



**TÍTULO**  
**SI QUIERO QUE...**

**AUDIOVISUAL**

<http://hyperurl.co/vxqynl>

**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

Toma de decisiones responsable.

**ÁREA CURRICULAR**

Lengua Castellana y Literatura.

**CONTEXTO ESCOLAR**

Identidad personal

**EDAD RECOMENDADA**

De 6 a 8 años.

**SINOPSIS**

Michael Jordan, famoso jugador de baloncesto, muestra sus habilidades desde pequeño.



## DESARROLLO

### 1ª Fase

El profesor **explica** a los alumnos que todos deseamos que las cosas nos salgan bien, que los demás nos respeten y feliciten, así como tener éxito en la vida presente y futura. Para conseguirlo es necesario tener claro desde muy pronto qué tenemos que hacer y qué debemos evitar.

Se pondrán algunos ejemplos [para ser un premio Nobel de Medicina hay que dedicar muchos años al estudio y la investigación; para que les admiren por su habilidad haciendo trucos de magia tienen que practicar muchas veces distintos trucos con naipes, etc].

Se introduce el anuncio publicitario comentando que van a ver un anuncio en el que aparece un muchacho llamado Michael encestando una canasta. Se supone que se refiere a Michael Jordan, probablemente el mejor jugador de baloncesto de todos los tiempos.

Se proyecta el audiovisual. Preguntas para la reflexión:

- ¿Se dan cuenta los demás de lo hábil que es el niño jugando al baloncesto?; ¿Porqué?
- ¿Se nace "campeón" de algo?; ¿Qué se necesita para llegar "a lo más alto"?

### 2ª Fase

El educador plantea una **dinámica**. Para desarrollarla distribuye el grupo-clase en equipos de tres alumnos, quienes deberán dialogar y contestar por escrito a las siguientes cuestiones:

*Si quiero que mis padres confíen en mí y me feliciten...*

- *Mi habitación y mis cosas tienen que estar...*
- *Con las tareas del colegio tengo que...*
- *Con mis hermanos y amigos tengo que...*

*Si quiero tener buenos amigos, lo mejor es que...*

- *Sea con ellos...*

**REFERENTE TEÓRICO:** La decisión es la antesala de la acción. De lo contrario, la persona se comportaría, en la mayor parte de los casos, guiada por sus impulsos con posibles resultados negativos para su maduración personal.

El esfuerzo y la constancia son actitudes que deben acompañar a toda decisión, de forma que ésta culmine en un estilo de vida gratificante.

**RAZÓN DE SER:** Un anuncio publicitario será el estímulo para que los niños reflexionen acerca de las decisiones que tomamos para conseguir lo que queremos y el esfuerzo que deberá acompañar a dichas decisiones para lograr los objetivos perseguidos.

Por medio de una dinámica, se plantean objetivos deseables en este tramo de edad, centrados en el bienestar relacional. Los niños deberán decidir qué comportamientos desplegar para hacer realidad sus deseos.

Un juego final exige a los alumnos un esfuerzo para elegir y descartar objetos que se llevarían a una isla desierta. A través de este juego, los niños pueden poner en práctica uno de los pasos más importantes en la toma de decisiones: búsqueda de alternativas y selección de la/s más adecuada/s.

- *Les proponga...*
- *Las cosas que tengo...*

*Si quiero que el profesor esté satisfecho conmigo...*

- *En clase tengo que...*
- *No debo...*
- *Las tareas y los deberes...*

Tras unos minutos, se pondrán en común las aportaciones de los equipos. El profesor comentará con ellos que en la vida el mérito y el éxito “no caen del cielo”. Tener las cosas claras y mantener el esfuerzo y la dedicación en cualquier actividad son imprescindibles para ganarse el aprecio de los demás y sentirse orgulloso de uno mismo.

### 3ª Fase

Se desarrollará un **juego** en el que los acuerdos son imprescindibles para tomar decisiones adecuadas. Se divide el gran grupo en equipos de cinco niños (si se desea que haya mayor nivel discusión intra-grupo se pueden formar grupos con mayor número de alumnos).

Se les pide que imaginen estar en una isla desierta sin apenas alimentos ni agua. Para poder sobrevivir no tienen más remedio que viajar en una pequeña embarcación y explorar otras islas para conseguir víveres. Dado que en la embarcación apenas caben los tripulantes y poco más, deberán seleccionar tres objetos de entre los que figuran en el siguiente listado:

- Una mochila llena de comida y zumos
- Un perro mascota que no sabe nadar
- Unos sacos de dormir
- Un reloj
- Una brújula
- Un reproductor de música
- Una linterna
- Un silbato
- Un bolígrafo y un cuaderno

Tras unos minutos de diálogo se pondrán en co-

mún las ideas, decidiéndose en el contexto del gran grupo las mejores elecciones (teniendo en cuenta los pros/contras de cada opción).