



3 AÑOS
ACTIVIDAD

¡SOY FAMOSO!

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística.
- Autonomía e iniciativa personal.

OBJETIVOS

- Construir el autoconcepto desde la interdependencia grupal.
- Mejorar la autoestima.
- Facilitar la comunicación emocional.

RECURSOS MATERIALES

- Ficha *¡Soy famoso!*
- Secuencia *¡Soy Famoso!* (D'Artacán).
- Una bolsa de plástico (o de terciopelo, si hubiera).
- Pegamento de barra, apto para uso infantil.

TIEMPO APROXIMADO

50 minutos.

SENTIDO PREVENTIVO

La actividad se organiza en torno al intercambio de mensajes positivos entre el alumnado, basados en la mera presencia del compañero o compañera en el aula y en el grupo. El educador estimula la búsqueda de aspectos positivos de cada alumno y alumna por parte de los iguales, lo cual promueve un refuerzo mutuo.



ANTES DE INICIAR LA ACTIVIDAD

Verbalizar estados emocionales positivos interpersonales y recibir afecto contribuye a la construcción de una sólida autoestima individual y grupal

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Fase 1

EXPLICACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN

Se explica que se va a trabajar sobre “frases bonitas” que a cualquiera nos han dicho en alguna ocasión.

En un primer momento, se realizarán algunas preguntas de aproximación hacia lo que queremos trabajar con los alumnos, que es el autoconcepto:

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

Fase 2

VISIONADO DE LA ESCENA

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.

Ven la escena seleccionada. A continuación, se formulan preguntas para facilitar la comprensión del mensaje:



- *¿Qué hacen los guardianes cuando su jefe les dice que D'Artacán es un héroe? ¿aplauden? ¿le lanzan por los aires?*
- *¿Alguna vez os han aplaudido por algún motivo? Intentad recordar cuáles fueron esos momentos. (Si no se les ocurre nada, formular preguntas dicotómicas para que les resulten más fáciles las respuestas).*

Fase 3

MEJORA DE LA AUTOESTIMA

El maestro o la maestra desarrolla una dinámica en las que el alumnado van a tener que aplaudir a sus compañeros por alguna cualidad positiva que tengan. Para hacer más fácil la atribución de estas cualidades, podrá formular preguntas dicotómicas con la finalidad de encontrar conjuntamente esa cualidad positiva de cada uno de los niños y niñas:

- *“Vamos a dar un aplauso a Ana, ¿por ser alegre o por dejar siempre sus cosas?”*
- *“Vamos a dar otro aplauso a Pedro, ¿por contar cosas graciosas o por tener muchos amigos en clase?”*

Y así, sucesivamente, hasta que hayamos aplaudido a todos y cada uno de los niños y niñas de la clase.

Fase 4

DETECCIÓN DE LOS DEFECTOS

Sería recomendable que una vez terminada la fase en la que se ven tanto las cualidades positivas de ellos/as mismos como las que le atribuyen a D'Artacán (el protagonista de la escena seleccionada), se volviera a proyectar el audiovisual seleccionado para que se percataran de los defectos de D'Artacán (el ser demasiado presumido, por ejemplo) y las consecuencias que ello le acarrea.

Se lanzan preguntas que ayuden a los alumnos a reconocer estos defectos en la escena seleccionada:



- *¿Os habéis dado cuenta de 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? ¿se cae? ¿porque no se agacha y se da contra el techo de la casa?*
- *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 delante de otros niños? ¿o cuando tenemos muchos juguetes y nos chuleamos un poco delante de nuestros amiguitos?*

A partir de las “frases bonitas” que a cada uno le han dicho, deben realizar un dibujo muy bonito, con la idea de que se lo van a tener que regalar a algún compañero o compañera de clase, pero sin saber a quién “le tocará”. Se les explica a los niños que si por ejemplo le han dicho que es muy alegre, puede dibujar a alguien sonriendo, o si le han dicho que es bueno o buena porque deja los juguetes, puede dibujar, por ejemplo, una persona con un juguete en la mano, o sólo un juguete que le guste mucho, etc.

Una vez que hayan terminado el dibujo el maestro o la maestra meterá en una bolsa un papel con cada nombre de cada alumno o alumna.

Nombrará a cada alumno/a para que enseñe su dibujo e irá sacando cada uno de los papeles con los nombres para ver quien le toca y se quedará con él, como una tómbola.

El autor o autora del dibujo deberá entregarlo a su nuevo dueño o dueña cuando vuelvan a verse, mientras se lo guardará con cariño.

COMENTARIO FINAL

Se formulará distintas preguntas:

◆ Para resumir:

- *¿Cómo se llamaba la actividad?*
- *¿Os acordáis de lo que le pasaba a D'Artacán?*
- *¿Qué hicimos en clase? ¿dar aplausos a cada compañero? ¿por qué?*
- *A ti ¿por qué te aplaudieron, Pedro?*

◆ Y preguntas emocionales (personalizadas):

- *¿Te ha gustado que te digan que eres muy simpática, Ana?*
- *¿Qué era más divertido, Miguel: decir algo bonito, o escucharlo?*

“En resumen, hoy hemos jugado a decirnos y escuchar cosas bonitas. Estoy muy satisfecho de todos vosotros”. Y promoverá un aplauso general.



¡SOY FAMOSO! ¡SOY FAMOSA!

