

# El gran día de Amira

## Una historia sobre diversidad



Final positivo

CONCEPTO CLAVE/DESVENTAJA	Diversidad
OBJECTIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñar amabilidad y comprensión.</li> <li>• Demostrar empatía reconociendo y respondiendo correctamente a y sentimientos de los demás.</li> <li>• Desarrollar habilidades para valorar las personalidades, no las cosas materiales.</li> <li>• Practicar habilidades para crear y mantener amistades.</li> </ul>
PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR (FINAL POSITIVO)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué hizo lo correcto Sofía?</li> <li>• ¿Estuvo mal Leo al hacer ese comentario?</li> <li>• ¿Cómo actuarías tú en la misma situación?</li> <li>• ¿Vas a valorar menos a tus amigos si son pobres?</li> <li>• ¿Cuáles son las cosas importantes en una amistad?</li> </ul>
RECURSOS ADICIONALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que el grupo mire el corto <b>"El vendedor de humo"</b> de Jaime Maestro y después hacer una reflexión. <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dwWqMgddes4">https://www.youtube.com/watch?v=dwWqMgddes4</a></li> <li>◦ <b>Temática:</b> Un misterioso vendedor llega a un pueblo ofreciendo "humo" que transforma lo que toca en lo que uno desea... por un momento. El corto muestra cómo las apariencias y los objetos pueden desvanecerse, mientras que lo valioso no siempre es lo visible.</li> <li>◦ <b>Mensaje:</b> Lo material es pasajero; la ilusión y la esperanza deben ir acompañadas de honestidad.</li> </ul> </li> <li>• Actividad en Wordwall <b>"Juego se amable"</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <a href="https://wordwall.net/es/resource/28370091/juego-se-amable">https://wordwall.net/es/resource/28370091/juego-se-amable</a></li> </ul> </li> </ul>

# El gran día de Amira

## Una historia sobre diversidad



Final negativo

### CONCEPTO CLAVE/DESVENTAJA

### Diversidad

### OBJECTIVOS

- Enseñar amabilidad y comprensión.
- Demostrar empatía reconociendo y respondiendo correctamente a los sentimientos de los demás.
- Desarrollar habilidades para valorar las personalidades, no las cosas materiales.
- Practicar habilidades para crear y mantener amistades.

### PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR (FINAL NEGATIVO)

- ¿Todos tienen bicicleta?
- ¿Importa cuán viejas sean nuestras cosas?
- ¿Cómo creen que se sintió Amira cuando dijeron que su bicicleta era vieja y se rieron de ella?
- ¿Amira es una buena persona aunque no tenga una bicicleta nueva?
- ¿Alguna vez tus amigos te han rechazado por no tener un juguete en particular?

### RECURSOS ADICIONALES

- Que el grupo mire el corto **"El vendedor de humo"** de Jaime Maestro y después hacer una reflexión.
- <https://www.youtube.com/watch?v=dwWqMgddes4>
- **Temática:** Un misterioso vendedor llega a un pueblo ofreciendo "humo" que transforma lo que toca en lo que uno desea... por un momento. El corto muestra cómo las apariencias y los objetos pueden desvanecerse, mientras que lo valioso no siempre es lo visible.
- **Mensaje:** Lo material es pasajero; la ilusión y la esperanza deben ir acompañadas de honestidad.
- 
- Actividad en Wordwall **"Juego se amable"**
- <https://wordwall.net/es/resource/28370091/juego-se-amable>