



TÍTULO
LA LOTERÍA DEL FUTURO

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/ewb1r1>

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
Un niño pequeño se muestra muy hábil manejando con todo su cuerpo un balón. Mientras, sus padres, planifican su futuro según sus propias preferencias.



DESARROLLO

1ª Fase

El educador introduce el audiovisual explicando a los alumnos que van a ver un anuncio publicitario en el que un niño tiene una gran habilidad para jugar al fútbol sin que sus padres se den cuenta de ello.

Se proyecta el anuncio publicitario. A continuación se formulan preguntas para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Qué están decidiendo los padres del niño mientras éste juega con un balón?*
- *¿Qué podría ser el niño de mayor?*
- *¿Quiénes le están observando?; ¿ponen cara de burla?. Si los niños que le ven hablaran entre ellos ¿qué dirían?*

2ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** con la técnica del **cuchi-cho**: el educador divide el grupo-clase por parejas, quienes deberán dialogar entre ellos y responder, por escrito o verbalmente, a las cuestiones que se les planteen para ponerlas posteriormente en común.

Se iniciará la dinámica con el siguiente comentario:

"A todos se nos da bien hacer alguna cosa. Es posible que no lo hayáis descubierto aún, pero sin duda con el tiempo os daréis cuenta de todo aquello que hacéis maravillosamente bien".

A continuación el educador escribirá en la pizarra un listado de profesiones muy variado. Ejemplos:

Relojero	Futbolista	Cantante
Dibujante	Escritor	Nadador
Educador	Mago	Boxeador
Humorista	Entrenador	Inventor

Se pide a los alumnos que dialoguen y escriban una o varias de las profesiones citadas (u otras que se les ocurran) que se correspondan con las habilida-

REFERENTE TEÓRICO: La toma de decisiones con respecto al futuro se puede trabajar con niños de entre 6 y 8 años a partir, no únicamente de sus preferencias, sino de sus capacidades, destrezas y potencial individual. Es misión de los educadores potenciar las cualidades que cada niño posee, de forma natural o adquirida, con el fin de que en un futuro las pueda poner en juego disfrutando de los resultados.

RAZÓN DE SER: A partir del visionado de un anuncio publicitario, el educador introduce el tema de las destrezas y habilidades personales. En una dinámica posterior los niños reflexionarán sobre las capacidades que tienen algunas personas que les permiten sobresalir en ciertas profesiones.

En un juego final un "mago de la suerte" asignará profesiones a los niños, pudiendo ellos negociar posteriormente con sus compañeros un posible intercambio. La conformidad o disconformidad con la profesión que les corresponda estará, por lógica, muy relacionada con sus capacidades personales y sus preferencias individuales, ambas facetas íntimamente relacionadas con la toma de decisiones responsable.

des que el profesor vaya mencionando. Cuando los alumnos hayan encontrado una (o varias) levantarán la mano, de forma que el educador pueda acompar sus preguntas al ritmo de los equipos:

"Alguien que tenga mucha habilidad con los dedos puede ser un buen..." [relojero, mago, dibujante]

"Alguien que tenga mucha puntería puede ser un buen..." [tirador, jugador de baloncesto, de golf]

"Alguien con buena voz puede ser un buen..." [cantante]

"Alguien que explique muy bien puede ser un buen..." [educador, entrenador]

"Alguien con muchas ideas puede ser un buen..." [escritor, inventor]

"Alguien con mucha fuerza en los brazos puede ser un buen..." [nadador, boxeador]

"Alguien con mucha fuerza en las piernas puede ser un buen..." [futbolista, ciclista]

"Alguien con mucha imaginación puede ser un buen..." [humorista, actor]

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**. Cada niño deberá escribir en un papel tamaño ficha la profesión que más le gustaría tener en el futuro. Cada papel se doblará varias veces, introduciéndose todos dentro de una bolsa. El educador mezclará bien los papeles y explicará a los niños:

"No siempre podemos hacer lo que nos gusta. Imaginad que un Mago decide por su cuenta lo que vais a ser... vamos a llamarle el Mago de la Suerte. Ahora cada uno de vosotros meterá la mano en la bolsa y sacará un papel. No lo abráis hasta que todos hayan sacado el suyo".

Cada niño leerá en silencio la profesión que le asignó el "Mago de la Suerte". El educador pedirá que levanten la mano quienes están conformes con la profesión asignada. A continuación invitará a los que no están conformes con "su" profesión a un posible intercambio.

Para que el intercambio se desarrolle de forma ordenada, el educador irá señalando a los niños de uno en uno, debiendo levantarse y decir en voz alta la profesión que les tocó, así como las que desearían tener, proponiendo un canje.

Es muy probable que no todos los niños puedan "negociar" y cambiar su profesión, sin embargo debe explicarse al grupo que en un juego no siempre se gana... pero que en la vida real todos podemos intentar ser lo que nos gusta.

En la Fase final del juego cada niño deberá expresar por qué está conforme o disconforme con su profesión futura y qué cosas buenas podría hacer para los demás con ella.