



¡Soy famoso!



COMPETENCIAS BÁSICAS

- 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

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

TIEMPO APROXIMADO



SENTIDO PREVENTIVO

La actividad se organiza en torno al intercambio de mensajes positivos entre el alumnado, basados en la mera presencia del compañero y compañera en el aula y en el grupo. Se busca estimular la búsqueda de aspectos positivos del alumnado por parte de los iguales, lo cual promueve un refuerzo mutuo. Verbalizar estados emocionales positivos interpersonales y recibir afecto contribuye a la construcción de una sólida autoestima individual y grupal.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1ª FASE

Explicación de la actividad y sensibilización del grupo

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

En un primer momento, se realizarán algunas preguntas de aproximación hacia lo que queremos trabajar, 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 guapa?; ¿a quién le han llamado generoso o generosa?; ¿quién os lo dijo?; ¿cómo os sentisteis?*
- *¿Quién piensa que es una buena persona? Levantad la mano. ¿Qué cosas hace una “buena persona”?*
- *Todos tenemos cosas buenas, y lo mejor en vuestro caso es que... ¡aún tenéis muchos años por delante por mejorar!*

2ª FASE

Visionado de la escena seleccionada

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.

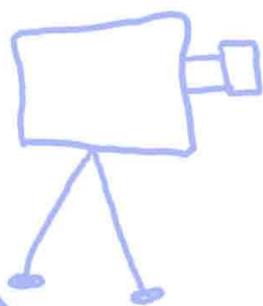
Se ve la escena seleccionada. A continuación se formulan preguntas para facilitar la comprensión del mensaje:

- *¿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).

3ª FASE

Mejora de la autoestima por parte del grupo

Se desarrolla una dinámica en las que los alumnos o alumnas van a tener que aplaudir al resto de la clase por alguna cualidad positiva que tenga.



Para hacer más fácil la atribución de estas cualidades, se podrán formular preguntas dicotómicas con la finalidad de encontrar entre todos 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.

**4^a
FASE****Detección de los defectos**

Sería recomendable que una vez terminada la fase en la que se ven tanto las cualidades positivas suyas 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 les ayuden 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 otras personas?, ¿o cuando tenemos muchos juguetes y nos chuleamos un poco delante de nuestros amigos y amigas?*

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 alguien de clase, pero sin saber a quién "le tocará". Se les explica que, si por ejemplo, le han dicho que es muy alegre, puede dibujar un niño o una niña 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 lo colocarán dentro de una bolsa (de plástico o de terciopelo, si hubiera) que se habrá llevado para tal fin. A continuación, cada niño y niña irá metiendo la mano en la bolsa y cogerá un dibujo al azar, después de haberla movido un poco para mezclar bien los dibujos.

Opcionalmente, se les puede invitar a que traten de adivinar quién hizo el dibujo y, a desvelar al final quién elaboró cada uno. Cuando se desvele quién ha hecho cada uno de los dibujos, el resto de la clase aplaudirá, resaltando lo bonito que es.

Se propone a la clase que peguen el dibujo libre que les ha hecho un compañero o compañera de clase en la *ficha ¡Soy famoso!* del *Cuaderno de los momentos mágicos*.

Espacio para el recuerdo

Se formularán varias preguntas para cerrar la actividad, como por ejemplo:

- ¿Os acordáis de cómo se llamaba la actividad?
- ¿Qué hemos preparado? ¿Ha sido fácil o difícil?
- ¿Y qué hemos pintado? ¿Qué canción hemos cantado?
- ¿Qué os ha gustado más, pintar o cantar?

Para terminar, hará un resumen de todo lo que han hecho, diciendo:

“Hoy hemos preparado un cuaderno muy especial, mágico... y os ha quedado precioso. ¡Qué bien lo vamos a pasar los próximos días completándolo, ya lo veréis!”.





SOY FAMOSO

¡SOY FAMOSO!

