

CENTRO:	ETAPA/NIVEL:
BIBLIOGRAFÍA*: Apellido, Iniciales. (Año). Título. Ciudad de edición: Editorial.	
WEBGRAFÍA **: Recuperado de http://www.titulopaginaweb.com/:	

CUENTO: EL PERRO PLUTÓN

FINALIDAD DE LA ACTIVIDAD: Identificar un problema. Búsqueda de una solución. Elegir solución más adecuada. Probar la solución.

DESARROLLO EN EL AULA: Érase una vez un precioso PERRO que se llamaba Plutón, y tenía unas orejas muy largas, pero muy largas. Cuando andaba, las arrastraba por el suelo; si bebía agua metía antes las orejas que la lengua y al correr parecía que dos alas salían de su cabeza para echar a volar.

Plutón, era el perro más juguetón del lugar, le encantaba jugar con los demás animales. Pero le ocurría algo terrible: cuando comenzaba a jugar sacaba sus garras y arañaba y hería, incluso tiraba bocados de verdad.

La verdad es que él no sabía que hacía daño, pero los demás animales empezaron a enfadarse y le dejaron solo.

(Identificar entre todos el problema: ¿qué le pasará al perrito?).

Como nadie quería jugar con él, se fue al campo, se escondió entre los matorrales y decidió que si nadie le quería se convertiría en un perro rabioso que asustaría a todo el mundo. Desde luego nadie se atrevía a pisar el campo, pues todos le temían. Aquella situación no podía durar mucho más tiempo, ya que no tenían qué comer.

(Buscar posibles soluciones: ¿qué creéis que podrían hacer los animales para solucionar el problema?).

Los animales se reunieron y decidieron mandar a Col para que hablara con él. ¿Qué quién era Col?. Pues era el único animal a quien el perro no podía morder: Col era un caracol.

El caracol llegó muy lentamente a la casa de Plutón y lo llamó : ¡Plutón, Plutón!

Plutón salió disparado y el caracol al verlo se escondió en su caparazón. Él sacó sus garras y le dio muchas vueltas a aquella cosa que parecía una piedra. Cuando se cansó vio cómo una cabecilla pequeña asomaba por debajo y le decía: - Quiero hablar contigo.

- Vaya una piedra que habla, qué rara.

- Soy el caracol Col, me han enviado los animales del bosque para decirte que te tienen un miedo terrible.

- Pero si yo sólo quiero jugar con ellos.

- En cambio ellos no quieren jugar contigo porque les haces mucho daño, siempre salen heridos de eso que tú llamas juego. -

Pero, ¿cómo les hago daño?

- Eso que tú llamas juego es sólo violencia.

ETIQUETAS:

Ver dorso.

1.-Resolución de Conflictos

2.- Cohesión grupal

MATERIALES NECESARIOS:

- El cuento en texto.
- Imágenes representativas del cuento.

OBSERVACIONES:

VARIANTES:

Contar el cuento siguiendo alguna técnica más representativa como puede ser el Kamishibai.

O realizando una pequeña representación teatral que puede ser también posterior.

- ¿Y qué es eso?

- Pegar patadas, arañar, tirar bocados, pelear, insultar... Eso es violencia.

- Entonces, ¿qué es jugar?

- Jugar es disfrutar.

(Probar la solución: ¿dará resultado la solución de Col?).

Plutón pensó mucho sobre lo que le había dicho el caracol y comprendió porque nadie quería jugar con él, y como era muy listo cambió su forma de jugar.

Desde aquel día Plutón volvió a ser amigo de todos los animales y fue mucho más feliz que estando todo el día solo y enfadado.

**Bibliografía Normas APA: Ejemplo: Salomon, G. (2001). Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires: Amorrortu.*

***Webgrafía: Recuperado de <http://www.someaddress.com/full/url/>*

ETIQUETAS. Indica en el apartado de Etiquetas de la ficha un máximo de tres contenidos con los que se puede relacionar la actividad para catalogarla en la página web:

Enseñar a ser persona	Enseñar a Convivir	Enseñar a Pensar	
Autocontrol Vs. Impulsividad	<i>Habilidades de Comunicación</i>	Nivel Micro - Técnicas de Trabajo Intelectual <i>(Planificación Personal, Lugar de estudio, Subrayado, Resumen, Mnemotecnia, Recursos TIC para aprender a hacer Mapas Mentales, Mapas conceptuales, Infografías)</i>	
<i>Identidad personal–autoconcepto</i>	<i>Habilidades Sociales</i>		
<i>Educación para la salud</i>	<i>Empatía</i>		
<i>Educación Emocional</i>	<i>Inclusión e Interculturalidad</i>		
Tolerancia a la frustración	Cohesión grupal		
	Resolución de Conflictos		
Esfuerzo personal	<i>Aspectos Organizativos (normas de aula, derechos, deberes, asamblea, delegados, rol del profesor...)</i>	Nivel Macro – Metacognición (<i>Hábitos de la Mente, Rutinas de pensamiento, Destrezas de Pensamiento, Funciones Ejecutivas...</i>)	
Actividades para celebrar fechas especiales			Prevención y detección del acoso escolar
			Paz y no violencia
			<i>Coeducación</i>
	<i>Respeto al medio ambiente</i>	<i>Programas de Filosofía para Niños</i>	