



**TÍTULO**  
**SUSANITA TIENE UN RATÓN**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/8p1gt2>



**VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR**  
Elecciones y preferencias

**EDAD RECOMENDADA**  
De 3 a 6 años. [Recomendable para grupos de 3 ó 4 años de edad]

**SINOPSIS**  
La canción refleja el estilo de aficiones y gustos de un ratón.

*Susanita tiene un ratón,  
un ratón chiquitín  
que come chocolate y turrón  
y bolitas de anís.*

*Duerme cerca del radiador  
con la almohada en los pies,  
y sueña que es un gran campeón  
jugando al ajedrez.*

*Le gusta el fútbol, el cine y el teatro;  
baila tango y rock and roll,  
y si llegamos, y nota que observamos  
siempre nos canta esta canción:*

*Susanita tiene un ratón...*

**Susanita tiene un ratón**

Rafael Pérez Botija

**REFERENTE TEÓRICO:** Las preferencias de los niños transitan desde el mero capricho a la búsqueda por compartir bienestar con sus iguales o sus mayores. Resulta muy positivo para su desarrollo cognitivo que el educador les guíe en la búsqueda y el disfrute de los placeres de la vida, sin perder de vista la necesidad de evitar cuanto pudiera entrañar cualquier clase de riesgo para sí mismos o para otros.

Es interesante que los pequeños expresen verbalmente sus preferencias, gustos, elecciones y formas

de sentirse bien, discriminando las que resultan positivas para su salud de las que suponen algún tipo de consecuencia negativa.

**RAZÓN DE SER:** El educador explora, formulando preguntas de aproximación, los gustos y preferencias de los niños. Posteriormente se centrarán en el personaje principal de la canción, un ratón, para reconocer sus peculiares gustos.

En una dinámica a base de preguntas-caso, los alumnos tomarán conciencia de las negativas consecuencias para la salud propia o ajena de ciertas acciones fruto de elecciones irreflexivas. Un juego final introduce un elemento lúdico que permite a los pequeños adoptar la identidad de ratones y gatos. Al tratarse de un juego que mezcla elementos cooperativos y competitivos, cuando en lo sucesivo lo recuerden (o vuelvan a jugar a lo mismo) podrán recordar los mensajes transmitidos en las dinámicas anteriores.

**DESARROLLO**

**1ª Fase**

El profesor introduce la actividad formulando **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos. Por ejemplo:

- *Levantad la mano los niños que se diviertan mucho... pintando. (A continuación: viendo la tele; jugando con sus hermanos, con amigos, vecinos; viendo cuentos, escuchando música, etc.).*
- *¿Cuál de ellas os gusta más?. Por ejemplo: ¿escuchar música?; ¿bailar?..*
- *Decidme otras cosas que os guste mucho hacer... (en el cole; en casa; en la calle; en el parque, etc.).*

**2ª Fase**

Se comenta con el grupo que no todos los juegos y actividades gustan por igual a todos los niños, como se ha visto al levantar las manos según se proponían en la fase anterior.

El maestro invita a los alumnos a escuchar una canción en la que un ratón muy especial tiene gustos de niño. Mientras suena la canción *“Susanita tiene un ratón”* todos podrán bailar a su manera, así como cantar o tararear.

### 3ª Fase

Se pregunta a los alumnos si los gustos del ratón tienen que ver con los suyos propios. Por ejemplo: *¿a quién le gusta el fútbol?; ¿y el teatro?; ¿alguno de vosotros sabe lo que es el ajedrez?; ¿es divertido bailar?; ¿sabéis qué significa “rock and roll”?*

A continuación se les explica que algunas diversiones pueden suponer meterse en un lío o resultar peligrosas. Se procurará que los propios alumnos indiquen el riesgo, pudiendo el maestro ofrecer pistas:

- *Si te tiras de cabeza por el tobogán ¿puede pasarte algo malo? (hacerte daño al llegar abajo, no poder frenar).*
- *Taparse los ojos con un pañuelo y girar como una peonza sin que una persona mayor lo dirija ¿puede ser peligroso? (Riesgos: marearse, tropezar y caer al suelo, chocar con algo o con un compañero).*
- *Jugar a tirar piedras ¿es peligroso? (Puede serlo. Riesgos: romper cristales u objetos delicados; dar accidentalmente a alguien una pedrada; caer la piedra en la calle y causar un accidente de tráfico, etc.).*
- *Jugar a empujarse muy fuerte ¿puede ser malo? (Si no se tiene cuidado, se puede lastimar a un compañero, o que el “empujado” choque a su vez con un tercero, etc.).*

### 4ª Fase

La actividad finaliza con un **juego**: todos deberán ayudar a dos ratones acorralados. Secuencia del juego:

1 Doce alumnos forman un amplio corro tomados de la mano. Dos alumnos, elegidos por el maestro, se situarán en el centro agachados e inmóviles; son los ratones.

- 2 Tres niños serán seleccionados para desempeñar el papel de gatos. El maestro les pide que junten sus manos, situándoles fuera del corro. Se hace sonar música: el corro gira alrededor de los inmóviles y asustados ratones. Cuando el maestro pare la música, todos permanecerán inmóviles. En ese momento, los gatos intentarán pasar al interior del corro entre los niños “congelados”. Si accidentalmente tocan a un compañero, los ratones quedarán “salvados”. Si, por el contrario, los gatos consigueran su objetivo (pasar dentro sin tocar a nadie) los ratones habrán sido “cazados”.
- 3 Se repite la secuencia cambiando los papeles de “gatos” y “ratones”.

Finalizado el juego, los niños pondrán en común las incidencias del mismo y las emociones experimentadas.