

LAS AVENTURAS DE

Kalz & Tin



FEY ALEGRIA

entreculturas
FUNDACIÓN PARA LA EDUCACIÓN
Y EL DESARROLLO DE LOS PUEBLOS

902 444 844
www.entreculturas.org

Algo

Don

Media

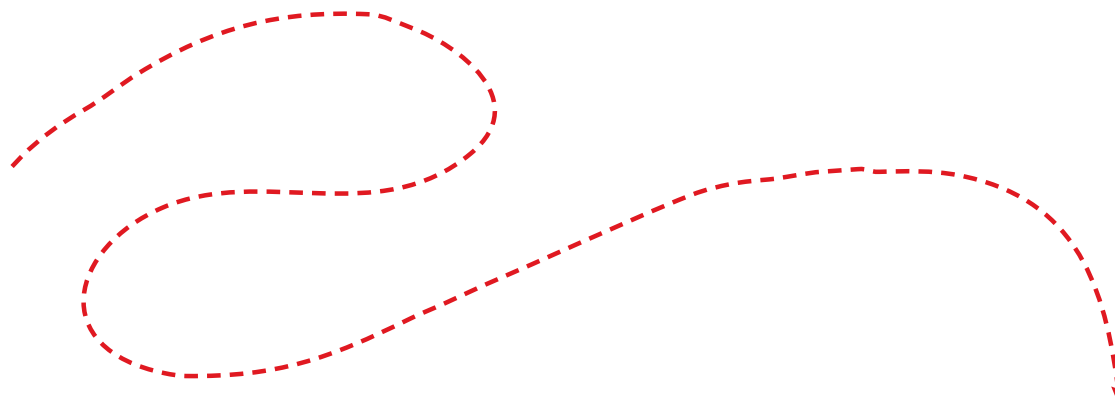
Poli



Tin

Kalz

Índice



2- Introducción

3- Cometidos y Objetivos

7- ¿Quiénes son Kalz y Tin?, ¿quiénes son sus amigos y amigas?

8- Actividades: 2º ciclo de educación infantil

22- Actividades: 1º ciclo de educación primaria

38- Taller de marionetas

42- Bibliografía y otros recursos

Este material se puede reproducir parcial o totalmente, siempre y cuando se haga constar explícitamente el nombre de la autora y de Entreculturas como fuente de donde se ha extraído el documento y se comunique a Entreculturas.

introducción

Entreculturas es una organización no gubernamental, promovida por la Compañía de Jesús, que defiende el acceso a la educación de los más desfavorecidos, como medio de cambio social, justicia y diálogo entre culturas.

Desde hace años apostamos por la promoción social de los excluidos del mundo. En Entreculturas estamos convencidos de la necesidad de educar también aquí en nuestros países del Norte para la comprensión de un mundo interdependiente.

La guía Didáctica "Las aventuras de Kalz y Tin" forma parte de ¿Igual -Da? campaña educativa por la inclusión y la equidad, orientada a comprender el origen de las desventajas que impiden la igualdad de oportunidades, especialmente en el ámbito de la educación, así como la necesidad de compensarlas para transformar las realidades de exclusión.

En los niveles de infantil y primaria promueve el desarrollo de valores que contribuyen a crear una sociedad más justa y solidaria.

**Porque no nos da igual.
¡Queremos un mundo más justo para todos y todas!**

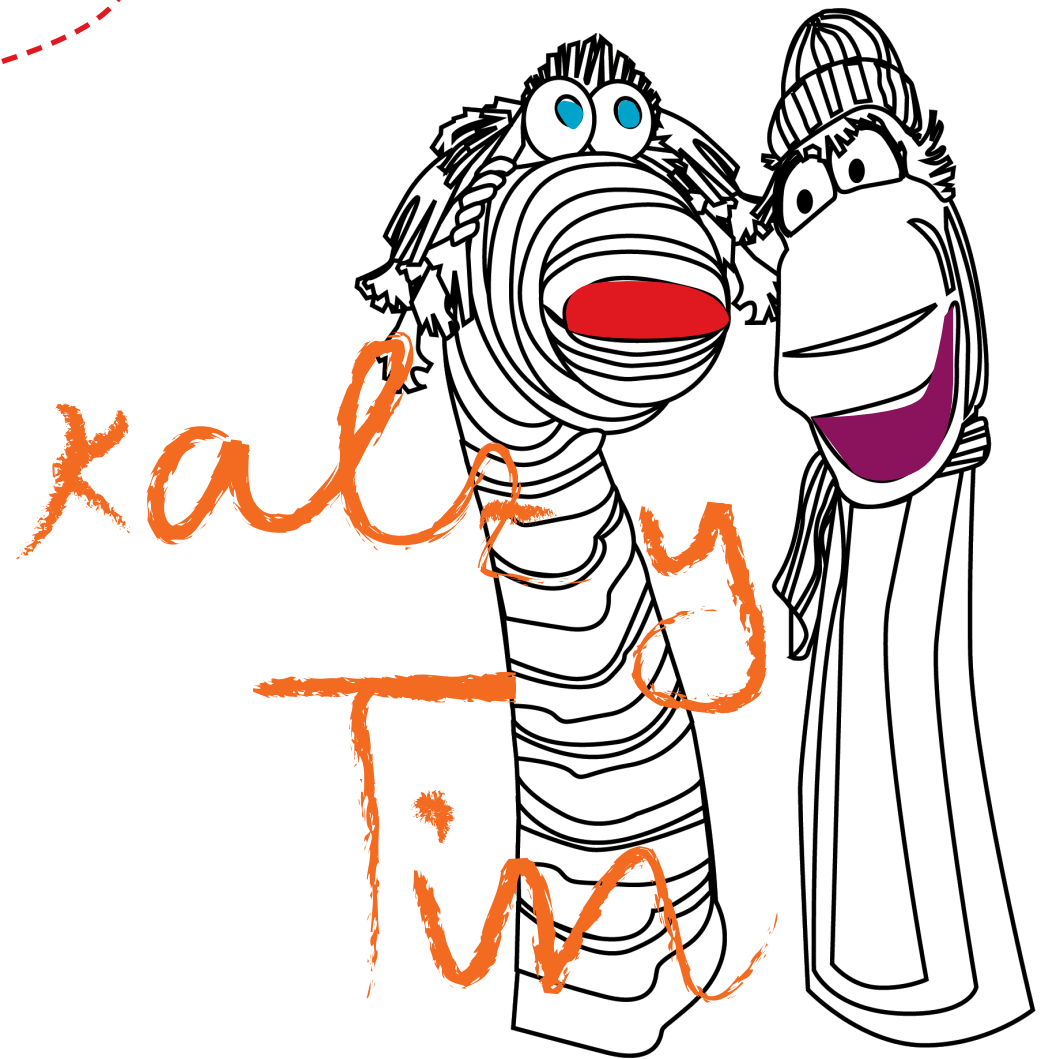
Si deseas más información sobre la Campaña ¿Igual-Da? ¡Escríbenos!
Entreculturas-Fe y Alegría. Departamento de Educación para el Desarrollo.
Pablo Aranda 3, Madrid 28006
e-mail: entreculturas@educared.net | entreculturas@entreculturas.org
Página web: www.entreculturas.org



contenidos y objetivos

Esta Guía didáctica es un material complementario al vídeo de marionetas "Las aventuras de Kalz y Tin". Es una propuesta de trabajo para 2º ciclo de Educación Infantil y 1º ciclo de Educación Primaria, que puede ser utilizada fácilmente en el aula y en otros contextos educativos: familia, espacios de ocio y tiempo libre, etc. Contiene 18 propuestas de actividades que giran en torno a los valores necesarios para la construcción de un mundo más justo: cooperación, responsabilidad, sinceridad, participación, solidaridad y paz.

Kalz y Tin son dos calcetines que junto con sus amigos y amigas (Poli, Media, Algo y Don) protagonizan seis historias en las que resuelven diferentes situaciones ambientadas en escenarios próximos a los niños y niñas, las cuales motivarán el diálogo y la participación del alumnado en actividades orientadas al desarrollo de valores solidarios.



objetivos



-----> **Cooperación:** Colaborar con otros niños, niñas y adultos en la realización de actividades de la vida cotidiana.



-----> **Responsabilidad:** Participar en las actividades aportando ideas y asumiendo tareas concretas y compartidas.

-----> **Sinceridad:** Valorar el trabajo bien hecho, reconocer los errores y aceptar las correcciones para mejorar sus acciones.

-----> **Participación:** Reconocerse como parte integrante de un grupo. Valorar el trabajo en grupo y las aportaciones de los demás.

-----> **Solidaridad:** Desarrollar actitudes y hábitos de ayuda con niños, niñas y personas adultas.

-----> **Paz:** Desarrollar hábitos de convivencia y amistad. Favorecer la resolución positiva de conflictos.

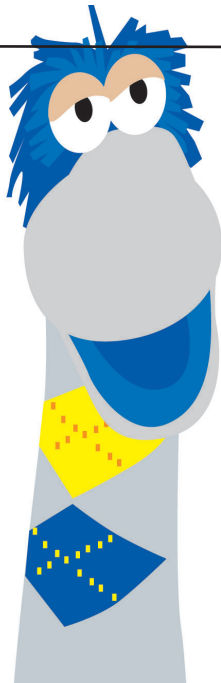
-----> **Igualdad de oportunidades:** Respetar las diferencias. Rechazar comportamientos que generan desigualdad en el entorno cercano, en especial por razones de género.



contenidos

infantil

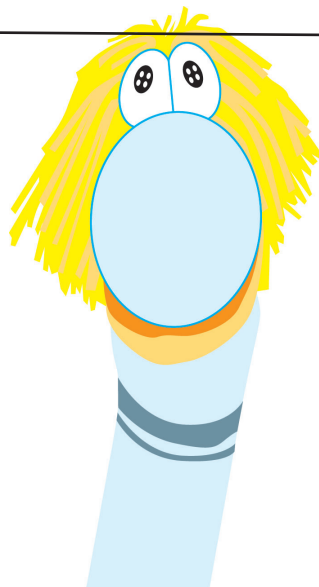
Valores	Título	Objetivos	Actividades
Cooperación	Ayudamos a Poli	Colaborar con otros niños, niñas y adultos en la realización de actividades de la vida cotidiana.	1. Identificar a los personajes entre otros objetos. 2. Colorear al personaje favorito. 3. Mural de calcetines.
Responsabilidad	Tin es responsable	Participar en las actividades aportando ideas y asumiendo tareas concretas y compartidas.	4. Reconocer las piezas de construcción. 5. Identificar las responsabilidades. 6. Dibujar nuestras responsabilidades.
Sinceridad	Lo mejor es decir la verdad	Valorar el trabajo bien hecho, reconocer los errores y aceptar las correcciones para mejorar sus acciones.	7. Ordenar la secuencia. 8. Identificar las piezas del puzzle. 9. Juego: Las sillas de la sinceridad.



contenidos

1^{er} ciclo primaria

Valores	Título	Objetivos	Actividades
Participación	Buscando a Don	Reconocerse como parte integrante de un grupo. Valorar el trabajo en grupo y las aportaciones de los demás.	10. Identificar a Don entre otros objetos. 11. Construir una marioneta. 12. Juego: Buscar a Don.
Solidaridad	¿Dónde está el balón?	Desarrollar actitudes y hábitos de ayuda con niños, niñas y personas adultas.	13. Dibujar "Lo que necesitamos para vivir". 14. Identificar las imágenes. 15. Juego: "Pasamos el balón".
Paz	¿Queréis jugar conmigo?	Desarrollar hábitos de convivencia y amistad. Favorecer la resolución positiva de conflictos.	16. Ordenar la secuencia. 17. Ubicar los cuadraditos en una lámina de la historia. 18. Evaluar ¿Qué hemos aprendido?



¿quiénes son
Kalz y Tin?



Kalz es un calcetín naranja de lana. Es un tanto friolero, por eso usa siempre un gorro y una bufanda. Desde el año pasado va a la misma clase que Tin y Poli y se siente feliz de compartir sus aventuras con tan buenos amigos.



Tin es un calcetín chica de poliéster, tiene rayas horizontales de llamativos colores. Tiene el pelo de lana naranja. Es alegre y le gusta aprender cosas nuevas junto a los demás calcetines.



Poli es un calcetín de rombos azules y amarillos. Tiene el pelo de lana azul. Es simpático y creativo, le gusta mucho jugar y pasar el tiempo con sus amigas y amigos.



Media es una media de algodón multicolor. Tiene el pelo de lana azul claro. Es ingeniosa y responsable, le gusta proponer juegos nuevos y le encanta jugar al balón.



Algo y Don son dos calcetines deportivos y hermanos gemelos. Tienen el pelo de lana amarilla. Son los más pequeños del grupo. Aunque tienen gustos diferentes comparten muchas aventuras.

¿quiénes son
sus amigos
y amigas?

las aventuras de Kalz y Tim



2º ciclo de
Educación Infantil

Actividades para el 2º ciclo de educación infantil

Las actividades están dirigidas a niños y niñas entre los 3 y 6 años, para cada capítulo se proponen tres actividades diferentes; con los más pequeños se puede optar por una de las tres y en el caso de los mayores se puede realizar la secuencia completa. Las adaptaciones se realizarán en función de las características de cada grupo.

Para la propuesta de actividades se ha tomado en cuenta que uno de los objetivos más importantes de esta etapa, es conseguir que cada niño y niña acepte y valore de una forma ajustada la propia identidad, las propias capacidades y limitaciones y actúe ajustándose a ellas. Es muy importante también, que acepte las características y diferencias de las otras personas. Por ello el enfoque que proponemos está basado en los principios de diversidad, inclusión e igualdad de oportunidades.

En el menú de inicio del DVD “las aventuras de Kalz y Tin” se encuentran las tres historias correspondientes a cada nivel, en el caso de infantil son:

- > **Cooperación: Ayudamos a Poli**
- > **Responsabilidad: Tin es responsable**
- > **Sinceridad: Lo mejor es decir la verdad**

Una vez realizado el visionado de un capítulo, se propone la realización de las actividades, sugerimos crear un espacio temporal específico para trabajar el material, de manera que las aventuras que viven Kalz y Tin con sus amigos y amigas pasen a ser parte de la experiencia de los niños y niñas en el aula. El profesorado puede usar el material como un recurso próximo a los niños y niñas, y dialogar con el grupo sobre las diversas formas de resolver los problemas, ayudar a los demás o participar en los distintos grupos de pertenencia.

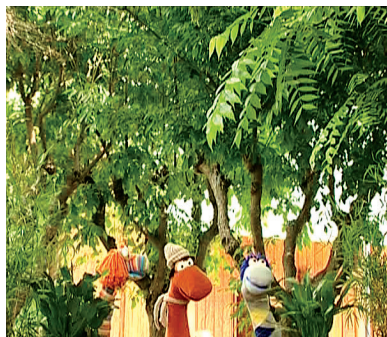


A ayudamos a Poli

Es un día de mucho aire, en el parque Poli juega a volar dejándose llevar por la fuerza del viento. Después de un corto vuelo, cae unos metros más allá. Tin y Kalz se acercan. Poli les dice que su juego es muy divertido y que deberían probarlo. Tin se muestra animada a jugar, pero Kalz piensa que es muy peligroso y prefiere mirar.

Tin y Poli se alejan, esperan una ráfaga de viento buena para poder volar por los aires, sin embargo, la ráfaga es demasiado fuerte y Tin aterriza varios metros más allá. Mientras tanto, Poli se ha quedado enganchado en la rama de un árbol y grita pidiendo ayuda. Tin y Kalz escuchan a Poli y deciden llamar al resto de sus amigas y amigos que se encuentran jugando en el parque. Quizás entre todos puedan rescatar a Poli.

Los calcetines saltan intentando alcanzar la rama donde se encuentra Poli, pero está muy alta y no lo consiguen, así que intentan buscar una solución juntos. Mientras hablan, Poli les pide que se apresuren, ha visto un pájaro que lo mira con atención. Kalz propone hacer una torre; rápidamente, Media se sitúa en la base; sobre ella, se suben Algo, Tin, Don y, en lo alto del todo, Kalz. Desde allí desengancha con cuidado a Poli, que, una vez a salvo, les da las gracias por ayudarlo. Todos los calcetines se alegran de haber salvado a Poli.



Cooperación:

1. Objetivo.

Reconocer que la ayuda de los demás es importante.

2. Desarrollo de las actividades.

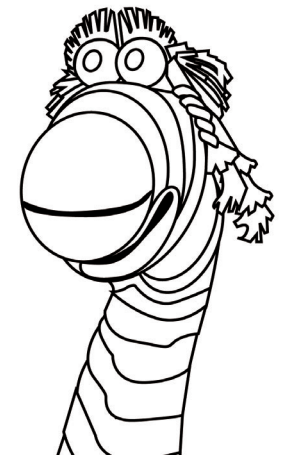
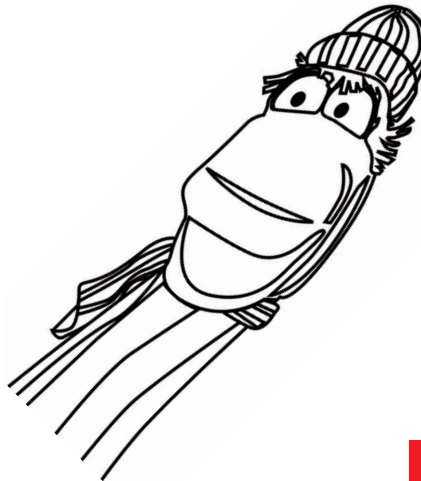
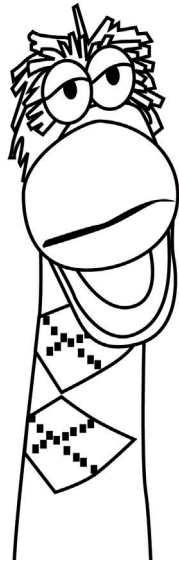
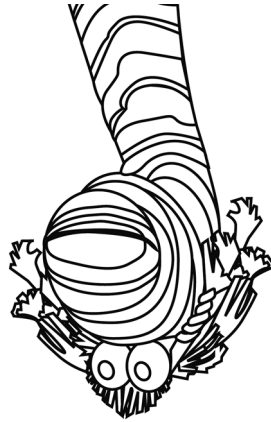
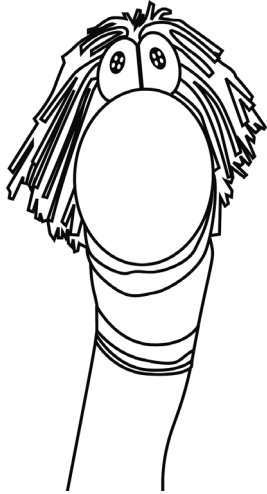
Previamente al visionado, es el momento de conocer a los personajes. Podemos usar la **ficha de presentación** para describirlos (pág. 7) *¿Cómo es Kalz?, ¿cómo es Tin?, ¿qué otros amigos y amigas participan en sus aventuras?, ¿cómo son?, ¿queréis conocer más acerca de ellos?...* Los niños y niñas mayores pueden contar los personajes además de describirlos. También pueden describirse ellos mismos e identificar la diversidad del grupo. Todos tenemos características diferentes pero formamos un sólo grupo.

Después de ver el capítulo **“Ayudamos a Poli”**:

- > Identifican a los personajes que intervienen: *¿Quiénes participan en este capítulo?*
- > **Realizan la ficha de trabajo nº 1.** Identifican a los personajes entre otros objetos. Reconocen a Kalz, Tin, Poli, Algo, Don y Media.
- > Sentados en círculo, reconstruimos la historia: *¿Quiénes estaban en el parque?, ¿a qué jugaba Poli?, ¿quién se animó a jugar con él?, ¿qué sucedió cuando Tin y Poli jugaron a volar?, ¿dónde se quedó Poli?, ¿cómo consiguió bajar del árbol?, ¿qué hicieron sus amigos y amigas para ayudarlo?, ¿lo lograron?*
- > Recuerdan momentos o situaciones en las que han dado o recibido ayuda de otras personas: en clase, en casa, en el parque infantil, etc.
- > Representan mediante una dramatización, alguna situación en la que hayan recibido o dado ayuda a alguien.
- > Dialogamos sobre cómo nos sentimos cuando damos o recibimos ayuda. *¿Nos sentimos bien?, ¿damos las gracias por la ayuda recibida?, ¿nos dan las gracias?, ¿recordáis si Poli dio las gracias a sus amigos y amigas?*
- > En las mesas, **realizan la ficha de trabajo nº 2**, escogen al que más les guste, lo colorean, lo describen y finalmente lo recortan.
- > Por turnos, presentan a los personajes del vídeo. Dicen lo que les gusta de ellos: su voz, sus colores, su peinado, etc.
- > Finalmente, realizamos un mural con los dibujos coloreados anteriormente. Resaltamos la ayuda que se prestan en el grupo al compartir los materiales.

Ficha 1

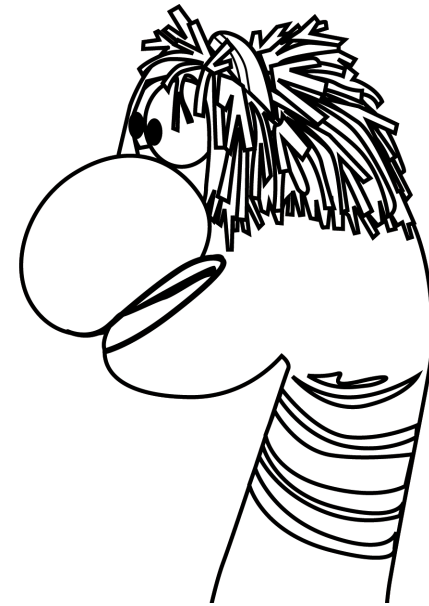
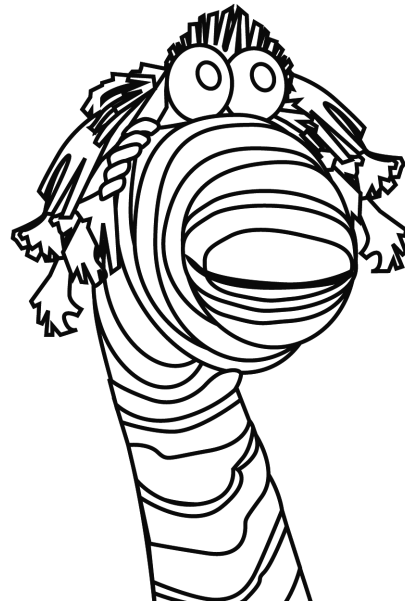
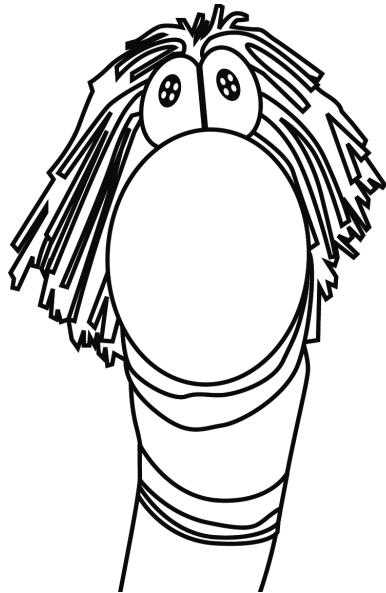
Conocemos a Kalz, Tin y sus amigos y amigas.
Identifica a los personajes de este capítulo.



Ficha 2

Mi personaje favorito.

Selecciona y colorea el personaje que más te guste.



Tin es responsable

Kalz está construyendo un castillo en el cuarto de jugar, Tin intenta convencerlo para que juegue a pillar, pero no lo logra. Kalz está tan entusiasmado con su proyecto que sólo piensa en terminar el castillo. Tin lo deja, pero no por mucho tiempo, porque pronto regresa con una pequeña sábana blanca sobre la cabeza y le dice a Kalz que es el fantasma del castillo.

Kalz se ríe y Tin lo persigue alrededor de la mesa. Kalz le pide que tenga cuidado, no vaya a ser que tiren el castillo. Sin darse cuenta Tin golpea el castillo y lo derriba, rápidamente se quita la sábana de la cabeza y al ver lo que ha hecho, le dice a Kalz que lo siente y se queda pensativa. Kalz le dice que no se preocupe y le pide que reconstruya con él el castillo. Tin acepta encantada y juntos vuelven a levantar un nuevo castillo.

Una vez terminado el nuevo castillo –más grande y bonito que el anterior– Tin observa el resultado, se siente bien. Kalz también está muy contento con el trabajo que han hecho juntos. De pronto, detrás del castillo sale un nuevo fantasma, esta vez es Kalz con la sábana sobre la cabeza que persigue a Tin por el cuarto.



Responsabilidad:

1. Objetivo.

Reconocer el esfuerzo personal y colectivo en el logro de una actividad.

2. Desarrollo de las actividades.

Después de ver el capítulo “**Tin es responsable**”:

- > Identificamos a los personajes que intervienen en este capítulo: Kalz y Tin.
- > Sentados en círculo, reconstruimos la historia: *¿Qué estaba haciendo Kalz?, ¿qué quería hacer Tin?, ¿a qué jugaba Tin con una sábana en la cabeza?, ¿qué sucedió con el castillo?, ¿qué decidieron hacer Kalz y Tin juntos?, ¿lo lograron?, ¿qué hicieron después?*
- > Comentamos el capítulo: *¿Os ha gustado?, ¿creéis que Tin fue responsable? Si Tin y Kalz no hubiesen trabajado juntos, ¿el castillo habría salido igual?, ¿cómo se sintieron al final?*
- > Recuerdan situaciones en las que participan junto con otras personas para lograr algo (en casa, en clase, en el patio de recreo, etc.) y cómo se sienten.
- > En las mesas, realizan la **ficha de trabajo nº 3**. Reconocen las piezas que usaron Kalz y Tin para construir el castillo y las colorean. Identifican que algunas son grandes y otras pequeñas. Pintan del mismo color las que son iguales (triángulos, cuadrados, rectángulos,

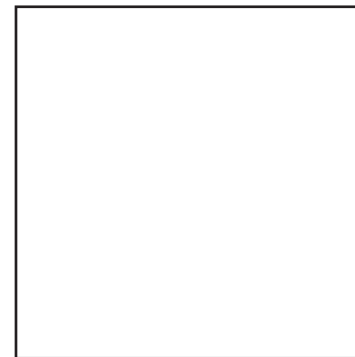
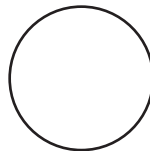
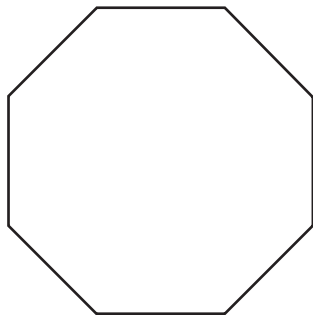
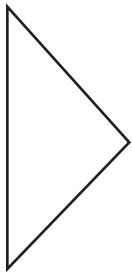
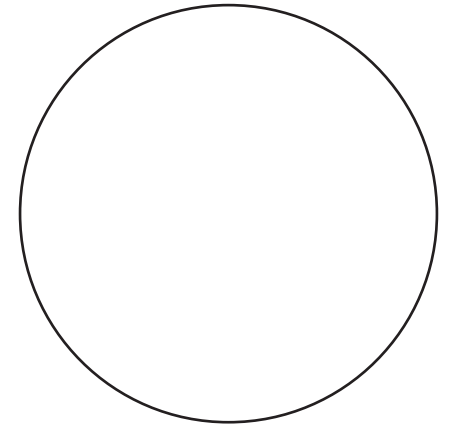
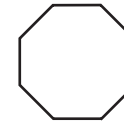
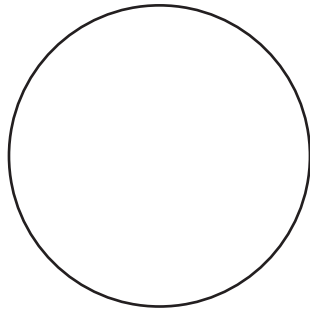
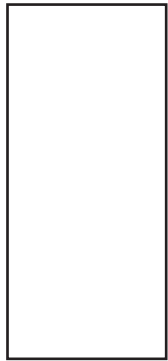
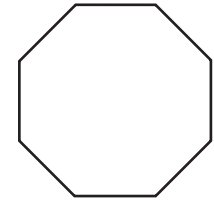
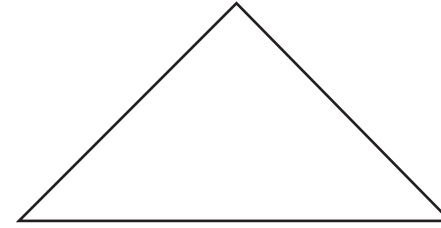
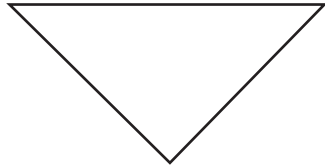
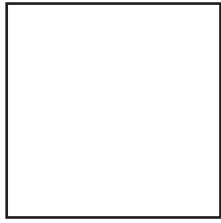
etc.) Al finalizar, pueden ver nuevamente el capítulo para comprobar su trabajo.

- > Los mayores pueden reconocer las formas y contar las piezas grandes y pequeñas. También pueden recortarlas y formar alguna figura con ellas, será más divertido si juntan las piezas de dos o tres compañeras y compañeros. Colocar los trabajos terminados en un lugar visible del aula, los participantes de cada grupo los presentan a los demás.
- > Una variante con los mayores es hacer piezas con pequeñas cajas que traigan de casa, se pueden forrar o pintar de diferentes colores y luego armar algo en grupo. Reforzar la idea de que el trabajo de cada uno/a es importante.
- > Identifican las responsabilidades que asumen en el aula: cuidar los materiales, regar las plantas, repartir los materiales comunes, etc. reconocer la importancia de su cumplimiento, felicitar a los compañeros y compañeras que realizan bien estas tareas, animar a los que aún necesitan mejorar. Los mayores, realizan la **ficha de trabajo nº 4**. Dibujan la clase y las diferentes responsabilidades que asumen, pueden dibujar algunas responsabilidades de casa y quienes las realizan. Los más pequeños pueden recortar imágenes de periódicos o revistas y pegarlas en la ficha.

Ficha 3

Las piezas del puzzle.

Identifica las piezas que usaron Kalz y Tin.



Ficha 4

Somos responsables.

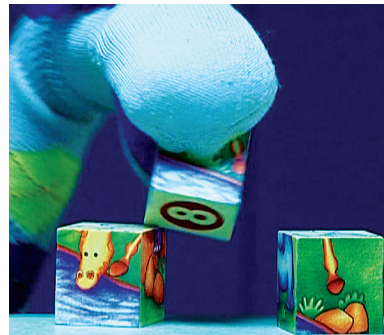
Dibuja tus responsabilidades.

Lo mejor es decir la verdad

Kalz y Tin están haciendo un puzzle, por más que lo intentan no consiguen terminarlo, así que deciden ir a buscar a alguien más para que les eche una mano. Los dos salen del cuarto de juegos dejando el puzzle incompleto.

Poli entra en el cuarto, quiere enseñarles a Kalz y a Tin un trenecito de juguete, viene andando de espaldas porque lo arrastra con la boca, no se da cuenta de que ellos no están y, sin querer, golpea las piezas del puzzle. Poli suelta inmediatamente lo que tenía en la boca, se gira y ve las piezas desordenadas, se agobia muchísimo porque piensa que lo ha deshecho todo e inmediatamente se pone a montar el puzzle. Con el agobio de pensar que van a volver y le van a pillar, consigue terminarlo en poco tiempo.

Kalz y Tin regresan y ven el puzzle completo y a Poli que se hace el distraído. Le preguntan si sabe quién ha hecho el puzzle, pero Poli les dice que lo encontró así. Kalz y Tin insisten, pero él sigue sin decir nada. Finalmente, Kalz y Tin lamentan no conocer a quién ha hecho el puzzle, salen del cuarto comentando lo listo o lista que debe de ser ese calcetín... Poli se queda solo frente al puzzle y piensa que es una tontería no decir la verdad a sus amigos.



Sinceridad:

1. Objetivo.

Reconocer el valor de la sinceridad.

2. Desarrollo de las actividades.

Después de ver el capítulo “**Lo mejor es decir la verdad**”:

- > Identifican a los personajes que intervienen: Kalz, Tin y Poli. *¿Qué personajes participan en este capítulo?*
- > Realizan la **ficha de trabajo nº 5** para reconstruir la historia: hay que ordenar las imágenes, según aparecen en el capítulo. Describir brevemente lo que sucede en cada imagen: *¿Qué están haciendo Kalz y Tin?, ¿es complicado el puzzle?, ¿de qué hablan Poli, Kalz y Tin?, ¿Poli es sincero, les dice la verdad?, ¿está contento Poli?, ¿por qué?, ¿qué piensa Poli?*
- > Sentados en sillas, formando un círculo, dialogamos: *¿Por qué Poli no fue sincero?, ¿qué habría pasado si hubiese dicho la verdad?, ¿cómo se sentía Poli?, ¿pensáis que hizo bien en no decir la verdad?, ¿qué habiéseis hecho en su lugar?*
- > Jugamos a las “**sillas de la sinceridad**”, por turnos, dicen lo que les gusta hacer (en el colegio, en la casa, con la familia, los amigos, etc.) Cada uno/a dice algo que le gusta, si hay otros niños y niñas que les guste lo mismo, se levantan y ocupan alguno de los lugares que han

quedado libres. Hay que dar oportunidad para que participen todos los integrantes del grupo.

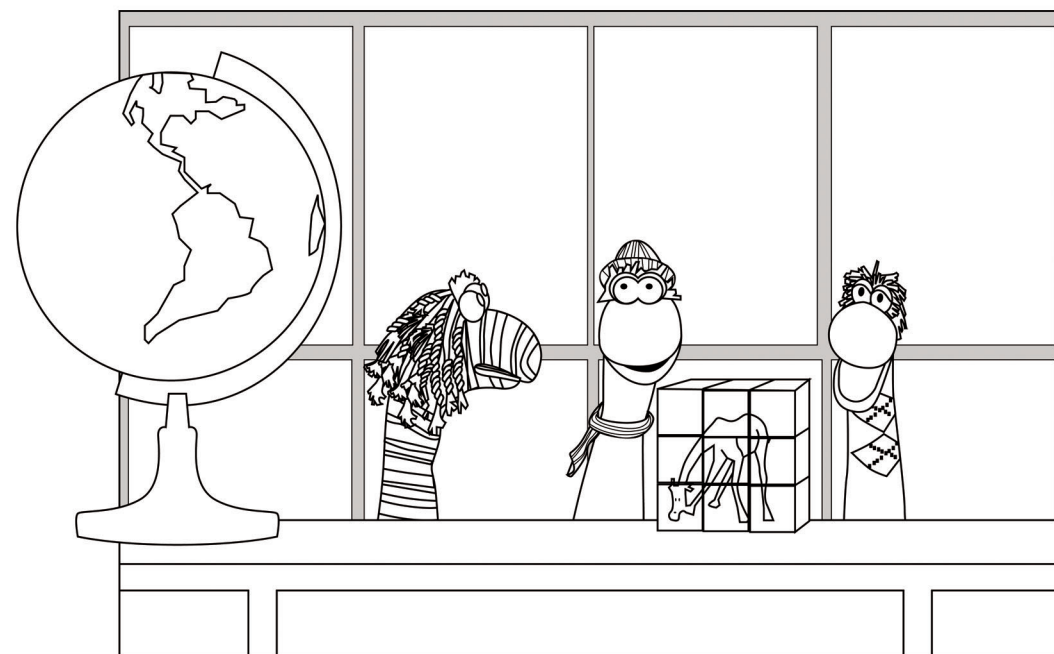
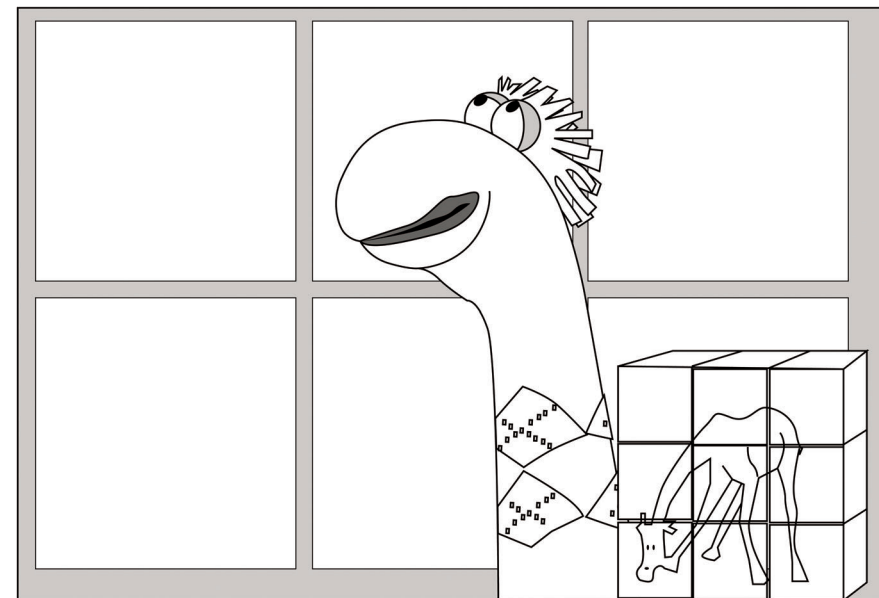
- > Una variante con los mayores es decir algunas frases que sean verdad y otras sean mentira para que las identifiquen. Si es verdad todos se cambian de sitio, si es mentira permanecen sentados. Por ejemplo:

Frases verdaderas	Mentira
Esta clase es de 4 años	Las niñas no pueden jugar al balón
Kalz, Poli y Tin son unos calcetines	Se puede tirar la basura en cualquier lugar
Hay que cuidar el agua	Hay que dejar los materiales en desorden
...	...

- > En grupos pequeños realizan la **ficha de trabajo nº 6**. Colorean la imagen, pegan la lámina sobre cartulina, recortan las piezas y hacen el puzzle. Comentan si ha sido fácil, si han colaborado todos, etc. Finalmente pueden exponer los trabajos en un lugar visible del aula.

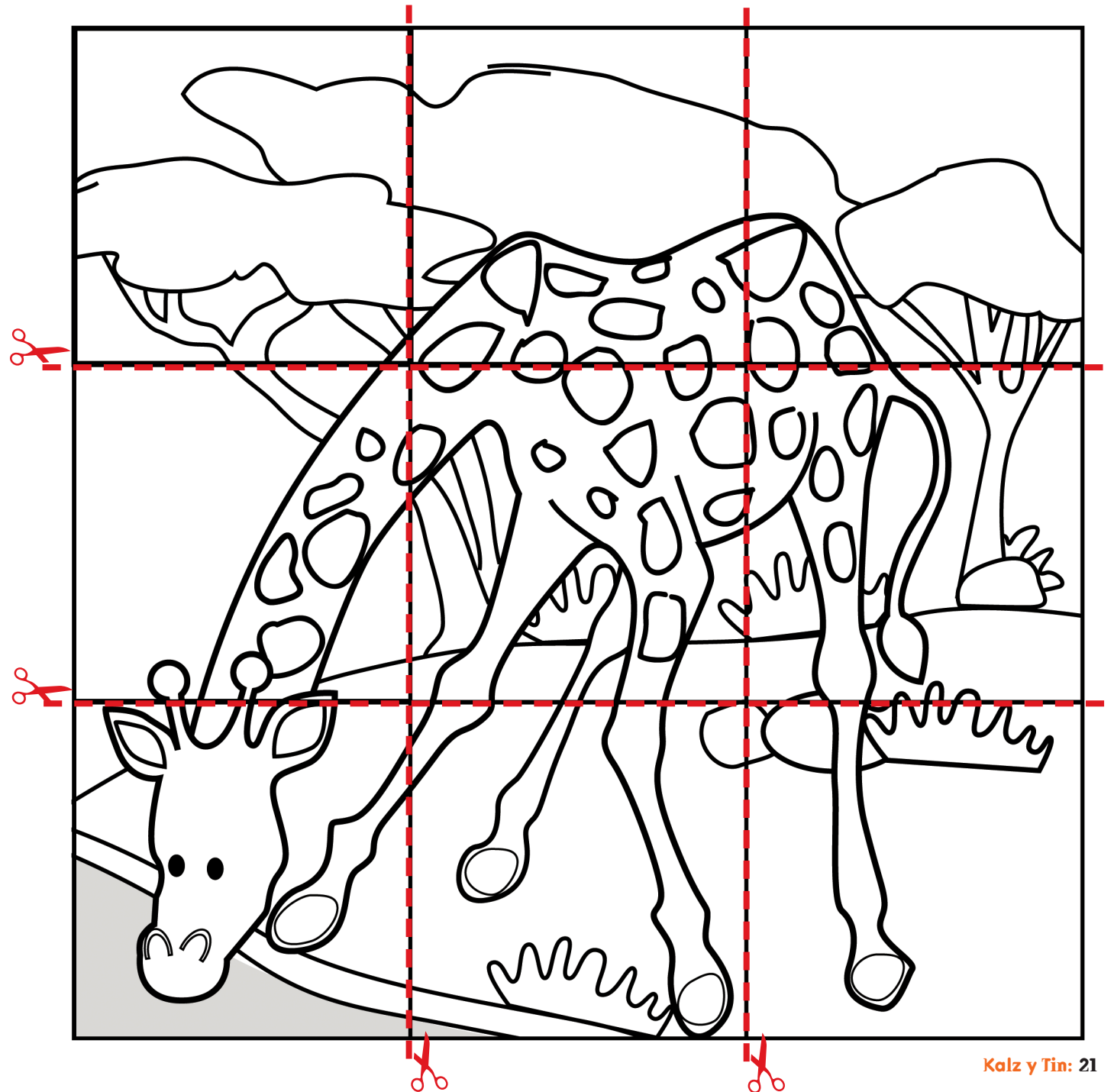
Ficha 5

Lo mejor es decir la verdad.
Ordena las imágenes.



Ficha 6

El puzzle de Kalz y Tin.
Recorta las piezas y haz tu
propio puzzle.



las aventuras de Kalz y Tim



1^{er} ciclo de
Educación Primaria

Actividades para el 1^{er} ciclo de educación primaria

Para el 1^{er} ciclo de educación primaria, hay una propuesta de tres actividades por capítulo. Las propuestas, además de reforzar los contenidos curriculares, permiten el diálogo, el trabajo grupal y el intercambio de experiencias y opiniones. Proponemos que en algunos casos, además del visionado de las historias, éstas se puedan leer. El enfoque que proponemos está basado en los principios de diversidad, inclusión e igualdad de oportunidades.

El DVD tiene un menú de inicio donde se encuentran las tres historias correspondientes a cada nivel, en el caso de 1^{er} ciclo de primaria son:

- > **Participación: Buscando a Don**
- > **Solidaridad: ¿Dónde está el balón?**
- > **Paz: ¿Queréis jugar conmigo?**

Finalmente se propone la realización de un **taller** donde los niños y niñas puedan **confeccionar las marionetas** con las que podrán crear sus propias historias.



Buscando a Don

Un domingo por la mañana, Kalz y Tin pasean por la calle. De pronto, oyen un llanto cercano. Asomado a una ventana, se encuentra Algo, un calcetín deportivo. Algo les cuenta que no encuentra a su hermano gemelo: Don.

Kalz y Tin se asoman a la ventana y contemplan boquiabiertos la habitación desordenada, piensan que lo mejor es reunir a los demás.

Una vez todos dentro, se disponen a buscar a Don por la habitación, tienen poco tiempo, apenas media hora. Después de muchos intentos, Tin oye una voz de auxilio. No sabe de dónde procede. Por fin, la localiza, proviene del interior de una zapatilla de deporte. Don está metido en el fondo de la zapatilla. Tin avisa a los demás, han logrado su objetivo: Encontrar a Don.

Todos los calcetines reunidos, a la de tres, empujan la zapatilla con todas sus fuerzas. A la segunda tentativa, consiguen volcarla. Don logra salir, está sucio, arrugado y huele mal, pero está muy contento de ver a sus amigos y amigas. Algo se acerca a su hermano y le dice que tendrá que tomar un baño. Todos los calcetines ríen, están muy contentos.



Participación:

1. Objetivo.

Reconocer que el trabajo de cada miembro del grupo es fundamental para lograr el éxito en una tarea común.

2. Desarrollo de las actividades.

Previamente al visionado, es el momento de conocer a los personajes, podemos usar la **ficha de presentación** para describirlos, y leer los textos. *¿Cómo es Kalz?, ¿cómo es Tin?, ¿qué otros amigos y amigas participan en sus aventuras?, ¿qué tienen común estos personajes?, ¿queréis conocer más acerca de ellos?... Pueden establecer algunas semejanzas/diferencias entre ellos, reconocer los elementos que los caracterizan, expresar si les gustan, etc.*

Después de ver el capítulo **“Buscando a Don”**:

- > Identifican a los personajes que intervienen: *¿Qué calcetines participan en este capítulo?, ¿dónde estaban Kalz y Tin?, ¿qué le sucedía a Algo?, ¿qué hicieron Kalz y Tin al ver la habitación? ¿qué otros amigos y amigas ayudan a buscar a Don?, ¿fue fácil encontrar a Don?, ¿por qué?, ¿cómo se sintieron al final? (los calcetines), ¿qué hubiese sucedido si no ayudaban a Algo?*
- > **Realizan la ficha de trabajo nº 7.** Encuentran a Don siguiendo la línea de puntos...

----> Por turnos, dicen palabras que suenen igual o parecido a “Don”: balón, cajón, salón, camión, Simón, salmón, melocotón...

----> En parejas hacen una nueva marioneta utilizando elementos de las marionetas del vídeo y un dibujo ciego: **Fichas 8a y 8b.**

----> Presentan a los demás el resultado de su trabajo, describen los elementos que han seleccionado, y cuentan si ha sido fácil ponerse de acuerdo y si les gusta el resultado.

----> Juegan a **“Buscando a Don en el salón”**:

Seleccionamos a un niño o niña y la describimos sin decir el nombre... “Don tiene zapatos negros”, “tiene pantalones azules”... el resto del grupo intentará adivinar quién está haciendo las veces de Don. Cuando lo adivinan aplauden, la niña o el niño seleccionado escoge a otro compañero/a para describirlo/a.

Una variante con los mayores es dejar que formulen preguntas *¿Don tiene los zapatos negros? o ¿de qué color lleva el jersey?, etc.*

Ficha 7

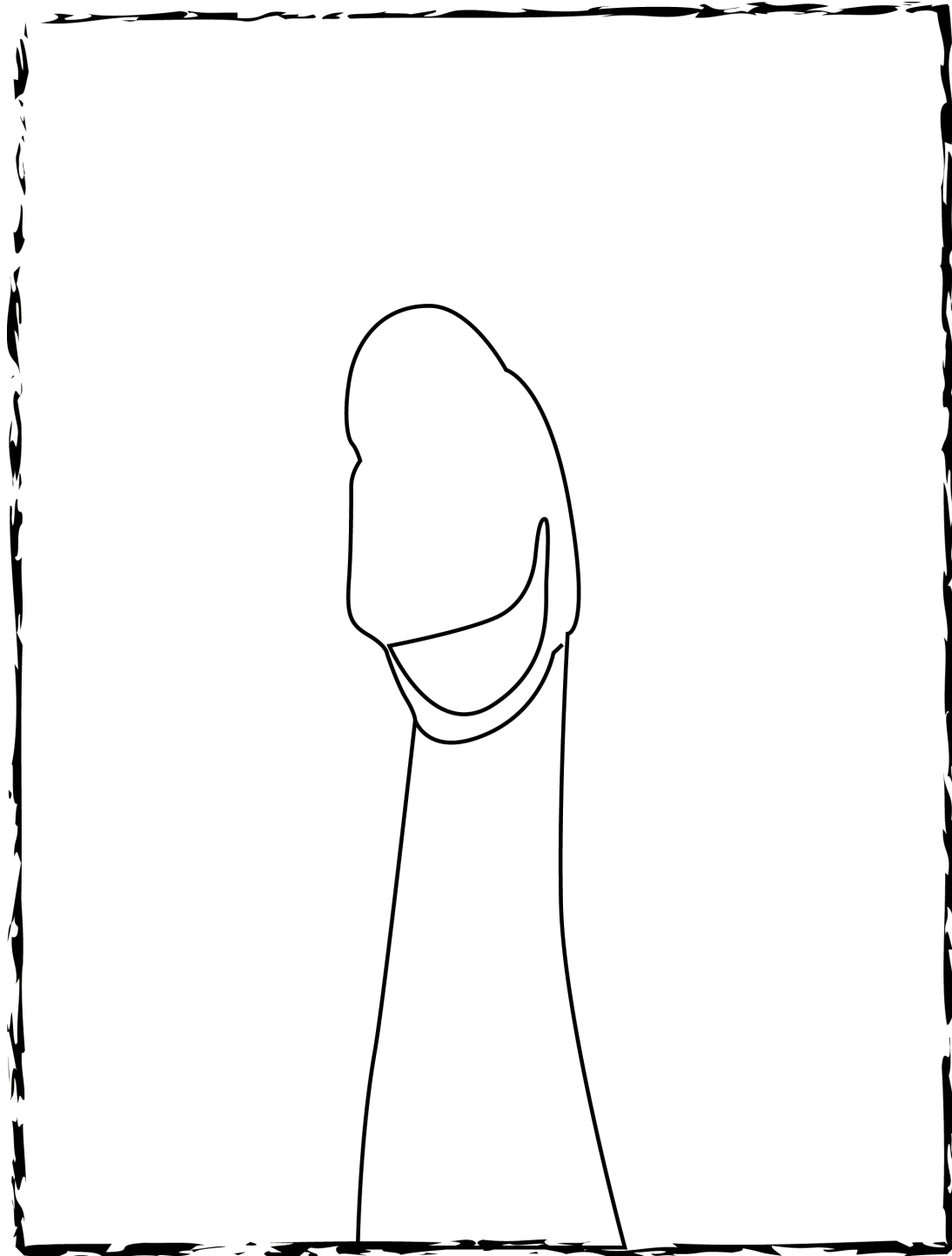
Buscando a Don.
Encuentra a Don y coloréalo.



Ficha 8a

Nuestra marioneta.

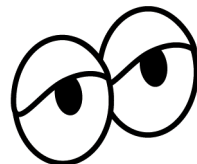
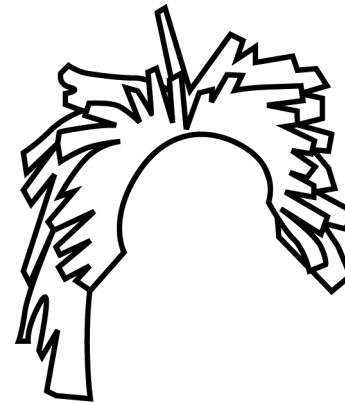
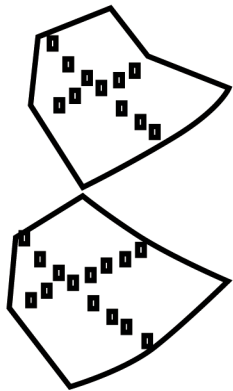
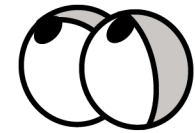
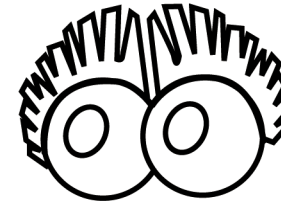
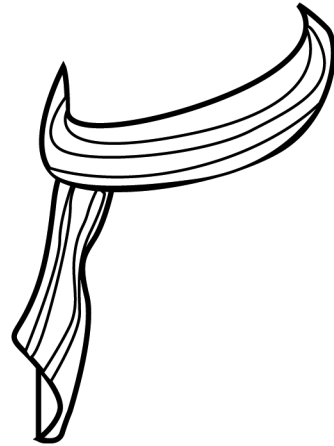
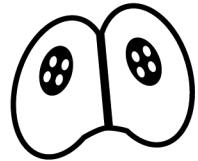
Pega las piezas de la ficha 8b
y construye una nueva marioneta.

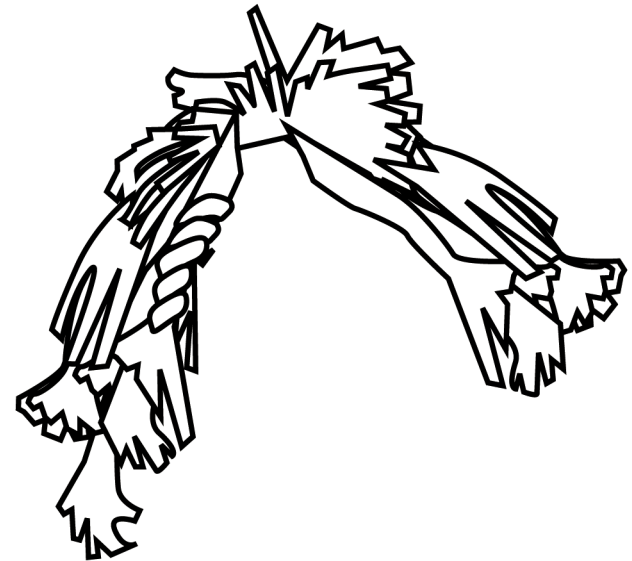
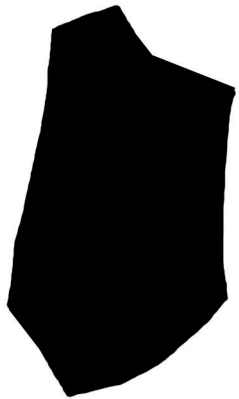
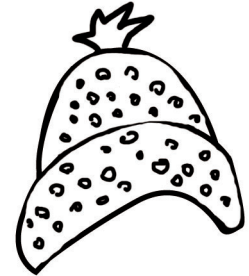
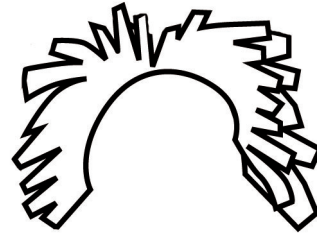
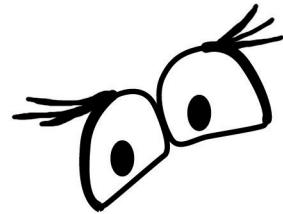
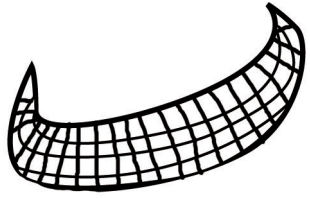


Ficha 8b

Nuestra marioneta.

Recorta las piezas para construir tu marioneta de la ficha 8a.





¿Dónde está el balón?

Kalz, Media y Tin están en el cuarto de jugar. Quieren jugar al balón, pero no saben dónde está. A lo lejos escuchan un murmullo, se giran y ven a Poli colgando de un tendedero que hay en el otro extremo del cuarto. Intenta hablarles, pero la pinza le cierra la boca y sólo se oye un insistente murmullo. Da la sensación de que también quiere jugar.

Media se acerca a él, no entiende lo que dice, intenta volcar el tendedero para descolgarlo, pero no puede porque pesa demasiado. Kalz y Tin le piden a Media que los ayude a buscar el balón, así que ella se va y deja a Poli en el tendedero.

Así sucede también con Kalz: se acerca, habla con Poli, intenta volcar el tendedero... pero no puede. Además, le llaman para buscar el balón. No hay tiempo para rescates. Poli sigue colgado.

Finalmente, Tin se acerca al tendedero. Vuelve a interrogar a Poli, y éste responde con los habituales "¡mmmm!, ¡mmmm!"; cada vez más expresivos. ¿Qué querrá decir? se pregunta Tin. Es el primer calcetín que se hace esa pregunta, hasta ahora todos habían dado por supuesto que Poli lo que quería era jugar. Tin llama a Media y Kalz, les dice que deberían abandonar por un momento la búsqueda del balón para ayudar a su amigo. Así lo hacen: entre todos empujan el tendedero y lo vuelcan. Corren a soltar a Poli y, en cuanto le quitan la pinza, dice por fin lo que quería: él sabía dónde estaba el balón, lo veía desde arriba, ¡está detrás de aquel carrito! –grita–. Todos corren a por el balón y lo descubren. Poli corre tras ellos porque también quiere jugar.



Solidaridad:

1. Objetivo.

Conocer las necesidades de los demás, compartir sus sentimientos y actuar en su favor.

2. Desarrollo de las actividades.

Después de ver el capítulo “¿Dónde está el balón?”:

---> Recuerdan a los personajes que intervienen en el capítulo anterior. Identifican a los personajes del nuevo capítulo: Kalz, Tin, Media y Poli. *¿Recordáis a los amigos y amigas de Kalz y Tin?, ¿quiénes participan en esta nueva aventura?*

---> Reconstruyen la historia: *¿Qué necesitaban Kalz, Tin y Media?, ¿qué andaban buscando?, ¿qué distraía su atención?, ¿dónde se encontraba Poli?, ¿qué era más importante: encontrar el balón o ayudar a Poli a bajar del tendedero?, ¿qué es lo que quería decir Poli?*

---> Reflexionan sobre la importancia de ser escuchados y escuchar a los demás, es la mejor manera para conocer las necesidades que todos tenemos. (Comida, abrigo, cariño, juego...)

Poli necesitaba que sus amigos y amigas lo escucharan y le hicieran caso.

---> Dicen algunos ejemplos de cosas necesarias para vivir. Realizan la **ficha de trabajo nº 9**: “Lo que necesitamos para vivir”, dibujan

aquellas cosas que reconocen como necesarias, también pueden buscar imágenes en revistas o periódicos. Con los mayores se puede ampliar al tema del acceso a la educación como una necesidad de todas las personas. En especial de los niños y niñas como ellos.

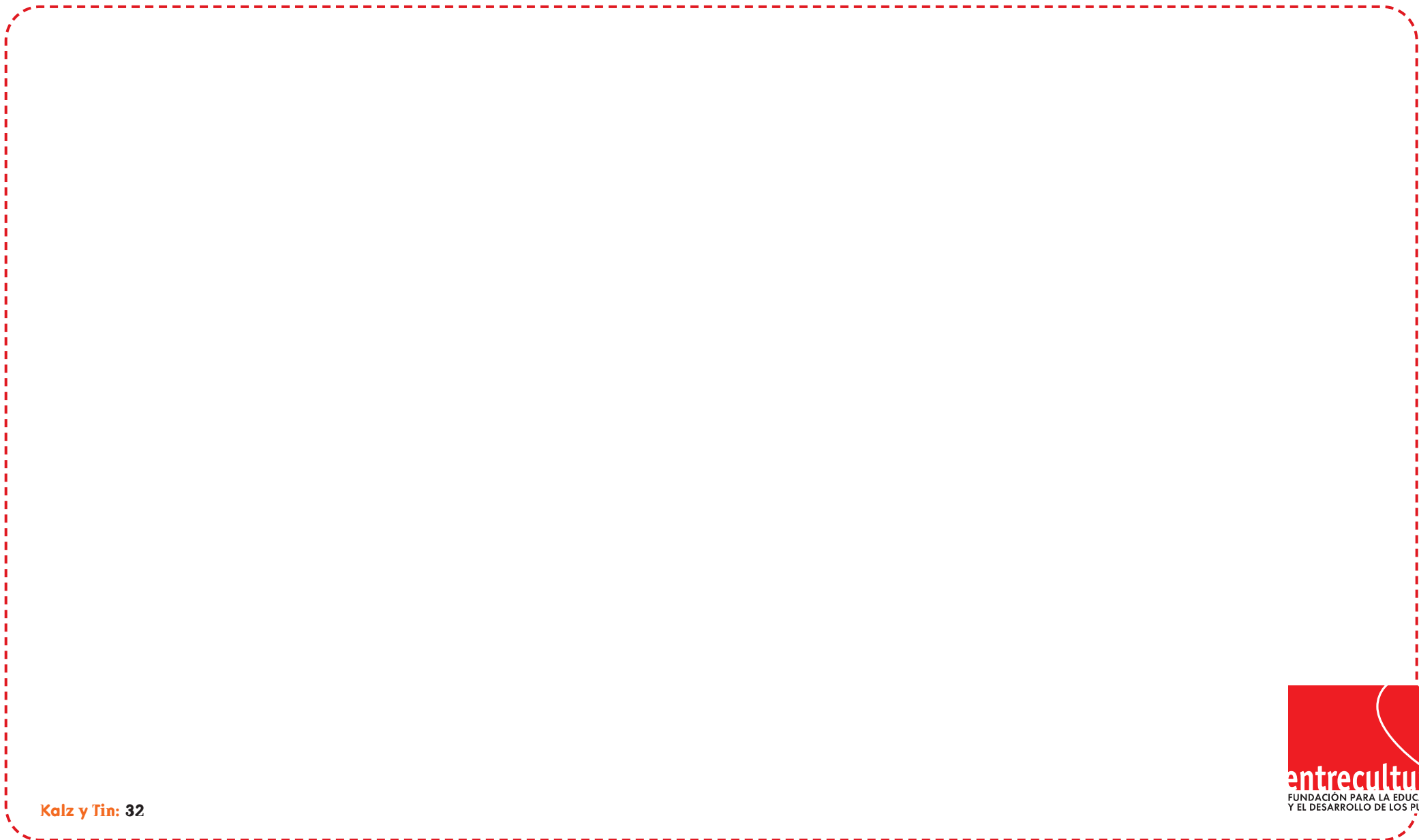
---> En pequeños grupos de 2 ó 3, juegan con las tarjetas de la ficha 10: tienen que buscar parejas. Colocan los 10 círculos boca abajo, por turnos escogen un par de ellos, si son iguales se quedan con ellos, si no, los vuelven a colocar donde estaban. El juego acaba cuando se encuentran todas las parejas. Previamente habrá que preparar el material con ayuda del grupo.

---> Finalmente, forman un círculo y se pasan un balón, sin dejarlo caer; finalizada una vuelta, por turnos, proponen diferentes formas: cruzarlo a través del círculo, pasarlo por arriba de las cabezas, entre las piernas, dejándolo rodar, etc. Esta actividad puede realizarse en el patio.

Ficha 9

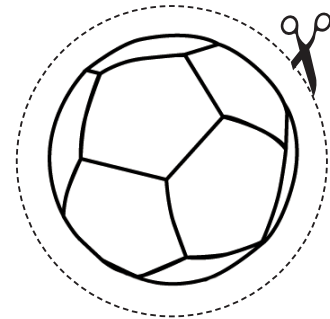
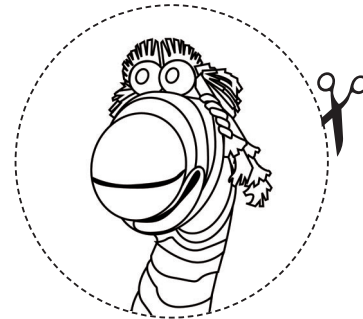
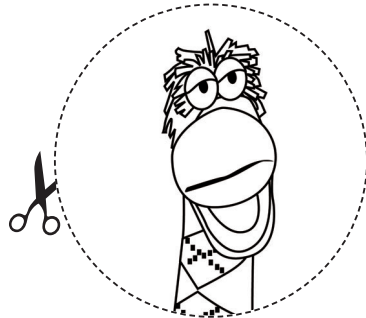
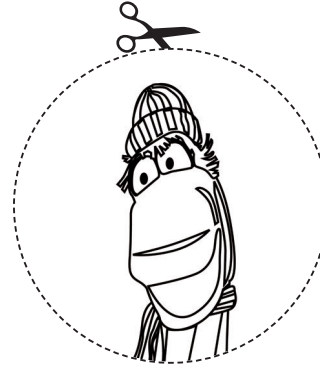
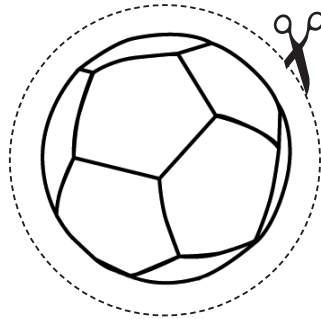
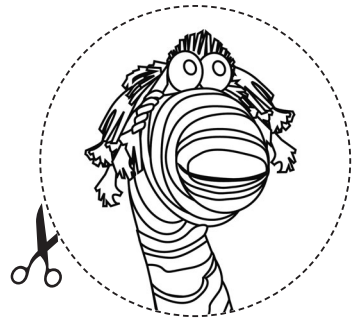
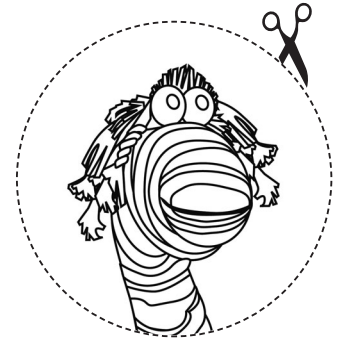
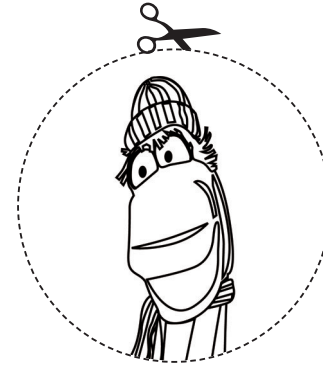
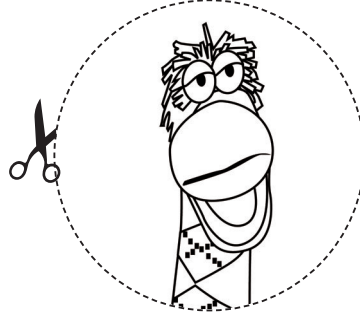
Lo que necesitamos para vivir.

Dibuja las cosas que necesitas para vivir.



Ficha 10

¿Dónde está el balón?
Recorta las piezas y busca las parejas.



¿Queréis jugar

conmigo?

Kalz y Poli pasean por el parque. Al fondo ven a Media con un balón. Poli y Kalz se ocultan tras un seto. Según Poli, Media tiene el balón, pero seguro que no les dejará jugar con él. Se acerca Tin, ella no cree que Poli tenga razón, piensa que, tal vez, Media quiera jugar con ellos... Poli les dice que lo mejor será quitárselo sin que se dé cuenta.

Poli, Kalz, y Tin intentan quitarle el balón a Media. Se esconden bajo un arbusto, se descuelgan desde un árbol cercano... todos esos intentos terminan siempre en fracasos. Mientras tanto, Media no se da cuenta de nada, sigue junto al balón mirando a su alrededor.

Tras todos los intentos fallidos Kalz, Tin y Poli, están muy cansados. Tin propone ir a hablar con Media, así que sale del escondite tras el seto y se acerca a Media. Antes de que pueda hablar, Media le pregunta por Kalz y Poli y le dice que tiene un balón y les está buscando para jugar con ellos. Tin se gira y les llama. Los dos asoman avergonzados, desde detrás del seto. No pueden creer lo que acaban de oír.



Paz:

1. Objetivo.

Resolver situaciones de la vida cotidiana en forma pacífica. Reconocer la importancia del diálogo para llegar a acuerdos.

2. Desarrollo de las actividades.

Después de ver el capítulo “**¿Queréis jugar conmigo?**”:

- > Identifican a los personajes que intervienen en este capítulo: Kalz, Tin, Media y Poli.
- > Reconstruyen la historia: *¿Qué estaban haciendo Kalz, Tin y Poli en el parque?, ¿qué querían lograr?, ¿por qué Poli pensaba que Media no quería jugar con ellos?, mientras tanto, ¿qué pasaba con Media?, ¿qué le dijo a Tin?, ¿cómo se sintieron Kalz y Poli?*
- > Realizan la **ficha de trabajo nº 11**, ordenan la secuencia y la colorean. Posteriormente comprobamos el trabajo dialogando en grupo.

¿En qué orden sucede esta historia? Voluntariamente comparten con el resto del grupo el resultado de su trabajo, mostrando la lámina terminada.
- > Dialogamos: *¿Cómo nos sentimos cuando no nos dejan jugar?, ¿qué hacemos?, ¿cómo podemos saber si podemos jugar con otros amigos y amigas?*

----> En pequeños grupos representan mediante una dramatización, alguna situación en la que hayan querido jugar con alguien y no se hayan animado a participar. El resto del grupo observa y propone soluciones. Destacar la importancia de dialogar, llegar a acuerdos y respetarlos.

Pueden representar la misma situación dos veces, la primera vez sin llegar a un acuerdo y la segunda, dialogarán y lograrán resolverla entre todos.

----> Forman un equipo de trabajo, de dos o tres, tienen que ponerse de acuerdo para realizar la **ficha de trabajo nº 12**, hay que distribuir las tareas:

a. Recortar las piezas pequeñas para completar la lámina.

b. Pegar las piezas en el lugar que les corresponde en la lámina.

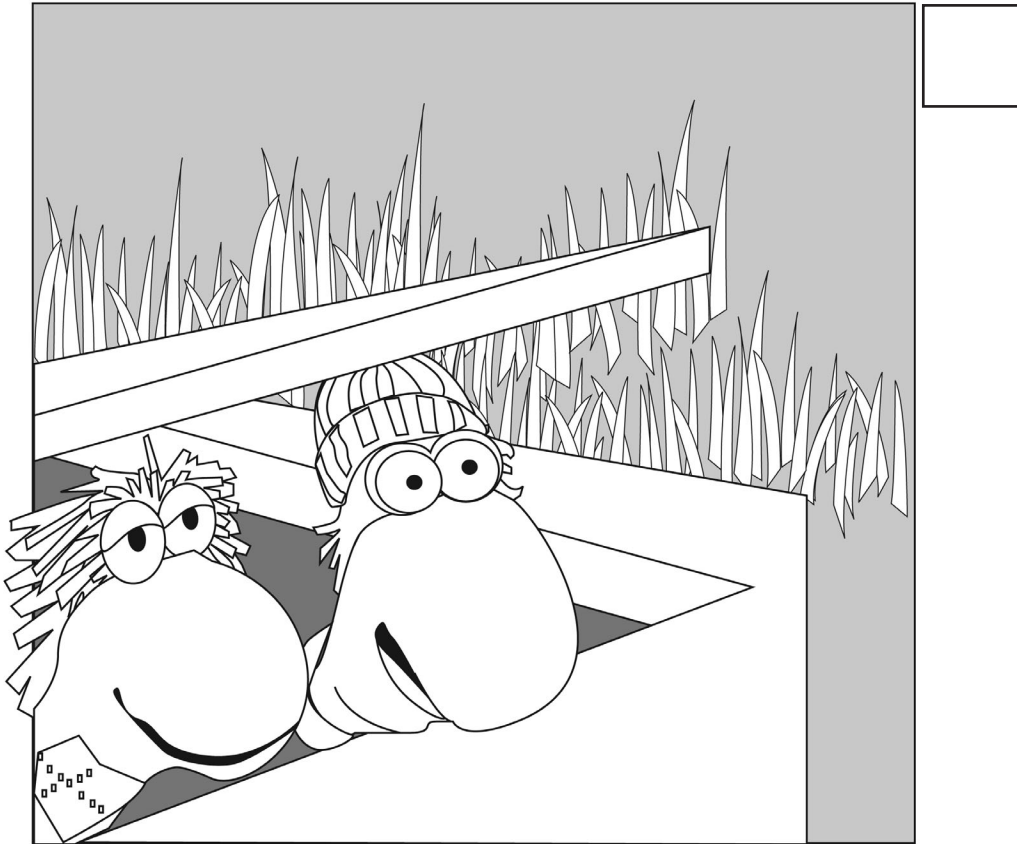
c. Colorear la lámina (pueden hacerlo juntos, por turnos).

----> Evalúan la actividad, *¿nos hemos escuchado?, ¿ha sido fácil ponerse de acuerdo?, ¿todos han respetado los acuerdos?*

Evaluación: *¿Qué hemos aprendido con “las aventuras de Kalz y Tin”?* Hacer una exposición de los trabajos hechos a partir del DVD y presentar a los demás grupos a sus nuevos amigos/as.

Ficha 11

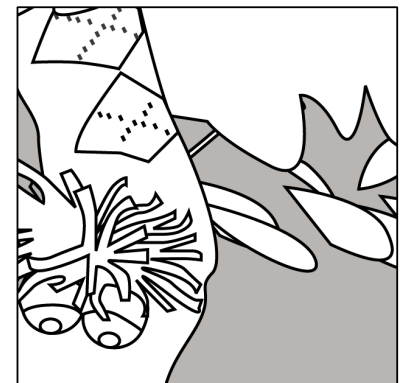
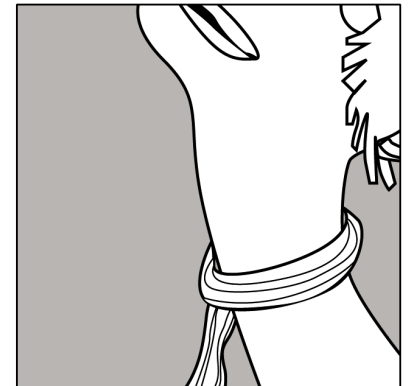
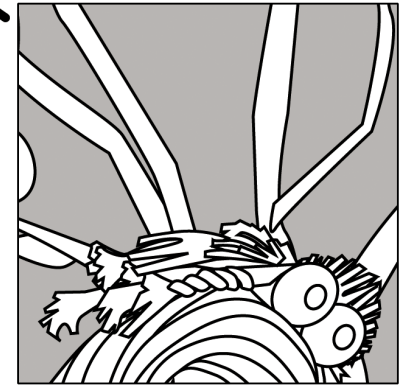
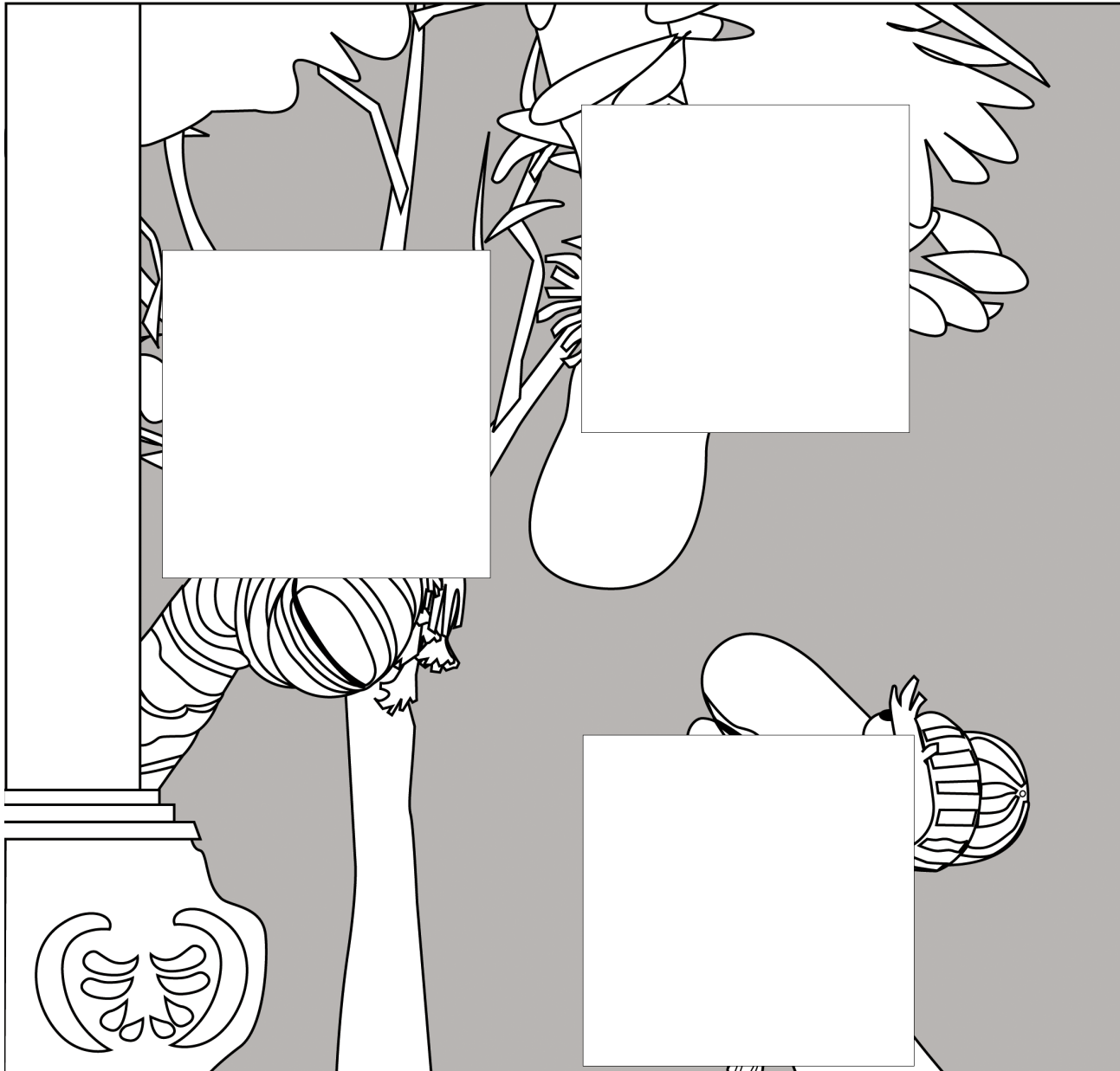
¿Queréis jugar conmigo?
Numera la secuencia.



Ficha 12

¿Jugamos juntos?

Coloca los cuadrados de la derecha en la imagen.



Taller de marionetas



Taller de marionetas

Con las marionetas creadas por los niños y niñas, podrán representar diversas situaciones de la vida cotidiana y proyectar sus propias experiencias, necesidades e intereses.

Las marionetas son un juego participativo en el cual pueden intervenir también las personas adultas, sin embargo, es importante que estén atentas y “lean” en los gestos, en la voz, y en la relación con los otros, las manifestaciones emotivas y comportamientos no expresados con anterioridad. A partir de esta observación, se pueden reforzar o modificar algunas actitudes, además de reflexionar o buscar alternativas para canalizarlas de manera positiva.

Un primer paso para la realización del taller será la búsqueda y clasificación de los materiales que necesitaremos. Ésta es una buena oportunidad para dar un nuevo uso a diferentes objetos que hay en casa: trozos de lana, algodón, un cojín en desuso, etc. También pueden identificar aquellos materiales que habrá que comprar (pegamento textil, limpiapipas, etc.). En esta fase hay que dialogar con el grupo las diferentes alternativas que pueden emplearse: *¿Vamos a pegar o coser?, ¿cómo queremos hacer los ojos?, ¿y el pelo?...*

Algunos niños y niñas necesitarán algo de ayuda para construir sus marionetas, es importante comprobar qué actividades pueden realizar con autonomía, hay que ir de lo sencillo a lo complejo. Identificar en cada momento lo que se está haciendo. Puede mantener la atención y el interés: *Vamos a hacer la boca ¿de qué color la queréis hacer?, vamos a hacer los ojos ¿de qué color los queremos hacer?, etc.*

Finalizada la marioneta, hay que dar un tiempo para que cada uno/a pueda presentar al resto del grupo su propia marioneta, pueden ponerle un nombre y decir algo de ella, de qué está hecha, por qué lleva el pelo de tal color, etc.

Antes de realizar alguna representación sería conveniente conocer los movimientos que se pueden hacer con la marioneta. Colocar la marioneta en las manos y realizar diferentes desplazamientos: ir hacia delante, hacia atrás, moverse para los lados, mover la cabeza, expresar algunas emociones, etc.

Una vez realizados estos primeros ejercicios, se puede construir un sencillo “teatrillo” cubriendo una mesa o varias sillas con una sábana o manta. Las marionetas pueden ser un buen recurso para representar alguna situación difícil por la que los niños y niñas estén atravesando y ayudarlos a superarla. Dialogamos con ellos sobre la marioneta: *¿Por qué está triste la marioneta?, ¿qué le da miedo?, etc.*

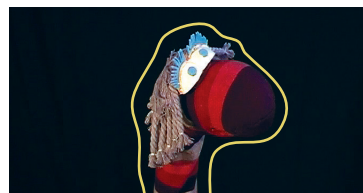
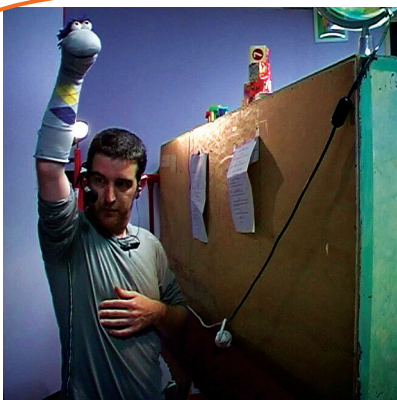
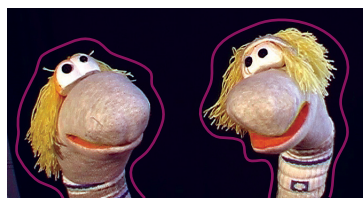
Con los más pequeños se puede empezar con sencillos juegos de representación: Saludarse, despedirse, contar alguna pequeña historia, para luego organizar otros donde puedan intervenir las marionetas en otras situaciones propuestas por el grupo.

Con los mayores se pueden escribir guiones más elaborados; también pueden escenificar historias cotidianas: Representar a sus profesores/as, sus familias, alguna forma de resolver los conflictos más comunes, etc.

Materiales:

- > Un calcetín
- > Gomaespuma (o fieltro)
- > Algodón
- > Lanas de colores
- > Botones de colores
- > Aguja de punta roma
- > Pegamento textil
- > Tijeras
- > Otros: limpiapipas, retazos de tela, etc

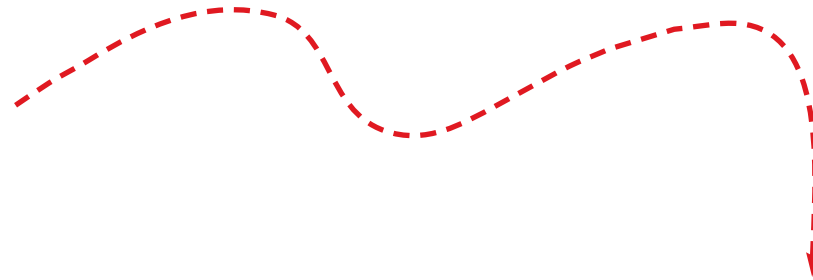




Paso a paso:

- > Colocar el calcetín en la mano que se utilizará para mover la marioneta.
- > Ubicar el dedo pulgar en el talón y los otros cuatro dedos en el empeine.
- > Cortar la puntera del calcetín a ras de los dedos, tener cuidado especial con las niñas y niños pequeños.
- > Cortar una pieza de fieltro o gomaespuma formando la boca, pegarla en el calcetín y coser la parte superior. Dejar secar. Puede ser un buen momento para escoger los ojos y el pelo que utilizaremos para la marioneta.
- > Cuando se haya secado la gomaespuma, volver a introducir la mano haciendo coincidir el dedo pulgar con el talón nuevamente y dar forma a la boca.
- > Cortar un trozo de gomaespuma del tamaño del calcetín y pegarlo por dentro para darle volumen, también puede rellenarse con algodón, pero se deberá tener mayor cuidado al accionar la marioneta para distribuirlo uniformemente.
- > Para el cuerpo se puede utilizar el diseño del calcetín o si se prefiere añadir algunos detalles utilizando retazos de lana o tela.
- > Para el pelo se puede utilizar retazos de lana o tela, pegándolos directamente en el calcetín o cosiéndolos con ayuda de una aguja de punta roma.
- > Por último, pegar los ojos, pueden ser botones grandes. Se pueden hacer detalles como párpados y pestañas (con cartulina o trozos de tela) o colocar gafas (con limpiapipas). Completar los detalles con rotuladores.

Bibliografía



BENNETT, S. y LOETTTERLE R.: **365 Actividades sin TV para tu niño**. Tikal, Madrid, 2002.

DEL CARMEN, M. (Coord.): **Programa de Educación en Valores para la Etapa Infantil**. Aljibe, Málaga, 1995.

LAGUIA, M.J. y VIDAL, C.: **Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)**. Grao, Barcelona, 2001.

LLOPIS, C. (Coord.): **Los Derechos Humanos en Educación Infantil. Cuentos, juegos y otras actividades**. Narcea, Madrid, 2003.

SANTOS, M. Y GONSALES, J.: **Talleres pedagógicos. Arte y magia de las manualidades infantiles**. Narcea, Madrid, 2000.

SCHILLER, P. y ROSSANO, J.: **500 actividades para el currículo de Educación Infantil**. Narcea, Madrid, 2001.

VV.AA.: **Cómo educar en valores. Materiales, textos, recursos y técnicas**. Narcea, Madrid, 1997.

Otros recursos



De la cooperación en Educación Infantil y algunos de sus dilemas más controvertidos. Concha Sánchez Blanco
Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de A Coruña.
[http://www.indexnet.santillana.es/rcs/_archivos/ Infantil/Biblioteca/Cuadernos/cooperac.pdf](http://www.indexnet.santillana.es/rcs/_archivos/Infantil/Biblioteca/Cuadernos/cooperac.pdf)

Sock Puppet

<http://www.legend sandlore.com/sockpuppets.html>

Sock Puppet (vídeo)

<http://www.nickjr.co.uk/activities/dotogethers/sockPuppets.aspx>

Marionetas de Animales con Bolsas de Papel

<http://www.primeraescuela.com/themesp/juguetes.htm>

Teatro de marionetas: Pedro y el Lobo

<http://www.sgci.mec.es/usa/deparenpar/1998dic/hacer2.shtml>



Fin

volveremos con nuevas aventuras





No nos da igual
¡Queremos un mundo más
justo para todos y todas!

Organiza:



Colabora:



902 444 844
www.entreculturas.org