



TÍTULO
SOÑAMOS QUE SOMOS...

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/98bu4o>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Elecciones y preferencias.

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años.

SINOPSIS
Tres cochinitos sueñan con su futuro: ser un rey, ser un marino o trabajar para ayudar a su madre.

*Los cochinitos ya están en la cama
Muchos besitos les da su mamá y calentitos todos
en pijama dentro de un rato todos dormirán.*

*Uno soñaba que era un rey y de repente quiso un
pastel y a su ministro le hizo traer
quinientos pasteles todos para él.*

*Otro soñaba que en el mar en una barca se iba a
remar. rema que rema al despertar
cayó de la cama y se puso a llorar.*

*Y el más pequeño de los tres,
un cochinito lindo y cortés,
éste soñaba con trabajar
para ayudar a su buena mamá.*

*Los cochinitos ya están en la cama
muchos besitos les da su mamá
y calentitos todos en pijama
dentro de un rato todos dormirán.*

Los cochinitos

REFERENTE TEÓRICO: Los alumnos de entre 3 y 6 años de edad fabulan a propósito de su futuro, planteándose elecciones basadas en el atractivo de los aspectos más llamativos de ciertas profesiones (bombero, karateca, policía, marino). El adulto no debe poner cortapisas a la imaginación del niño, pero sí puede orientar sus preferencias hacia profesiones en las que puedan ayudar a los demás.

RAZÓN DE SER: Una canción sirve al educador como estímulo para que los niños reflexionen sobre distintas profesiones. En la primera fase lo harán a partir de los personajes descritos en la canción; en la siguiente será un juego el que ayude a los alumnos a pensar en los distintos atractivos y las posibilidades de ayudar a los demás de ciertos oficios.

Finalmente se pedirá a los niños que plasmen mediante un dibujo la profesión que deseen.

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escuchan la canción "Los cochinitos". El educador formulará **preguntas de aproximación** sobre la temática de las elecciones y las preferencias para guiar sus pensamientos y emociones hacia las distintas posibilidades acerca de su futuro:

- *Un cochinito sueña que era un rey. ¿qué le pide al ministro?; ¿qué pasa si te comes entero un pastel tú solo?*
- *Otro cochinito sueña con ser marino. ¿Qué le pasa mientras sueña?*
- *El tercer cochinito sueña con ayudar a su mamá. ¿A vosotros os gusta ayudar a mamá?; ¿hay que esperar a ser mayor para ayudar a mamá? [pregunta para grupos de 5 y 6 años].*

2ª Fase

El educador centrará el diálogo de los alumnos en las posibilidades de ayudar a los demás en distintas profesiones. Les propone un **juego**. Para desarrollarlo, previamente habrá confeccionado tarjetas con dibujos alusivos a profesiones:

- Un barco, para representar el oficio de marino
- Un señor con traje de policía
- Un bombero, con una manguera en la mano
- Un avión, para representar a un piloto

[Una manera más simple de desarrollar la actividad es ir mencionando oficios y profesiones, pregun-

tando: *¿quién quiere ser de mayor... ((jardinero, domador de circo, etc.)?)*].

Los alumnos formarán un corro, con las tarjetas en el medio. Se les explica qué representa cada una, y cada niño cogerá la que más le atraiga, levantando en alto la tarjeta. El profesor le preguntará:

¿Qué harás cuando seas... (policia, piloto de carreras, profesor, etc.)?

A cada niño le preguntará a continuación:

¿En qué puedes ayudar a los demás siendo... (profesión elegida)?

Los niños responderán. Con alumnos de 3 y 4 años de edad será preciso ofrecerles pistas.

3ª Fase

Cada alumno dibujará la profesión elegida, bien copiando la tarjeta correspondiente, o elaborando una producción creativa.

Los dibujos de los alumnos se enseñarán al resto del grupo y si procede, el educador o el grupo preguntará al niño qué significa, comentando a continuación lo que más les agrada de su producción.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Una vez concluida la actividad anterior se puede seguir con una representación sentados en círculo.

Ahora los alumnos representaran con mímica la profesión elegida anteriormente.