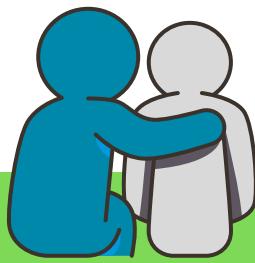


# Todos los niños merecen una infancia feliz



Final positivo

CONCEPTO  
CLAVE/DES  
VENTAJA

Empatía

OBJECTIVO  
S

- Fomentar la empatía comprendiendo los sentimientos y desafíos de los demás.
- Demostrar el valor de la inclusión y el respeto en contextos grupales.
- Desarrollar habilidades para la resolución de conflictos a través de acciones positivas y el acto de pedir perdón.
- Fortalecer la amistad valorando la diversidad y practicando la amabilidad.

PREGUNTA  
S PARA  
REFLEXION  
AR (FINAL  
POSITIVO)

1. ¿Cómo crees que se sintió Kristijan cuando los demás niños se rieron de su ropa? ¿Qué habrías hecho tú si hubieras estado entre ellos?
2. ¿Por qué crees que Lazar decidió compartir su teléfono con Kristijan? ¿Cómo crees que se sintió Kristijan al respecto?
3. Cuando los niños se rieron de Kristijan en la heladería, ¿cómo crees que eso lo afectó? ¿Qué podrían haber hecho diferente en ese momento?
4. ¿Por qué crees que los niños decidieron pedirle disculpas a Kristijan y comprarle un helado?
5. ¿Cómo podemos asegurarnos de que todas las personas se sientan incluidas, especialmente cuando no tienen las mismas cosas que nosotros?

RECURSOS  
ADICIONAL  
ES

- **Role-Playing:** El alumnado representa escenas en las que invitan a otros a participar, mostrando amabilidad e inclusión.
- **Cuestionario digital:** Usa herramientas como Kahoot para crear un cuestionario sobre empatía y amabilidad basado en los temas de la historia.
- **Plataformas digitales de storytelling:** Plataformas como Storybird permiten al alumnado crear sus propias historias sobre inclusión y amistad.
- **Ejercicio de palabras:** Diseña un crucigrama o sopa de letras con palabras clave como "amabilidad" e "inclusión" para reforzar valores positivos.

# Todos los niños merecen una infancia feliz



## Final negativo

### CONCEPTO CLAVE/DES VENTAJA

### Empatía

### OBJETIVOS

- Explorar el impacto de la exclusión en las personas y las comunidades.
- Desarrollar una comprensión de cómo las acciones poco amables pueden afectar emocionalmente a los demás.
- Demostrar la importancia de la inclusión para crear interacciones sociales positivas.
- Reforzar las habilidades para la toma de decisiones analizando dilemas éticos y sus consecuencias.

### PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR (FINAL NEGATIVO)

1. ¿Por qué crees que los demás niños se rieron de Kristijan cuando no tenía teléfono ni dinero? ¿Qué demuestra esto sobre la falta de empatía?
2. ¿Cómo crees que se sintió Kristijan cuando los niños lo ignoraron y se burlaron de su ropa?
3. ¿Por qué crees que Lazar compartió su teléfono con Kristijan pero el resto del grupo no hizo ningún esfuerzo por incluirlo después? ¿Qué dice esto sobre su actitud hacia las personas diferentes?
4. ¿Crees que los niños se dieron cuenta del daño que le causaron a Kristijan al reírse de él por no tener dinero?
5. ¿Cómo habría sido diferente la historia si los niños hubieran tratado a Kristijan con amabilidad e inclusión? ¿Qué podrían haber hecho para evitar que se sintiera triste y excluido?

### RECURSOS ADICIONALES

- **Role-Playing:** El alumnado actúa diferentes situaciones basadas en la historia.
- **Cuestionario digital:** Crea un cuestionario o juego interactivo (con plataformas como Kahoot o Quizlet) donde el alumnado responda a preguntas relacionadas con las emociones.
- **Plataformas digitales de storytelling:** Utiliza herramientas como Storybird para que el alumnado cree finales alternativos de la historia.
- **Word-Based Exercises:** Propón crucigramas o sopas de letras con términos clave de la historia, como "empatía".