

Sembrando cuentos



Guía de cuentos y recursos. Animación a la lectura.



Escuela profesional
"LA ENCINA"



Mancomunidad
Rivera de Fresnedosa

JUNTA DE
EXTREMADURA

***“Es un buen libro aquel que se abre con expectación
y se cierra con provecho.”***

-Amos Bronson Alcott-

Pedagogo y escritor estadounidense

Sembrando cuentos

INTRODUCCIÓN

Los **libros** son un pilar fundamental en el desarrollo cognitivo y emocional de los más pequeños. Embarcarse en la lectura desde la infancia es un transporte de lo más efectivo, que nos acerca a nuevos e interesantes mundos.

La **lectura** es la base de la cultura. Mediante la lectura accedemos a una parte importante de la información, y nos ayuda a desarrollar la imaginación y la capacidad mental. Por ello, el contacto con los libros debe ser incentivado en los más pequeños tan pronto como sea posible.

Motivar a los niños a que lean es un aspecto clave para que más adelante se sientan atraídos por la lectura y para que no se convierta en una actividad tediosa, por la que no sientan ningún interés, algo que ocurre bastante a menudo.

La **Animación a la lectura** es la vía y la herramienta para poder conseguir este objetivo de motivación y acercamiento a los libros.

Son aquellas **actividades participativas** que tienen como objetivo animar el texto y dotarlo de vida. Utilizando estrategias con carácter lúdico, acercan al niño y la niña al libro de una manera activa y gratificante.

Por ello, el **alumnado de Dinamización y Programación de Acciones Culturales de la Escuela Profesional “La Encina”** ha elaborado esta guía en la que además de cuentos, incluye diversas actividades y dinámicas relacionadas con los valores e ideas que transmiten sus historias.

Dicha **guía** está estructurada en **fichas**, que se podrán ir ampliando con otros cuentos por parte del/a dinamizador/a que lo utilice.

Esperamos que sea una **herramienta** útil para acercar el maravilloso mundo de los libros a la infancia y que entre todos y todas sigamos..... **SEBRANDO CUENTOS.**

Sembrando cuentos

ÍNDICE

Nuna sabe leer la mente	1
El club de los valientes	5
Arturo y Clementina	8
El cocodrilo al que no le gustaba el agua	11
Oso quiere volar	14
La vaca que puso un huevo	17
Sopa de calabaza	20
Camuñas	23
Sofía la golondrina	25
Rosa caramelo	27
¿De que color es un beso?	30
El lobo ha vuelto	32
Elmer	36
La gran fábrica de las palabras	39
Jaime y las bellotas	41
Orejas de mariposa	44
El árbol de la escuela	47
El sombrero de bruno	49
Rojo, o por qué el bullying no es divertido	51
Un puñado de botones	56

NUNA SABE LEER LA MENTE

FICHA

Título: Nuna sabe leer la mente

Autor: Orit Gidali

Ilustrador: Aya Gordon Noy

ISBN: 9788416490295

Editorial: Birabiro

Edad recomendada: A partir de 4 años



ARGUMENTO

Nuna vuelve muy triste del colegio porque un niño la ha ofendido. Su madre la escucha, la abraza y la invita a ponerse unas gafas mágicas con las que la pequeña descubrirá que muchas veces las personas no dicen lo que piensan y no piensan lo que dicen. Empieza a entender el complicado mundo de la expresión emocional, así como las necesidades de amor no cubiertas de much@s much@s niñ@s.

Nuna encontrará una solución estupenda a la cuestión: tenderá la mano hacia el niño que la ha ofendido y le invitará a jugar a su casa. El cariño romperá la violencia y la ofensa, para empezar a construir una bonita amistad.

CONTENIDOS Y VALORES

- Respetar a los demás
- Resolución proactiva de conflictos
- Superación de los conflictos diarios
- Honestidad
- Empatía
- Autoestima
- Expresar emociones
- Aceptación

NUNA SABE LEER LA MENTE

DINÁMICA

“AMA A TU PRÓJIMO COMO A TI MISMO”

Material:

- 1 Cuadradito de papel y 1 lápiz por niño.

El guía repartirá un papel y lápiz a cada niño. Cada niño escoge en silencio (en su pensamiento) a otro niño del grupo. Pensará en una actividad divertida y ridícula que tendrá que hacer su compañero en público. Escribe en un papel lo que la otra persona debe hacer y además debe firmarlo (ejemplo: "Yo Matías deseo que Juan se pare en medio de la sala y haga como perrito). Luego que cada persona haya escrito su deseo deberá doblar el papel y entregarlo a la guía.

El guía tomará todos los papelitos y explicará que el juego se llama "Ama a tu prójimo como a ti mismo". El guía irá leyendo papel por papel, y cada niño deberá hacer lo que escribió y que supuestamente debía hacer otro.

Reflexión final: Con esta actividad hemos experimentando en carne propia la razón del dicho: "No hagas a otros lo que no quieres que te hagan a ti" Debemos aprender a respetar a los demás considerando en nuestros actos hacia otros como quisiéramos ser tratados nosotros. La burla es una manera de humillar a los otros y no considerar la dignidad que ellos tienen.

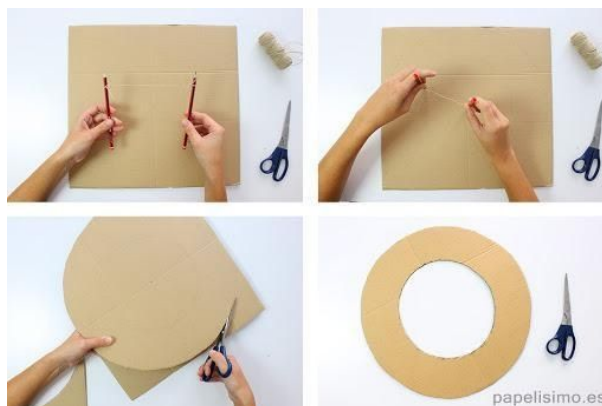
NUNA SABE LEER LA MENTE

ACTIVIDAD

“LAS GAFAS MÁGICAS”

Realizaremos dos círculos con cartón, ambos de diferentes tamaños como se muestra en la imagen.

Tienen que quedar de esta manera pero con distintos tamaños. Una vez recortadas se colorean y se decoran a gusto de cada persona.



Pegaremos por una parte de los círculos papel celofán del color que se prefiera.



En el cartón cortaremos una tira bastante ancha para pegarla por la parte donde se pegó el celofán.

De tal manera que quedaría algo así.



NUNA SABE LEER LA MENTE

ENLACES RELACIONADOS

Relato del cuento :

<https://www.youtube.com/watch?v=zMSyW88I6ME>

Guías para tratar el bullying en las aulas:

<https://www.pdabullying.com/es/resource/guia-bullying-en-el-aula>

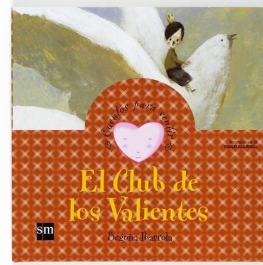
Dinámicas de cooperación:

<https://intered.org/pedagogiadelos cuidados/wp-content/uploads/2017/07/Juguemos-juntos.pdf>

EL CLUB DE LOS VALIENTES

FICHA

Título: El club de los valientes
Autora: Begoña Ibarrola
ISBN: 9788467526424
Editorial: Ediciones SM
Edad recomendada: A partir de 4 años



ARGUMENTO

Samuel era más alto y fuerte que sus compañeros de clase y pensaba que todos los problemas se solucionaban por la fuerza. Cuando alguno se negaba a hacer lo que él quería, le amenazaba con darle un puñetazo. Muchos chicos le tenían miedo, pero Alan no.

CONTENIDOS Y VALORES

- Empatía
- Respeto
- Valentía
- Solidaridad

EL CLUB DE LOS VALIENTES

DINÁMICA

El círculo de las cualidades

Se forma un círculo y cada persona escribe en un papel cualidades y características del compañero que está a la izquierda. Luego, todos los papeles se guardan en una bolsa y cada uno coge y lee un papel al azar tratando de adivinar de qué persona se trata. Con esta dinámica queremos dar a conocer las virtudes y cualidades de los otros compañeros y empezarán a respetarse a sí mismo.

El león y el impala

Se ponen todos en círculo y a dos de ellos se le tapan los ojos, uno de ellos será el león y otro el impala. Los compañeros restantes tendrán que guiar al león para que atrape al impala gritando ¡León! ¡León! de manera más alta si está más cerca y de una manera más baja si se encuentra más lejos. Si después de un minuto el león no ha conseguido atrapar al impala será sustituido por otro compañero.

ACTIVIDAD

Dibujos con valores

Materiales:

- Papel o cartulina
- Lápices de colores

Dibujar cómo ven el respeto o de qué forma dibujarían la amistad, la empatía, la solidaridad..

Regalo de cumpleaños con material reciclado

Proponerle a cada uno realizar un regalo de cumpleaños para un compañero con materiales reciclados (cartón, botellas, tetrabrik..) dejando volar su creatividad.

EL CLUB DE LOS VALIENTES

ENLACES RELACIONADOS

Cuento:

https://www.youtube.com/watch?v=K2IX1qxH_Qs

Dinámica “El círculo de las cualidades”

<https://www.youtube.com/watch?v=B7AJQi5BP8>

Dinámica “El león y el impala”

<https://www.youtube.com/watch?v=ZVmUEfktcFA>

Actividad “Regalo de cumpleaños con material reciclado”

<https://www.youtube.com/watch?v=RZ8VYnOUfxY>

Guía de actividades de educación para la paz:

<http://www.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/97/educapaz1.doc>

<https://www.unicef.es/educa/blog/2627/actividades-para-celebrar-el-dia-de-la-paz>

ARTURO Y CLEMENTINA

FICHA

Título: Arturo y Clementina

Autora: Adela Turín

Ilustradora: Nella Boonia

ISBN: 978848464789-8

Editorial: Kalandraka

Edad recomendada: A partir de 6 años



ARGUMENTO

Arturo y Clementina son dos tortugas enamoradas que deciden compartir su vida. Clementina es alegre, vivaz y soñadora y Arturo carga sobre su caparazón la responsabilidad de mantenerla y ofrecerle lo que considera valioso.

CONTENIDOS Y VALORES

- Coeducación
- Igualdad
- Formación
- Personalidad
- Miedo
- Respeto

ARTURO Y CLEMENTINA

DINÁMICA

La cesta de la igualdad

Colocamos una silla menos que personas haya en círculo, cada uno se sienta en una silla, menos la persona que dinamiza. Todos los participantes dicen una palabra sinónima de igualdad o lo que le sugiera esta palabra. De estas palabras elegimos cuatro y se las adjudicamos por orden a los participantes.

La persona que dinamiza comienza en el centro y dirá en alto dos de esas palabras que deberán cambiar de sitio, momento que aprovechará la persona del centro para sentarse. La persona que quede en el centro dirá otra vez dos palabras y así sucesivamente.

Un poco más adelante se introduce la variante de gritar ¡igualdad! Y entonces todo el mundo cambia de sitio.

ACTIVIDAD

Tortuga con material de desecho

Materiales:

- Una huevera de seis huevos de cartón
- Una caja de cartón de cereales
- Papel de periódico
- Tijeras
- Cola de empapelar
- Pegamento
- Temperas de colores
- Pincel
- Ojos móviles
- Rotulador

Primero dibujamos en una cartulina o en el envase de cartón las patas y la cola de nuestra caja de tortuga y la cortamos.

Después las pegamos en la huevera en los lugares que correspondan, la colita en la parte trasera y las patitas en los laterales paralelamente. La parte lisa de la huevera debe ser la que apoye en la superficie, de tal manera que la parte con surcos emule el caparazón.

ARTURO Y CLEMENTINA

A continuación enrollamos algunas páginas de periódico- dos o tres- y formamos con ellas el cuello y la cabeza del simpático reptil reciclado. Lo pegamos en el lado opuesto al de la cola. Eso sí, previamente tendremos que recortar un poquito el cartón en la parte en la que pegaremos el cuello y la cabeza para que éstos encajen bien y para que después podamos cerrar el caparazón de la tortuga. El siguiente paso será empapelar la parte interior plana de la huevera donde después guardaremos nuestras cositas- con trozos de papel de periódico mojados en la ya mencionada cola de empapelar.

Dejamos secar uno o dos días.

Finalmente pintamos a pincel el caparazón como mas nos guste, añadimos los ojitos móviles, dibujamos el rostro y las pezuñas con rotulador.

Y ya tenemos nuestra caja con forma de tortuga.



ENLACES RELACIONADOS

Vídeo youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=YjHrjeZds4A>

Guía actividades igualdad:

<http://www.atades.com/wp-content/uploads/2013/12/ATADES-guia-de-actividades-de-genero-2019-V-ELECTRONICA.pdf>

EL COCODRILLO AL QUE NO LE GUSTABA EL AGUA

FICHA

Título: El cocodrilo al que no le gustaba el agua

Autora: Gemma Merino

Ilustradora: Gemma Merino

ISBN: 97884161170048

Editorial: Picarona

Edad recomendada: A partir de 3 años



ARGUMENTO

¡Conoce a un cocodrilo muy peculiar! Todo el mundo sabe que los cocodrilos les encanta el agua, pero este cocodrilo es diferente. A él no le gusta el agua para nada. Lo que pasa es que cuando uno es diferente puede sentirse solo, de modo que el cocodrilo intenta cambiar por todos los medios y dejar de ser como es. Pero estar siempre mojado no es tan fácil, y un simple escalofrío se convierte rápidamente en un resfriado, y el resfriado provoca estornudos: estornudos muy calientes. ¿Y si este cocodrilo no fuera en realidad un cocodrilo?

CONTENIDOS Y VALORES

- Auto aceptación
- Auto conocimiento
- Autoestima
- Diversidad
- El valor de ser único
- Miedo
- Superación personal

EL COCODRILO AL QUE NO LE GUSTABA EL AGUA

DINÁMICA

CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS.

Uno de los jugadores toma el balón y lo tira hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de otro jugador. Este corre a coger el balón y los demás se alejan lo más posible. Para que paren de correr el jugador nombrado tiene que coger el balón y gritar el nombre del jugador que le nombró y, además una característica suya. Y así sucesivamente.

ÁLBUM DE RECUERDOS.

Se reparten cartulinas dobladas por la mitad entre los participantes, en una parte pegarán una fotografía suya de pequeños y en la otra escribirán algo sobre ellos. Una vez hecho todos los álbumes se barajarán y se repartirán entre los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

ACTIVIDAD

Dragón papel higiénico

Materiales:

- Rollo de wc
- Tijeras
- Pegamento
- Papel verde para forrar el tubo
- Tiras de papel de seda, rojo, amarillo y naranja
- Dos bolas de fieltro pequeñas
- Dos bolas de fieltro pequeñas
- Dos ojos móviles

EL COCODRILO AL QUE NO LE GUSTABA EL AGUA

Primero forraremos el tubo de cartón con el papel verde, este formará el cuerpo de dragón. En los pompones más grandes pegamos los ojos móviles y luego todo al tubo, los dos pompones más pequeños serán la nariz del dragón. Ahora solo tenemos que ir pegando las tiras de fuego alrededor de su boca para que salga de ella como si estuviera escupiendo fuego.



ENLACES RELACIONADOS

Cuento youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=9NKzDbU4NGI>

Actividad:

<https://fiestasycumples.com/manualidades-infantiles-dragon-con-papel-y-rollos-de-wc/>

OSO QUIERE VOLAR

FICHA

Título: Oso quiere volar

Autora: Susana Isem

Ilustradora: Silvia Álvarez

ISBN: 9788416147441

Editorial: Cuento de luz S.L.

Edad recomendada: A partir de 4 años



ARGUMENTO

Oso se siente triste. Tiene un sueño que parece irrealizable, incluso una locura. Cuando sus amigos del bosque aprenden la novedad, sus opiniones son discordantes: para algunos es imposible, otros se muestran más optimistas y están dispuestos a colaborar para que el pequeño oso vuelva a sonreír. Mapache y los demás están decididos a echar una mano a su amigo y, para eso, tienen un plan que empieza a ponerse en forma.

CONTENIDOS Y VALORES

- Trabajo en equipo/Cooperación
- Luchar por los sueños
- Confianza
- Amistad
- Compañerismo
- Solidaridad
- Miedos/Superar obstáculos

OSO QUIERE VOLAR

DINÁMICA

El grupo debe situarse en círculo, una vez formado, el coordinador pedirá que se tomen de las manos los compañeros, pero no puede ser con las personas que se sitúen a su derecha y a su izquierda.

Luego se les pedirá que suelten una de sus manos y tomen una mano distinta, de la misma manera que la vez anterior no puede ser el compañero de la izquierda y la derecha.

Una vez lo hagan, se habrá formado un gran nudo humano.

Para desarmarse deberán empezar a contar en voz alta que todos los integrantes hayan dicho un número. Si dos personas o más gritan el mismo número a la vez, deberán iniciar la cuenta nuevamente.

La única manera para organizarse y no pisarse al hablar es darse el apretón en la mano.

ACTIVIDAD

Hacer una cometa-mariposa

Materiales:

- Fotocopia cometa colores
- Pegamento
- Celo
- dos pajitas
- Sacabocado
- Hilo

Primero coloreamos la cometa a gusto de cada niño.

Doblamos por las maracas que hay en el folio.

Pegamos las dos partes de los folios con el dibujo coloreado.

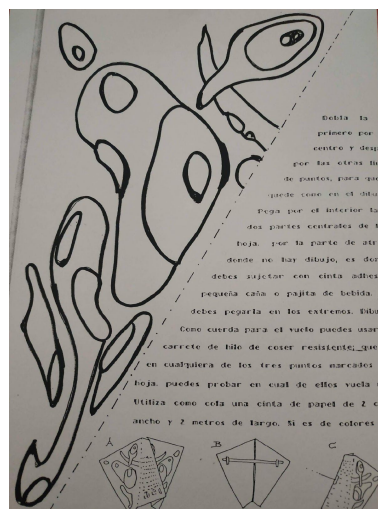
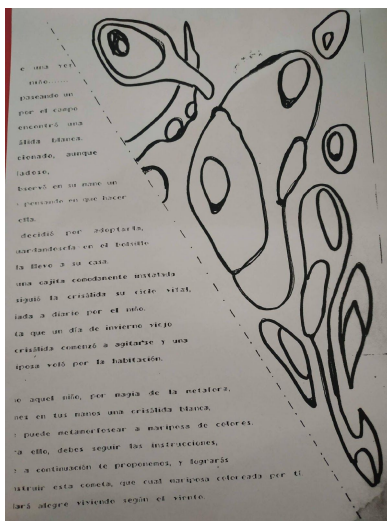
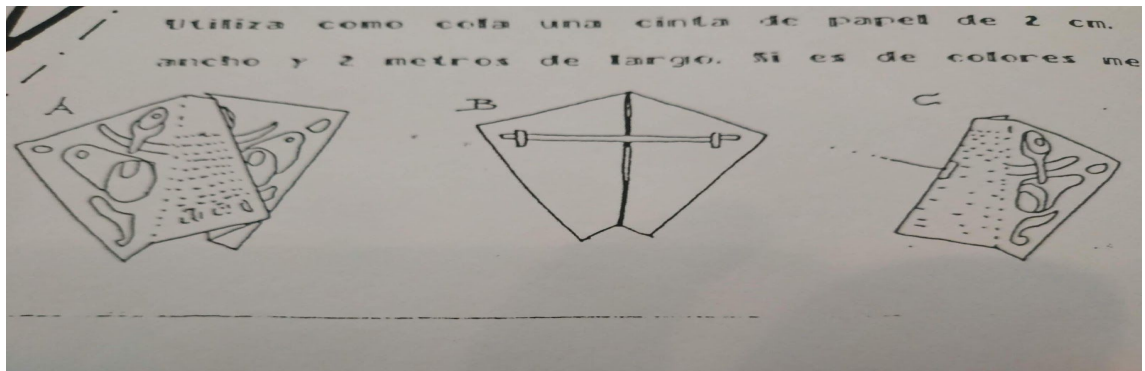
Dobla la hoja primero por el centro y después por las otras líneas de puntos, para que te quede como el dibujo A.

Pega por el interior las dos partes centrales de la hoja, por la parte de atrás donde no hay dibujo, es donde debes sujetar con cinta adhesiva pequeña caña o pajita de bebida. Sólo debes pegarla en los extremos. Dibujo B.

Como cuerda para el vuelo puedes usar un carrete de hilo de coser resistente que se sujete en cualquiera de los puntos marcados en esa hoja. Puedes probar en cual de ellos vuela mejor.

OSO QUIERE VOLAR

Utiliza como cola una cinta de papel de 2 cm. De ancho y 2 metros de largo. Si es de colores mejor.



ENLACES RELACIONADOS

Vídeo youtube cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=Cdpy25jamo0>

Guía trabajar compañerismo y amistad:

<http://www.educandojuntos.cl/wp-content/uploads/2015/12/cuadernillo-de-trabajo-de-la-amistad-y-companerismo.doc>

LA VACA QUE PUSO UN HUEVO

FICHA

Título: La vaca que puso un huevo

Autor: Andry Cutbill

Ilustrador: Ayto Russell

ISBN: 978-8479015619

Editorial: Serres

Edad recomendada: A partir de 4 años



ARGUMENTO

Macarena está triste y se siente vulgar porque no sabe ir en bicicleta ni andar sólo con dos patas como las otras vacas. De noche, las gallinas de su granja traman un plan para que Macarena recupere la autoestima. Y por la mañana ¡Macarena ha puesto un huevo! Ahora es más especial que ningún otro animal de la granja y además, todos los periódicos hablan de ella. Esto despertará dudas y envidias en toda la granja. Esta es una preciosa, dulce y divertidísima historia sobre conseguir el coraje necesario para defender las convicciones, hasta cuando los demás dudan de ti.

CONTENIDOS Y VALORES

- Autoestima
- Amistad
- Compañerismo

LA VACA QUE PUSO UN HUEVO

DINÁMICA

La silla caliente

Un alumno se sienta en una silla y el resto va pasando por delante diciendo qué le gusta de él o ella, o qué le hace sentir bien. Veremos cómo algunos se ruborizan o se sienten incómodos; no están acostumbrados a que les digan cosas positivas.

Los juegos de palmas

Por parejas se canta una canción al tiempo que se chocan las palmas- (Ver el enlace).

ACTIVIDAD

Huevo-maraca

Materiales:

- Un globo
- Papel de periódico
- Tijeras
- Cola blanca
- Pintura blanca y negra
- Pinceles
- Arroz
- Un embudo

Introducimos una pequeña cantidad de arroz en el globo con la ayuda de un embudo, inflamos el globo al tamaño que queramos. Recortamos tiras de papel de periódico y las vamos pegando con cola al globo hasta cubrirlo todo, dejamos secar. Una vez seco lo pintamos de blanco y le hacemos manchas negras como una vaca. ¡Ya tenemos nuestra maraca!



LA VACA QUE PUSO UN HUEVO

ENLACES RELACIONADOS

Cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=FRAkFRoxowg>

Juego de palmas:

<https://www.youtube.com/watch?v=M8tjyJuAKNw>

Actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=pHzYLOyP0Wo>

SOPA DE CALABAZA

FICHA

Título: Sopa de calabaza

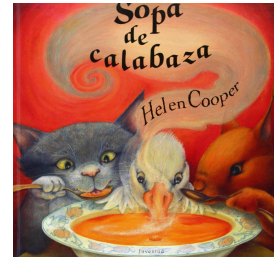
Autora: Helen Cooper

Ilustradora: Helen Cooper

ISBN: 978842613095-2

Editorial: Juventud

Edad recomendada: A partir de 3 años



ARGUMENTO

En medio de un bosque, en una bonita cabaña, viven el Gato, la Ardilla y el Pato. Cada día hacen sopa de calabaza para cenar: el Gato trocea la calabaza, la Ardilla remueve la sopa y el Pato le añade la sal. Viven los tres muy felices, teniendo cada uno su tarea diaria. Pero un día el pato decide cambiar los papeles, y se arma un gran lío entre los tres amigos. Estalla una pelea tan fuerte que el Pato se marcha. Pasan las horas y el Pato no aparece. Entonces los otros dos se olvidan de la pelea y empiezan a preocuparse....

Una encantadora historia sobre la amistad y la convivencia.

CONTENIDOS Y VALORES

- Conflictos
- Convivencia
- Relaciones interculturales
- Superación

SOPA DE CALABAZA

DINÁMICA

Ponle la cola al burro

Con los ojos vendados el alumno deberá intentar ponerle la cola a un burro que estará pintado sobre la pared o un papel.

Se pintará el burro sobre una hoja de papel o pizarra con lápices o tizas, después se procederá a crear una cola de burro con hojas de papel en tiras y haremos un nudo donde le pondremos cualquier material que pegue, cinta de doble cara, pegamento...

Primero se le venda los ojos al niño, se le darán tres vueltas y la cola del burro, de esta manera comenzará andar si se va a acercando al dibujo donde ha de colocar la cola se le dirá "Ponle la cola al burro" pero si por el contrario no se está acercando se le dirá "El burro no tiene cola" de esta manera el sabrá si lo está haciendo bien o mal.

ACTIVIDAD

Calabaza de papel

Materiales:

- Cartulina naranja, marrón y verde (1 de cada)
- Regla
- Clip tipo broche
- Lápiz
- Perforadora
- Tijeras

Necesitaremos 6 piezas de 3x50 cm en la cartulina naranja, agujereamos por los dos extremos y el centro de cada pieza con la perforadora. Dibujamos unas hojas en la cartulina verde y agujereamos por un extremo. Hacemos 2 tiras de 1x20 cm en la cartulina marrón, agujereamos por un extremo y comenzamos a montar la calabaza; metemos todas las tiras naranjas por el agujero central en el clip de broche y cerramos. A continuación unimos todos los agujeros de los extremos de las tiras con otro clip de broche, metiendo también las hojas y las tiras marrones, cerramos el broche. Damos forma redonda a las tiras y nos queda la forma de la calabaza, con ayuda de una tijera rizamos las tiras marrones.

SOPA DE CALABAZA

ENLACES RELACIONADOS

Cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZQELbRwU0zA>

Dinámica:

<https://www.youtube.com/watch?v=54f1uema3yo>

Actividad:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ma51kyPUb1s>

CAMUÑAS

FICHA

Título: Camuñas

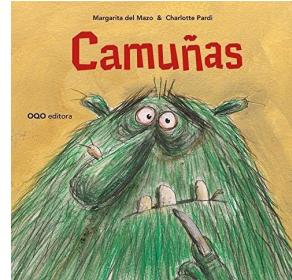
Autora: Margarita del Mazo

Ilustradora: Charlotte Pardi

ISBN: 9788498714203

Editorial: OQO Editorial

Edad recomendada: A partir de 3 años



ARGUMENTO

Camuñas era un brujo que nunca se cortaba las uñas que vivía en el bosque y en las noches de luna llena se iba al pueblo a cazar niños. Una noche encontró a Blanca mirando a la luna. Una vez se durmió se coló en su habitación y justo antes de atraparla se le escapó un pedo y despertó a la niña. Blanca era lista, astuta y muy observadora y describió a Camuñas como al Brujo Pirujo. Camuñas asustado saltó por la ventana y se fue al bosque, rebuscó en su baúl y al verse en el espejo vio que era Pirujo. Blanca y Pirujo se hicieron amigos y la niña le hizo la manicura.

CONTENIDOS Y VALORES

- Amistad
- Miedo
- Observación
- Reflexión

CAMUÑAS

DINÁMICA

Repartidores

Consiste en repartir una serie de golo-sanas(ciruelas pasas, frutos secos,..) y entre todos los niños y niñas se lo repartan equitativamente. Se les dará a cada niño/a un cartucho y se les explicará que lo que escojamos será para algún compañero o compañera.

ACTIVIDAD

Disfraz de Camuñas

Haremos un disfraz de Camuñas para los niños con bolsas de basura verde y unas cartulinas rojas.

Las bolsas de basura las cortaremos con una tijera a tiras y de ésta forma tenemos el cuerpo. Haremos un capirote con las cartulinas y será el gorro de Camuñas.



ENLACES RELACIONADOS

Cuento de Camuñas:

https://www.youtube.com/watch?v=-1y_z7nmbfg

Dinámicas de amistad:

<https://www.actividadeseducainfantil.com/2014/02/trabajar-la-amistad-en-ninos-as-de.html>

Manualidades de disfraces para niños:

<https://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/manualidades-para-ninos/manualidades-categoria/manualidades-disfraces.html>

SOFÍA LA GOLONDRINA

FICHA

Título: Sofía la golondrina

Autora: Almudena Tabeada

Ilustradora: Ana López Escrivá

ISBN: 978-84-675-0853-6

Editorial: Ediciones SM

Edad recomendada: A partir de 3 años



ARGUMENTO

Sofía es una golondrina invidente a la que su mamá y el mochuelo Braileto, que es su profesor de ruidos y olores, le han enseñado a valerse por sí misma, sin necesidad de ayuda. Una noche escucha llorar a un niño que parece perdido y le enseña el camino de vuelta al pueblo.

CONTENIDOS Y VALORES

- Empatía
- Generosidad
- Orientación
- Perseverancia

DINÁMICA

Cada mochuelo a su olivo

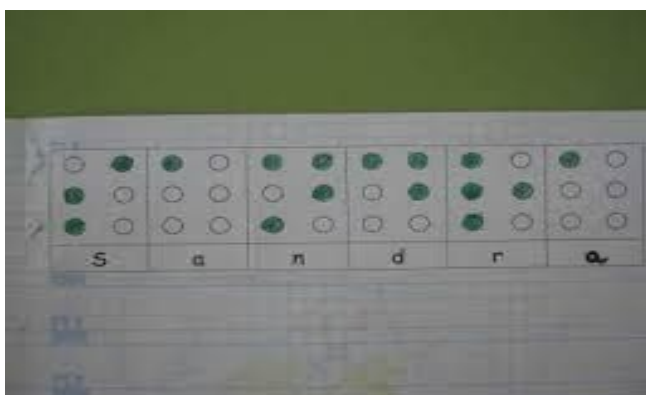
Nos colocamos en pareja, una de las dos personas (el mochuelo) con una venda en los ojos se coloca a un extremo de la clase y la otra (el olivo) en el otro extremo de la clase. El olivo tiene que guiar al mochuelo que va a ciegas hasta llegar al olivo.

SOFÍA LA GOLONDRINA

ACTIVIDAD

Aprender a escribir y leer en braille

El método Braille es un sistema de lectoescritura táctil para [personas ciegas](#), se basa en un código de 63 caracteres constituidos en un rectángulo de seis puntos que se van combinando y formando figuras determinadas que se corresponden con distintos caracteres.



Para leer en [Braille](#), un niño pasa las yemas de los dedos sobre unos grupos de puntitos en relieve que representan las letras del abecedario. Las letras se combinan para formar palabras.

Los alumnos toman contacto por primera vez con la que será su herramienta para aprender a leer el Braille: el signo generador de seis puntos, el esquema que alternando su configuración conforma las distintas letras. Aprenderán a colocar los puntos en distintas posiciones y aprender sus primeras letras en Braille que luego serán capaces de interpretar en un texto. También se familiarizan con la línea braille que les permitirá leer y escribir con rapidez en el futuro.

ENLACES RELACIONADOS

Cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=xWBkt5LRW18>

Guía didáctica de braille:

http://bibliorepo.umce.cl/libros_electronicos/diferencial/edtv_30.pdf

Protocolo de intervención de los Equipos de Orientación Específicos de Atención a Deficientes Visuales y la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE):

<https://educarex.es/atencion-diversidad/protocolo-actuacion-ante-alumnado-discapacidad-visual.html>

ROSA CAMELO

FICHA

Título: Rosa caramelo

Autor: Adela Turín

Ilustrador: Nella Bosnia

ISBN: 9788-4846-47980

Editorial: S.L. Kalandraka

Edad recomendada: De 5 a 7 años



ARGUMENTO

Aislada en un jardín, Margarita es la única elefanta del grupo incapaz de conseguir que su piel sea de color rosa caramelo. Cuando sus progenitores desisten de imponerle ese aspecto, por fin descubrirá el significado de la libertad y abrirá el camino de la igualdad para sus compañeras.

CONTENIDOS Y VALORES

- Igualdad
- Estereotipos
- Relaciones entre sexos
- Emociones
- Identidad
- Diversidad

DINÁMICA

Juego de tarjetas

Crea unas sencillas tarjetas con cartulina. Escribe en parte de ellas frases sobre la igualdad y, en las restantes, estereotipos sexistas. Por ejemplo " los niños y las niñas somos iguales ", " los niños juegan mejor al fútbol que las niñas ", " los niños no saben coser ". Cada vez que saques una, los niños deberán decir si creen que la afirmación que aparezca en ella es verdadera o falsa y el motivo. De este modo, empezaremos a trabajar en eliminar creencias equivocadas sobre los sexos.

MATERIAL

- Cartulinas (tarjetas)
- Boli

ACTIVIDAD

Pensemos un poco.

La actividad consistirá en hacer preguntas a l@s pequeñ@s después de ver el cuento para debatirlas con ell@s y conocer su opinión. Serán preguntas como:

- ¿Cómo es Margarita al principio del cuento?
- ¿Dirías que Margarita era diferente al resto de las elefantas?
- Margarita comía flores pero no se volvía rosa.
- ¿Crees que ella estaba triste porque quería realmente ser rosa o porque por no serlo su mamá se disgustaba y su papá se enfadaba?
- Cuando tú no haces algo bien en casa, ¿quién te riñe? ¿Quién te dice cómo tiene que hacerse bien? ¿Quién se disgusta?
- ¿Por qué crees que Margarita decidió irse del vallado?
- ¿Crees que su decisión fue valiente?
- ¿Esperabais que la historia terminase así? ¿Qué es lo que más te os gustó?
- ¿Cuál es la moraleja de esta historia?

Posteriormente, guiados por la persona adulta y mediante mímica, el grupo ira representando como se sentía Margarita a lo largo del cuento.

ROSA CAMELO

ENLACES RELACIONADOS

Vídeo-cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=qgJx-a09dT8>

Dinámica:

www.saposyprincesas.elmundo.es

Guía didáctica de Rosa Camelo:

<https://es.slideshare.net/DiversidadyCoeducacion/gua-didctica-rosa-caramelo-13321436>

¿DE QUÉ COLOR ES UN BESO?

FICHA

Título: ¿De qué color es un beso?

Autor: Rocío Bonilla

Ilustradora: Rocío Bonilla

ISBN: 9788498457841

Editorial: Algar

Edad recomendada: A partir de 3 años



ARGUMENTO

A Minimoni le gusta volar en su bicicleta, comer pastelillos, escuchar cuentos y, sobre todo, pintar. Ella presume de saber pintar millones de cosas, como mariposas rojas, cielos azules o gorilas, pero nunca ha pintado un beso... Y es que, ¿de qué color será un beso? Minimoni reflexiona y piensa que los besos podrían ser rojos, pero no lo son porque el rojo es el color de la rabia y, claro, cuando estamos enfadados no damos besos. También piensa que podrían ser amarillos, que es color de los girasoles y la miel, ¡pero también de las abejas! O rosas, como el color de los pastelillos que tanto le gustan, aunque también es el color de los vestidos de princesa que detesta. Ante tanto lío, gracias a su mamá Minimoni descubre que los besos pueden ser de cualquier color, de todos los colores. Y es que los besos son intangibles, no se pueden ver ni tocar, sólo sentir. Minimoni ha conseguido encontrar la respuesta a esta pregunta pero, ¿nosotros sabemos de qué color son los besos?

CONTENIDOS Y VALORES

- Sentimientos
- Emociones, inteligencia emocional
- Colores
- Aspectos positivos
- Creatividad
- Amistad

¿DE QUÉ COLOR ES UN BESO?

DINÁMICA

¡Patata!

Serán necesarias unas fichas en las que aparezcan escritas/imágenes de emociones.

El dinamizador pedirá un voluntario que tendrá que salir a representar la emoción que aparezca en la ficha que tome.

Los compañeros deben adivinar de qué emoción se trata. Entre todos, pueden caracterizarla e, incluso, acompañarla de la comunicación verbal y no verbal que la acompaña. Además, pueden contar en qué momento se sintieron de esa manera.

El dinamizador seguirá pidiendo voluntarios para caracterizar las distintas emociones que aparezcan en las fichas.

ACTIVIDAD

Podemos coger un folio o cartulina blanca y pintalabios de distintos colores (también sirven las pinturas de cara de carnaval y Halloween). Y con ello jugar a estampar nuestros besos de nuestros colores, podemos poner de bajo nuestros nombres. Quedará un mural para la habitación súper bonito y lleno de amor. En el colegio, ya que no podemos ni debemos estar pasando los pintalabios de un peque a otro; se le entrega la silueta de un beso en medio folio a cada uno. Así pueden pintarlo del color o colores que crean acertados para el beso. Después todos los pegaremos en un gran mural para nuestra aula. Quedará una decoración muy original y colorida para nuestra clase.

ENLACES RELACIONADOS

Audio-cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=OGeNlluSTcY>

¡Patata! Y otras dinámicas de inteligencia emocional:

<https://www.lifeder.com/dinamicas-inteligencia-emocional/>

Emocionario

<https://www.palabrasaladas.com/emocionario.html>

EL LOBO HA VUELTO

FICHA

Título: El lobo ha vuelto

Autor: Geoffroy de Pennart

Ilustrador: Rafael Ros Sierra

ISBN: 84-8470-080-1

Editorial: Corimbo

Edad recomendada: A partir de 3 años



ARGUMENTO

El señor Conejo tiene miedo de acostarse. Ha leído en el periódico una noticia escalofriante: El lobo ha vuelto. ¡Toc, Toc, Toc! ¿Será el lobo?

En esta historia se reúnen personajes conocidos de cuentos clásicos con un marco común: el lobo y el miedo que suscita su presencia. Todos se unen para protegerse y hacerle frente en la cálida casa del señor Conejo, que los acoge con generosidad. Cuando el lobo llega todos los personajes unidos le hacen frente y logran amedrentarlo. La proximidad de unos y otros les sirve para vencer el miedo y así consiguen transformar al personaje peligroso y temido en un invitado más a la cena.

CONTENIDOS Y VALORES

- Lo miedos
- Integración

EL LOBO HA VUELTO

DINÁMICA

RIO TURBIO (edad de 3 a 5 años)

Los participantes están sentados en un círculo y en la mano tienen tapones de botellas. Se canta la canción " por el río pasa el agua muy turbia, turbia ". Con los tapones de las botellas deben seguir el ritmo al que cantan. A cada tiempo se deberá pasar el tapón al compañero de la derecha.

La canción se irá acelerando cada vez más. Aquellos que pierdan el ritmo serán eliminados, hasta que solo queden tres.

Los tres últimos participantes requerirán de muy buena coordinación para continuar haciendo la actividad.

Material:

- Tapones de botellas

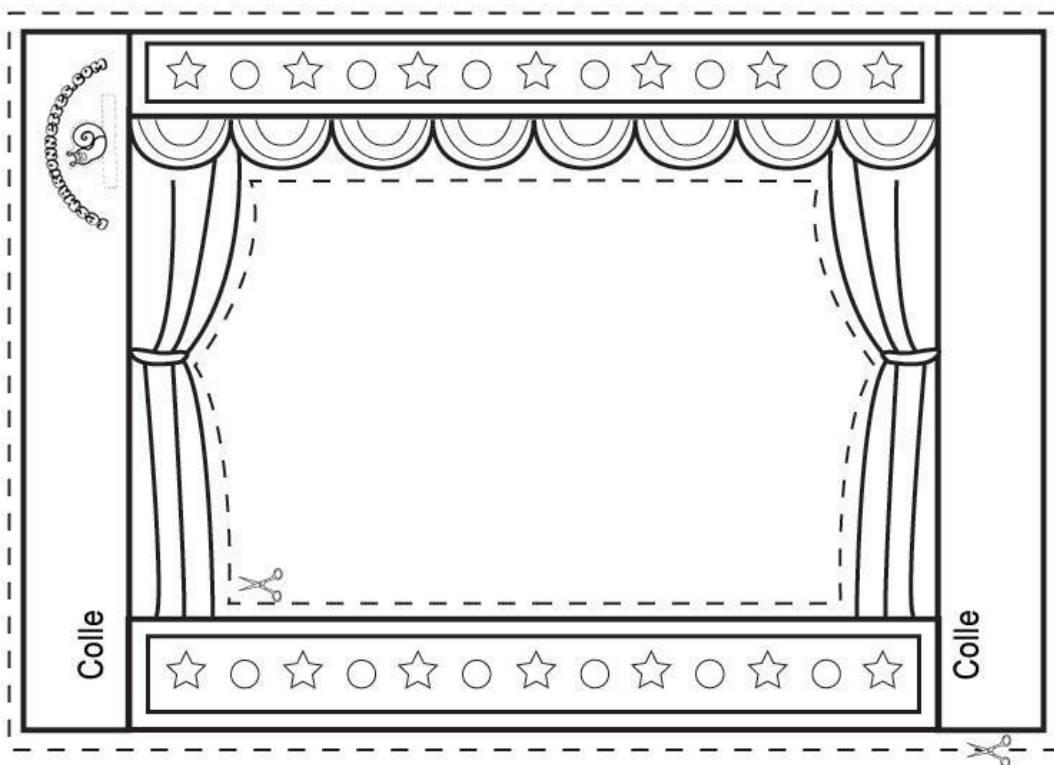
EL LOBO HA VUELTO

ACTIVIDAD

TALLER CREACIÓN DE MARIONETAS

- **Materiales**

- Lápices o ceras de colores
- Tijeras
- Pegamento
- Palos " pincho moruno o de polo "
- Celo
- Folios
- Cartulina o fieltro



Una vez estén pintados se recortará la marioneta, para pegarla en cada una en un palo de polo o de pincho moruno.

Pudiéndose representar posteriormente el cuento con las marionetas.

EL LOBO HA VUELTO

ENLACES RELACIONADOS

Cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=Wv-gcG UMms>

Ejemplos de títeres de papel:

<https://wikipedes.com/titeres-de-dedo-recortables.html>

Guía para superar los miedos:

<https://www.areahumana.es/miedos-infantiles/>

ELMER

FICHA

Título: Elmer

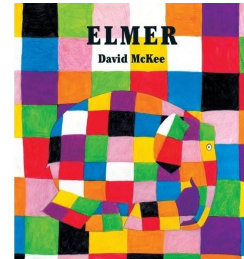
Autor: David Mckee

Ilustrador: David Mckee

ISBN: 9788448823283

Editorial: Beascoa

Edad recomendada: A partir de 4 años



ARGUMENTO

Elmer no es como los otros elefantes de su manada. Aunque parezca difícil de creer, es un elefante de mil colores: verde, azul, blanco, rosa, amarillo... ¡Impresionante!, ¿verdad? Pero a Elmer no le hace ni pizca de gracia ser así, más bien está harto de ser distinto, así que un día decide escaparse de la manada y buscar un remedio para poder tener el mismo color de piel que los demás...

CONTENIDOS Y VALORES

- Fomentar la autoestima
- Reflexionar el auto-concepto
- Inclusión
- Integración
- Mostrar sentimientos y expresarlos
- Aceptar a los demás

ELMER

DINÁMICA

Guiándonos

La mitad del grupo se cubrirá los ojos con una venda y los otros los guiarán con su voz, para que realicen ciertas cosas que ellos les ordenen por ejemplo desplazarse a un lugar del colegio o realizar algún movimiento, todo lo harán escuchando. Luego otra parte del grupo estará con los oídos taponados y los otros deberán tratar de comunicarse con ellos y hacerse entender sin utilizar el habla, esto lo pueden hacer mediante señas.

Finalmente se escoge a otro grupo para taparse los 2 sentidos, la vista y el oído, para que los otros intenten comunicarse con ellos de la manera que ellos deseen.

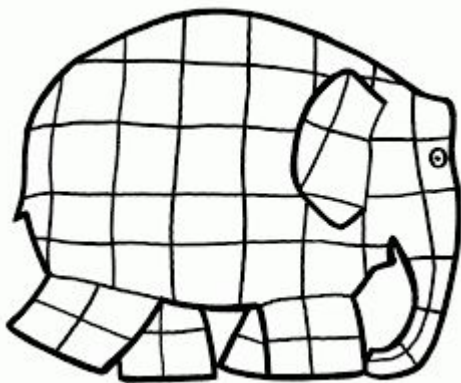
Esta actividad es muy útil para ponerse en el lugar del otro, entender lo difícil que es estar en esta situación y dejarles como reflexión que debemos respetar a las personas tal y como son.

ACTIVIDAD

Crear a Elmer

Entre todos los niños se crea un mural de Elmer.

Primero se proporciona un dibujo de Elmer en grande, y cada niño pinta una parte de Elmer a su gusto. Será un trabajo cooperativo para fomentar el trabajo en grupo, el compartir y colaborar. Se puede hacer en dos variantes: una usando colores y la otra usando texturas.



ELMER

ENLACES RELACIONADOS

Audio-cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=z-3OBk09Jxw>

Actividades relacionadas con el cuento:

<http://www.mundoderukkia.com/2015/11/cuaderno-elmer.html>

LA GRAN FÁBRICA DE LAS PALABRAS

FICHA

Título: La gran fábrica de las palabras

Autora: Agnes De Lestrade

Ilustradora: Valeria Docampo

ISBN: 978-8469601433

Editorial: Tramuntana Editorial

Edad recomendada: De 3 a 5 años



ARGUMENTO

Existe un país donde la gente casi no habla. Es el país de la gran fábrica de las palabras. En ese extraño país, hay que comprar las palabras y tragárselas para poderlas pronunciar.

Existen palabras que cuestan más caras que otras. Y no se dicen a menudo, excepto si se es muy rico. En el país de la gran fábrica, hablar es caro.

Por eso, la gente que no tiene dinero rebusca en la basura... pero sólo encuentra palabras poco interesantes como cagarrutas de cabra o huesos de conejo.

Algunas veces los niños encuentran palabras volando, que atrapan con su cazamariposas. Es el caso de Bruno, que guarda tres palabras muy especiales para decírselas a Andrea, la niña de la que está enamorado. Le gustaría decirle «te quiero» pero no tiene dinero ahorrado como para poder comprar esas dos palabras.

Así que le regalará las palabras que se ha encontrado: cereza, polvo y silla.

CONTENIDOS Y VALORES

- El valor de las palabras
- Humildad
- Generosidad
- Comunicación no verbal

LA GRAN FÁBRICA DE LAS PALABRAS

DINÁMICA

Las palabras escondidas (con pictogramas)

Escribiremos un montón de palabras relacionadas con los valores del cuento acompañadas de su correspondiente pictograma, las recortamos y las escondemos por todo el aula.

Los niños tendrán que buscarlas y recopilar las que encuentren para que al final podamos ir leyéndolas de una en una y explicar qué significa buscando el feedback con los niños.

ACTIVIDAD

Previamente en una cartulina escribiremos una palabra bonita (Amor, Generoso, Guapo, Bueno, Bondad...) con letras de relleno y daremos una a cada niño.

Consiste en colorear o decorar esa palabra para que los niños la puedan regalar a un ser querido. Coloreamos una palabra que nos guste mucho para regalarla a un ser querido.

ENLACES RELACIONADOS

Video-Cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=o9Lt9A9IN7A>

Actividades y talleres relacionados con el cuento:

http://arablogs.catedu.es/blog.php?id_blog=1194&id_articulo=195153

Guía de rimas en movimiento:

<https://www.tamarachubarovsky.com/>

JAIME Y LAS BELLOTAS

FICHA

Título: Jaime y las bellotas

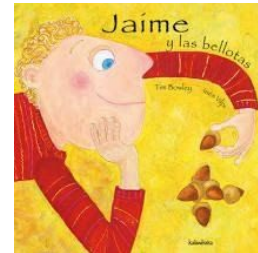
Autor: Tim Bowley

Ilustradora: Inés Vilpi

ISBN: 9788496388130

Editorial: Kalandraka

Edad recomendada: A partir de 3 años



ARGUMENTO

Jaime fue plantando bellotas a lo largo de su infancia, algunas se convirtieron en la comida de las cabras, otras llegaron a ser arbolitos pero sus ramas se rompieron cuando los niños se colgaron de ellos para jugar,....Pero Jaime continuó plantando y finalmente una se convirtió en un enorme roble de las que caen centenares de bellotas a partir de las cuales se formó un bosque donde disfrutar.

CONTENIDOS Y VALORES

- Cuidado del entorno
- Frustración
- Perseverancia
- Ciclo de la vida
- Generosidad

DINÁMICA

Juego Bellota-Arbol- Ardilla

Adaptación del pilla pilla. Todos somos bellotas y dos personas del grupo son ardillas. Para salvarnos levantaremos los brazos gritando "árbol". Para quitarnos este rol de árbol las bellotas lo consiguen dando un abrazo.

JAIME Y LAS BELLotas

ACTIVIDAD

Crear un vivero de bellotas

Lo primero son las bellotas.

Al elegir las hay que rechazar aquellas que se encuentren en un estado inicial de maduración; es decir, verdes aún. Estas bellotas no valen para ser sembradas.

Ponerlas en agua 24 horas y eliminar las que floten.

La bellota apenas ha de ser cubierta por dos o tres centímetros de tierra.

Depositarla en posición horizontal. Si repites visita por la zona, al mes la verás nacida. Si puedes, protégela con dos o tres buenos pedruscos.



Posteriormente ir a trasplantar al bosque.

JAIME Y LAS BELLOTAS

ENLACES RELACIONADOS

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=0yfzuqr7HXQ>

<https://ecoinventos.com/como-germinar-una-bellota/>

<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/12ec2b86-7321-43b9-ae7-4e8f1c64f5e4>

OREJAS DE MARIPOSA

FICHA

Título: Orejas de mariposa

Autora: Luisa Aguilar

Ilustrador: André Neve

ISBN: 9780103866079

Editorial: Kalandraka

Edad recomendada: A partir de 4 años



ARGUMENTO

Mara tiene orejas grandes y por eso es objeto de burla por parte de sus compañeros. Triste y apenada, le pregunta a su mamá si ella también cree que sus orejas son grandes. Y la madre le contesta que no, que sus orejas son de mariposa y sirven para "pintar de colores las cosas feas".

CONTENIDOS Y VALORES

- Aceptación
- Confianza
- Autoestima

DINÁMICA

"EL OVILLO"

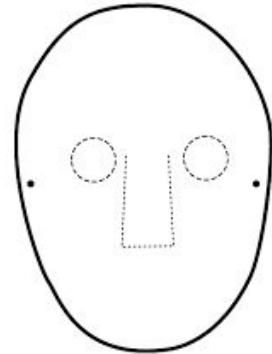
Todos los participantes se sientan en círculo. El profesor empieza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore la persona a la que se lo lanza. Quien recibe el ovillo, agarra el hilo y lanza el ovillo a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. El juego termina cuando todos hayan cogido el ovillo. Después realizamos un diálogo para ver ¿cómo se han sentido?, ¿cómo hemos recibido las valoraciones?, y si nos reconocemos en ellas.

OREJAS DE MARIPOSA

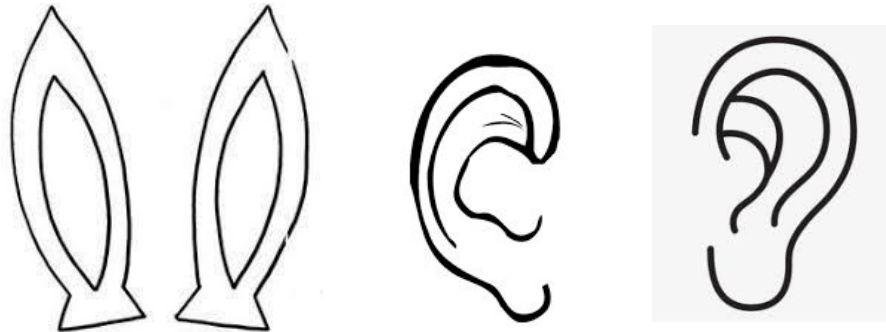
ACTIVIDAD

“TALLER DE CARETAS”

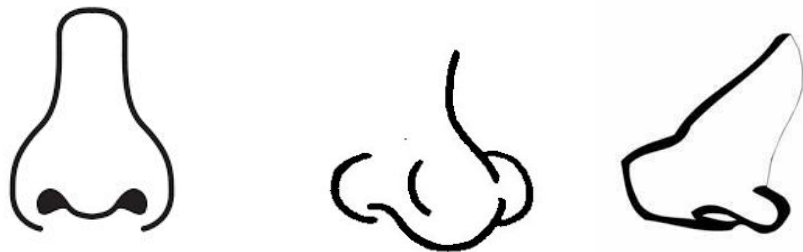
Se les da al grupo niños una careta en blanco para que la decoren como deseen, utilizando trozos de cartulina que habrá en una mesa en varios platos,-Habrá orejas grandes, nariz grande, boca grande, orejas pequeñas, cejas grandes, pequeñas... Y los niños tendrán que ir pegando las partes que quieran en su careta . Una vez acabada comentaran en grupo por qué han pegado esas partes, explicando lo positivo de cada una de ellas.



TIPOS DE OREJAS



TIPOS DE NARIZ



TIPOS DE BOCA



OREJAS DE MARIPOSA

ENLACES RELACIONADOS

Relato del cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=7iNmp2hROt4>

Guía y actividades sobre la empatía:

<https://www.psicologia-online.com/actividades-y-juegos-para-trabajar-la-empatia-en-ninos-3672.ht>

EL ÁRBOL DE LA ESCUELA

FICHA

Título: El árbol de la escuela

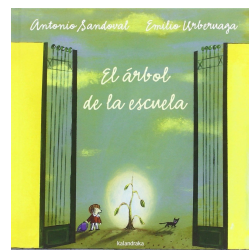
Autor: Emilio Sandoval

Ilustrador: Emilio Urberuaga

ISBN: 978-8484642589

Editorial: Kalandraka

Edad recomendada: A partir de 6 años



ARGUMENTO

En el patio de la escuela había un árbol... solo uno. A Pedro le gustaba correr cerca de aquel árbol durante los recreos. Cuando pasaba a su lado lo miraba de reojo para no chocar con él. Un día se detuvo y se fijó en su aspecto. Era delgaducho, con ramas finas, como de alambre, y tenía unas pocas hojas secas. Pedro se acercó y acarició su tronco...

CONTENIDOS Y VALORES

- La importancia del afecto
- Respeto a la naturaleza y al entorno
- Amor
- Hacer el bien

EL ÁRBOL DE LA ESCUELA

DINÁMICA

“Adivina que pertenece a la naturaleza”

En la calle o cualquier espacio relacionado con un parque, un patio de colegio, etc... hacemos un corro sentados y ponemos en el centro varios objetos: piedras, hojas, ramitas, flores, envases de zumo, papel de aluminio, papel de magdalena... Los observamos y por turnos tienen que identificar qué objetos pertenecen a la naturaleza y dónde se pueden encontrar; y cuales no pertenecen a la naturaleza y dónde deberían estar.

Los objetos que no pertenezcan a la naturaleza los llevarán a la papelera

ACTIVIDAD

“Salvemos a las ballenas”

Se delimita un campo que será el mar. Dos participantes tomados de la mano serán un barco factoría, el resto serán ballenas. A la orden, el barco factoría sale a cazar ballenas al ser cazadas, las ballenas se quedan a un costado (zonas de ballenas cazadas) y así hasta que las ballenas se extingan o queden muy pocas. Como variante podemos agregar un barco de alguna ONG (otros 2 participantes de la mano), que al tocar las ballenas cazadas puedan revivirlas.

Materiales:

- Banderines o conos para delimitar el campo y la zona de ballenas cazadas.

ENLACES RELACIONADOS

Relato del cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=JDBxS6SY8pM>

Guía de actividades sobre el medioambiente:

https://www.grupopharos.org/wp-content/uploads/2016/12/Gu%C3%ADa-de-actividades-sobre-el-Medioambiente_Docentes.pdf

EL SOMBRERO DE BRUNO

FICHA

Título: El sombrero de Bruno
Autor: Harold Jiménez Canizales
Ilustrador: Canizales
ISBN: 978-84-488-4709-8
Editorial: Beascoa
Edad recomendada: Infantil y juvenil



ARGUMENTO

La historia se centra en torno a tres personajes, Bruno, que va siempre con un sombrero; Sergio, que se burla constantemente de éste; y Pedro, el mejor amigo de Bruno. Bruno y Pedro siempre están juntos, pero llega un momento en el que Pedro, por miedo a no ser aceptado por el grupo de Sergio, empieza a alejarse.

CONTENIDOS Y VALORES

- Amistad
- Compañerismo
- Respeto

DINÁMICA

Burro y amo:

Se divide el grupo en 2, unos serán burros y los otros serán sus amos.

El objetivo es que el burro se mueva y avance hasta una señal que previamente hemos marcada.

La dinámica consiste en colocarse el burro al lado de su amo y tendrá que convencerle para que se mueva.

El burro sólo seguirá a su amo si este le dice cosas bonitas y agradables.

EL SOMBRERO DE BRUNO

ACTIVIDAD

Elabora tu sombrero preferido

El grupo se dividirá en dos, una vez divididos y cada participante realizará un sombrero a su gusto.

Cuando se haya finalizado la elaboración los sombreros se formaran parejas con una persona de cada equipo.

Cada tendrá que regalarle su sombrero al otro compañero o compañera y bailaremos tod@s juntos la canción El emigrante de Celtas Cortos , Seguiremos de Macaco, por ejemplo

Materiales

- Cartulinas
- Tijeras
- Pegamento
- Papeles de colores
- Papel pinocho
- Papel seda.....

ENLACES RELACIONADOS

Cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=MvA3gFGM2PM>

Juegos cooperativos:

<https://www.youtube.com/watch?v=zGuI75cbKQ>

Dinámica:

<https://www.youtube.com/watch?v=RDYXwyOIWWw>

ROJO, O POR QUÉ EL BULLYING NO ES DIVERTIDO

FICHA

Título: Rojo, o por qué el bullying no es divertido

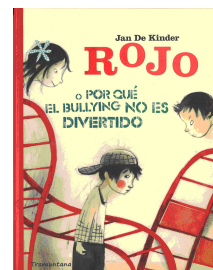
Autor: Jan De Kinder

Ilustrador: Jan De Kinder

ISBN: 978-84-16578-84-9

Editorial: Tramuntana

Edad recomendada: De 6 a 9 años



ARGUMENTO

Tomás se ha puesto rojo. Pablo, Daniela y María lo han visto, y empiezan a increparle. Le rodean más niños, se ríen de él. Cada risa que llega a sus oídos hace que Tomás se hunda más. Todo se vuelve más y más violento, Pablo empuja a Tomás y amenaza a los demás. La maestra pregunta qué ha pasado y nadie dice nada hasta que una de las niñas levanta la mano y lo explica. Pablo se enfrenta a quiénes le han delatado pero no puede hacer nada frente a sus compañeros unidos.

CONTENIDOS Y VALORES

- Bullying
- Autoestima
- Emociones

ROJO, O POR QUÉ EL BULLYING NO ES DIVERTIDO

DINÁMICA

“El diario”

Esta dinámica se plantea como un juego de pistas. Los grupos tienen que encontrar la historia, que previamente se corta en cuatro trozos, que se han escondido. Los trozos estarán enumerados de forma cronológica. Se les explicará que tienen que ir encontrando unas pistas que estarán numeradas, pues deberán leerlas en ese orden. A medida que vayan encontrando las pistas descubrirán la difícil situación que una persona está describiendo en su diario. Una vez encuentren todas las pistas se establecerá un debate donde se intentará trabajar una serie de puntos.

ACTIVIDAD

La flor de la autoestima

Y ahora sí, empezamos nuestra dinámica: ¡la flor de la autoestima!

Les pedimos que elijan unas pocas palabras. En nuestro caso hemos escogido 6, ya que cada palabra será un pétalo de nuestra flor.

Para elaborar esta manualidad sólo necesitaremos unos pocos materiales:

- Cuaderno de manualidades: cartulinas surtidas Fixo Kids.
- Papeles de colores Fixo Paper.
- Rotuladores Maxi Fixo Kids.
- Tijeras.
- Pegamento Mágico Fixo Stick.
- Lápiz.
- Regla.
- Perforadora grande en forma de círculo Fixo Kids.



ROJO, O POR QUÉ EL BULLYING NO ES DIVERTIDO

Paso 1: el centro de la flor

Primero empezaremos elaborando el centro de la flor. Para ello, podemos utilizar la perforadora que nos permitirá ir mucho más rápido, o recortarlo a mano.



Paso 2: haremos los pétalos

Empezaremos marcando con el lápiz en los folios de colores unas franjas de unos 2 cm de ancho. Si quisiéramos que nuestras flores tuvieran más de 6 pétalos aconsejamos que entonces, las franjas sean más estrechas.

Después marcamos las líneas con el lápiz de forma que dividamos el largo del folio en filas. Aprovechamos esta marca para recortar el folio en tiras.



Lo que podemos hacer para economizar tiempo y recursos es repartir un folio a cada niña y niño de forma que sean diferentes entre sí y cuando cada uno lo tengan recortado en tiras, poner todas éstas en común, de forma que puedan utilizarlas todos y tener pétalos de diferentes colores.



La forma de hacer el pétalo es muy fácil: simplemente tenemos que doblar la tira de papel como en la imagen. Ahora llega la parte en la que en cada pétalo escribiremos una palabra de nuestra lista. Tenemos que hacerlo teniendo en cuenta dos cosas:



1. El espacio de papel que luego irá pegado al centro de la flor.
2. A qué altura será la doblez para que no se quede el texto por debajo.

ROJO, O POR QUÉ EL BULLYING NO ES DIVERTIDO

Cuando ya tenemos todos nuestros pétalos escritos pegamos por las puntas de las tiras de papel entre sí, y a continuación las pegamos al centro de la flor.



Este pegamento mágico nos gusta mucho porque deja una marca para que veamos dónde hay pegamento, pero que después desaparece y no deja mancha.. En el centro de la flor cada niña y niño escribirá su nombre y lo decorará como quiera, lo importante es que el nombre se lea bien.



Y ¡voilà! ¡Ya tenemos nuestra flor de la autoestima! A partir de aquí aconsejamos dejar que el diseño de cada niña y cada niño sea más libre.

Podemos repartirles una cartulina DIN A4 a cada uno para que puedan hacerse un bonito cuadro y llevárselo a casa, o podemos pegarlas todas juntas en un mural en clase y crear un bonito jardín, ¡lo que prefiráis!



ROJO, O POR QUÉ EL BULLYING NO ES DIVERTIDO

ENLACES RELACIONADOS

Contenido de la actividad:

<https://fixokids.com/como-trabajar-la-autoestima-infantil-en-el-aula/>

Contenido de la dinámica:

<https://www.albacetejoven.es/wp-content/uploads/2018/03/dinmicas-contra-el-bullying-4-eso-centro-joven-albacete.pdf>

Cuento:

<https://youtu.be/lbtZlQdXLU8>

Guía de prevención para el acoso escolar:

https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5920_d_UNICEF-guia-acoso-escolar.pdf

UN PUÑADO DE BOTONES

FICHA

Título: Un puñado de botones

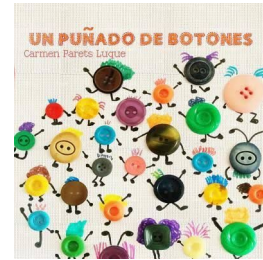
Autora: Carmen Parets Luque

Ilustradora: Carmen Parets Luque

ISBN: 978-1-9857-4254-3

Editorial: CREATSPACE

Edad recomendada: A partir de 3 años



ARGUMENTO

No todas las familias son iguales. Cada familia es diferente, única y especial. Así empieza este cuento infantil sobre la diversidad familiar. ¿Qué tipos de familias existen? y ¿Qué cosa especial hace que sean familia? son algunas de las respuestas que se quiere dar para fomentar la tolerancia hacia las particularidades de los demás.

Familias tradicionales, familias monoparentales, familias homoparentales, familias adoptivas, familias con padres divorciadas o separados, familias reconstituidas, familias numerosas, familias con hijo/a único, familias étnicas y multiétnicas, familias multigeneracionales o ampliadas...

CONTENIDOS Y VALORES

- Familia
- Diversidad familiar
- Respeto

UN PUÑADO DE BOTONES

DINÁMICA

Pueden coger materiales que tengan en casa, como cartón, cartulina, fieltro, etc hacer un círculo y luego, abrir dos agujeros (que no sean muy pequeños para que el niño/a pueda enhebrar bien), luego el niño/a los pintará o decorará a su gusto y por último, con una cuerda, elástico, cable, cinta fina, podrán ir enhebrando los botones. Con ello, se trabajarán los movimientos finos de la mano, fortaleciendo el agarre de pinza y centrándose sobre todo en la coordinación del ojo y de la mano.

Es importante hacer varios para que pueda ir enhebrando y formar con ello, a su propia familia. Cada botón representará un miembro de su familia, como el cuento "UN HILO QUE ESTÁ CONECTADO AL CORAZÓN DE CADA PERSONA, Y LO HACE QUERER, CUIDAR Y AYUDAR A SU FAMILIA".



ACTIVIDAD

Dibuja tu familia

Cada peque dibujará a su familia y nos la explicará.
Terminaremos bailando.

https://www.youtube.com/watch?v=hwnmQZgk7w&feature=emb_title

Materiales: folios, pinturas lápiz, ceras,

UN PUÑADO DE BOTONES

ENLACES RELACIONADOS

Cuento:

<https://www.youtube.com/watch?v=XfoaCD3RaeY>

Guía de diversidad familiar a través del juego:

<https://lambdavalencia.org/novaweb/wp-content/uploads/2018/09/2%C2%BACFGS-Educaci%C3%B3n-infantil-Diversidad-familiar-Intervenci%C3%B3n-con-familias-y-atenci%C3%B3n-a-menores-en-situaci%C3%B3n-de-riesgo.pdf>

<https://www.lamochiladelarcoiris.com/recursos-para-trabajar-la-diversidad-familiar>

<https://www.felgtb.com/descargas/familias/Lasfamiliasenlasaulas.pdf>