

Aula material

Número 37 • FEBRERO 1996 • SUPLEMENTO AULA 47

«¡Uy, qué miedo!»

M. Carmen Díez Navarro

ÍNDICE

Introducción

– El porqué

Objetivos didácticos y contenidos

Metodología

– El cómo

- Actividades

- Temporalización

- Fichas

Evaluación

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

Dirección Aula Material: Cinta Vidal. Secretaría de Redacción: Carola Bedós. Edita: GRAÓ Educación. c/ Francesc Tàrraga, 32-34. 08027 Barcelona. Teléfono (93) 408 04 55. Producción: Punt i Ratlla. Impresión: Imprimeix. Diseño: ACE Disseny. ISSN: 1132-0699 DL: B- 9617-1992

MATERIAL FOTOCOPIABLE

INTRODUCCIÓN

El porqué

El miedo es uno de esos hechos que se viven diariamente en la escuela infantil y que, puesto a funcionar como trabajo efectivo, resulta útil, aglutinador y saludable para todos los niños y niñas del grupo-clase.

«Los niños traen "puesto" el miedo, y lo juegan, lo preguntan o lo esconden, según se les permita o no expresar lo que sienten. Nosotros optamos por aceptarlo, como se acepta el cariño, la rabia o los celos, expresiones todas ellas propias de un mundo afectivo en pleno proceso de formación. Al niño le preocupan íntimamente muchas cosas:

- El conocimiento de sí mismo como sujeto independiente, la elaboración de la separación de la madre, la formación de la propia identidad y autoestima.
- La construcción de las estructuras mentales suficientes para ir diferenciando la realidad de la fantasía.
- La necesidad perentoria y urgente de amor, de placer, de seguridad, y la dificultad de compartirlas (celos, rivalidad, complejo de Edipo, etc.).
- El ensayo de las estrategias convenientes para ubicarse en un universo físico y social, en el que habrá de comunicarse por medio de un cuerpo y unos códigos, relacionarse a partir de una costosa y paulatina descentración..., y actuar, en fin, autónomamente, a pesar de no entender bien aún por qué ha de enfermar, sufrir o morir.

Como se puede ver, motivos tiene el niño, y sobrados, para justificar la aparición del miedo, porque temer a ser dañado, a dañar o a perder lo que más quiere y necesita, no sólo es mucho temer, sino hasta demasiado.

Plantearse este tema en la escuela viene a ser situarse en una postura abierta, en la que caben los afectos del niño, en la que se tiene un respeto y una consideración importantes por los sentimientos de los demás, en la que el maestro se pone al lado de los alumnos, en cuanto a que todos somos personas y tenemos unas limitaciones y unos procesos de evolución similares. Es algo así como compartir las inseguridades o acompañar los temores, del mismo modo que otras veces se comparten o se acompaña en los saberes o los descubrimientos. No me refiero a hacer una infantilización del maestro ni una falsa democracia de la dinámica de la clase. Me refiero a poner encima de la mesa que hay cosas que a la gente nos dan miedo, y que... hay que vivir con eso, y afrontarlo de la mejor manera posible. Esto sería, básicamente, el objetivo, porque no se propone este tema para «aleccionar» sobre la valentía ni para memorizar un listado de los miedos reales y miedos fantásticos. Y tampoco se trata de «asustarlos», despertándoles inquietudes gratuitas, sino de, sabiendo que las tienen dentro, y que las viven de un modo individual, y muchas veces angustiante, ayudarles a que las evoquen y las hagan salir para librarse de ellas.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y CONTENIDOS

Los objetivos y contenidos se muestran en el Cuadro 1 y 2 respectivamente.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaz de reconocer las sensaciones del miedo, sin darles un aire peyorativo. - Lograr ir las verbalizando ante los demás sobre sus vivencias del miedo: sueños, experiencias. - Poder expresar mediante gestos, llanto o movimientos de acercamiento a los demás la necesidad de apoyo ante los miedos cotidianos. - Ser capaz de ayudar y de pedir ayuda. - Darse cuenta de que el miedo es algo que todas las personas sienten, sean pequeñas o mayores, e irlo aceptando. - Ir diferenciando las razones o motivos para el miedo, en orden a saber que unos miedos son peligrosos en la realidad (el fuego, los coches, las fieras...) y otros provienen del mundo de la fantasía (las brujas, los lobos...). - Lograr una representación simbólica del miedo en las historias inventadas, en los dibujos, en las dramatizaciones. - Conseguir una autonomía e iniciativa crecientes para encarar las situaciones nuevas o las dificultades. - Ser capaz de reconocer los miedos que a veces se tienen de los propios compañeros, de los hermanos, los padres, los maestros, y «acordar» que la vía ideal de resolución de cualquier conflicto es hablarlo: el diálogo. - Lograr girar los momentos tensos por el miedo u otras dificultades y transformarlos en broma, en humor, en risa.

Cuadro 1

METODOLOGÍA

El cómo

Sabiendo ya de qué idea partimos, trataré de situarme en un plano más concreto. Antes de nada, delimitaré las diferencias entre considerar este trabajo como un «proyecto de trabajo» o como una «unidad de programación».

Si esperamos a que el miedo surja a partir de un cuento, un comentario, un sueño, una vivencia... y aprovechamos ese momento para «estirar del hilo», hablando de los miedos de cada uno, dramatizando aquel suceso que ha puesto el tema sobre el tapete, o... como sea, será fácil detectar si el interés o la inquietud son del grupo o sólo del niño que lo ha planteado. Y en el caso de que los veamos mayoritariamente volcados en el tema, podemos preguntarles abiertamente si quieren jugar y hablar de cosas de miedo durante unos días o no. Si la respuesta es afirmativa, se habrá entrado en un proyecto de trabajo, con su típica dinámica de propuestas, de aportaciones, de entusiasmo, de implicación...

La clase se organizará en torno a las ideas y sugerencias de los propios niños (también del maestro), el material lo traerán ellos, el espacio se modificará conjuntamente; la decoración de la clase, los horarios, las actividades que hay que realizar en talleres o en gran grupo... y todo girará alrededor de lo que ellos traigan, digan o pregunten, reservándose el maestro unos tiempos para que las actividades que requieren una secuenciación progresiva

Unidad de programación: «¡Uy, qué miedo!». Nivel: 2.º Ciclo de educación infantil (4 años). Duración: 2 semanas.

Área I. Identidad y Autonomía personal

CONTENIDOS		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> - Sentimientos y emociones propios y de los demás. - Comunicación corporal a través de un objeto mediador (telas oscuras). - Manifestaciones corporales del miedo (temblor, quietud, palidez, llanto, tensión...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestación verbal y no verbal de sentimientos, emociones, vivencias. - Utilización de las propiedades expresivas del propio cuerpo. - Exploración de las posibilidades motrices del cuerpo (en tensión y en relajación). - Exploración e identificación del propio cuerpo y del de los otros. - Escucha activa de las manifestaciones de los demás sobre sus experiencias del miedo. - Utilización del juego simbólico y teatral para la elaboración de los miedos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de sí mismos y de los demás. - Toma de conciencia de las diferencias y emprender el camino de una progresiva descentralización. - Gusto de estar con los otros, de ayudar, de compartir, de saberse parte de un grupo. - Actitud de autonomía ante lo nuevo.

Área II. Conocimiento del medio

CONTENIDOS		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> - Los propios miedos, en el medio familiar, en la calle, en la escuela, y puesta en común de todo ello en el grupo. - Lugares de ocio y cultura donde se oye, se ve o se habla del miedo en sus diversas formas: teatros, cines, circo, feria, libros... - Miedos de la realidad y de la fantasía en los medios de comunicación: televisión, primordialmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación y atención a diversos acontecimientos del entorno que produzcan miedo, extrañeza, dudas. - Observación de las diferencias entre los animales salvajes y los domésticos. - Toma de conciencia de ciertos peligros reales del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Defensa de las propias opiniones y adopción de actitudes de respeto hacia las de los demás. - Autonomía en la resolución de situaciones de conflicto con los compañeros. - Interés, curiosidad y respeto por los animales. - Prudencia ante los factores de riesgo de accidentes. - Respeto a las diferencias entre unos y otros.

Área III. Comunicación y representación

CONTENIDOS		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> - El diálogo y la asamblea como formas socialmente establecidas para comunicar lo que se piensa y se siente. - Textos orales de tradición cultural: poesías, canciones, historias... - Canciones, melodías y obras musicales clásicas que se pueden relacionar con el miedo o con la alegría. - Posibilidades expresivas del propio cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Producción de mensajes mediante pinturas, dibujos, lenguaje oral y no verbal. - Evocación y relato de hechos, cuentos y acontecimientos en torno al tema del miedo. - Comprensión y reproducción de textos de tradición cultural. - Producción de textos orales sencillos: pareados, canciones, cuentos... - Percepción diferenciada de los colores blanco/negro y los contrastes oscuro/claro. - Producción de elaboraciones plásticas para expresar hechos, sucesos, vivencias, deseos. - Exploración de las posibilidades sonoras del propio cuerpo y de objetos cotidianos. - Participación en el canto coral. - Expresión de los propios sentimientos y emociones, y de los demás a través del gesto y del movimiento. - Dramatización de escenas teatrales «de miedo». 	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración de la palabra como vehículo de expresión y comunicación. - Actitud de escucha y respeto hacia los demás. - Gusto y placer por hablar y escuchar. - Disfrute con el canto, la pintura, el teatro, los cuentos.

va tengan su lugar, aunque intentando teñirlas o incluirlas en el tema siempre que se pueda.

Si lo que queremos hacer es una unidad de programación, el trabajo partirá del maestro, que llevará adelante sus propuestas, sus horarios, su organización, sus materiales...

Lo que voy a plantear aquí para trabajar este tema en clase es una unidad de programación, porque un proyecto de trabajo sólo se puede contar a posteriori, una vez vivido por el grupo, como decía líneas antes. Sin embargo, quiero aclarar que mi opción de trabajo es la de los proyectos por su riqueza, su libertad y su apertura. Mi modo de ver la escuela, y de disfrutarla, cada vez pasa más por el escuchar a los niños, por la repetición de sus aportaciones y por el acompañamiento de sus curiosidades insaciables, aunque muchas veces hace falta trabajar de un modo más directivo hasta que el grupo haya adquirido las buenas costumbres de hablar, compartir ideas, proponer, votar, elegir..., ya sea porque es un grupo de tres años, porque es la primera vez que van a la escuela, porque están habituados a ser dirigidos por el adulto o por lo que sea. Paulatinamente, se puede ir dando paso a sus propuestas y aportaciones, hasta que ellos ven, y se convencen, que «lo suyo vale». Entonces, va cambiando ya la dinámica, y el maestro, aunque tenga todo preparado, el material previsto y las ideas muy bien programadas..., tendrá que ir sabiendo ceder el terreno y dejar sitio a lo que traen ellos (que suele ser mucho mejor que lo nuestro...).

Resumiendo, haremos *unidades de programación* hasta que vayan surgiendo de los niños sus propios deseos, y cuando eso ocurra, les acompañaremos en sus *proyectos de trabajo*, aprendizaje significativo e innovador por excelencia.

Los objetivos que se enumeran en esta unidad de programación son a largo plazo, como todos los que tienen que ver con temas de índole afectiva. Reconocer los propios sentimientos, verbalizarlos e ir haciéndose consciente de ellos en la vida diaria con los demás, no es tarea sencilla para nadie.

En cuanto a la edad de los niños, este aspecto se puede trabajar en un aula de 3, de 4 o de 5 años (también de más).

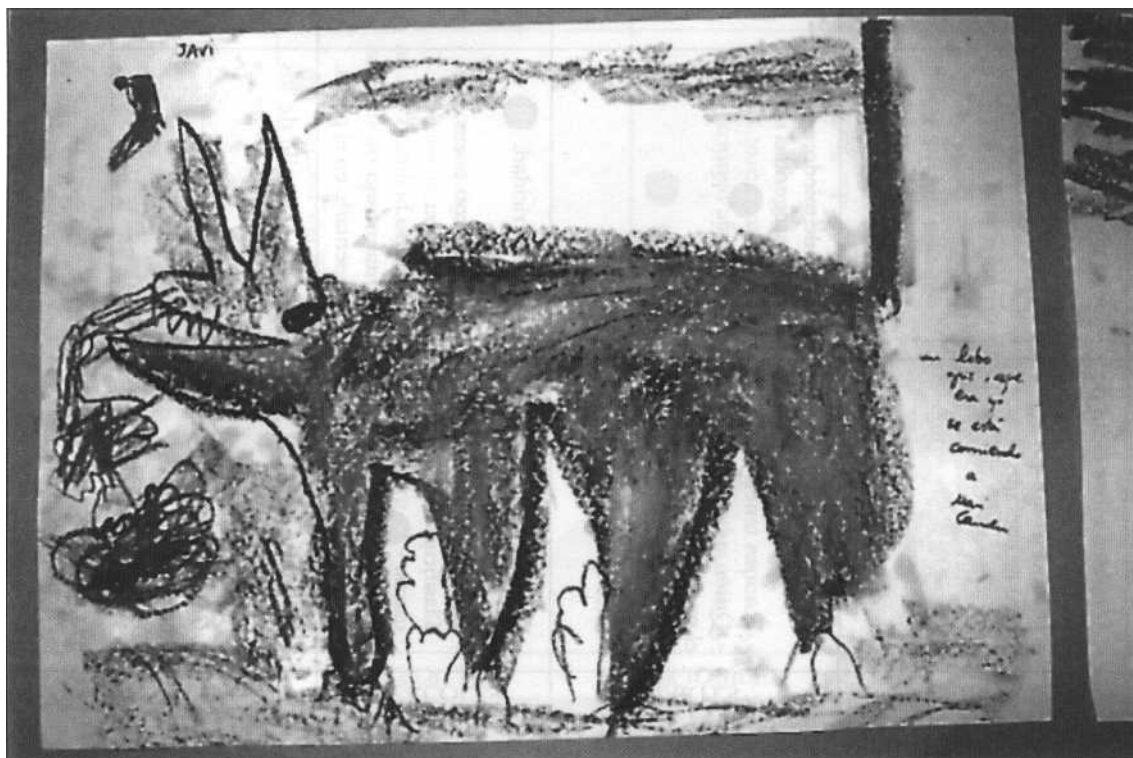
El asunto será adecuar las actividades al nivel de la clase, porque los objetivos coinciden. Personalmente plantearé esta unidad de programación para una clase de niños y niñas de 4 años.

Una última cosa es esta introducción: *no hay que tener miedo* ni a que se arme «lío» en la clase (altera un poco hablar de lo que asusta) ni a que empiecen a proponer y lo nuestro se quede a un lado, ni a que alguno de los niños se muestre demasiado «afectado» (siempre es mejor que salgan las cosas, que no que se queden dentro)... Es cuestión de armarse de paciencia y de valor y ser una buena contención de los miedos de los niños, para poderlos poner a jugar, hasta que disminuyan de tamaño y les sean más manejables..., y de paso, se puede trabajar el lenguaje, la prelógica, las grafías o lo que se tercié. (Con el lobo detrás de la puerta, se aprende mucho mejor...)

Actividades

Las actividades propuestas son las siguientes:

1. Asambleas
2. Encuestas
3. Teatros «de miedo»
4. Juegos



	9:30-10:15	10:15-11:00	11:00-12:00	12:00-12:45	12:45-15:00	15:00-15:30	15:30-16:00	
1ª S E M A N A	LUNES	<ul style="list-style-type: none"> - Asamblea sobre el fin de semana. - Dibujo de lo que cada cual ha contado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje matemático: 5 - Colores blanco y negro. - Buscarlo en la Naturaleza y en clase. - Dibujar en cartulina negra, en color blanco (y al revés). 	<ul style="list-style-type: none"> - Comida. - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres: 6 - Pintura: témpera blanca y negra. - Marionetas de fantasmas, lobos. - Modelado. - Juegos en la cueva del terror. - Hacer un castillo del miedo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merienda. - Cuento 7 - Patio.
	MARTES	<ul style="list-style-type: none"> - Asamblea: 1 «¿Vosotros tenéis miedo?», «¿Quién es el coco?», «¿Y el mumo?», «¿Y el hombre del saco?», «¿Existen?». - Encuesta 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Teatro de miedo: Escenas sugeridas sobre el miedo. 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje musical: 8 - Canción: «Jugando al escondite». - Dibujo de la canción. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comida. - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres: 6 - Dibujar lo que nos da miedo. - Marionetas de «brujas». - Juegos en la cueva del terror. - Tiro al blanco. - Ver cuentos de miedo 7 	<ul style="list-style-type: none"> - Merienda. - Cuento 7 - Patio. - Se llevan las encuestas a casa.
	MIÉRCOLES	<ul style="list-style-type: none"> - Leer las encuestas 2 - Lenguaje matemático: Clasificar telas oscuras y claras. 5 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafomotricidad: 9 - Caminos con pozos, cuevas, arañas... - Recorrerlo. - Inventar otros. - Representarlo en el papel. 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje poético 10 - Enseñar: «Mi niño tiene un hambre atroz...». - Dibujar el poema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comida. - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego del lobo: 4 - Dibujar las vivencias. - Comentarlas en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merienda. - Cuento 7 - Patio.
	JUEVES	<ul style="list-style-type: none"> - Asamblea: 1 «¿Alguien tiene pesadillas?», «¿Cómo son?», «¿Queréis contarlas?» - Dibujar una pesadilla. 	<ul style="list-style-type: none"> - Danza: «El baile de los duendes» 11 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje matemático: Clasificar animales 5 	<ul style="list-style-type: none"> - Comida. - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Merienda. - Cuento 7 - Patio.
	VIERNES	<ul style="list-style-type: none"> - Leer las encuestas 2 - Psicomotricidad: 12 - El cuerpo se expresa (una parte). - Dibújate a ti mismo. 	Excursión al campo.			<ul style="list-style-type: none"> - Comida. - Patio. 	El teatro de los viernes 13	

	9:30-10:15	10:15-11:00	11:00-12:00	12:00-12:45	12:45-15:00	15:00-15:30	15:30-16:00	
2 ^a S E M A N A	LUNES	<ul style="list-style-type: none"> - Leer las encuestas. ② - Asamblea sobre el fin de semana. - Dibujar lo que se ha dicho. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico ④ 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafomotricidad: línea quebrada ⑨ 	<ul style="list-style-type: none"> - Comida - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres: ⑥ - Clasificar telas oscuras y claras. - Hacer caretas de monstruos. - Teatros con disfraces. - Confección del «libro de sueños». - Inventar cuentos de miedo.. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merienda. - Cuento ⑦
	MARTES	<ul style="list-style-type: none"> - Asamblea: ① «¿Os da miedo perderos?», «¿A alguien le ha pasado?». «¿Es «malo» tener miedo?», «¿Es de «pequeños?». 	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje poético: ⑩ - Enseñar: «Érase una vez un niño pequeño que se perdió en un sueño». - Dibujar el poema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Audición musical: ⑭ <i>Amanecer (Grieg), Así hablaba Zaratustra (Strauss).</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Comida - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres: ⑥ - Dientes de lobo o de tiburón (línea quebrada). - Hacer «mimo». - Estampar la huella de la mano (mano negra). - Ver cuentos de miedo. - Jugar en la cueva del terror. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merienda. - Cuento ⑦
	MÉRCOLES	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento de miedo: ⑦ - Votar el preferido. - Leerlo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres ⑥ - Lenguaje plástico: - Mural colectivo: «El bosque fantástico». 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje poético ⑩ - Lectura de poemas. - Inventar pareados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comida - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Psicomotricidad: ④ - Juego libre con telas oscuras. - Dibujar las vivencias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merienda. - Cuento ⑦
	JUEVES	<ul style="list-style-type: none"> - Danza: «El baile de los duendes» ⑪ 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento: «La flor del lililá» ⑦ ⑧ - Canción de «La flor del lililá». - Dibujar la canción. 	<ul style="list-style-type: none"> - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos: ④ - Jugar a las tinieblas (en clase). - Jugar a pisarse la sombra (patio). 	<ul style="list-style-type: none"> - Comida - Patio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Caminos peligrosos ⑮ 	<ul style="list-style-type: none"> - Merienda. - Cuento ⑦
	VIERNES	<ul style="list-style-type: none"> - Psicomotricidad: ⑫ - El cuerpo se expresa (segunda parte). - Juegos ④ - Con linternas. - Con espejos. - De sombras. 	Excursión al campo.			<ul style="list-style-type: none"> - Comida - Patio. 	<p style="text-align: center;">El teatro de los viernes: ⑬</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se llevarán a casa un resumen con los resultados de las encuestas. 	

Cuadro 3

5. Clasificar
6. Talleres
7. Cuentos
8. Canciones
9. Grafomotricidad
10. Poesías
11. Danza
12. El cuerpo se expresa (para dos sesiones)
13. El teatro de los viernes
14. Audición musical
15. Caminos peligrosos

Estas actividades son unas de las tantas posibles, y pueden hacerse durante una quincena, o más tiempo, así como dejar de hacerse, o adecuarse al nivel del grupo-clase.

Temporalización

La temporalización de esta unidad didáctica se muestra en el Cuadro 3.

El primer día, y como «puestas en escena» y ambientación general, la clase estará decorada con telas oscuras, caretas «de miedo», una bruja grande en la misma puerta, un fantasma colgando del techo, un lobo en el mural de recortes -que esta vez será de monstruos- y demás imágenes que se encuentren en revistas, tebeos...

También habrá en algún rincón de la clase una cueva o castillo del terror, con esqueletos de plástico, arañas, dientes de Drácula, etc., que se quedará como rincón fijo toda la quincena. (Con cordeles, pinzas y telas se puede hacer un buen cerramiento de este tipo.)

Fichas

Para cualquier trabajo de representación en el papel, conviene que el material esté a mano de los niños, y que tengan total libertad para coger lo que necesiten autónomamente. Así, podrán añadir, decorar y dar su toque personal a cada uno de sus trabajos.

Lo importante es evitar los dibujos estereotipados, con sus contornos listos para ser «rellenados». Rellenar un dibujo de otro es tanto como decirle al niño «Tú no sabes hacerlo», y de hecho, en efecto, ése es el resultado que se genera: la inseguridad.

Evaluación

Para evaluar esta unidad de programación serán útiles los siguientes recursos:

- La observación individual y grupal.
- El seguimiento minucioso de los casos problemáticos y su estudio en el equipo de maestros.
- El análisis de la marcha del trabajo diario con el compañero de nivel.
- La valoración de los resultados concretos de la tarea (trabajos, fichas, participación en murales u otros trabajos de grupos, asistencia a los talleres, memorización de poemas, canciones, «guiones» teatrales...).

De todos modos, sobre todo será bueno hacer uso del

diario de clase, ya que será la manera idónea de reflejar las realidades que se vayan viviendo: las incidencias, el modo de afrontarlas, las reacciones personales, los comentarios, las dificultades, los momentos cruciales, la intervención de los maestros, la repercusión en las familias, las posibles derivaciones a otros temas, el ambiente...

Quiero aclarar que yo no creo que evaluar sea una cuestión numérica ni que quepa en las consabidas frasecitas: «Progresó adecuadamente» o «Necesita mejorar»... *Evaluar es, más bien, buscar el valor, y, desde esta perspectiva, hay que esperar sus palabras, hay que desear sus avances, hay que estar seguro de que valen, y aguardar a que lo vayan dejando ver.*

A mí me dan miedo las evaluaciones, porque son tan y tan particulares... Uno evalúa *desde lo* que considera valioso; por eso, habría que saber quién ha hecho la evaluación de un niño, para ver *qué ha tenido* en cuenta y *qué ha olvidado*. Y desde luego, para relativizarla. No hay matemáticas en los procesos evolutivos ni omnisapiencias en los evaluadores. Dejemos que los niños vayan creciendo, sin atosigarles con demasiadas sentencias, y seguro que estarán mejor. Ellos y nosotros.

A

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

1 *Asambleas.* En este marco, haremos una primera asamblea para hablar de las cosas que nos dan miedo a cada uno. Y otras asambleas o bien porque surjan de lo que ellos digan o pregunten o bien propuestas por el maestro. Algunos cabos pueden ser:

- ¿Quién es el coco? ¿Y el mumo?
- ¿Existe el hombre del saco? ¿Y las brujas?
- ¿Alguien tiene pesadillas?
- ¿Recordáis alguna película que os haya dado miedo?
- ¿O algún cuento? ¿O...?
- ¿Os da miedo perderos?
- ¿Es malo tener miedo? ¿Es de «pequeños»?

2 *Encuesta.* Con el fin de que ellos comprueben que el miedo es una cosa que afecta a todo el mundo, haremos unas pequeñas encuestas que se llevarán a las casas, y traerán contestadas, para ir las leyendo en clase y comentándolas.

Podrían ser algo así:

- Papá: ¿Tú tienes miedo a algo?
- Mamá: ¿Tú tienes miedo a algo?
- Hermano/a: ¿Tú tienes miedo a algo?
- Cuando tienes miedo, ¿qué haces?
- ¿Es bueno o malo tener miedo?

El último día de esta quincena se llevarán un escrito con los resultados de la encuesta, más algunas conclusiones del trabajo. Quizá algún dibujo o fotocopia de alguna ilustración que les haya llamado la atención...

3 *Teatro «de miedo».* serán pequeñas dramatizaciones con escenas sugeridas por el maestro. Habrá que contar el guión de cada una de ellas, dar algunas pautas e incluso actuar un poco para animarlos a ellos (si hiciera falta). Una vez explicado el argumento, se eligen los personajes o se sortean, y se realiza. Aplausos y a la siguiente escena.

Las escenas serán cortas y con una estructura clara: principio, nudo o conflicto y final. Los diálogos y las acciones se improvisan. En cuanto al espacio escénico y la coreografía, a veces se acuerdan antes, y otras, se improvisan también.

Algunas escenas podrían ser las siguientes:

- Unos niños salen a jugar al parque y ven a un hombre con un saco muy abultado. Empiezan a gritar « ¡El hombre del saco! ¡El hombre del saco! », y se vuelven a sus casas.

Al día siguiente no se atreven a ir al parque. Cuando lo cuentan en la escuela, los otros se ríen de ellos y les dicen: «¡Pequeñajos!». Al cabo de varios días, van de excursión al parque con la maestra, a recoger hojas del otoño, y... en un banco, ¡está el hombre del saco! La señorita se pone a hablar con él, y al rato, se ríen juntos. Los niños están algo lejos y ni se mueven del susto. Entonces, sorprendentemente, el hombre se acerca a ellos, abre su saco... les invita a mirar dentro, ¡...está lleno de patatas!... Todos se ríen.

- Eran dos hermanas que tenían un amigo en su misma escalera; por las tardes quedaban para jugar los tres. Un día, bajando la escalera, se les apagó la luz y se quedaron paralizados de miedo. Al ratito, su amigo salió a ver si bajaban y se las encontró como dos estatuas, frías y duras, de tan nerviosas que estaban. Como a él no le daba miedo la oscuridad, las invitó a jugar a las tinieblas, y lo pasaron tan divertido, que se les fue yendo el miedo poquito a poco.

- Érase un niño, que se llamaba Manolo, que cuando veía algún perro, temblaba, y se le ponía la carne de gallina, y hasta los pelos de punta. Una tarde salió con sus padres a visitar a los abuelos, y apareció un perro ladrando sin parar. Manolo se subió a un árbol llorando y se quería quedar allí.

sus padres hablaron con él. sus abuelos también. Y sus primos y primas. Pero no lo convencieron.

Al final, su mamá tuvo una idea buenísima: le compró un cachorrito de perro lobo, tan pequeño y tan suave como una bolita. Y así se le pasó su miedo.

- Érase una vez un niño que nunca quería oír cuentos ni ver teatros, porque todos le daban miedo. Un día, en su clase, hicieron unos teatritos y a él le tocó ser el fantasma. Lo pasó tan bien asustando y vociferando, que entendió que los fantasmas y las brujas, y todos ésos... no eran tan peligrosos.

4 *Juegos.* ¡Qué mejor cosa que jugar con el miedo...!

- sesiones de juego simbólico (libre, con juguetes).
- Jugar al lobo (el maestro rugie y persigue, los niños huyen, lo cogen, se escapa...).
- Juegos de persecución.
- Juegos de esconderse.
- Jugar a las tinieblas.
- Juegos de mimo.
- Juegos de imitación de animales salvajes.
- Caminos con pozos, cuevas, serpientes.
- Juego libre con telas oscuras.
- Jugar con linternas.
- Jugar con sombras.

5 *Clasificar.* Presentar a los niños un material no estructurado, como pueden ser telas, animales de plástico, libros de cuentos..., y pedirles que «lo ordenen», es una actividad de clasificación muy útil para que ejerciten una mirada atenta, una comparación entre las cualidades de los objetos, un inicio de sistematización, sea en el sentido que sea. El proceso de realización de la actividad, con sus idas y venidas, sus aciertos y sus errores, también es muy rico, tanto para el que lo realiza como para los que lo observan. Y por supuesto, el resultado, en el que se van a manejar conceptos que servirán de base para la construcción del conocimiento lógico-matemático: muchos/pocos, uno/ninguno, algunos, iguales/diferentes, grandes/medianos/pequeños... y un largo etcétera. Relaciones de forma, tamaño, cantidad, situación espacial, color..., todo se pone en jaque en una clasificación con material abierto, y con la consigna simple de «ordenar».

Este tipo de actividad requiere un tiempo, y, para evitar el cansancio de una espera muy larga, se puede iniciar de modo colectivo y continuar en sesiones de taller, para que todos puedan participar.

En esta unidad de programación, trabajarán con telas claras y oscuras, en una de las sesiones. Con animales de plástico en otra, y con los cuentos de clase, en otra más. si los niños aportaran otro tipo de materiales útiles para ser clasificados, los utilizaremos.

6 *Talleres*

- De plástica:
 - Hacer marionetas de lobos, fantasmas, arañas.
 - Hacer caretas de brujas, monstruos.
 - Hacer un castillo del miedo plegando una cartulina para que se plante.
 - Estampar la huella de la mano con témpera negra («la mano negra»).
 - Modelar libremente.
 - Confección colectiva del «libro de los sueños» (para anotar los sueños, que se vayan contando). La decoración se hará entre todos.
 - Dibujar lo que da miedo.
 - Dibujar un sueño.
 - Pintura con colores claros y oscuros, con blanco y con negro (témpera y pincel).
 - Mural colectivo: «El bosque fantástico» (técnicas variadas para la confección de árboles: papel arrugado, telas..., y los personajes que se quieran incorporar).
- De lenguaje:
 - Inventar cuentos individualmente (o en grupos de 2 o 3 niños). La maestra anota al dictado el texto; los dibujos los hacen los niños.
 - Inventar poesías cortas, e ilustrarlas.
- De lenguaje matemático:
 - Clasificar telas claras/oscuras (con telas de varios tamaños, primero; luego, en ficha).
- De teatro:
 - Disfrazarse y representar escenas «de miedo», o cuentos, libremente.
 - En grupos de cuatro: se van turnando para salir a hacer mimo; los espectadores han de adivinar qué está queriendo representar el artista de turno.
- De conocimiento físico:
 - Tiro al blanco (animales de goma).
 - Jugar con linternas libremente (en un armario o lugar oscuro).
 - Jugar a hacer «la ratita» con espejos pequeños.
 - Jugar a pisarse las sombras (en el patio).
- De lenguaje gráfico:
 - Hacer dibujos que incluyan la línea quebrada: dientes de lobo, montañas, rayos, coronas.

7 Cuentos. Entre los libros de cuentos, se buscarán los que sean de miedo y los que no, y se clasificarán en dos montones, manteniéndolos así, separados, esta quincena. Algunos posibles títulos son los siguientes:

<i>Cuentos para leer o contar:</i>	<i>Cuentos para tener a mano:</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Juan sin Miedo. - La flor del liliá. - Caperucita Roja. - Los tres cerditos. - Blancabella. - Los tres pelos del diablo. - El Tragaldabas. - Hansel y Gretel. 	<ul style="list-style-type: none"> - El monstruo peludo. - Hay una pesadilla en mi armario. - Dónde viven los monstruos. - ¡Que viene el lobo! - Periquín y la bruja Curuja. - Nana Brunilda come pesadillas.

8 Canciones. El papel aglutinador de la canción en un grupo es de todos conocido. Por eso, encontrar canciones que tengan que ver con el miedo y que capten el interés de los niños sería muy interesante.

Además de cantarlas, se pueden dibujar -cada niño a su manera-, y luego, confeccionar unos cancioneros individuales, similares al que hay en clase, recopilando todas las canciones aprendidas. (se los llevarán a casa al fin de cada trimestre.)

*Duérmete niño,
duérmete ya
que, si no, el coco
te cogerá.*

*jugando al escondite
en el bosque anocheció. (bis)
El cucú cantando
el miedo nos quitó. (bis)
Cucú, cucú, cucú.
- Lobo... ¿estás?
- Estoy poniéndome los pantalones.
(Jugando al escondite..., la camiseta, los zapatos, el sombrero...)
Final
- Lobo... ¿estás?
- ¡Sííí! Ahora salgo y me los comeré a todos...*

*«La flor del liliá»
Pastorcito no me toques
ni me dejes de tocar
que me han muerto mis hermanos
por la flor del liliá. (bis)
Padre mío, no me toques
que tendré que denunciar
que me han muerto mis hermanos
por la flor del liliá. (bis)*

*«El zurrón que cantaba»
En un zurrón voy metida
en un zurrón moriré
por un anillo de oro
que en la fuente me dejé
(si no se conoce la música, inventarla o buscar una conocida y adecuarla.)*

(La melodía, igual que la de «Jardinera, tú que entraste en el jardín del amor».)

- 9** *Grafomotricidad.* Línea quebrada: situar a la mitad de los niños delante de la otra mitad, que estarán sentados en sus sitios. Pedirles a los «actuales» que levanten los brazos y se cojan de las manos. Formarán «picos», y, en conjunto, una línea quebrada. Luego lo harán con las piernas. Los que miran, intentarán copiarla en sus mesas con palillos. se le buscará un nombre entre todos, o bien «montañas», o bien «quebrados», «dientes», «sierra»... se repite la actividad con la otra mitad de los niños.

Después se va haciendo con palos en el suelo, se dibuja en la arena del patio y en la pizarra de clase. Mientras tanto, se busca en los objetos que nos rodean, líneas quebradas, o se recuerda dónde las ha visto cada cual.

El último paso es graficar en el papel la línea quebrada. En sesiones de taller se podrá volver sobre ella, proponiendo dibujar dientes de lobo, montañas, trajes de bruja...

10 *Poesías*

- Enseñar a los niños dos poesías sencillas, que se presten a ser dramatizadas. se jugará con ellas, se representarán, se recitarán en grupo, se utilizarán para sortear el turno, como broma o acercamiento cariñoso..., así se irán memorizando. Cada niño ilustrará el poema como le parezca. Podrían ser:

*Érase una vez un niño pequeño
que se perdió en un sueño.
Corría y corría y nada veía.
Miraba, miraba y a nadie encontraba
Andaba, andaba y el camino nunca se acababa.
Perdido lloró...
y se despertó.
Llegó su mamá...
y ¡encontrado está!
(M. C. Díez)*

*Mi niño tiene
un sueño atroz:
que le den agua,
que le den arroz.
Mi niño tiene
una pesadilla:
que le den crema,
que le den frutilla.
(Popular.)*

- Inventar pequeñas rimas a los personajes que cada cuál desee: al lobo, al dragón, al gigante, a la bruja... Luego se ilustrarán y se anotarán en el libro de poesías de clase.
- Leerles poemas que tengan que ver con el miedo y sus personajes. Algunos podrían ser éstos:

*Los fantasmas y las brujas me rodean dando brincos
las pesadillas me asustan y el lobo con sus colmillos
monstruos verdes y terribles vienen y van entre llamas.
Los «pienso» en sueños y tiemblo por si me queman la cama.
Serpientes y cocodrilos me saltan en la almohada
mientras yo digo dormido:
¡mamá, que no me hagan nada!*

*Asoma la cabeza
coneja chata
no te asustes del viento
ni de la rata.
Asoma la cabeza
coneja y mira
tus amigas estrellas
tomando tila.
Asoma la cabeza
coneja y prueba
cómo saben las flores
de enredadera.*

(M.C. Díez)

*No mires a la luna
cachorro chico
que tu mamá de espuma
te hará un nidico.
No mires a la selva
cachorro chato
que tu papá se queda
a jugar un rato.
No mires al fantasma
mira al amigo
que te besa y te mima
y está contigo.*

(M.C. Díez)

*El niño tiene frío
y lo tapan con rocío.
El niño tiene miedo
de aquel pajaruco feo.
El niño tiene sueño
y no lo nota, es pequeño.
El niño llora encendido
porque su mamá se ha ido.
(M.C. Díez.)*

11 *Danza:* «El baile de los duendes». Música: El vals de las horas, de Ponchielli.

se sitúan en dos filas, una a cada lado del espacio escénico.

Van saliendo un niño de cada lado, y se sitúan en una hilera horizontal, mirando al público, al compás de las 12 campanadas del reloj. (Van a buscar a unos duendes, que les han quitado sus muñecos.)

se agachan 4 veces al compás de la música, mirando a los lados, y caminan en un tren, sigilosamente; al cambio de música, dan unos pasitos hacia atrás, rápidos, sin soltar el tren (como si estuvieran asustados por si vienen los duendes): 3 veces.

se sueltan, buscan por el escenario, y ... ¡encuentran sus muñecos! Los cogen, los besan, los lanzan por el aire. Los agachan y los levantan varias veces, hasta que cambia la música.

Entonces forman un corro, dejando los muñecos en el centro y van lentamente, mirando hacia los lados, hasta acabar diciendo ¡sshh! en un momento en que «sube» de intensidad la música.

12 *El cuerpo se expresa* (para dos sesiones)

- Caminar por la sala de psicomotricidad libremente.
- Caminar expresando: prisa, alegría, cansancio, miedo, dolor de pies, sueño, estar nervioso.
- El cuerpo hace ruidos. Cada niño hace un ruido ante los demás, y todos lo imitan.
- Cada niño hace una mueca y todos se copian.
- Hacemos cosas con el cuerpo deprisa o despacio: andar, correr, saltar, soplar, hablar, aplaudir.
- Nos asustamos, y buscamos a un amigo para que se nos pase el miedo.
- Nos escondemos (en cajas, telas). La consigna sería: «A una señal que no se vea a nadie». se va modificando luego: «A una señal, que sólo se vean pies». Y así.
- De 4 en 4 apretamos una rueda, luego la pared, luego el suelo (que se nos pongan los brazos duros).
- Ponemos el cuerpo «duro» (como robots, como cuando te asustas), y luego lo ponemos «blandos (como los muñecos de goma, como cuando estás tranquilo en tu cama).
- Nos ponemos papel de aluminio en los dientes y «asustamos» a los niños de otras clases.

13 *El teatro de los viernes.* Como fin de la quincena, y resumen festivo del tema trabajado, sería bonito que los maestros hicieran una representación teatral con disfraces, música y «efectos especiales» para que los niños disfrutaran al ver a sus maestros representar para ellos un teatro de miedo. *El hombre del saco* es bastante apropiado, por tener pocos personajes, y dar bastante miedo. O *Caperucita*. (Mejor aún, hacer una cada viernes, claro.)

14 *Audición musical.* Situaremos unas cuantas velas en la clase. Cerraremos las persianas y apagaremos la luz. Entonces, sonará una música suave, luminosa, relajante, como es, por ejemplo, el *Amanecer*, de Grieg (o tantas otras). Después de una pausa, pondremos otra música: *Así hablaba Zaratustra*, de Richard Strauss.

Tanto una música como otra habrán de durar pocos minutos, con el fin de no cansar a los niños y de poder repetir la audición una o dos veces más.

Una vez escuchadas las músicas, pasaremos a encender la luz, invitando a los niños a verbalizar lo que han sentido, lo que les han parecido, a qué cosas les recuerdan...

Después de hablar, se les puede contar algo de la vida de los compositores o bien escuchar las melodías una última vez, mientras se dibuja aquello que le sugieran a cada cual.

15 *Camino peligroso.* Se montará un circuito largo, con curvas y rectas, hecho con palas, cuerdas, bancos... Tendrá «peligros»: pozos (aros), túneles (unas mesas tapadas con telas grandes, que hagan oscuridad), serpientes (cuerdas o serpientes de plástico, que habrá que sortear).

Recorrerán todos el circuito una o dos veces, y entonces, un grupo de 4 niños lo modificará mientras los demás «se tapan los ojos», para que sea una sorpresa. Cuando acaben, harán los cuatro una primera demostración y luego pasarán a recorrerlo todos. Así, de 4 en 4, se irá modificando el circuito.

Por último, representarán en un papel el camino que cada cual quiera, o de los ya hechos, o uno que se invente.

FICHAS

Dibuja lo que te dé miedo

Un monstruo que asuste mucho

Canción
mmmm

Jugando al escondite
en el bosque anocheció

El cucú
cantando
el miedo
nos quitó

Audición musical: GRIEG

Poesía

Mi niño tiene
un sueño atroz
que le den agua
que le den arroz

Mi niño tiene
una pesadilla
que le den leche
que le den frutilla

Tu cuento de miedo preferido

Inventa un camino con peligros

Cartulina negra: Dibuja en blanco Cartulina blanca: Dibuja en negro