



**TÍTULO**  
**I CAN BE ANYTHING**



**AUDIOVISUAL**  
<https://smarturl.it/ryubvf>

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**  
Habilidades de autoafirmación.

**EDAD RECOMENDADA**  
De 3 a 6 años (Recomendable para 5 años)

**CONTEXTO ESCOLAR**  
Bilingüismo, Identidad personal.

**SINOPSIS**  
"I can be anything" narra cómo un pequeño niño imagina qué puede llegar a ser de mayor. Su lista de ocupaciones está llena de posibilidades y trabajos que nunca antes se habían imaginado, desde "soplador de dientes de león" hasta "pisador de charcos".

**REFERENTE TEÓRICO:** En estas edades en las que los niños están empezando a descubrir quiénes son, podemos recurrir a la imaginación para que piensen qué les hace felices o qué les emociona. De esta manera les ayudamos a conocer mejor sus inquietudes y a construir su autoconcepto, lo cual es fundamental para posteriormente desarrollar habilidades de autoafirmación efectivas.

**RAZÓN DE SER:** El objetivo de esta actividad es que los niños se reafirmen en lo que les gustaría ser pues en ello hay parte de lo que realmente son y valoran como positivo. Comenzaremos conociendo algunas profesiones convencionales, para después imaginar con la ayuda del cuento de Jerry Spinelli "I can be anything" otras muchas posibilidades de ocupaciones. Para finalizar, les pediremos a los niños que piensen en aquello que les gusta hacer, así como en qué profesiones fantásticas pueden imaginar.

## DESARROLLO

### 1ª Fase

En primer lugar, vamos a hacer una lluvia de ideas acerca de las profesiones. Entre todos vamos a intentar recopilar el mayor número de trabajos posibles. Los niños seguramente nos les digan en español, tendremos que ir traduciendo. Algunas de las profesiones que los niños dirán son: *doctor, teacher,*

*nurse, pilot, policeman or policewoman, fierfighter, plumber, shop assistant, journalist, lawyer.*

### 2ª Fase

Vemos el video del cuento una primera vez sin parar y después podemos irlo parando y preguntando a los niños qué ocupaciones aparecen en el cuento. A su vez, podemos preguntarles si les gustaría a ellos trabajar en algo así: "Would you like to work as a *pumpkin grower?*" Las profesiones imaginarias que aparecen en el cuento son las siguientes:

- *Good-bye waver*
- *Pumpkin grower*
- *Dandelion blower*
- *Paper-plane folder*
- *Puppy-dog holder*
- *Puddle stomper*
- *Apple chomper*
- *Mixing-bowl licker*
- *Tin-can kicker*
- *Barefooted hopper*
- *Bubble gum Popper*
- *Snowball smoother*
- *Baby-sis (sister) soother*
- *Gift unwrapper*
- *Jump and clapper*
- *Cheek-to-cheek grinner*
- *Dizzy-dance spinner*
- *Cross-legged sitter*
- *Make-believe critter*
- *Deep-hole digger*
- *Lemonade swigger*
- *Honeysuckle smeller*
- *Silly-joke teller*
- *Best-part saver*
- *Good-bye waver*

Este vocabulario se puede trabajar parando el vídeo en cada imagen y preguntando a los niños cuál es el significado de algunas de las palabras, por ejemplo: "Can you see the *pumpkin* in the picture?, what's a *pumpkin?*" Podemos darles pistas "It's orange and

big.” “What’s a dog? A puppy is a very small dog, can you see the puppy in the picture? What’s the boy doing to the puppy? He’s holding the puppy. What’s to hold?” etc. No es necesario trabajar una por una todas las imágenes debido a la dificultad de algunas de ellas y a la duración del video. Los verbos y acciones se pueden trabajar por imitación. Los verbos más apropiados para este nivel serían: *blow, fold, hold, lick, kick, hop, jump, clap, dance, spin, sit, and smell.*

### 3º Fase

En esta fase, el alumnado va a reflexionar sobre quién es y quién le gustaría ser. Como producto de la actividad haremos un móvil con una cartulina. Por un lado, dibujaremos lo que somos, de tal manera que los niños tendrán que pensar qué aficiones tienen, qué colores les gustan más, cómo se ven a sí mismos, etc. y por el otro imaginarán quién quieren ser. Antes de comenzar a elaborar el producto podemos plantear al alumnado las siguientes preguntas:

- Preguntas sobre su apariencia y personalidad: “What do you look like? Are you tall or short? Are you fit? Do you have short or long hair? Do you have a nice smile? What are you like? Are you friendly or shy? Are you generous? Are you intelligent?”
- Preguntas sobre sus aficiones: “What sports do you like playing? Do you like playing basketball? Do you like running or going for a walk? What do you like doing? Do you like drawing and colouring? Do you like playing in the park? What do you prefer the mountain or the beach?”
- Preguntas sobre sus gustos y preferencias: “What’s your favourite colour? What’s your favourite pet? Would you like to have a pet? What’s your favourite season? Do you prefer the hot weather or the cold weather? Do you like rainy days?”

Para que comprendan las preguntas, es importante utilizar la mímica o ir dando ejemplos de respuestas de tal manera que ellos puedan intuir qué deben responder, por ejemplo: “What’s your favourite pet?

Is it the cat? Is it the hamster? Mine is the dog and yours?”

Para la cara del móvil en la cual tienen que imaginar quién quieren ser, les daremos dibujos o recortes de elementos que les hagan imaginar para así facilitar la asociación de ideas y que el producto sea menos convencional tratando de seguir la línea de lo que plantea el cuento. Les podemos poner el siguiente ejemplo para que comprendan mejor lo que se les pide. Utilizando la imagen del castillo de arena, les preguntamos a qué nos podríamos dedicar “What could we do?” Les dejamos pensar y que compartan sus ideas y después podemos añadir otras: “We can step on every sand castle.” “We can build huge sand castles” “We can bring water from the sea to their moats.”

Os facilitamos algunas imágenes que pueden ser de utilidad, pero las opciones son innumerables. Si disponéis de flashcards que hayáis trabajado también os pueden ser de utilidad para esta actividad. Cuando hayan acabado podemos colgar los productos con un lazo para que giren, exponerles en algún lugar de la clase o incluso, aprovechar para sean los propios niños y niñas los que expliquen lo que han dibujado y por qué.