



**TÍTULO**  
**NO ERES BUENA, ERES MEJOR**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/of7q4a>



**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**  
Autoestima, habilidades de interacción

**ÁREA CURRICULAR**  
Lengua Castellana y Literatura. Matemáticas

**EDAD RECOMENDADA**  
De 10 a 12 años

**SINOPSIS**  
Gato con botas y Kitty zarpas suaves se disponen a atracar una caravana en busca de las judías mágicas. Gato está acostumbrado a resolverlo todo usando sus garras y exige a Kitty que lo haga de la misma forma. Sin embargo, ella tiene otros métodos y él deberá aprender a reconocer que no hay una única manera de hacer las cosas.

**REFERENTE TEÓRICO:** Cada persona viene dotada de una serie de características que le hace diferente, especial, valiosa. Esas diferencias también se reflejan en la manera de ver y hacer las cosas, que, aun no coincidiendo con las formas de los demás, son igual de válidas.

**RAZÓN DE SER:** El sencillo juego matemático propuesto en la actividad permitirá ver que cualquier tarea puede ser abordada de múltiples formas y que, por tanto, la variedad en nuestras capacidades es una herramienta a favor y nunca en contra. Tener eso en cuenta, como aprende Gato en la secuencia propuesta, permite crecer en el conocimiento y admiración hacia las demás personas, y hacia uno mismo.

## **DESARROLLO**

### **1ª Fase**

**NOTA:** Para poder llevar a cabo esta fase de la actividad, el profesorado necesitará dinero de juguete (tipo Monopoly).

El profesorado divide la clase en equipos de 5 y les entrega billetes y monedas de diferente valor. A continuación, escribe una cantidad en la pizarra, por ejemplo, 10,20€ y cada equipo tiene que orga-

nizarse para dar una posible combinación de monedas y billetes al problema. Así, el grupo A puede haber cogido dos billetes de 5 € y una moneda de 0,20 €, pero el B puede haber cogido un billete de 10 € y cuatro monedas de 0,5 €.

Puede complicarse el cálculo, y así se recomienda, pidiendo que en la siguiente tanda, al poner otra cantidad, cada equipo ya no proponga una única combinación, sino dos, y que a ser posible, incluso sea lo más rebuscada posible (por ejemplo, 4 monedas de 2, 1 moneda de 1, 2 de 0,50 y 20 de 0,01) de forma que, si un equipo repite la combinación exacta de otro grupo, se le descuenta de la puntuación (se puntúa con un punto cada vez que la combinación es correcta y no se repite en otro equipo).

Así se puede ir complicando el juego a 3, 4 ó incluso 5 propuestas diferentes que han de surgir de cada equipo (con cantidades no muy altas para que sea viable) y felicitar a los participantes por la creatividad y flexibilidad a la hora de diseñar las combinaciones.

La idea de empezar con este juego matemático es que se den cuenta de que la misma cosa se puede hacer de muchas maneras diferentes, de la misma forma que una cantidad económica puede ser distribuida matemáticamente en diversas combinaciones.

### **2ª Fase**

*"Vamos a ver ahora una secuencia de la película "El Gato con botas", en la que se comete el robo de las judías mágicas a sus dueños. Para ello es necesario abrir la caja fuerte que las contiene. Gato tiene sus propios métodos, y se empeña en que Kitty lo haga igual. Fijaos en lo que ocurre..."*

Se proyecta la secuencia para, acto seguido, iniciar un diálogo a partir de las siguientes preguntas:

- "¿Qué pensáis de la manera de proceder de Gato con Kitty?"

- *“¿Pensáis que la mejor manera de hacer las cosas era, efectivamente, la que tenía Gato?”*
- *“¿Pensáis que Gato comprendía al principio que la forma en que Kitty hacía las cosas era tan válida y necesaria como la suya?”*
- *“¿Qué hubiera pasado si Kitty no hubiera tenido las zarpas suaves? ¿Para qué eran buenas?” “¿Qué hubiera pasado si Gato no hubiera tenido sus garras?”*
- *“¿Qué conclusiones sacáis de lo que ha ocurrido en esta escena? (No hay una única manera de hacer las cosas porque todos somos diferentes. No se trata tanto de que hagamos las cosas igual como de que nos ayudemos y sepamos valorar lo que otros pueden aportar a cada situación. Cada persona, desde sus características propias, es valiosa.)*

### **3ª Fase**

*“¿Os habéis dado cuenta de lo que ocurre al final de la secuencia entre Gato y Kitty?” (Él, a pesar de que al principio no entendía las capacidades y posibilidades de Kitty, termina reconociendo que no sólo es muy buena, sino incluso mejor).*

*Es muy importante saber reconocer en los demás sus aspectos positivos. Eso construye su autoestima. Pero también dice mucho de la nuestra, porque no siempre somos capaces de reconocer lo bueno en los demás por pensar que son más y/o mejores. Las personas con una autoestima fuerte no tienen ningún problema en reconocer lo que tienen de positivo otras personas.*

*Así que ahora vamos a hacer un ejercicio para fortalecer la autoestima de la clase. Os propongo que penséis en vuestro mejor amigo o amiga, no tiene por qué ser de clase. Seguidamente, vamos, por turnos, a explicar a todos por qué hemos elegido a esa persona como la mejor amiga. Por ejemplo: Luis es simpático y es el mejor porque siempre me trata bien. (Si las personas a las que se refieren están presentes, se les puede animar a que se lo digan directamente, de tú a tú).*