

AUTORA

Paloma Sánchez
Ibarzábal

ILUSTRADORA

mEy!

TEMAS

Autoestima. Emociones.
Tristeza. Familia. Amistad.
Animales. Superación personal.
Imaginación y creatividad

COMPETENCIAS

Personal, social
y de aprender
a aprender

RELACIÓN
CON OTRAS ÁREAS

Ciencias Naturales

N.º DE PÁGINAS: 64



¡Nada se me da bien!

El descubrimiento de Osita Coco

POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque es una historia tierna y divertida que acompaña en el descubrimiento del propio talento. Porque contribuirá a reforzar la autoestima y el valor de la diferencia. Porque forma parte de una colección de libros protagonizados por un personaje entrañable y lleno de emociones que servirá de referencia a los lectores para su propio desarrollo emocional.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Osita Coco quiere bailar como su amiga Pata Paca, aullar como Lobito Simón o saltar tan lejos como Conejo Saltón, pero no lo consigue. ¿Es que nada se le da bien? Muy pronto descubrirá que ella también tiene un don especial: curar heridas y consolar a sus amigos.

PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para primeros lectores, especialmente para aquellos que necesitan fortalecer su autoestima e iniciar el camino para descubrir sus propias habilidades.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

INDIVIDUAL

Propón a tus alumnos que elijan un **título diferente** para esta historia teniendo en cuenta la evolución de Osita Coco.

PAREJAS

Propón a los estudiantes que hagan una **entrevista** por parejas para descubrir **qué se les da bien**. Pueden dedicar primero unos minutos a pensar las preguntas. Por ejemplo:

- *¿Qué te gusta hacer? ¿Qué haces en tu tiempo libre?*
- *¿Qué cosas se te dan especialmente bien? ¿Te gustaría enseñarme algo que sepas hacer muy bien?*

La actividad puede finalizar con una puesta en común de todas las respuestas. Cada alumno contará al resto de la clase en qué es bueno su compañero para asegurar una escucha atenta y activa, así como el trabajo de comunicación y expresión oral.

GRUPO

¿Verdad o mentira? Para jugar a este juego, divide la clase por equipos y pídeles que piensen una serie de afirmaciones sobre el cuento para que otro grupo indique si son verdaderas o falsas (por ejemplo: *Osita trata de imitar las habilidades de otros animales; a Osita Coco no se le da bien nada; Lobito Simón se ríe de Osita Coco cuando ve que ella no sabe cantar*, etc.). Una vez tengan escritas las frases, los equipos se intercambiarán las propuestas para jugar y recibirán un punto por cada acierto. Si el docente lo considera oportuno, puede establecer un concurso para ver qué grupo comprendió mejor la historia.

CIENCIAS NATURALES

Organiza la clase en equipos y pídeles que busquen información sobre algún **animal** que tenga **algo especial** (*la araña teje telas, los delfines emiten sonidos para comunicarse, los canguros llevan a sus crías en una bolsa*, etc.) y lo representen en un dibujo. Después, pueden inventarse un nombre para su equipo que tenga relación con el animal elegido y su habilidad especial.



TALLER DE ESCRITURA

En este libro, Osita Coco descubre sus propias habilidades. Propón a tus estudiantes que piensen en un miembro de su familia y en algo que se le dé especialmente bien. Después, pídeles que cuenten una **anécdota** por escrito (preferentemente real, aunque pueden inventarla si no recuerdan ninguna) en la que se refleje esta **habilidad**.