



TÍTULO
SOY UN GANADOR

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/kfh01e>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de autoafirmación, autoestima, identificación, expresión emocional y autocontrol.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
Turbo es un caracol cuyo mayor sueño consiste en ser corredor de carreras de alta velocidad. De hecho, no deja de entrenar y de imaginarse a sí mismo como un gran vencedor en el Gran Premio de Indianápolis, a pesar de que quienes le rodean no creen para nada que pueda conseguirlo.

REFERENTE TEÓRICO: Tener sueños y expectativas acerca de lo que nos gustaría que se cumpliera en el futuro, acerca de lo que queremos ser o nos encantaría conseguir, es algo positivo que pone en marcha nuestra motivación y nuestros recursos para poder alcanzarlo. Lo contrario significa bloquearse, quedarse parado, no avanzar, no intentarlo siquiera. En esos sueños siempre imprimimos algo de nuestra persona, de nuestra identidad, y por tanto, reafirmarse en esos sueños por alcanzar significa también reafirmarse en lo que somos y lo que nos gustaría ser.

RAZÓN DE SER: La actividad que pondremos en marcha en esta ocasión permite que los alumnos se visualicen con todo su potencial, en la cima de lo que quieren ser y conseguir, para también mostrárselo al mundo en un claro ejercicio de autoafirmación, muy al margen de resultados o de la realidad, ya que la autoafirmación está por encima de todo ello en esta aproximación.

DESARROLLO

1ª Fase

¿Cuál es tu sueño?

“Vamos a empezar haciendo un pequeño juego. Para ello necesitamos estar en nuestros sitios tranquila-

mente mientras cerramos los ojos. Vamos a pensar en cuál es nuestro mayor sueño, algo muy bueno o bonito que nos gustaría que nos pasara. Cualquier cosa vale, pero tiene que ser algo que nos haga mucha ilusión...”

Dentro de este ejercicio a medio camino entre la relajación y la imaginación, ha de procurarse transmitir un sentido abierto a la petición que les hacemos. Son sueños, y como tales, todos valen. Pero en todo caso deben aparecer en las visualizaciones que hagan y debe ser algo que les ilusione y por lo que se esforzarían.

Dar unos minutos para que lo piensen.

2ª Fase

“El sueño de turbo”

“Ahora que ya lo tenemos en mente, no lo olvidéis, porque vamos a ver una secuencia en la que Turbo, un pequeño caracol, también sueña en voz alta su propio sueño. Fijaos bien en la escena y luego comentaremos de qué maneras intenta él alcanzar esa meta que se ha propuesto.”

Introducir la secuencia y comentar algunos elementos importantes, como por ejemplo, el hecho de que su sueño es algo que le hace ilusión, le motiva y de alguna forma le define también. Su sueño es una parte de quién es, de su identidad, al margen de si podrá conseguirlo o no. Él se ve capaz, aunque sea difícil, se anima a sí mismo, lo disfruta antes de que llegue imaginando el día en que pudiera ser real... y en definitiva le hace mucho más feliz y seguro de sí mismo. Cuando uno sabe por lo que pelea, pelea mejor.

Es importante no pasar a la siguiente fase sin comentar que Turbo no se desanima porque su sueño no sea compartido por el otro caracol. Él ya se siente ganador y no quiere dejar de hacerlo solo porque otros caracoles no vean las cosas igual que él.

3ª Fase

Ahora llega tu turno

Esta es la parte de la actividad en la que habrá que dedicar más tiempo. Se trata de que puedan retomar el pensamiento que dejaron a la espera en la primera fase y lo compartan con la clase (el profesorado podrá empezar la puesta en común contando alguno de sus sueños para "romper el hielo").

La idea es que en cada sueño compartido con el resto pueda palparse ilusión, alegría... Por ejemplo: "Algún día me encantaría ganar algún premio de pintura porque dibujar y pintar es lo que más me gusta en la vida".

Es importante que todo el alumnado participe en esta puesta en común para así reforzar al final de cada exposición su capacidad de autoafirmarse frente a toda la clase.