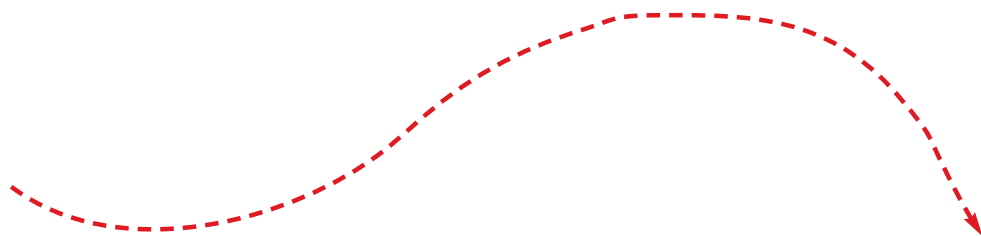


LAS AVENTURAS DE

# Kalz & Tin



# Índice



- 1- Introducción
- 2- Descripción
- 3- Los valores en las aventuras de Kalz y Tin
- 4- Ayudamos a Poli
- 6- Algo nos enseña el parque
- 10- Tin es responsable
- 14- Kalz nos cuenta un nuevo juego
- 16- Lo mejor es decir la verdad
- 20- Descubrimos palabras con Poli
- 22- Buscando a Don
- 26- Don nos cuenta su aventura
- 28- ¿Dónde está el balón?
- 34- Tin nos enseña un truco
- 36- ¿Queréis jugar conmigo?
- 40- Media nos habla de la paz
- 42- Juguemos con Kalz y Tin
- 43- Puzzle
- 44- 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 2" forma parte de ¿Iguale-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 ¿Iguale-Da? ¡Escríbenos!  
Entreculturas-Fe y Alegría. Departamento de Educación para el Desarrollo.  
Pablo Aranda 3, Madrid 28006  
e-mail: [entreculturas@entreculturas.org](mailto:entreculturas@entreculturas.org)  
Página web: [www.entreculturas.org](http://www.entreculturas.org)



# descripción

**"Las aventuras de Kalz y Tin 2"** es una propuesta de trabajo para el segundo ciclo de educación infantil y el primer ciclo de educación primaria, contiene 6 breves historias que se recogen en el DVD **Las aventuras de "Kalz y Tin"**. La lectura de los diálogos y las actividades promueven el desarrollo de valores solidarios y pueden realizarse tanto en el aula como en otros contextos educativos: familia, bibliotecas, espacios de ocio y tiempo libre, etc.

En **"Las aventuras de Kalz y Tin 2"** se ha recopilado los diálogos que mantienen los personajes, que en cada capítulo, resuelven las situaciones gracias al apoyo del grupo, a las reflexiones que hacen sobre sus acciones y a la suma de esfuerzos por alcanzar una meta común.

Los diálogos pueden leerse individualmente o en grupo, representando a los personajes, etc. en todo caso, serán de gran ayuda para afianzar el proceso de lectoescritura.

Se proponen dos actividades por cada capítulo, algunas son variaciones de juegos tradicionales, en muchos casos, los niños y niñas las conocerán y podrán aportar sus conocimientos previos; atendiendo a la diversidad, un mismo juego puede ser conocido por diferentes nombres, será divertido descubrirlos entre todos.



**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 en actividades.**



# los valores en las aventuras de Kalz y Tin 2

<b>Cooperación</b>	<b>Ayudamos a Poli</b>	Los calcetines utilizan su ingenio para resolver un problema y ayudar a un amigo que se encuentra atrapado en un árbol.
<b>Responsabilidad</b>	<b>Tin es responsable</b>	Tin se da cuenta de que los gustos o juegos de los demás no son iguales a los suyos, y que junto a sus amigos puede aprender nuevos y divertidos juegos.
<b>Sinceridad</b>	<b>Lo mejor es decir la verdad</b>	Poli piensa que ha desordenado las piezas del puzzle que hacían sus amigos así que las ordena y se hace el despistado, finalmente descubre que siempre es mejor decir la verdad.
<b>Participación</b>	<b>Buscando a Don</b>	Cuando uno de los calcetines se encuentra en un apuro, los demás no dudan en ayudarlo. Algo logra encontrar a su hermano Don gracias a la participación de sus amigos y amigas.
<b>Solidaridad</b>	<b>¿Dónde está el balón?</b>	Si miramos con atención podemos darnos cuenta de lo que pasa a nuestro alrededor, esto es lo que piensa Tin cuando descubre la manera de ayudar a Poli, claro que cuenta con sus amigos y amigas para lograrlo.
<b>Paz</b>	<b>¿Queréis jugar conmigo?</b>	Para resolver los conflictos hay que dialogar, porque a veces nuestra imaginación puede dar paso a malos entendidos como les sucede a Poli y Kalz, mientras Media intenta encontrar a sus amigos para compartir con ellos el balón.

# Cooperación:

## Ajudamos a Poli

**En el parque. Es un día de mucho viento. Poli juega a esperar una ráfaga de aire y dejar que impulse su carrera. Poli se hincha y corre rápido. Cae unos metros más allá. Tin y Kalz se acercan.**



*Kalz:* Hola Poli.

*Tim:* Hola Poli. ¿Qué estás haciendo?

*Poli:* ¡Hola Kalz!, ¡hola Tin! ¡Oh!, esto es muy divertido, tenéis que probarlo. Primero sopla una brisa que te levanta del suelo, ¡hop! Y cuando sopla fuerte te hinchas y, ¡A volar!

*Kalz:* ¡Oh! No sé. Parece un poco peligroso. ¿Y si te caes dentro de un charco?, ¿o te enganchas en una rama?, ¿y si el viento sopla demasiado fuerte?

*Poli:* ¡Oh!, tranquilo. Tengo todo controlado, soy el mejor corredor del parque.

*Tim:* Yo también quiero probar.

*Poli:* Claro que sí, Tin. Ponte aquí y echamos una carrera.

*Tim:* Kalz, prueba tú también.

Kalz: ¡Oh! No, no, no, no, no, no. Parece muy peligroso.

Poli: Pues nada, corremos sólo nosotros dos. Tranquila Tin, que yo estoy contigo.

Tin y Poli se disponen a correr. Esperan la ráfaga de viento buena. Kalz mira expectante a sus amigos.

Poli: ¡Ahora, Tin!, ¡vamos!

La ráfaga de viento es demasiado fuerte, Tin aterriza varios metros más allá.

Tin: ¡Qué pasada Poli, es genial!

Tin busca a su amigo, pero no lo ve.

Tin: ¡Kalz! ¿No has visto a Poli? No lo veo.

Kalz: Creo que está detrás de aquellas ramas, yo tampoco lo veo.

Kalz y Tin: ¡Poli!, ¡Poli!, ¡Poli!, ¡Poli!

Poli: ¡Estoy aquí!, ¡socorro!, ¡ay, ay!, ¡estoy aquí!, ¡socorro!, ¡ay, ayudadme!, ¡esta rama me está destrozando los rombos!, ¡ayudadme a bajar!



# Cooperación:

Kalz y Tin descubren a Poli: está enganchado en la rama de un árbol.

Tin: No te preocupes Poli, nosotros te ayudamos.

Kalz: Pero tú y yo solos no podemos. Tenemos que pensar algo. Tenemos que pensar un plan, rápido. Rápido, rápido, oh, oh... Mira, allí están Algo, Don y Media.

Kalz y Tin: ¡Algo!, ¡Don!, ¡Media!, ¡Venid!

Tin: Poli se ha enganchado en un árbol, ¿Podéis ayudarnos?

Don y Media dejan de jugar y se acercan hasta el árbol. Todos se ponen a saltar justo bajo Poli, intentando alcanzarlo. Gritan y hablan a la vez.

Poli: ¡Ah!, ¡ay!, ¿podéis ayudarme a bajar?

Don: Uf, ¿Cómo habrá llegado hasta allí? Está altísimo.

Tin: Poli, no te preocupes que enseguida te bajamos.

Media: Rápido, que lo estará pasando fatal.

Kalz: Un momento... Lo mejor será que hagamos una torre entre todos.





Tin: ¡Qué buena idea!

Media: ¡Oh! sí, me pondré la primera.

Algo: ¡Oh!, y yo después.

Don: No, no, no, no, después yo.

Kalz: Yo soy el cinco.

Media: Será mejor que me ponga yo.

Poli: Bueno, ya vale por favor, que esto duele mucho, y además aquí hay un pájaro que me está mirando muy raro. Ay, daos prisa, ¡ayudadme!

Media se sube la primera y en lo alto del todo, Kalz.

Tin: Ten cuidado Kalz te puedes caer.

Poli: ¡Vamos!

Kalz sube hasta lo alto y desengancha con cuidado a Poli.

Poli: Muchas gracias. Gracias a todos. ¡Qué bien que estabais aquí para ayudar!



# Cooperación:

Algo nos enseña el parque. Jugamos en el parque.

## 1. Objetivos.

- Identificar algunas actividades en las que es necesaria la ayuda de otras personas.
- Favorecer el desarrollo de actitudes de ayuda y cooperación con otros niños, niñas y adultos.

## 2. Desarrollo de la actividad.

- > Se inicia la actividad dando un breve paseo por los alrededores del centro, si hay un parque cercano o jardín, pedir que presten especial atención a lo que ven, pueden llevar consigo una pequeña cámara de fotos de cartulina o un marco, pedirles que se fijen en lo que les gusta porque luego tendrán que reproducir sus fotos en papel.
- > En el aula, dialogan sobre el paseo *¿qué es lo que más os ha gustado?, ¿habéis visto muchas flores?, ¿hay parques cerca de vuestras casas?, ¿soléis ir a jugar al parque?, ¿a qué jugáis en el parque?, ¿a qué jugaba Poli en el parque?...*
- > Realizan la **ficha de trabajo nº 1** (página 9).

## 3. Juego: Sol, lluvia y semilla

Este es un juego para tres jugadores donde todos cooperan para permitir crecer a una semilla.

Cada participante esconde una mano tras la espalda y a la de tres saca uno de los movimientos establecidos:



**Sol:** la mano abierta con los dedos extendidos, como si fueran los rayos del sol.



**Lluvia:** la mano con cuatro dedos hacia abajo y el dedo gordo escondido, como si cayera la lluvia.



**Semilla:** el puño.

La combinación ganadora es semilla-sol-lluvia, de este modo la semilla tiene a la vez sol y lluvia; entonces, para celebrar el éxito de la cosecha, el dedo índice surge de repente como si fuera el tallo.

*Seminario de Educación para la Paz. Manos cooperativas. Pág. 106.*

Dialogar con los participantes por qué no crecería la semilla si sólo recibiera sol o lluvia o si no recibiera ninguna de las dos cosas. Así como la semilla necesita luz (del sol) y agua (de la lluvia o del riego) identifican situaciones en la que la ayuda o la presencia de los demás es necesaria.

## 4. Material para fotocopiar:

Ficha nº 1: **¿Qué es lo que veo en el parque?**. Página 9.

# Ficha 1

¿Qué es lo que veo en el parque?. Dibuja o pega las cosas que vio Algo y las que tú has visto durante el paseo.

# Responsabilidad:

# Tin es responsable

Kalz está en el cuarto de jugar, haciendo unas construcciones. Tin pasa por ahí.



*Tim:* ¡Hola Kalz!

*Kalz:* ¡Hola Tim!

*Tim:* ¿Qué haces?

*Kalz:* Estoy construyendo un castillo.

*Tim:* ¿Que estás haciendo qué?

*Kalz:* Espera, espera... tengo que terminar este puente y no puedo hablar.  
¡Vaya!

*Tim:* No te entiendo nada, mejor espero a que puedas hablar.

*Kalz:* ¡Eso! Te decía que estoy construyendo un castillo, ¡un castillo enorme!

Con sus torres y sus almenas... Oh, aquí voy a poner un puente levadizo y, aquí una puerta para que entren -chu-cu, chu-cu...- los caballos a galope... Oh, sí, sí...

*Tin:* Ajá.

*Kalz:* Pues a mí me gusta. Me parece precioso.

*Tin:* Mmm... Yo prefiero jugar a pillar. ¿Juegas?

*Kalz:* No, no, no. Quiero acabar el castillo, que me está quedando chulísimo.

*Tin:* Pues yo me voy a jugar a pillar.

*Kalz* sigue con la construcción mientras Tin se va. De pronto, Tin regresa, pero esta vez con una pequeña sábana blanca sobre la cabeza. Como no ve nada, se gira de un lado a otro sin saber a dónde dirigirse.

*Tin:* Uuuuh, a este castillo le falta... ¡Un fantasma! ¡Uuuuh!



# Responsabilidad:



*Kalz:* Ya sé que eres tú Tin. Ten cuidado, a ver si vas a tirar mi castillo.

*Tin* camina por el cuarto a ciegas, con la sábana en la cabeza.

*Tin:* Tú sí que tienes que tener cuidado porque has despertado al fantasma.

Comienza la persecución alrededor del castillo.

*Kalz:* Ten cuidado, Tin, vas a tirar mi castillo.

*Tin:* ¡Querrás decir mi castillo!, iuuuh!

En un giro, Tin choca contra el castillo y lo destroza. Se quita la sábana de la cabeza y ve lo que ha hecho.

*Kalz:* Pero, pero...

*Tin:* Perdona, Kalz.

*Kalz:* Te avisé Tin, te dije que tuvieras cuidado.

*Tin:* Ay, Kalz, lo siento, lo siento... Con lo que te había costado hacerlo.

*Kalz:* Mira que te había avisado. Mmmm... Bueno, pero no importa, tú lo has tirado, tú me ayudarás a reconstruirlo. ¿Qué te parece?

*Tin:* Tienes razón. Vamos a construir otro, juntos.

*Kalz:* Ya verás como nos queda más bonito que antes.

*Ambos construyen un nuevo castillo. Están contentos con el trabajo que han hecho.*

*Tin:* ¿Qué te parece, Kalz? No está mal, ¿eh? Mmmm, vale que te lo he tirado, pero mira qué bien nos ha quedado al final...

*Tin:* ¡Oh, oh! ¿Kalz? Pero Kalz... ¿Kalz?

*De golpe, asustando a Tin, Kalz entra en la habitación, cubierto por una sábana blanca.*

*Kalz:* ¡Aaaaaargh! ¡Uuuh! ¡A Kalz me lo he comido! Yo soy el fantasma de este castillo.

*Los dos ríen y corren alrededor del castillo.*



# Responsabilidad:

## Kalz nos enseña un nuevo juego.

### 1. Objetivos.

- Asumir responsabilidades y cumplirlas.
- Participar activamente en un juego no competitivo.

### 2. Desarrollo de la actividad.

---> Se inicia la actividad con los participantes sentados en círculo, en orden van saliendo al centro y representan, mediante gestos, alguna responsabilidad que realizan en el aula o en casa, si tienen dificultad para identificarlas, se les puede decir al oído alguna para que la representen (regar las plantas, subir/bajar las persianas, guardar los juguetes, borrar la pizarra, repartir los materiales, reciclar el papel, etc.) Los demás participantes deben adivinar la responsabilidad y decir si son ellos u otras personas quienes las realizan. Una vez identificadas, escogen una o varias, utilizan la **ficha de trabajo nº 2** para identificar la responsabilidad incluyendo las tareas que deben realizar y registran el cumplimiento de sus responsabilidades diariamente:

Nombre:						
Mi responsabilidad	¿Qué hago?	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
Repartir y ordenar los materiales	Repartir a mis compañeros y compañeras el material. Al final del día recogerlos y ordenarlos.					

---> Reflexionar que es importante el cumplimiento de ellas y la participación de todas las personas. Semanalmente, pueden rotar de responsabilidades dentro del aula. Pueden ejercitar la lectura leyendo el texto del capítulo "Tin es responsable".

### 3. Juego: Kalz dice...

Este es una variación del juego "Simón dice" sólo que esta vez las indicaciones sirven para que los participantes realicen actividades juntos. Previamente comentar que también somos responsables cuando participamos en un juego y cumplimos las normas.

Formados en círculo realizan las acciones que empiecen con la frase "Kalz dice", tales como: "*Kalz dice, formemos un tren*"; "*Kalz dice, saltemos en un pie*"; "*Kalz dice, abracemos a la persona de la derecha*"; "*Kalz dice, demos tres botes*"; "*Kalz dice, demos una palmada*"; "*Kalz dice, tomémonos de las manos*"; "*Kalz dice, demos un salto con los pies juntos*"; etc. se pueden intercalar algunas indicaciones que no empiecen con la frase "*Kalz dice*"; para que los participantes las diferencien y presten atención. Por turnos, todos tendrán oportunidad de dar indicaciones al resto del grupo.

Una variante es ir acumulando los movimientos de tal manera que cada vez sea más complejo: "*Kalz dice, formemos un tren, saltemos en un pie, abracemos a la persona de la derecha, demos tres botes, demos una palmada, tomémonos de las manos, demos un salto con los pies juntos...*"

### 4. Material para fotocopiar:

Ficha nº 2: **Soy responsable.** Página 15.



# Ficha 2

Soy responsable. Escribe cuál es tu responsabilidad y lo que debes hacer, luego pinta un cuadrado o pega una pegatina por cada día que la realices.

Mi nombre:						
Mi responsabilidad es:	¿Qué hago?	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					
-----	-----					



# Sinceridad:

## Lo mejor es decir la verdad

Kalz y Tin están haciendo un puzzle.



*Kalz:* Vamos a armar el puzzle enseguida, ¡vamos allá! A ver, a ver, esta por aquí, esta no...

Esta pieza no me encaja en ninguna parte, no hay manera...

*Tin:* A ver si así encaja...

*Kalz:* Voy a probar aquí.

*Tin:* Este puzzle es chulísimo, pero no hay manera de acabarlo.

*Kalz:* No te rindas, ya casi lo tenemos. A ver esta...

*Tin:* Creo que lo mejor es pedir ayuda. Alguien nos echará una mano, ¿no?

*Kalz:* Sí. Si no, no vamos a armarlo nunca.

Salen en busca de ayuda dejando el puzzle a medio hacer. Llega Poli. Viene andando de espaldas, porque arrastra un trenecito con la boca.

**Poli:** ¡Hola Kalz!, ¡hola Tin!, mirad qué tren más chulo he encontrado.

Golpea el puzzle y lo tumba, suelta lo que tenía en la boca, se gira y ve el estropicio.

**Poli:** Oh pero... He roto el puzzle que estaban haciendo Kalz y Tin. Uh, cuando se enteren se van a enfadar... Ay, cómo era?

En poco tiempo consigue terminarlo perfectamente.

Kalz y Tin vuelven distraídos, hablando entre ellos.

**Kalz:** Mira, allí está Poli. ¡Hola Poli!



# Sinceridad:



*Poli:* Hola.

*Tim* se acerca hasta el puzzle terminado.

*Tim:* Oh, Poli, ¿sabes quién ha hecho esto?

*Poli:* ¡Ah!, ni idea, estaba así cuando he llegado, yo no he tenido nada que ver.

*Kalz:* ¿No has visto nada? Si hemos estado fuera sólo un ratito.

*Tim:* ¿No lo habrás hecho tú, y te estás haciendo el interesante?

*Poli:* No, no, no. Seguro. Yo no he sido, y no he visto nada.

*Kalz:* Vale, te creemos. Pero es una pena. Es que era un puzzle difícilísimo.

*Tin:* Llevábamos toda la tarde intentando hacerlo.

*Kalz:* Y ahora no tenemos ni idea de quién lo ha acabado.

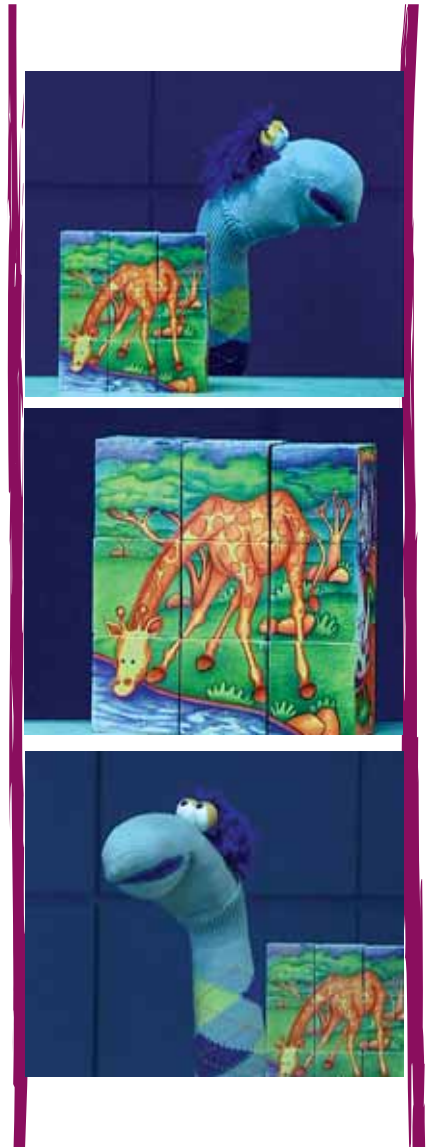
*Tin:* Lo único que sabemos es que se le dan muy bien los puzzles.

*Kalz:* ¡Desde luego! Ojalá supiera quién lo ha hecho, para felicitarle.

*Kalz y Tin salen de la habitación preguntándose cómo habrá logrado terminar el puzzle el personaje misterioso.*

*Poli se queda solo frente al puzzle y agacha la cabeza.*

*Poli:* ¡Oh!, qué tontería no decir la verdad ¿no?



# Sinceridad:

## Descubrimos palabras con Poli.

### 1. Objetivos.

- Ejercitarse en la autoevaluación de sus acciones.
- Potenciar la sinceridad y el acercamiento mutuo.

### 2. Desarrollo de la actividad.

- > Esta actividad puede realizarse a manera de evaluación después de una actividad grupal o para identificar aquellas situaciones en las que el grupo debe mejorar con la participación de todos. Se inicia con los participantes sentados en círculo, a continuación se muestran dos láminas: una tendrá una carita sonriente, representando las actividades bien realizadas, y la otra tendrá una cara pensativa, que indicará que hay cosas que aún se pueden mejorar.



alegre



pensativa

- > Por turnos los participantes identificarán aquellas situaciones asociadas con cada una de las caritas. También se pueden plantear situaciones para que los participantes las valoren y asignen una carita: *“una niña o un niño está solo en el patio”, “los materiales están desordenados”, “una persona empuja a otra y se cae”, “un niño o niña utiliza papel reciclado para dibujar”, “una persona abraza a otra”...* Si hay niños o niñas que no juegan con todos o que no comparten los

materiales, intentar que entre todos propongan alternativas para que puedan sentirse bien, sin culpabilizar, hay que estar atentos a reconocer los cambios y dar oportunidades.

- > Reflexionar que es importante decir la verdad y que cuando nos equivocamos, siempre tenemos la oportunidad de hacer las cosas bien. Pueden ejercitar la lectura leyendo el texto del capítulo *“Lo mejor es decir la verdad”*.

### 3. Juego: La palabra secreta de Poli

Este es un juego que requiere preparación, hay que seleccionar imágenes de plantas, animales u objetos que conozcan los niños y niñas, pueden ser pequeños o grandes, y debe haber tantas imágenes como participantes. Las imágenes se pegan sobre cartulina, formando tarjetas del mismo tamaño y color.

Colocar las imágenes en una caja, al azar sacar una y enseñarla a todo el grupo excepto a una persona, al mostrarla se ha de decir *“esta es la palabra secreta de Poli”*. El objetivo del juego es conseguir que el/la concursante adivine de qué se trata, el resto de participantes irá dando pistas, pero no podrá decir de qué se trata: *“Es rojo”, “es redondo”, “tiene pepitas pequeñas”, “rima con chocolate”, etc.* Por turnos, todos los participantes tendrán la oportunidad de adivinar las palabras secretas.

En la **ficha de trabajo nº 3** escribirán las pistas y dibujarán la palabra secreta.

### 4. Material para fotocopiar:

Ficha nº 3: **La palabra secreta de Poli.** Página 21.

# Ficha 3

La palabra secreta de Poli. Dibuja y escribe algunas pistas que te ayudaron a descubrir la palabra secreta de Poli.

Pista 1:

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

Pista 3:

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

Pista 2:

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

Pista 4:

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

La palabra secreta es...



# Participación:

## Buscando a Don

Kalz y Tin pasean por la calle.



*Kalz:* Me encanta pasear por el barrio los domingos.

*Tin:* Pues yo me aburro. Nunca pasa nada emocionante.

*Kalz:* Vamos Tin, ánimo.

*Tin:* Ojalá pasara algo. ¿Has oído eso, Kalz?

*Kalz:* ¿Qué pasa?

*Tin:* Parece que alguien está llorando.

*Algo:* Buuuhh, buuuah... Snif.

*Kalz:* ¡Oh!, es Algo. ¿Qué estará pasando?

*Kalz mira hacia la ventana que tiene justo encima.*

*Kalz:* ¿Qué te pasa Algo?



**Algo:** Snif. Es terrible. Llevo todo el día buscando a mi hermano Don y no lo encuentro ¡Ya no sé dónde buscar! ¿Podéis ayudarme?.

**Tim:** ¡Claro que sí, Algo!

Tim comienza a subir hacia la ventana, pero Kalz le tira por detrás.

**Kalz:** No Tim, es muy peligroso entrar en una casa desconocida. ¿Y si nos confunden con un montón de ropa sucia?

**Tim:** Kalz, tenemos que ayudar a Algo. Date prisa.

**Kalz:** Bueno, si es por ayudar a una amiga vale. A ver...

Kalz y Tim se asoman a la ventana y ven sorprendidos el dormitorio desordenado.

**Kalz:** ¡Eh! Pero, ¿qué ha pasado aquí? ¡Qué desorden!

El suelo está lleno de ropa sucia y restos de comida. Hay piezas de un juego de construcción y muñecos esparcidos aquí y allá.

**Tim:** Hay que reunir a los demás.

Pronto todos sus amigos y amigas están allí, listos para ayudar a Algo.



# Participación:

*Kalz:* ¿Está claro el plan? Yo miraré debajo de aquel sillón.

*Tin:* Yo entre las piezas de construcción.

*Poli:* Yo miraré al fondo de la habitación.

*Media:* Yo revisaré todos los cajones.

*Poli:* ¿Cómo lo reconoceremos?

*Algo:* ¡Oh!, es igualito que yo.

*Kalz:* No hay tiempo que perder. La familia vuelve dentro de media hora.

Todos los calcetines buscan a Don por la habitación.

*Poli:* Nada.

*Algo:* Nada.

*Don:* ¡Socorro, estoy aquí!

*Tin:* ¿Habéis oído eso?



Todos los calcetines niegan con la cabeza y se estiran para oír mejor.

Tim: Es por allí.

Se acerca corriendo hasta unas zapatillas de deporte.

Tim: ¡Por fin lo encontramos! Ayudadme, ¡todos juntos!

Kalz: Sí, sí, vamos allá.

Don: ¡Hola!

Media: ¡Lo conseguimos!

Algo: ¡Lo conseguimos!

Don: Por fin. ¡Muchas gracias amigos!

Algo: Buah...Te va a hacer falta un buen lavado.

Kalz: Es verdad.

Todos: Ja, ja...



# Participación:

## Don nos cuenta su aventura.

### 1. Objetivos.

- Valorar el trabajo conjunto.
- Participar en la creación de una historia grupal.

### 2. Desarrollo de la actividad.

- > Se inicia la actividad después de haber visto el capítulo "Buscando a Don". El objetivo es inventar una historia explicando por qué Don estaba durmiendo dentro de una zapatilla y no en su cama. Pueden ejercitar la lectura leyendo el texto del capítulo y dramatizándolo.
- > Todos los participantes deben aportar una parte de la historia. Sentados en círculo, escuchan el comienzo de la historia: "Algo estaba muy preocupada porque no encontraba a Don, lo que no sabía Algo es que su hermano Don se había levantado muy temprano porque había oído el timbre..." por turnos continúan la historia, si tienen dificultad se les puede ayudar formulando preguntas *¿quién estaba llamando al timbre?, ¿por qué iba tan temprano?*, etc. Se retoma la historia para terminarla *"...cuando Don sintió sueño, decidió volver a casa y como estaba medio dormido, se metió en una zapatilla sucia pensando que era su camita, cuando despertó por los gritos de sus amigos, pensó que todo había sido un sueño"*. Dialogar sobre la historia, si les ha gustado, si todos han participado, etc.

### 3. Juego: Don nos cuenta su aventura

Comentar que Don es un calcetín aventurero y conoce muchos lugares y tiene muchos amigos y amigas por donde va. El juego consiste en inventar las cosas que existen en cada lugar por donde pasa Don.

*"Una vez llegué a un lugar llamado Bilimbidón, donde todas las cosas terminaban en "on", así que todos comían... jugaban a... muchos viajaban en... usaban... vivían en..."*

Si no existen palabras conocidas pueden inventarlas o adaptarlas de las que conocen, por ejemplo "todos comían jamón, melón, salchichón, fresón, requesón... pero también manzanón, espaguetón, etc. Continúan la historia de este lugar. Seguir jugando, proponiendo nuevos lugares, acciones y terminaciones de palabras. Pueden hacer las mímicas de las acciones según transcurre cada historia.

### 4. Material para fotocopiar:

Ficha nº 4: **Don nos cuenta su aventura.** Página 27.



# Ficha 4 Don nos cuenta su aventura.

Escribe y dibuja una de las aventuras de Don.



Un día Don llegó  
a un lugar llamado

-----

-----

allí todos comían

-----

-----

-----

vestían -----

-----

-----

-----

-----

viajaban en

-----

-----

-----

-----

y los niños y las  
niñas jugaban con

-----

-----

-----

# Solidaridad:

## ¿Dónde está el balón?



**Kalz está en el cuarto de jugar.** Kalz parece estar buscando algo entre las cosas, Media y Tin entran en la habitación.

*Kalz:* ¿Dónde estará?

*Tin:* ¡Hola Kalz!

*Media:* ¡Hola Kalz!

*Kalz:* ¡Hola Media!, ¡hola Tin!

*Tin:* ¿Quieres jugar a fútbol con nosotras?

*Kalz:* Oh, sí, pero es que no encuentro el balón, llevo un buen rato buscándolo.

*Media:* A ver si está por aquí...

*Tin:* A mí me parece haberlo visto por ese rincón.

*Kalz:* Ya he mirado ahí, llevo toda la mañana buscando y no hay manera.

Los tres buscan por el cuarto, en silencio. De pronto, se oye una voz a lo lejos.

*Poli:* ¡Mmmmm!

*Tim:* ¿Habéis oído eso?

*Kalz:* Suena como si alguien quisiera decirnos algo, pero con una pinza en la boca.

*Poli:* ¡Mmmmm!

*Media:* ¡Eh, mirad! Es Poli, ¡está colgado del tendedero! Voy a ver qué quiere.

*Kalz:* Vale, nosotros seguimos buscando el balón... ¿Dónde estará?

Poli está colgado de un tendedero que hay en el otro extremo del cuarto. Les intenta hablar, pero la pinza le cierra la boca y sólo se oye un murmullo.



# Solidaridad:



*Media:* ¿Qué te pasa, Poli?

*Poli:* Mmmm.

*Media:* No te entiendo nada. Supongo que quieres que te baje. Espera, a ver si puedo...

*Media intenta volcar el tendedero, pero no puede, pesa demasiado.*

*Kalz:* ¡Vamos Media!, ¿nos ayudas a buscar el balón o qué?

*Media:* Lo siento, me llaman para buscar el balón, tengo que irme.

*Poli:* ¡MMMMMM!

*Media:* ¡Oh!, lo siento.

*Media vuelve con Kalz y Tin a buscar el balón.*

*Kalz:* ¿Dónde se habrá metido el balón?



*Poli:* ¡Mmmmm!

*Kalz:* Con este tío llamando todo el rato, no vamos a encontrar el balón nunca... Oh, yo voy... Mmmm.

*Kalz se acerca hasta Poli.*

*Kalz:* ¿Qué pasa ahora, Poli?

*Poli:* ¡Mmmmm!

*Kalz:* No te entiendo nada. Supongo que quieres que te baje. Espera, a ver...

*Kalz intenta volcar el tendedero, pero no puede, pesa demasiado.*

*Media:* Kalz, ni lo intentes, pesa demasiado. ¿Nos ayudas a buscar el balón o qué?

*Kalz:* Lo siento, me están llamando. Hasta luego.

*Kalz vuelve con Tin y Media. Siguen buscando, pero de nuevo se oye la voz de Poli a lo lejos.*



# Solidaridad:



*Poli:* ¡Mmmmm!

*Tin:* Voy a ver qué quiere Poli.

*Tin:* ¿Qué te pasa, Poli?

*Poli:* ¡Mmmmm!

*Tin:* ¡Oh!, supongo que quieres que te bajemos, pero es que estamos muy ocupados buscando el balón...

*Poli:* ¡Mmmmm!

*Tin:* Media, Kalz, ¡venid un momento! ¡A ver si entre los tres podemos bajar a Poli. Deprisa, ¡daos prisa!

*Kalz y Media abandonan la búsqueda, salen hacia el tendedero y se ponen al lado de Tin.*

*Tin:* Vamos a intentar tumbar el tendedero entre los tres.

Los tres juntos comienzan a empujar el tendedero, que se balancea ligeramente y, finalmente, cae. Kalz, Media y Tin se acercan a Poli.

**Poli:** Gracias, gracias. ¡Qué alivio!

¡Os intentaba decir que sé dónde está el balón! Lo veía desde el principio, desde allá arriba, pero con la pinza esta, no había manera de deciros nada.

**Kalz:** Estábamos tan preocupados con lo del balón que no te hemos hecho ni caso.

**Poli:** Pues ya veis, si me hubierais ayudado antes, os podría haber dicho que está allí, ¡allí detrás del carrito!

Los otros tres calcetines se giran inmediatamente hacia donde Poli les indica. Sin pensarlo un momento, se van corriendo para allá, dejando a Poli solo de nuevo. Poli se queda un segundo pensativo y luego sale corriendo tras ellos.

**Kalz:** ¡Qué bien!

**Poli:** ¡Eh, esperadme! ¡Que yo también quiero jugar!



# Solidaridad:

## Tin nos enseña un truco.

### 1. Objetivos.

- Favorecer el desarrollo de la empatía.
- Prestar atención a las necesidades de los demás y ayudarlos.

### 2. Desarrollo de la actividad.

- > Se inicia la actividad después de haber visto el capítulo "**¿Dónde está el balón?**" Sentados en círculo, dialogar sobre la actitud de Tin, destacar la atención que presta a Poli aun cuando estaba buscando el balón.
- > Reciben la **ficha de trabajo nº 5** en ella deben completar la frase "Si alguien me pide ayuda, yo...", luego dibujan el contorno de sus dos manos (pueden pedir ayuda a otras personas).
- > Escriben su nombre debajo de cada mano y buscan entre sus compañeros y compañeras otras manos para formar nuevos pares, de tal modo que la mano derecha sea de uno y la izquierda de otro. Deberán ponerse de acuerdo para pintarlas y pegarlas en un folio.
- > Una vez formados todos los pares, por turnos, cuentan a quién le dieron su mano derecha y a quién su mano izquierda, a la vez que toman de las manos a sus compañeros o compañeras, al terminar todos los participantes estarán entrelazados.

---> Finalmente evalúan la actividad: *¿Ha sido fácil ponerse de acuerdo?, ¿hemos pedido ayuda?, ¿hemos ayudado a los demás?, ¿cuál es el truco de Tin para estar atenta a las necesidades de los demás?...*

### 3. Juego: El truco de Tin

Este juego es preferible hacerlo en el patio, también se puede jugar en un espacio cerrado con un globo.

De pie formando un círculo, tiran el balón al aire por turnos, mientras dicen una situación en la que pueden ayudar a otras personas o en la que otras personas les ayudan (a hacer los deberes, llevarnos/traernos al colegio, buscar los libros en la biblioteca, etc.) Si juegan con un globo intentan darle un golpe evitando que toque el suelo.

Intentan descubrir el truco de Tin, es decir, repiten el juego diciendo las actitudes que nos ayudan a descubrir las necesidades de los demás (si nos piden ayuda, si vemos que están cansados/as, si los notamos tristes, si estamos atentos, si escuchamos a los demás, etc.) "*Si alguien está triste, yo...*"; "*si alguien me pide ayuda, yo...*"; "*si alguien ha faltado a clase, yo...*"; "*si alguien se pone enfermo, yo...*"

### 4. Material para fotocopiar:

Ficha nº 5: **Un truco para compartir y ayudar.** Página 35.

# Ficha 5 Un truco para compartir y ayudar.



Si alguien me pide ayuda, yo .....

- Dibuja el contorno de tus manos y escribe tu nombre. Recorta e intercámbialas con tus compañeros y compañeras. Busca entre ellos una mano derecha y una izquierda.



Mano izquierda  
Nombre:

Mano derecha  
Nombre:

**Paz:**



# ¿Queréis jugar conmigo?

**Kalz y Poli pasean por el parque. Al fondo ven a Media con un balón.**

*Poli:* Mira, ahí está Media, con su balón.

*Los dos se ocultan detrás de un seto.*

*Kalz:* ¿Dónde?

*Poli:* ¡Ah!, vamos escóndete aquí.

*Tim:* ¡Hola Kalz!, ¡hola Poli!

*Poli:* Vamos, ¡escóndete!

*Tim:* ¿Estamos jugando al escondite con Media?

*Poli:* No, escuchadme, escuchadme. Nosotros queremos jugar con ese balón que tiene Media, pero seguro que no nos lo deja.

*Tin:* No sé, Poli, a lo mejor sí que quiere jugar con nosotros. ¿Qué va a hacer con el balón ella sola? Si no puede pasárselo a nadie... Voy a ver qué quiere.

*Poli:* Que no, si nos ve cogerá el balón y se irá al otro lado del parque. Nos quedaremos sin jugar, tenemos que quitárselo sin que se de cuenta. Vamos seguidme. Por este camino llegamos antes al balón.

*Sin darse cuenta, Poli le da a Kalz con una rama.*

*Kalz:* ¡Uy! Ten más cuidado.

*Poli, Tin y Kalz intentan quitarle el balón a Media.*



# Paz:



*Poli:* Me tiro con la cuerda en plan Tarzán y vuelvo con la pelota, vamos allá.

*Poli:* Mira Kalz allí está el balón, te dije que era un buen plan.

*Poli, Kalz y Tin se reúnen tras el arbusto.*

*Tin:* Ya lo hemos intentado todo, yo lo único que quiero es jugar al balón.

*Poli:* Un intento más, que ya casi lo tenemos.

*Tin:* Creo que lo mejor sería ir a hablar con Media, decirle que queremos jugar con ella, ¿no?

*Poli:* No, no, ahora que ya casi lo hemos logrado. Esta vez lo conseguimos. A ver, Kalz, coge aquella rama que está allí junto al árbol...

*Tin sale de detrás del seto y se acerca a Media.*



*Poli:* ¡Oh!, no, no, no, Tin. Vuelve aquí ¡Cuidado!, ¡te va a ver!, ¡vuelve aquí!

*Kalz y Poli se quedan detrás del seto.*

*Poli:* ¡Oh!, ¡qué desastre!, ¡qué desastre!

*Media:* ¡Hola Tin! ¿Dónde te habías metido? Tengo este balón tan chulo y unas ganas de jugar un partido... ¿No sabrás dónde están Kalz y Poli? Seguro que a ellos les apetece jugar al balón.

*Tim:* Pues, pues,... bueno, por casualidad voy a ver si están por aquí. ¡POLI!  
¡KALZ! ¿Queréis jugar a balón?

*Los dos se asoman, avergonzados, desde detrás del tronco.*

*Media:* ¡Hola! ¿A qué estabais jugando?

*Kalz y Poli:* ¡Oh!



# Paz:

## Media nos habla de la Paz.

### 1. Objetivos.

- Aprender a valorarse y valorar a los demás.
- Favorecer el desarrollo de hábitos de convivencia y amistad.

### 2. Desarrollo de la actividad.

- > Se inicia la actividad comentando los juegos que conocen y les gusta jugar en casa, en el recreo, en el parque, etc. Preguntar cuáles pueden jugarse con otras personas, dónde los aprendieron, etc. Pueden describir brevemente cómo se juega. Recordar que lo importante es que todos podamos participar y aprendamos unos de otros nuevos juegos.
- > Reconocer que hay ocasiones en que los juegos no terminan bien y nos enfadamos, dialogar cómo nos sentimos cuando esto sucede y cómo podríamos mejorar. En pequeños grupos, plantean soluciones a las diferentes propuestas: *Alguien ha escondido el balón, no respeta las reglas del juego, está actuando bruscamente, ha insultado a un compañero o compañera...*
- > Hacer un plenario para que todos conozcan el trabajo de cada equipo. Reconocer que es importante escuchar y sentirse escuchado. Comprometerse a buscar soluciones a los problemas dialogando con los demás.

### 3. Juego: Media nos habla de la Paz



A mí me gusta mucho jugar con mis amigos y amigas al balón, pero también conozco otros juegos... lo importante, es que todos conozcamos las reglas y las respetemos, y que si hay algún malentendido lo resolvamos hablando. Probad a Jugar "Tres no en raya", estoy segura que os divertiréis tanto como yo...

El "Tres no en raya" es lo contrario al "Tres en raya" es decir, que debemos intentar no poner tres marcas iguales en una misma fila... ah! y el primer jugador o jugadora siempre empieza en el medio. Y se van alternando a lo largo del juego, es decir, una vez cada uno/a.

Al igual que este juego, se pueden proponer alternativas a otros juegos competitivos convirtiéndolos en juegos cooperativos.

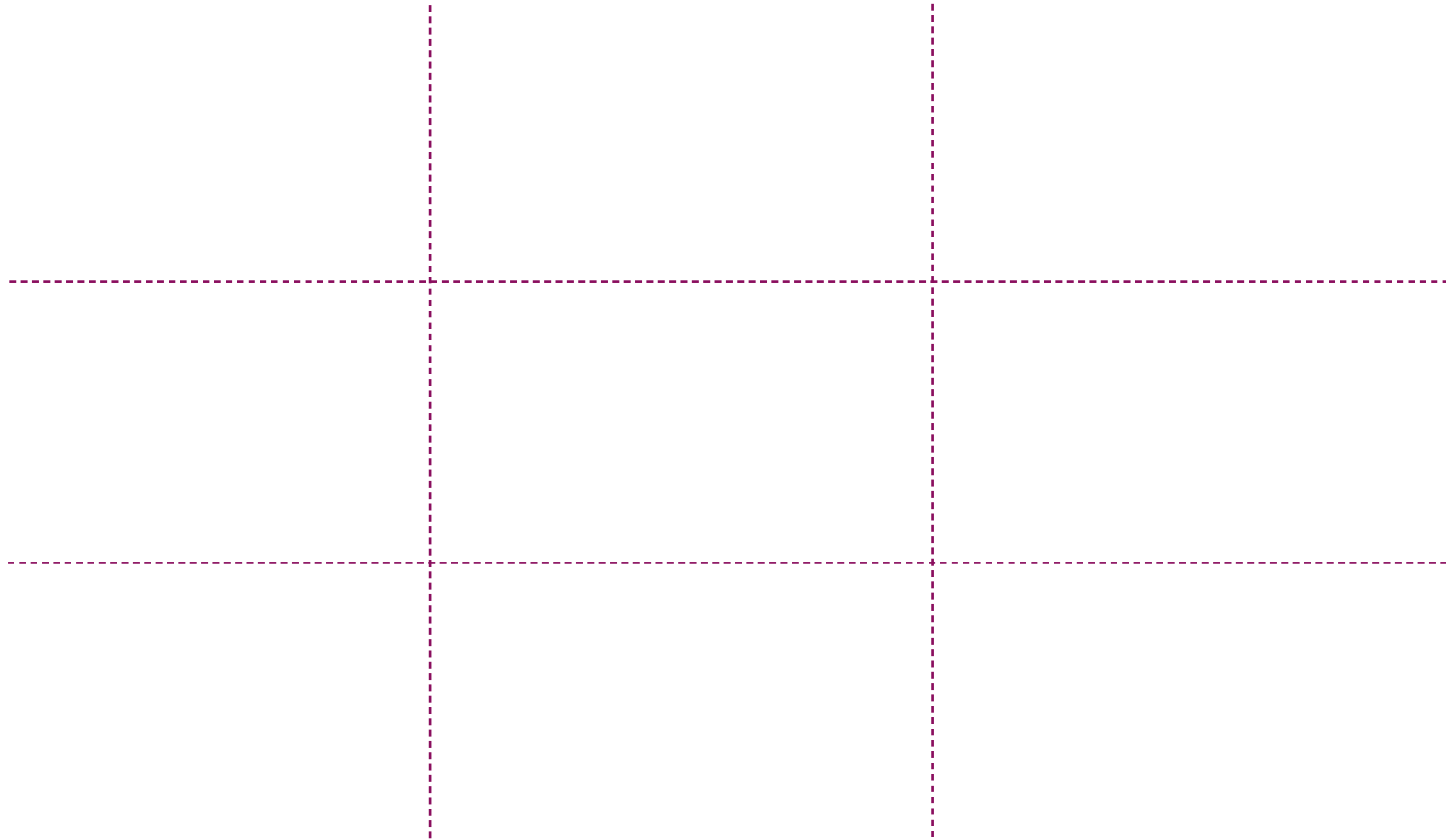
### 4. Material para fotocopiar:

Ficha nº 6: **Tres no en raya**. Página 41.

# Ficha 6

Tres no en raya.

¡Busca a un compañero o compañera para jugar!



# -----> Juguemos con Kalz y Tin.

Una nueva aventura. Escribe tu propia historia de Kalz y Tin.



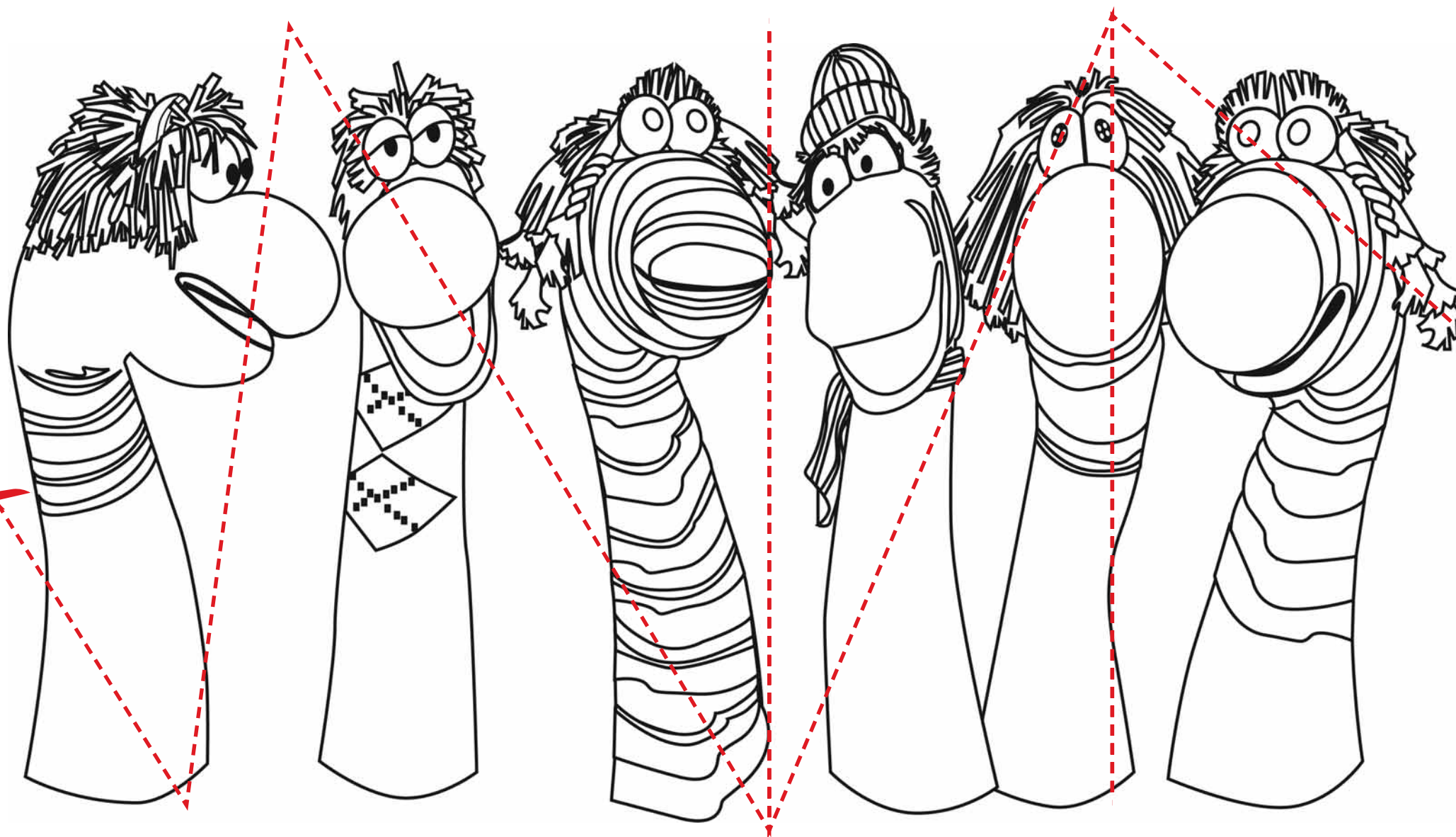
Título:

Dibuja una escena:

Escribe la historia:

Handwriting practice area with multiple horizontal dashed lines for writing.

Puzzle. Pinta y recorta las piezas de este puzzle.



# Bibliografía



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

HAEUSSLER, I.: **Educando en valores**. Dolmen Ediciones, Santiago de Chile, 1999.

LLOPIS, C.: **Los Derechos Humanos en Educación Infantil**. Narcea, Madrid, 2001.

SEMINARIO DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ DE APDH: **Manos cooperativas. Juegos y canciones infantiles de siempre para ser siempre amigos**. Los libros de la Catarata, Madrid, 2005.

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

VV.AA.: **El aula: un lugar donde vivir en democracia**. CIDE/EDUCALTER, Lima, 1997.

# Otros recursos



## En la web:

### ¿Cómo hacer un álbum de recuerdos?

<http://www.sesameworkshop.org/parents/activity/article.php?contentId=7167&>

### Óperas como cuentos

[http://www.cuentameunaopera.com/interior.asp?variable=index\\_cuentos.htm](http://www.cuentameunaopera.com/interior.asp?variable=index_cuentos.htm)

### Para divertirse leyendo

<http://www.colorincolorado.org/actividades/index.php>

### ¿Qué es origami?

<http://www.pilosos.com.co/web/diver/origami/>



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

Organiza:



Colabora:



902 444 844  
[www.entreculturas.org](http://www.entreculturas.org)