

## TÍTULO

### LA MAGA DE LAS VOCACIONES

#### AUDIOVISUAL

#### VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Toma de decisiones; Pensamiento crítico;  
Autoestima; Habilidades de comunicación;  
Asertividad.

#### ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

#### CONTEXTO ESCOLAR

Identidad personal.

#### EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

#### SINOPSIS

El vídeo es una emotiva carta dirigida a una niña llamada Catalina, animándola a perseguir su pasión por el fútbol a pesar de los estereotipos y comentarios que pueda escuchar sobre por qué una niña debería gustarle este deporte. El mensaje central es que ignore las dudas externas, siga su sueño y se entregue a lo que realmente la hace feliz: jugar al fútbol.

**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 docentes potenciar las cualidades que cada estudiante 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:** El propósito fundamental de esta actividad es que los alumnos exploren y reconozcan sus propias capacidades y talentos, conectándolos con diferentes profesiones y demostrando que cualquier niño o niña puede destacar en aquello que le apasiona. A través del diálogo en parejas y la reflexión conjunta, se busca que los estudiantes comprendan que todos poseen habilidades únicas y que no existen profesiones exclusivas para un género u otro, sino que las oportunidades deben ser iguales para todos.

#### DESARROLLO

##### 1ª Fase

El docente inicia la clase preguntando quiénes juegan al fútbol en el colegio o en el parque, y si creen que tanto niños como niñas pueden disfrutar de este deporte. Se invita a reflexionar sobre si alguna vez han escuchado que el fútbol sea solo para niños o para niñas, y qué

pensarían si alguien les dijera que no pueden jugar a lo que les gusta. Así, se introduce el tema sobre la importancia de que todos tengan las mismas oportunidades para practicar sus pasiones.

##### 2ª Fase

A continuación, el docente explica que van a ver un vídeo donde una niña juega muy bien al fútbol y quiere seguir su sueño, aunque a veces no todos la apoyan. Se anima a los alumnos a prestar atención a cómo se siente la protagonista y quiénes la apoyan o no, para después poder compartir sus ideas y emociones sobre la historia.

Después de ver el vídeo, el docente invita a la clase a reflexionar sobre cómo se siente la protagonista cuando juega al fútbol y quiénes la apoyan o no en su sueño. Se plantean preguntas que ayudan a identificar emociones y a pensar en la importancia de la igualdad entre niños y niñas:

- *¿Cómo creéis que se siente la niña cuando juega al fútbol?*
- *¿Qué emociones tiene cuando le dicen que el fútbol es solo para niños o para niñas?*
- *¿Por qué pensáis que algunas personas creen que hay deportes para niños y otros para niñas?*

**BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES**  
EDUCACIÓN PRIMARIA • 6 A 8 AÑOS

- *¿Creéis que tanto los niños como las niñas pueden ser igual de buenos en cualquier deporte? ¿Por qué?*
- *¿Qué podríamos hacer nosotros para que todos, sean niños o niñas, se sientan apoyados cuando quieren hacer algo que les gusta?*

Para terminar, se anima a los alumnos a compartir en pequeños grupos si alguna vez han querido hacer algo que la gente piensa que es solo para niños o solo para niñas, y cómo se sintieron.

**3ª Fase**

Se desarrolla una **dinámica** con la técnica del **cuchicheo**: el docente 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 docente escribirá en la pizarra un listado de profesiones muy variado. Ejemplos:

Relojero	Futbolista	Cantante	Albañil
Dibujante	Escritor	Nadador	Médico
Profesor	Mago	Boxeador	Astronauta
Humorista	Entrenador	Inventor	Pastor

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 habilidades que el profesor vaya mencionando. Cuando los alumnos hayan encontrado una (o varias) levantarán la mano, de forma que el educador pueda acompañar 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].

*“Alguien que tenga mucha habilidad para manejar el ganado pero que además, debe ser muy paciente, porque cuidar animales lleva tiempo, observador, para darse cuenta si algún animal está enfermo o necesita ayuda...”.* [ganadero].

#### 4ª Fase

Se desarrolla un **juego**. Cada estudiante 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 una Maga decide por su cuenta lo que vais a ser... vamos a llamarle la Maga de las vocaciones. 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 la “Maga de las vocaciones”. 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 docente 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.

**NOTA PARA EL DOCENTE:** ¿Cómo explicar qué es una vocación a niños de 7 años?

Una vocación es aquello que más te gusta hacer y para lo que eres bueno o puedes llegar a serlo. Es como un sueño o una meta que tienes para el futuro, algo que te hace feliz y que te gustaría hacer cuando seas mayor, como ser maestro, médico, futbolista, artista, veterinaria o cualquier otra cosa. Todos tenemos diferentes gustos y habilidades, y nuestra vocación es eso que sentimos que nos gustaría hacer mucho tiempo porque nos hace sentir bien y podemos ayudar a los demás.

Consejos prácticos para la explicación:

- Usa ejemplos cercanos: “¿Alguna vez has sentido que te encanta ayudar a tus amigos, dibujar, cuidar animales o jugar a algún deporte? Eso puede ser una pista de tu vocación”.
- Refuerza la idea de que la vocación no es solo un trabajo, sino algo que nos motiva y nos hace felices.

Para que el docente pueda profundizar en la temática de esta actividad, se recomienda visualizar la siguiente conferencia del ciclo de la Educación que Queremos:

- **“Educar con calma”.** A cargo de Carme Bartomeu.
- **“¿Confiamos?”** A cargo de David Martín.

#### ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Querer es poder (Autoestima) 6-8 años.
- Persiguiendo un sueño (Autoestima) 6-8 años.
- No quiero ser el Conejo de Pascua (Asertividad) 6-8 años.
- Guía para Familias del Banco de Herramientas (Infantil y Primaria): En la sección “Cómo fomentar la autoestima en casa”, se anima a las familias a escuchar los sueños de sus hijos e hijas, a evitar comentarios desmotivadores y a proponer juegos y actividades creativas similares a las de tu propuesta, como inventar historias, dibujar sus sueños o crear juntos “libros de logros”. Por ejemplo, la actividad: Panel de fortalezas.