



# A fuego lento



ACTIVIDADES COMPLETARIAS

## COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia para aprender a aprender.  
Autonomía e iniciativa personal.

## OBJETIVOS

Desarrollar la autoestima individual y grupal.  
Afianzar el sentimiento de pertenencia al grupo, valorando la importancia de todos sus componentes.

## RECURSOS MATERIALES

Capítulo *A fuego lento*. (Cuentos para conversar).  
Ficha *Mis cualidades*.  
Ficha *Cosas que los animales hacen bien y mal*.

## TIEMPO APROXIMADO





# SENTIDO PREVENTIVO

La historia narra las aventuras y desventuras de un niño algo lento en la comprensión de los mensajes. El éxito y el refuerzo obtenido por su perseverancia y la comprensión de que las limitaciones que tiene no implican una forma de ser globalmente deficitaria es el mensaje central de la historia.

Es importante que en la edad infantil los niños y niñas tomen conciencia no sólo de sus cualidades sino también de sus limitaciones. De esta forma se contribuirá a la construcción de un autoconcepto ajustado a sus capacidades que determinará la formación de una autoestima sólida.

A partir de una serie de preguntas de aproximación y un audiovisual, se reflexionará sobre la importancia de conocer las cualidades y las limitaciones con las que se cuenta, sin que estas últimas sean un obstáculo en la vida. Posteriormente, se plantea una dinámica donde los niños y las niñas, a nivel individual, tendrán que expresar qué cosas se le dan mejor y cuáles peor. A partir de las producciones personales, el resto del grupo las ampliará con cualidades basadas no sólo en habilidades sino también en la propia persona. Al final de la actividad, se propondrá un juego competitivo por parejas, donde se tendrán que adjudicar habilidades y limitaciones a una serie de animales.

## PARA INICIAR LA LA ACTIVIDAD

*“Todo el mundo es distinto. A cada persona se le dan mejor unas cosas y peor otras porque no siempre puede sobresalir en todo”.*

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

**1<sup>a</sup>**  
**FASE**

### Visionado del audiovisual

Se introduce el tema de la autoestima y sus distintos aspectos mediante preguntas de aproximación:

- *¿A quién se le da muy bien correr?, ¿y pintar?, ¿y contar chistes?*
- *¿A quién no se le da muy bien los videojuegos?, ¿y resolver problemas de matemáticas?*

Se realiza el siguiente comentario:

*“Vamos a ver una historia en el que un niño descubre que, aunque es un poco lento (tarda en entender las cosas), eso no quiere decir que sea menos que los demás niños y niñas de su clase”.*

Se proyecta el audiovisual y a continuación se formulan algunas preguntas para fijar la comprensión del mensaje:



- ¿Por qué los niños y las niñas de la clase de Sergio le dicen que es “tonto”?
- ¿Por qué le felicita la profesora?
- ¿Cómo se siente Sergio al final de la historia?, ¿qué dice de sí mismo?

## 2ª FASE **Cualidades y limitaciones**

Se desarrolla una dinámica con el objetivo de que el alumnado reflexione sobre sus cualidades y sus limitaciones. Para ello se pide que cumplan la **ficha Mis cualidades**, en la que cada niño y niña rellenará un cuadro pensando en dos cosas que se le den muy bien y en otras dos que no.

El profesorado proporcionará ejemplos para dar algunas ideas, siempre centradas más en lo que se hace que en lo que se es: ¿leer cuentos?, ¿dar volteretas o hacer piruetas?, ¿inventar historias?, ¿juegos malabares?, ¿manejar el ordenador?, ¿escribir o dibujar un cómic?, ¿jugar al baloncesto?, etc.

Una vez completada la **ficha Mis cualidades**, se procede a una puesta en común en la que cada niño y niña leerá su ficha con sus cualidades y limitaciones. Tras cada lectura, el grupo ampliará en al menos una cualidad la exposición de su compañero o compañera y la anotarán. En esta ocasión sí estará permitido que se digan aspectos positivos con el verbo “ser” (es muy simpático / es muy simpática; es muy buen amigo / es muy buena amiga; es muy gracioso / es muy graciosa,...).

Es importante que se complete la ronda con todos los alumnos y todas las alumnas para que puedan auto-expresarse y recibir mensajes positivos del resto de la clase. Para trabajar la autoestima es fundamental fomentar y reforzar el uso del lenguaje positivo en el aula.

## 3ª FASE **Juego competitivo**

Se desarrolla un juego con la finalidad de afianzar la idea de que a todas las personas se nos dan bien hacer cosas. Se divide al grupo en parejas y se les pide que realicen la **ficha Cosas que los animales hacen bien y mal**. Cada pareja tendrá que escribir una cosa que cada animal que aparece en la ficha haga bien y una cosa que haga mal.

Se dará un tiempo limitado para pensar y apuntar lo que hace bien y mal cada animal. A la voz de “ya”, se dirá el nombre del primer animal. La primera pareja que levante la mano podrá responder a la pregunta. Si acierta, se adjudicará un punto. Se procederá de la misma forma con el resto de los animales.



**Comentario final**

“Como hemos visto a lo largo de la actividad, hay cosas que se nos dan muy bien y otras que no tanto. Esto no es tan importante, simplemente tendremos que intentar mejorar aquello que no sepamos hacer y estar muy contentos y orgullosos con lo que somos y sabemos hacer”.







# MIS CUALIDADES

Escribe dos cosas que se te den muy bien hacer, y otras dos que no.

## COSAS QUE SE ME DAN BIEN HACER

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

## COSAS QUE SE ME DAN PEOR

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Anota la cualidad positiva que tus compañeros y compañeras han dicho sobre ti.

\_\_\_\_\_





# COSAS QUE LOS ANIMALES HACEN BIEN Y MAL

A continuación aparecen unos animales. Escribe una cosa que hagan bien y una que hagan peor.

ELEFANTE /ELEFANTA

Hace muy bien \_\_\_\_\_

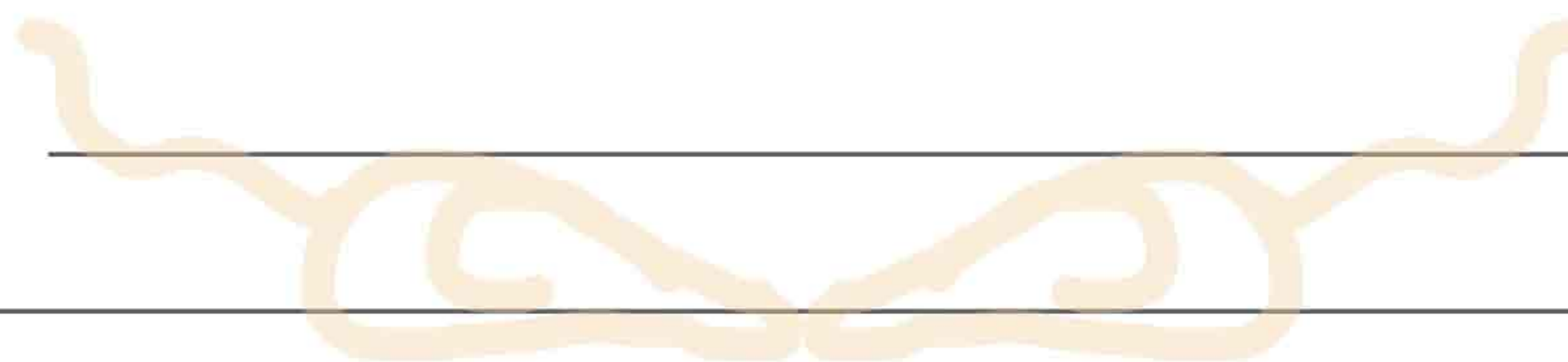
Hace peor \_\_\_\_\_



RATÓN / RATONA

Hace muy bien \_\_\_\_\_

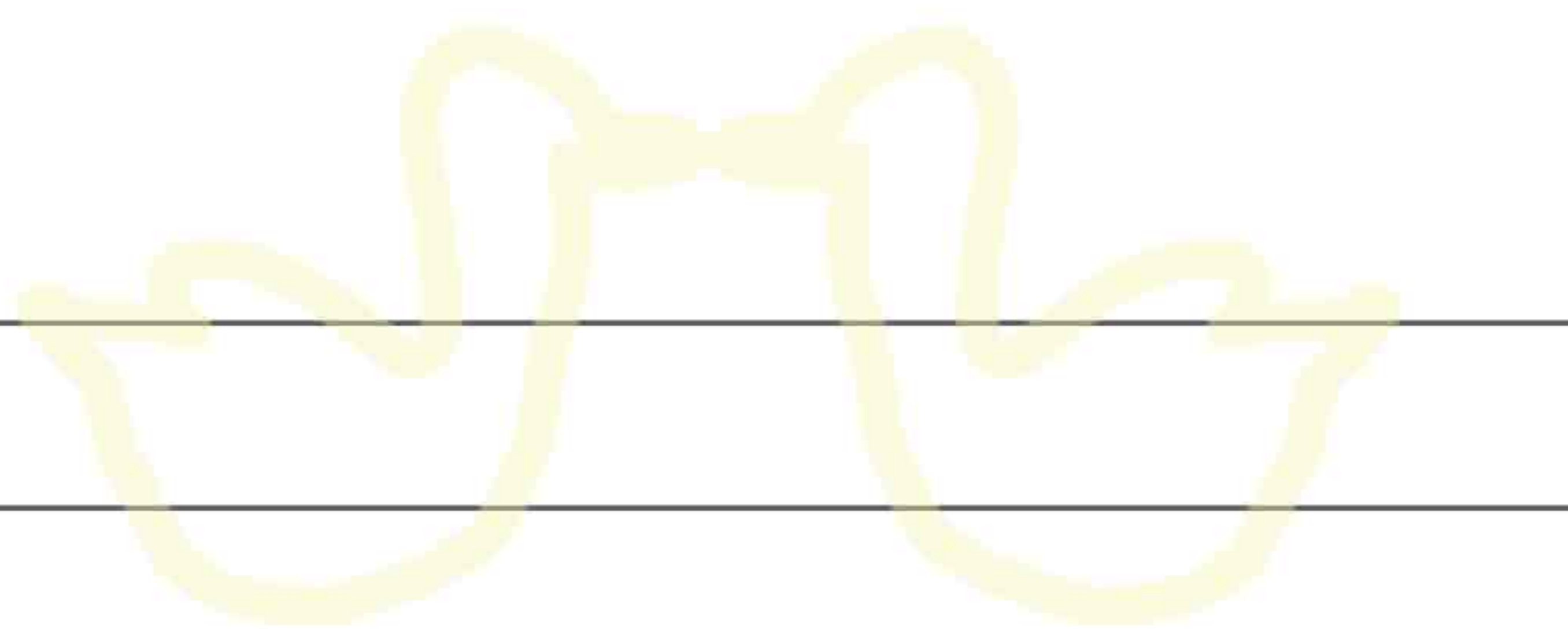
Hace peor \_\_\_\_\_



PATO / PATA

Hace muy bien \_\_\_\_\_

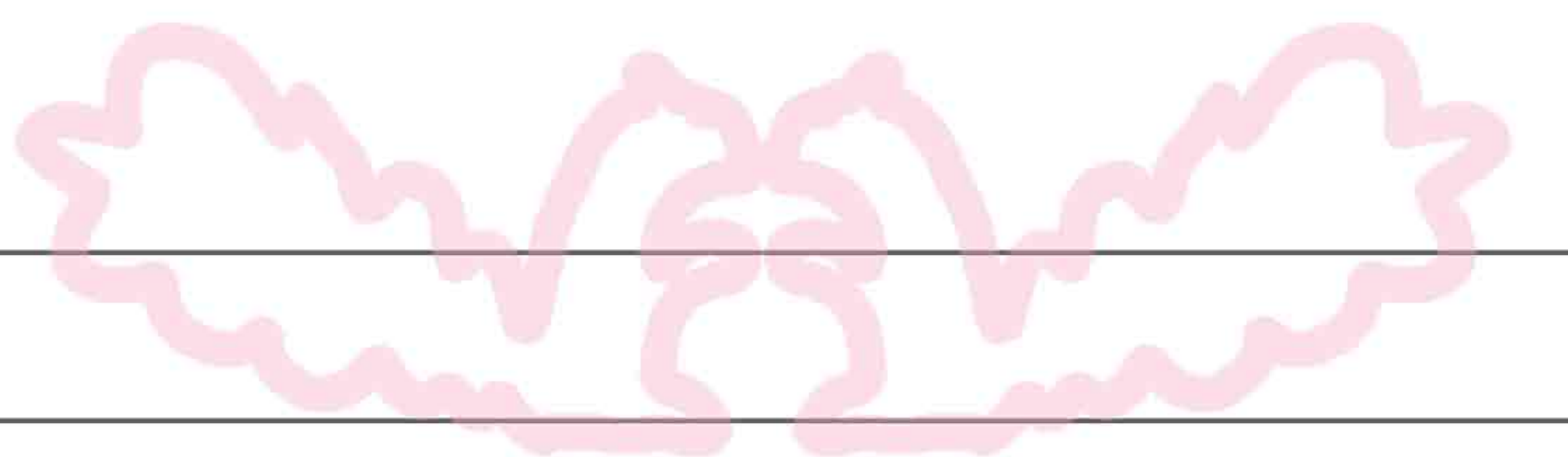
Hace peor \_\_\_\_\_



ARDILLA

Hace muy bien \_\_\_\_\_

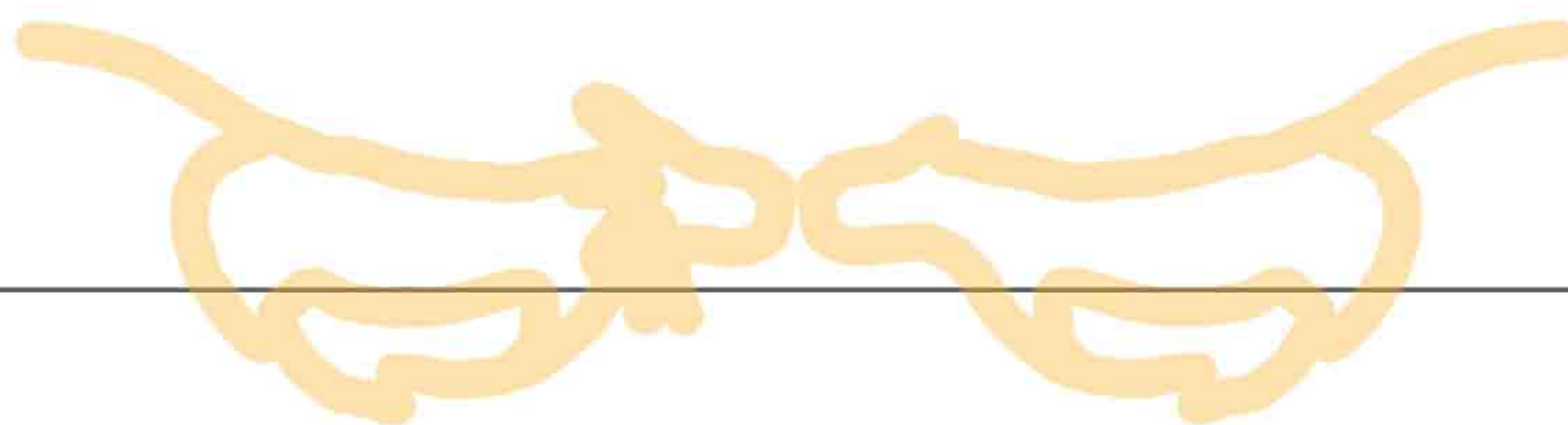
Hace peor \_\_\_\_\_



LEÓN / LEONA

Hace muy bien \_\_\_\_\_

Hace peor \_\_\_\_\_



A FUEGOLENTO

PÁGINA

6

Cuaderno del PROFESORADO

CONSTRUYE TU MUNDO