

## AUTOESTIMA



### TÍTULO DE MAYOR VOY A SER

AUDIOVISUAL  
<http://hyperurl.co/zjks81>



**VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR**  
Autoconcepto.

**EDAD RECOMENDADA**  
De 3 a 6 años.

**SINOPSIS**  
La cigarra es una excelente (aunque un tanto presuntuosa) cantante. Muchos pagan por verla y le aplauden. La bruja le dice "eres toda una estrella".

**REFERENTE TEÓRICO:** El autoconcepto del alumnado se desarrolla a partir de lo que creen que son, las cosas que creen hacer bien, y la forma en que piensan que son valorados por los demás. Sin embargo, también forman parte del autoconcepto las capacidades que estiman que podrán desarrollar en el futuro (su expectativa de éxito). Pese a la tendencia a fabular acerca de sí mismos, es positivo que imaginen características suyas que pueda ser reconocidas por los demás cuando sean mayores.

Los docentes procurarán que a lo largo de la actividad los alumnos no sólo se contemplen como héroes y triunfadores, sino también como seres humanos con capacidad de aportar algo a los demás.

**RAZÓN DE SER:** Empleando comentarios y formulando preguntas, junto con un estímulo audiovisual, se invita al grupo a descubrir el potencial de acción que les permite sentirse orgullosos de sí mismos, tanto en el momento presente como en el futuro.

En una posterior dinámica se potenciará que los alumnos busquen utilidades prosociales a las profesiones u ocupaciones que más les atraigan. Un juego final facilita que en el grupo adopten una identidad profesional concreta.

## DESARROLLO

### 1ª Fase

Se introduce el tema de la visión de sí mismos en el futuro mediante **preguntas de aproximación** y **comentarios**:

- *Cada uno de nosotros hacemos cosas muy bien. Por ejemplo (se dirige a un alumno) ¿qué haces tú muy bien?* [pregunta para grupos de 5 y 6 años]
- *¿Qué haces mejor, cantar o correr?* [pregunta para grupos de 3 y 4 años]
- *¿Qué te gustaría ser de mayor?* [pregunta para grupos a partir de 4 años]
- *¿Prefieres de mayor ser cantante o artista de cine?; ¿deportista o inventor?;*
- *¿mago o médico?; ¿por qué?* [ésta última pregunta se recomienda para grupos de 5 y 6 años]

### 2ª Fase

Se comenta a los alumnos que van a ver una secuencia de la película "Las Tres Mellizas, la cigarra y la hormiga" en la que una cigarra se vuelve famosa. Se proyecta el audiovisual.

Al finalizar, se formulan preguntas para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Qué hemos visto en este trocito de película?* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- *¿Os gusta cómo canta la cigarra?; ¿también aplaudiríais?; ¿os gustaría cantar tan bien como ella cuando seáis mayores?* [pregunta para grupos de 3 ó 4 años]

Se plantean **preguntas dicotómicas** al grupo para facilitar sus respuestas.

La subsiguiente pregunta *¿por qué?* se formulará a grupos de alumnos a grupos de 5 y 6 años de edad:

- *¿Qué haces tú muy bien, dibujar, cantar, correr o jugar al balón? ¿Qué te gustaría ser de mayor?; ¿por qué?*

- *¿Te gustaría que cuando seas mayor a los demás les gustara mucho lo que haces (construir casas, apagar incendios, arreglar coches, etc.)?*
- *En lo que hayas elegido ser de mayor ¿cómo podrías ayudar a los demás?* [el maestro puede dar pistas. Pregunta para grupos de 5 y 6 años]
- *Un bombero ¿ayuda a los demás porque va vestido muy guapo o porque salva personas y animales de los incendios?* [pregunta para grupos de 3 y 4 años]
- *Elige una de estas profesiones: maestro, cantante de guitarra, futbolista o pintor; ¿por qué la has elegido?* [pregunta para grupos de 5 y 6 años]

### 3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: se divide el grupo en equipos de tres alumnos. Entre ellos elegirán una profesión (aunque no sea la que particularmente prefiera cada uno tener en el futuro). Prepararán una representación.

Si se pone en práctica con grupos de 3 ó 4 años, el profesorado les asignará una profesión, y les ayudará a preparar la representación. También les permitirá hablar entre ellos o al público.

A partir de la actuación de cada uno, el resto del grupo tendrá que adivinar la profesión representada.

Con grupos de 5 ó 6 años, éstos deberán preparar la dramatización sin ayuda, pero con la condición de que participen los tres del equipo en la representación.

Al finalizar el juego, cada uno pintará en una hoja de papel (a su manera) la profesión representada, y el profesorado les fijará el dibujo en espalda con cinta adhesiva. Durante el resto de la jornada, todos se comportarán según la profesión asignada.