impedirlo juntando sus cuerpos sin soltarse de la mano.

Si el Lobo consigue entrar, Caperucita puede salvarse momentáneamente abrazando a un compañero. En este caso, el Lobo tendrá que apartarse unos segundos. Cuando Caperucita sea capturada, otros niños ocuparán el lugar de captor y presa.

Si el educador viera que el Lobo no consigue entrar dentro del corro puede poner en escena más Lobos.

Finalizado el juego se pondrán en común las emociones experimentadas: "¿cómo te sentiste?"; "¿fue fácil?"; "¿qué es más divertido, hacer de Lobo o de Caperucita?".