



TÍTULO
FREEZE GAME

AUDIOVISUAL
<https://smarturl.it/7xpho9>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autocontrol

CONTEXTO ESCOLAR
Bilingüismo, Identidad personal, Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Esta divertida canción nos facilita incorporar vocabulario relacionado con las acciones (dance, jump, hop, skip, turn, freeze), así como practicar el control de impulsos, pues cuando la canción dice "freeze", los niños tendrán que quedarse quietos.

REFERENTE TEÓRICO: trabajar el autocontrol en estas edades es una tarea que precisa de esfuerzo y constancia pues los niños tienden a seguir sus impulsos y es complicado para ellos posponer una determinada gratificación. Con esta actividad trabajaremos el autocontrol como la inhibición de impulsos o aplazamiento de una gratificación. Vamos a centrarnos en un plano físico y comportamental y vamos a utilizar la palabra "freeze" como autoinstrucción que nos indica que debemos de dejar de hacer aquello que nos gusta como es bailar o jugar.

RAZÓN DE SER: El objetivo fundamental de esta actividad es entrenar la inhibición de impulsos a través del juego y para ello se proponen dos juegos con música. El primero de ellos es una canción en la que tienen que realizar diferentes acciones hasta que escuchan "freeze". En ese momento, tendrían que quedarse muy quietos. La segunda propuesta es el juego de las estatuas. En la tercera fase, le añadimos la dificultad de no poder moverse mientras que ven a sus compañeros jugar o bailar con la canción.

DESARROLLO

1ª Fase

Les pedimos a los niños que hagan un semicírculo de tal forma que ellos vean el video y el docente los pueda ver a todos y les indicamos que vamos a ver

una canción muy divertida pero que cuando diga "freeze" tendremos que quedarnos muy quietecitos. El que no cumpla con esta indicación, tendrá que sentarse y dejar de jugar. Podemos hacer una primera ronda de prueba y reexplicar aquello que no haya quedado claro, después jugaremos un par de veces. Dependiendo del número de niños que no hayan sabido jugar, haremos una relectura basada en lo difícil que es parar de hacer algo que nos está gustando. *"Did you like dancing? Was it difficult to stop dancing and jumping? (señalando a los que están sentados en el suelo) Some of you didn't stop and you couldn't play anymore, is that funny? Would you prefer having played well so you can dance and jump more time? Do you want to try again?"* Volvemos a intentar el juego para observar si han comprendido el mensaje.

2º Fase

En esta segunda fase jugaremos a las estatuas (*"Let's play the statue game."*). Les explicamos que vamos a poner música y que cuando ésta pare deberán simular que son estatuas.

3º Fase

En esta última fase, vamos a crear una situación que eleve la dificultad de controlar los impulsos. Vamos a utilizar la canción del mismo modo que en la primera fase, pero esta vez, solo jugarán la mitad de los niños, los demás tendrán que esperar sentados en sus sillas, sin moverse, sin bailar y viendo como los demás lo hacen. Después, cambiaremos los roles y los que bailaron pasarán a estar sentados. Para finalizar la actividad, les preguntaremos cómo se han sentido sin poder participar del juego mientras el resto se lo pasaba bien *"How did you feel when you couldn't play with the rest of the class?, Were you sad?, nervous? Angry?"* Les explicaremos que esto solo era un juego pero que a veces es necesario esperar, por ejemplo, si la profesora está atendiendo a otro compañero, debemos saber esperar nuestro turno sin jugar o molestar. Si vamos a hacer un juego, pero somos muchos niños y tenemos que jugar

en dos turnos, tendremos que esperar a que llegue nuestro turno sin enfadarnos, sin fastidiar el juego de los demás.