



TÍTULO
NADIE ME HACE CASO

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



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
El capitán Nemo recuerda su infancia en la que se sentía solo. Por ese motivo construyó el *Nautilus*, para alejarse del resto del mundo. *Las Tres Mellizas* deciden ser amigas suyas.

REFERENTE TEÓRICO: La espontaneidad en las relaciones entre iguales en la infancia es una de las claves para una interacción satisfactoria. En ocasiones, determinados niños tienen problemas para establecer contactos con sus compañeros. Por esta razón, es esencial que el educador trabaje con los alumnos la aceptación de sus iguales, el valor de compartir objetos y espacios y la toma de iniciativas para entablar relaciones de amistad superando barreras como la vergüenza o el temor al rechazo.

RAZÓN DE SER: Formulando comentarios y preguntas de aproximación, el educador anima el diálogo colectivo sobre las diferencias entre estar solo sin buscarlo y estar con otros (en particular el bienestar y la diversión que comporta esta última opción).

En una dinámica posterior, utilizando preguntas-caso, el maestro hace aflorar en los alumnos actitudes de compañerismo y generosidad. Un juego de interacción en el que los niños tendrán que adivinar a quién pertenecen distintos objetos, facilita la satisfacción personal y grupal en la interacción de todo el grupo-clase.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesor centra la atención de los alumnos sobre las relaciones entre amigos con **comentarios y preguntas de aproximación**:

- *Nos gusta jugar con nuestros amigos; es muy divertido. ¿A qué juegos se puede jugar con muchos amigos?* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- *¿Podéis jugar todos los niños de la clase a la Gallineta Ciega, a Ratón que te pilla el Gato o al Escondite?* [pregunta adecuada para grupos de 3 ó 4 años]
- *A veces un niño está solo. ¿Qué le puede pasar para que esté solo?* [Pregunta para niños de 5 ó 6 años]. *¿Está triste?; ¿no conoce a nadie?; ¿es nuevo?; ¿no entiende nuestro idioma?*

2ª Fase

Se propone el visionado del audiovisual seleccionado comentado que *las Tres Mellizas* se encuentran a bordo de un submarino cuyo capitán es un personaje un poco "serio". Se proyecta la secuencia elegida.

Se destaca algunos aspectos del audiovisual, como la tristeza de Nemo cuando era pequeño (se sentía solo), su alegría cuando las mellizas le brindan su amistad y apoyo, así como los mensajes positivos de otras personas cuando muestra sus habilidades haciendo *surf*.

Se desarrolla una **dinámica** a partir de **preguntas-caso**:

- *Imaginemos que llegamos a un cole nuevo y no conocemos a nadie ¿qué podemos hacer para tener amigos?* [Pregunta para grupos de 5 ó 6 años].
- *¿Decimos nuestro nombre y preguntamos si nos dejan jugar? A ver... (se dirige a un alumno): "di tu nombre y pregúntanos si puedes jugar con nosotros".*
- *Si tenemos un rompecabezas pequeño, o una linterna de bolsillo ¿puedes ofrecerla para que otros niños lo vean y luego jueguen contigo? ¿Lo representamos?.*

3ª Fase

Se desarrolla un **juego** de presentación: cada niño coge un objeto de reducido tamaño (una goma, un

botón, una moneda, etc). Se forman corros de cinco niños sentados en el suelo; en el centro se sitúa un alumno.

Cada uno dice su nombre y muestra el objeto: *“me llamo Andrés y tengo este muñequito”*. A continuación, se vendan los ojos del niño del centro. Los demás depositan su objeto en un pequeño montón, y el niño con los ojos tapados cogerá un objeto y tratará de recordar a quién pertenecía.

Si el maestro constatará que a los alumnos les resulta difícil recordar a quién corresponde el objeto, puede desarrollarse el mismo juego pero con los ojos abiertos, o formando corros compuestos por un menor número de alumnos.

Este juego de presentación se puede utilizar en los primeros días de clase para recordar los nombres de los compañeros.