



TÍTULO
SOY FAMOSO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/q592i0>

VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoconcepto.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
D'Artacán es vitoreado por los Mosqueperros del rey como un héroe. Sin embargo, para ser miembro de la Guardia Real ha de esperar tres años, salvo que con su esfuerzo y trabajo personal se le conceda el título antes de transcurrir dicho tiempo.



REFERENTE TEÓRICO: El niño de entre 3 y 6 años de edad a menudo sobrestima sus cualidades y capacidades personales. En determinados alumnos se desarrolla el extremo opuesto, valorándose a sí mismo de forma deficitaria, muy por debajo de su potencial real. El educador puede trabajar con los alumnos el ajuste de su autoconcepto, de forma que los pequeños consideren lo que son y hacen, así como lo que pueden llegar a ser y hacer de forma más acorde con la realidad.

RAZÓN DE SER: En la primera fase de la actividad el educador explora lo que los alumnos perciben positivo de sí mismos. A partir de la proyección de una secuencia de película, se examinan algunos comportamientos del personaje principal que le hacen sentir "importante".

En un segundo momento el educador promueve un aplauso general a cada alumno por los más diversos motivos, potenciándose el refuerzo entre iguales. A continuación se abordan algunos defectos propios de la sobrestimación de las propias capacidades, como la presunción y la vanidad. Un juego colectivo final permite que los niños se gratifiquen entre sí haciéndose regalos entre ellos. El objetivo es que todos mejoren su autoconcepto a partir de los mensajes positivos recibidos de su entorno.

DESARROLLO

1ª Fase

Se aborda con el grupo de alumnos el tema del autoconcepto formulando **comentarios y preguntas de aproximación:**

- *Pensad en algo bonito que os hayan dicho hace poco. ¿A quién que es muy listo?; ¿a quién que es muy guapo?; ¿a quién le han llamado generoso?; ¿quién os lo dijo?; ¿cómo os sentisteis?*
- *¿Quién de vosotros piensa que es "un buen chico"? Levantad la mano. ¿Qué cosas hace un "buen niño"?*
- *Todos tenemos cosas buenas, y lo mejor de vosotros es que... ¡aún tenéis muchos años por delante para mejorar!*

Se introduce el audiovisual explicando que verán al protagonista, D'Artacán, recibido como un héroe. Pero por presumir un poco le va a ocurrir algo inesperado.

Los niños ven la escena seleccionada. A continuación el educador formula preguntas para facilitar la comprensión del mensaje:

- *Al principio parece que no les gusta a los guardianes que D'Artacán se ponga en la fila, pero alguien viene en su ayuda ¿qué pasa después? [pregunta adecuada para grupos a partir de 4 años]*
- *¿Qué hacen y dicen los guardianes cuando su jefe les dice que D'Artacán es un héroe?*
- *¿Alguna vez os han aplaudido?*

2ª Fase

Los educadores desarrollan una **dinámica** en la que se vierten mensajes positivos de forma gestual, a través de aplausos. Los niños se sentarán formando un corro. Se inicia la secuencia:

"Vamos a dar un aplauso a... (Z) por haber sido su cumpleaños hace poco" "Vamos a dar otro aplauso a... (X) por portarse muy bien" [todos aplauden]

Se invita a los niños a pedir un aplauso para un compañero por cualquier causa que se les ocurra. Con grupos de niños de 3 ó 4 años, el educador puede sugerir motivos: por ser muy buen amigo; por ser simpático; por jugar con todos, por prestar cosas. Se recomiendan **preguntas dicotómicas**: “¿le aplaudimos por ser muy listo o por ser amable?”; “¿por ser divertido o por ser generoso?”.

3ª Fase

El educador aborda defectos como la vanidad o la presunción a partir de la secuencia vista (si fuera preciso, se volverá a proyectar para que los niños se percaten de los detalles de la situación):

- *¿Os habéis dado cuenta que D'Artacán se pone a presumir un poco?; ¡incluso se pone a bailar encima del sombrero del guardián jefe! Pero... ¿qué le pasa después?*
- *A veces nos dan ganas de presumir. ¿Os ha pasado cuando, por ejemplo, os han hecho un regalo fantástico?; ¿o cuando os ha felicitado la seño o el profe?*

Después se comenta con los alumnos que para muchas cosas hay que esperar tiempo, lo mismo que le pasa a D'Artacán, pero si –como él– se esfuerzan y trabajan, muchas veces se consigue algo antes de lo esperado. Se pondrán ejemplos, como ser un buen inventor, un médico, un mago o un artista. A los alumnos de 5 ó 6 años se les puede pedir que añadan otros ejemplos de “tiempo de espera”.

4ª Fase

Se desarrolla un **juego** colectivo. El maestro pide a los niños que en una cuartilla hagan un dibujo en colores. Les explica que no saben a quién “le tocará”, pero deben esmerarse para que a quien le corresponda le agrade mucho.

Se tendrá preparado un amplio trozo de tela (si es posible de unos 4 metros de largo por 2 de ancho).

En el centro de la tela los niños dejarán, bien doblados, los “regalos”.

Se pide a los alumnos que entre todos sujeten la tela, cogiéndola por los bordes. Tratarán de formar “olas” con la tela, de forma que los regalos se mezclen bien. Tras unos minutos de juego, cada niño cogerá un “regalo”, sin abrirlo hasta que todos tengan el suyo. Se abrirán todos a la vez.

Opcionalmente, el educador puede invitar a los niños a que traten de adivinar quién hizo su regalo, y a desvelar al final quién elaboró cada uno.