

PLAN DE APOYO TERCER PERIODO ÉTICA Y VALORES
GRADO 4° SEDE PRINCIPAL
DOCENTE: MARCELA GALLEGO

**LIDER POR UN
DIA.**

A Tania le gustaba mucho mandar y dar órdenes. Sus amigos la tenían por una marimandona y no les gustaba mucho jugar con ella. Sin embargo, pronto se celebraría el Día de la Comunidad, en el que todos los niños se podían presentar a la Prueba de la Valentía. El primero en superarla se convertiría en el líder por un día, pudiendo dar hasta tres órdenes, para el bien de la Comunidad, que todos debían cumplir. Tania se había preparado mucho. En esta edición debían llegar al Pozo de la Luz y averiguar qué tres palabras estaba dibujadas en el fondo. Tras dar la salida, los jueces la pequeña corrió para llegar al pozo. Superando su miedo a la altura, se asomó con mucha valentía. La primera palabra estaba clara, ponía "Amigos". Las otras dos, como estaba algo oscuro, le costó más descifrarlas, pero pronto las descubrió: "Compartir y Respetar". ¡Ya tenía las tres palabras! Y, casi sin darse cuenta descubrió que había sido la primera en averiguarlas. Ese iba ser su gran día: era la líder. Todos los demás niños empezaron a gritar y a felicitarla, pero ella se puso muy nerviosa, y a gritos les mandó callar a todos. Los niños entendieron que Tania acababa de dar su primera orden y se callaron. Pero a la pequeña le molestó haber gastado ya una orden. Mientras Tania trataba de pensar en una orden que fuera para hacer el bien de la comunidad, todos los amiguitos se acercaban mucho a ella esperando a ver qué decía. Fue entonces cuando Pedro pisó sin querer a la líder. Tania, enfadada, le gritó: "Apártate". Y todos lo entendieron como la segunda orden. Tania descubrió lo difícil que es mandar. Solo le quedaba un orden que dar. Y fue mirando al resto de niños como se le ocurrió. - "Les ordeno a todos Jugar" - dijo Tania al fin sonriendo. Desde ese día a Tania ya no le gustaba tanto mandar. Había descubierto que era mucho mejor que entre todos pensarán cómo divertirse.

Actividad.

Responde las preguntas.

1. ¿Por qué no quería nadie jugar con Tania?
2. ¿Por qué Tania quería ganar el concurso de Líder por un día?
3. ¿Cuáles eran las palabras que encontró?
4. ¿Por qué descubrió que mandar no era divertido?
5. ¿Para ti que es ser un buen líder?
6. ¿Qué valores se destacan dentro del cuento?
7. Realiza una min-icartelera con los valores y competencias de un buen líder, dibuja a un líder ideal.



