

DESARROLLO SOCIAL

HABILIDADES DE INTERACCIÓN



TÍTULO
CÓGETE DE MI

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/nb7xz6>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Unos niños juegan a simular un viaje en tren. Dialogan con el conductor.



*Cógete de mí, vamos a jugar.
Éramos un tren Chaca-chaca-chá.*

*Coge mi cintura, coge la de Juan,
todos enganchados que este tren se va.*

*A dónde va el tren, dígame señor.
Va corre que corre hasta San Poto.*

*Toca la campana
Ti-tilín-tilín
que este trenecito pronto va a salir.*

*Va para Laredo no lo sabes tú,
no lo sabes tú.
Dónde va este tren. Va por sus carriles
hasta Monte Rey.*

*Todos los vagones apretados van.
Llevan pasajeros hasta la ciudad.*

*Es un trenecito viejo de vapor.
el que va delante es el conductor.*

Cógete de mí

REFERENTE TEÓRICO: Las habilidades de interacción son recursos de comunicación muy necesari-

os para los niños en edades tempranas. Así como muchos niños se manifiestan espontáneamente en el juego entre iguales, otros experimentan ciertos bloqueos que dificultan una relación satisfactoria.

Es misión del educador generar en los alumnos el deseo de participar en los juegos colectivos, así como la puesta en práctica de recursos de comunicación sencillos que faciliten que sean aceptados por los demás en el contexto de la interacción lúdica.

RAZÓN DE SER: A partir de una canción, los niños se involucrarán en diversas modalidades de juego colectivo con distintos grados de complejidad. En las puestas en común se facilitará que los niños expresen las emociones experimentadas.

En la última fase el educador enseñará a los alumnos fórmulas de comunicación que faciliten al niño ser admitido en los juegos.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro pide a los alumnos que escuchen desde su asiento la canción "Cógete de mí". A continuación les propone un **juego** divertido: formarán un trenecito poniéndose en fila (sujetan al compañero de delante poniendo las manos en su cintura). Se escuchará de nuevo la canción y el "tren" de niños se pondrá en marcha paseando por el aula. En determinado momento se imprimirá más ritmo y velocidad al "viaje", para enlentecerse unos instantes después. El educador puede "conducir" el tren (situándose el primero de la fila).

Una vez finalizado el juego (cuando termina la canción), se pondrán en común las impresiones y sensaciones experimentadas. Preguntas favorecedoras de la participación:

- ¿Qué era más agradable: que te sujetaran o sujetar tú?

- *¿Fue emocionante ir más deprisa?; ¿alguno se soltó del compañero?*
- *Al ir de repente más despacio ¿alguien chocó con el compañero de delante o el de detrás?; ¿cómo te sentiste?*

2ª Fase

Se desarrolla una segunda parte del juego: esta vez deberá formarse un tren con los ojos de todos los niños vendados. Se les pide que tengan especial cuidado en mantenerse sujetos al compañero de delante, puesto que si se sueltan lo más probable es que se desconecten del tren (al estar a ciegas).

Finalizado el juego, se hará una puesta en común de las emociones experimentadas, así como las particulares experiencias de cada cuál (se soltaron, retomaron el contacto, chocaron, se cayeron, abrieron los ojos, etc.)

El profesor explica a los alumnos que en los juegos colectivos es muy importante colaborar con los demás y confiar en ellos. De lo contrario no resulta tan divertido.

3ª Fase

En la tercera parte del juego, el educador pedirá a los niños que formen de nuevo el tren, pero esta vez él permanecerá aparte. Les invitará a imaginar que él no es un mayor, sino un niño de su edad que quiere participar con ellos en el juego. El adulto hará un modelado de la situación. A continuación explicará a los niños que se puede solicitar entrar en un juego con diversas fórmulas. Ejemplos:

- *“¿Qué divertido! ¿Puedo jugar con vosotros?”*
- *“Sé una forma más divertida de continuar el juego (formar dos trenes, o saltar cada vez que suene el “silbato” del tren, por ejemplo). Si queréis, puedo enseñaros cómo se hace”. [expresión verbal adecuada para niños de 5 ó 6 años]*
- *“¿Os importa que yo sea el último vagón?”*
- *“Podríamos ir turnándonos en la posición de*

locomotora (primer niño), o ser varios los que guíen el tren. ¿Y si hacemos que el tren se pare en un paso a nivel?; ¿qué pasaría?; ¿probamos?”
[fórmula de comunicación adecuada para grupos de 6 años]

Se indicará a los alumnos que si se añade una propuesta a la petición de ser admitido en el juego, se tendrán mayores posibilidades de ser aceptado por el grupo.

4ª Fase

Para poner en práctica las fórmulas aprendidas en la fase anterior, el educador entrará a formar parte de un tren con, más o menos, la mitad de los alumnos. El resto, tendrá que utilizar las fórmulas mencionadas (el profesor puede escribirlas en la pizarra para que sirva de apoyo) para entrar en el tren.