



SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES

PROGRAMACIÓN ANUAL 2022/2023



ÍNDICE

1. Introducción	Pág 3
2. Objetivos	Pág 3
3. Temporalización / Organigrama	Pág 4
4. Metodología	Pág 5
5. Talleres temáticos	
• Taller ¡Hola Camarada!	Pág 6
• Taller ¡El lejano Oeste!	Pág 12
• Taller ¡Cambiemos el mundo!	Pág 26
• Taller ¡Vive la Navidad!	Pág 30
• Taller ¡No pasan de moda!	Pág 36
• Taller ¡Qué divertido es el Carnaval!	Pág 44
• Taller ¡Viaje al espacio!	Pág 48
• Taller ¡Viaje en submarino!	Pág 53
• Taller ¡Días para festejar!	Pág 58



INTRODUCCIÓN

El Programa "Madrugadores", consiste en la ampliación del horario de apertura, durante todos los días lectivos, de los centros docentes en los que se implante el programa.

El Programa "Tardes en el Cole", consiste en la ampliación del horario, desde la finalización de las actividades docentes, durante todos los días lectivos, en los centros docentes en los que se implante el programa.

Las actividades desarrolladas son actividades de carácter sociocultural y lúdico: juegos, animación lectora, actividades plásticas, de entretenimiento, audiovisuales, etc.

En esta ocasión hemos decidido llevar el aprendizaje por talleres; en estos, la metodología combina teoría y práctica de una única área o contenido. Es decir, los alumnos y alumnas aprenden haciendo y descubren el sentido práctico y la utilidad de los contenidos. Podemos decir que se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo.

OBJETIVOS

Objetivo General

Conciliar la vida familiar, escolar y laboral de las familias de Castilla y León atendiendo al alumnado de Educación Infantil y Educación Primaria, formando parte de su desarrollo y educación complementándolo con el aprendizaje en las aulas.

Objetivos específicos

- Formar parte de la educación y desarrollo de los alumnos de "Madrugadores y Tardes", dando una experiencia agradable y distendida.
- Fomentar la autonomía personal en las tareas diarias y hábitos para la convivencia.
- Observar, comprender e interpretar los acontecimientos de su entorno.
- Adquirir una mayor y progresiva coordinación en actividades relacionadas con la motricidad fina y gruesa.
- Identificar y valorar los sentimientos propios y ajenos. Desarrollar actitudes de respeto, tolerancia y coordinación.



- Estimular en el alumnado la adquisición de hábitos de estudio, haciendo que se sientas protagonistas de su propia educación e intentando lograr el mayor grado de preparación ética y social.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación.
- Aprovechar los recursos del entorno, promoviendo el cuidado del medio ambiente.

TEMPORALIZACIÓN

La organización del tiempo será flexible, atendiendo a las necesidades de los alumnos y las características de los mismos.

Cada mes tenemos una propuesta de talleres con una temática concreta, serán los propios monitores los que decidirán en que mes realizar cada taller. Cada taller cuenta con 3 aulas talleres; manualidades, lectura y juegos y dinámicas. Los viernes será dedicado a un “día especial”, dejaremos que el alumnado sea el que nos ofrezca que les gustaría hacer, finalizar alguna actividad que se quedó a medias o repetir alguna actividad que gustó.

Estará distribuidos en de la siguiente manera.

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
7:30 a 09:00	“Aula taller manualidades”	“Aula taller lectura”	“Aula taller manualidades”	“Aula taller juegos y dinámicas”	“Día especial”

- Los días de celebración “especial” como el día de la paz, día de la familia, día de la mujer o el día de la tierra haremos actividades relacionadas con estos días durante toda la semana (encontráis algunos ejemplos en el “¡Días para festejar!”).



METODOLOGÍA

La metodología que CIDI emplea es activa y muy participativa. Intentamos hacerles sentir que esto es un juego y no una obligación; por ello la actitud de nuestros monitores es también la de ser un jugador más. Intentamos alimentar el deseo de escuchar y mirar, para expresarse como más les guste.

A demás planteamos una metodología didáctica activa, donde los alumnos trabajarán tanto individualmente, en parejas o en grupo.

Se aboga por una metodología centrada en el alumno que desarrolle la autonomía, potenciaremos también las metodologías cooperativas, de interacción, socioafectivas, comunicativas, etc.

Otro principio es la motivación, sabemos que la motivación del alumno depende, entre otros factores, de la satisfacción de las relaciones interpersonales que se dan en el grupo, y por supuesto, las posibilidades de expresión y de interacción se multiplican favorablemente. Motivar a los alumnos mediante imágenes, experiencias, comentarios... que despierten su curiosidad, antes y después de la unidad didáctica.

Fomentar el diálogo para conocer lo que los alumnos/as saben del tema, lo que piensas, lo que sienten... en un clima de seguridad y confianza, sus ideas con válidas, con ello desarrollaremos su lenguaje.

En el caso de contar con algún alumno con Necesidades Educativas Especiales se adaptarán las actividades programadas a las características de dicho alumno.

Las actividades estarán dirigidas al fomento de la igualdad de oportunidades entre los participantes fomentando el trabajo en equipo y promoviendo la cooperación, por lo tanto, utilizaremos el juego cooperativo como estrategia metodológica.



¡HOLA, CAMARADA!

TALLER TEMÁTICO PIRATAS



SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES



Introducción

Esta temática nos ofrece muchas posibilidades para trabajar los distintos contenidos. Es un tema atractivo para los niños/as y al mismo tiempo algo desconocido por lo que da mucho juego para que los alumnos/as estén motivados, se interesen por investigar, realicen preguntas y aprendan de manera divertida y significativa.

Ejemplos de actividades

1. La historia del Pirata Orfeo: con la siguiente historia les presentaremos a los Piratas para después convertimos en un pirata como Orfeo.

EL PIRATA ORFEO

Fernanda Ronzoni



Orfeo era un pirata aventurero y aguerido, pero tenía un grave problema: sufría de mareos. En altamar todo lo veía patas para arriba; para Orfeo el mar estaba en el cielo y las nubes en sus pies. ¡Era el colmo de un pirata!

Soñaba con descubrir grandes tesoros, como su padre, abuelo y bisabuelo. ¡Tantas generaciones valientes, arruinadas por sus tontos mareos!

Su amigo, el loro Lorenzo, siempre le repetía: "Orfeo, PRR, Orfeo, PRR, visita al doctor para que cure tus mareos".

Pero Orfeo les temía a los doctores. ¿Pueden creerlo? No lo asustaban los cañones, ni los feroces monstruos marinos. Pero los doctores... ¡qué miedo le daban!

Ese día, un misterioso mapa llegó a sus manos. Llevaba a un tesoro enterrado en una isla desconocida. Era su oportunidad para demostrarle a todos, y a sí mismo, la sangre pirata que corría por sus venas.

—UFFF —refunfuñó el pirata—. Si mis mareos arruinan esta aventura, toda la tripulación se burlará de mí.

Así que tomó coraje y, en compañía del

loro Lorenzo, fue a visitar al doctor Parche.

Entró al consultorio temblando, tanto que casi no podía pronunciar palabra:

—TE-TENGO MA-MAREOS EN ALTA-MA-MAR —tartamudeaba Orfeo mientras el doctor lo revisaba.

El doctor Parche, pensativo, se rascó su bigote y dijo:

—Sufre del Mal de las Medusas. Nada grave. Beba seis gotas de este brebaje y se sentirá mejor.

—¡Por las barbas de Neptuno! ¿Eso es todo? —exclamó el pirata. El doctor Parche había sido tan amable que Orfeo comenzó a reírse de su absurdo miedo.

Por fin llegó el día de zarpar. Orfeo bebió las seis gotas del brebaje y... ¡a buscar el tesoro! El galeón atravesó grandes tormentas, hasta que uno de los tripulantes gritó:

—¡Tierra a la vista!

Desembarcaron, siguieron el mapa durante horas y... ¡allí estaban las monedas de oro!

Orfeo ya no era "el pirata con mareos". ¡Ahora era el pirata más valiente del mundo entero!



2. Nos convertimos en piratas: Nos vamos a convertir en auténticos piratas, el primer paso hacer nuestro parche.



3. Creamos nuestros barcos piratas. Para crear nuestros barcos y lazarnos a la mar, necesitaremos corcho reciclados.



4. Cofres de piratas: convertirán una huevera... ¡en un auténtico cofre del tesoro!
5. Catalejos: un simple rollo de cocina puede convertirse en un catalejo pirata.
6. Sombrero y gancho pirata: con un vaso de plástico y cartulina cada pirata tendrá que realizar su sombrero y gancho pirata para terminar con el disfraz.



7. Una vez que ya tenemos nuestro disfraz vamos a crear una embarcación pirata, con una huevera crearemos el barco, con un rollo de papel higiénico haremos la tripulación y con papel nuestra bandera.



8. No hay nada más emocionante que ... ¡Encontrar el tesoro perdido! Escoge alrededor de 10 objetos y escóndelos en distintos lugares de la clase, tendrán que encontrar los tesoros con diferentes pistas.
9. El pirata dormido: Los niños estarán sentados en círculo para verse los unos a los otros. Uno de ellos se colocará en el centro del mismo con los ojos vendados y sentado al igual que sus compañeros, ¡que no vea nada! La persona del centro, el pirata dormido, deberá tener las piernas abiertas y unas llaves entre las mismas. Los compañeros del círculo tienen que conseguir las llaves sin que el pirata dormido se dé cuenta, por lo que deben guardar el máximo silencio posible. Para ello, el monitor irá indicando el orden en el que los niños salen al centro. Si el pirata dormido señala a la persona que le están quitando las llaves, esta deberá volver a su lugar. Por el contrario, si consigue quitarle las llaves y volver a su lugar sin que el pirata dormido lo sepa, conseguirá ser el nuevo pirata dormido
10. Carta pirata: Meteremos los nombres de todos los niños en una bolsa y cada uno tendrá que sacar el nombre de un compañero/a, en esta ocasión lo que vamos a hacer es una carta pirata, le escribiremos lo que queramos, podemos hacer un dibujo o contarle algo que nos gustaría que supiese. Después las meteremos en una botella de plástico, la cual decoraremos y le echaremos arena en el fondo.





11. Historia “El pirata malapata”:

El pirata Malapata

Hacia mucho tiempo que Malapata, el terrible pirata de palo, recorría los mares del mundo asaltando a los barcos inofensivos para robarles sus tesoros. Y cuando no divisaba barcos en el horizonte, se entretenía en disparar cañonazos a los pobres peces que se animaban a sacar la cabeza fuera del agua.

En todas partes le temían, y hasta sus marineros temblaban de susto cuando lo oían acercarse dando golpes en el piso con su pata de palo.

—¡Rayos y centellas! —exclamó ese día Malapata, mientras observaba el mar con su catalejo.

Un barco enorme se dirigía hacia donde él estaba.

—¡Icen la bandera negra! ¡Preparen los cañones!

—ordenó Malapata a sus marineros, que corrían, atolondrados, por cumplir sus órdenes.

La embarcación se acercaba. El pirata Malapata vio que era un barco muy grande, pintado de colores y con una bandera extraña: una flor azul bordada en el paño blanco. Además se oía una musiquita alegre y las voces de muchos chicos cantando el mantantirululá.

Los marineros estaban desconcertados.

Cuando Malapata ordenó: “¡Fuego!”, los cañones dispararon para cualquier parte y ni una bala dio en el blanco. Los tripulantes del barco de colores, que eran todos chicos, creyendo que la nave pirata los saludaba con sus cañones, se asomaron agitando banderitas blancas con una flor azul en el medio. Los niños, que habían leído en la proa del barco el nombre del pirata, empezaron a gritar:

—¡Viva Malapata!

El pirata se emocionó y se le llenaron los ojos de lágrimas. Nadie lo había querido nunca. Ningún niño le había sonreído jamás.

Se secó entonces los ojos con un pañuelo y gritó a sus marineros:

—¡Listos para el abordaje! ¡Subiremos al barco de los niños y les regalaremos los tesoros que guardamos en la bodega!



Los marineros, que en un principio no podían creer lo que oían, rompieron también a gritar:

—¡Viva Malapata! ¡Viva Malapata! —mientras agitaban sus gorras como banderines y daban saltos de alegría.

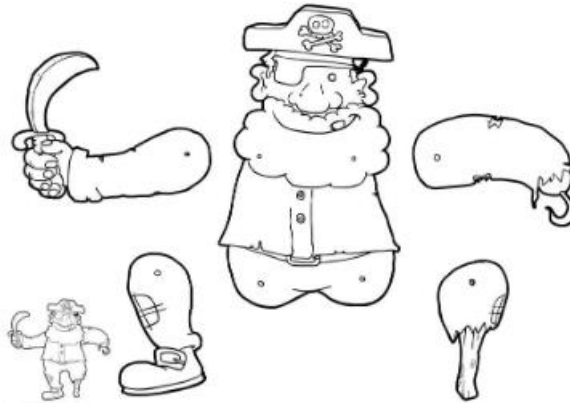
Malapata subió al barco en el que viajaban, como premio, los chicos que habían sido elegidos los mejores compañeros de la escuela. Comió y jugó con ellos, aprendió a cantar el mantantirululá y antes de despedirse les hizo muchos y valiosísimos regalos.

Esa noche Malapata durmió feliz, a pierna suelta, y de su pierna, o sea de su pata de palo, creció una ramita verde, muy verde, de la que brotó, mientras soñaba, una pequeña flor azul.

ANTONIO REQUENI



12. Hacemos a nuestro pirata malapata:



13. Cuento: “El tesoro de Barba Melón”

El tesoro de Barba Melón



Valor Educativo

Evitar la avaricia y la codicia

Idea y enseñanza principal

Dedicarse a acumular cosas no tiene sentido si no se sabe disfrutar de ellas

Cuento

Barba Melón era el pirata más feroz y temible de los siete mares. Decían que en sus asaltos y abordajes por todo el mundo había conseguido reunir un tesoro fabuloso, el mayor que se conocía. Como buen pirata, Barba Melón no se fiaba de nadie, y siempre llevaba su tesoro bajo sus pies, en la enorme bodega de su barco.

Un día, oyó el pirata hablar de un magnífico tesoro que iba a cruzar el mar en uno de los barcos más poderosos de la tierra. Era un galeón tremendamente grande y estaba muy bien armado, pero nada le gustaba más a Barba Melón que hundir los barcos más grandes y seguir aumentando su tesoro, aunque en el fondo ya era tan rico que necesitaría muchas vidas para gastar tanto oro y joyas como guardaba.

Así, el pirata preparó cuidadosamente el asalto en mar abierto. Como siempre, el abordaje fue un éxito y en poco tiempo estaban transportando el fabuloso tesoro del galeón al barco de Barba Melón. Ciertamente, era un tesoro formidable, casi tan grande como el del propio pirata, y éste se frotaba las manos sólo de pensar en seguir multiplicando sus riquezas.

Cuando hubieron cargado todo el tesoro, acabaron de hundir el galeón, y los piratas prepararon una gran fiesta para celebrar la hazaña. Borrachos como estaban, no se dieron cuenta de que el barco se hundía poco a poco, pues el tesoro que llevaba era tan grande, que no podía seguir a flote.

Para cuando se dieron cuenta, ya no había nada que hacer. El barco se marchó al fondo del mar con todos sus malvados piratas y con Barba Melón al frente, quien aún permanece allí atrapado junto a aquel tesoro que llegó a ser gigantesco, pero no tan grande como la avaricia y estupidez del pirata.



¿EL LEJANO OESTE!

TALLER TEMÁTICO
INDIOS Y VAQUEROS

SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES

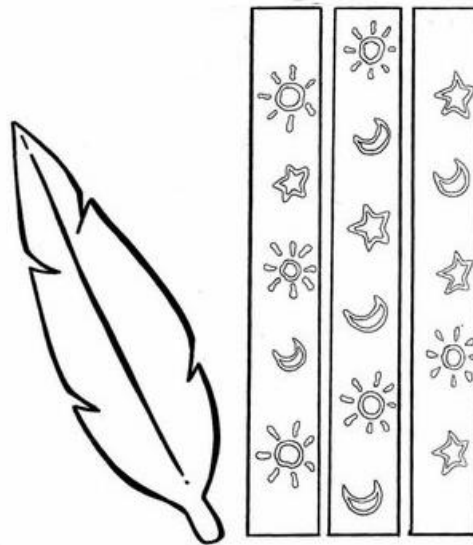


Introducción

Queremos que este proyecto sea un viaje al mundo de la fantasía, para extraer de los alumnos toda su capacidad imaginativa y sus capacidades artísticas.

Ejemplos de actividades

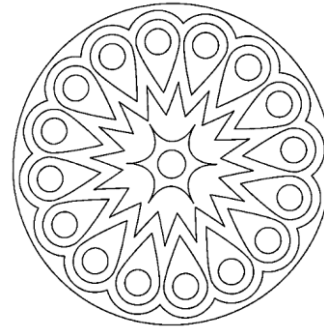
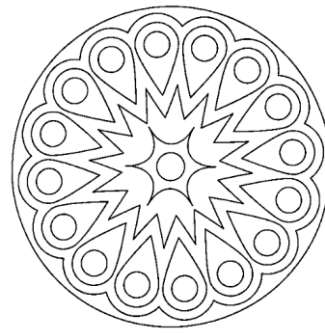
1. Coronas de indios: Primero nos vamos a disfrazar de indios; empezaremos creando nuestras coronas indias.



2. Atrapasueños: les explicaremos a los alumnos/as lo que son los atrapasueños y posteriormente crearemos los nuestros propios.

Un atrapasueños es un trozo de madera unido por sus extremos formando un círculo. En su interior la cruzan varios hilos simulando una tela de araña en la que se pegan cuentas, plumas, semillas, etc. Se utiliza popularmente como adorno y según la creencia, serviría para eliminar las pesadillas y atraer buenos sueños.

Se cuelga de la cama o pared del niño (o adulto) que padece de pesadillas. Los sueños deseables se quedan atrapados en la red del ATRAPASUEÑOS. Las pesadillas se escurren por las plumas, llegando al suelo, y se barren fuera de la casa todos los días junto con la demás basura no espiritual.



3. Totem: El totemnismo, constituye una tradición antiquísima, relacionada con el respeto con que los indios americanos trataban a numerosos animales, teniendo en cuenta sus características y cualidades especiales; esta relación no era un hecho meramente religioso ni una forma de adoración a estos animales. La palabra totemnismo deriva del vocablo Tótem, que lo utilizaban los indios que habitaban en América del Norte, se puede decir, que el Tótem era el lazo que unía a un grupo, clan o tribu a una especie animal, vegetal u objetos diversos. Esta institución se basaba en conceptos mágicos, la creencia era que los miembros de ese clan tomaban las cualidades que su tótem les representaba.





4. Indios de cartón: Pedimos a los alumnos y alumnas que lleven un rollo de cartón higiénico y le daremos una segunda vida.



5. Cuento “Detrás de la cascada”

El campamento de los indios “Cheyenne” se instaló en un amplio valle. El sol no había salido y ya comenzaban las actividades del día.

Dos de los indios del poblado, Dulce Medicina y Plantado en el Suelo, salieron a cazar ya que había mucha hambre en el campamento, la caza escaseaba y la gente estaba enfermando.

Vieron una colina, entonces decidieron subir para ver desde arriba si había algún ciervo por la zona.

Siguieron el curso del río y al llegar a la cima sintieron un gran ruido, ¡procedía de una cascada!

Asombrados por el poder del agua decidieron atravesar la cascada para ver lo que había detrás.

Descubrieron a una mujer ante una hoguera, los invitó a comer con ella y los trató como si fueran sus hijos. La mujer colocó ante ellos dos platos: uno de carne y otro de una pasta amarilla y les dijo:

- Esto es bisonte y esto es maíz.

Ambos comieron con hambre, pero los platos nunca se vaciaban. La mujer le puso a cada uno una pluma roja y les pintó en la frente un sol y una luna. Luego, señalando para la izquierda dijo:



- ¡Mirad el Bisonte!

Los dos jóvenes miraron y vieron grandes bestias que no conocían, galopando por la pradera y levantando nubes de polvo con sus pezuñas. A continuación, la anciana señalando para la derecha dijo:

- ¡Mirad el maíz!

Los dos guerreros vieron campos de plantas cultivadas que oscilaban con el viento. Les resultó extraño porque nunca las habían visto.

Dulce Medicina fue obsequiado con un plato con carne de bisonte para que lo repartiera entre su pueblo que no volvería a pasar hambre gracias a que, desde entonces, este animal viviría en las praderas. Plantado en el Suelo recibió maíz para que su gente lo cultivara y tuvieran siempre algo que comer. Fueron guiados hasta la cascada para que regresaran a su poblado y le enseñaran a su gente las cosas maravillosas que les llevaban, cosas que los harían felices...

Cuando los “Cheyenne” los vieron comprendieron que traían buenas noticias y las mujeres fueron,

desde entonces, las encargadas de preparar la carne de bisonte y curtir las pieles. Y los hombres de

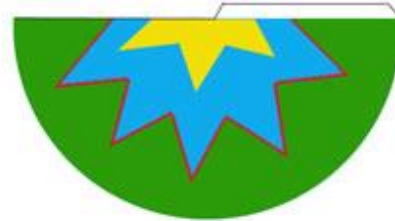
plantar el maíz. Por eso, cuando los bisontes se desplazan, los indios también mueven sus campamentos y al llegar la primavera plantan el maíz. Desde entonces, no volvieron a pasar más

hambre.

6. Maqueta: Realizaremos nuestra maqueta de poblado indio con los lugares y rincones donde se desarrolla nuestro cuento. Comenzaremos por los típicos Tipis Indios. Os dejamos algunos ejemplos:



Tiendas Indias



PadresHispanos.com

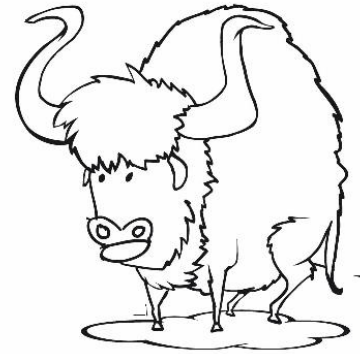


7. Árboles: Continuaremos haciendo árboles; cortamos varios círculos de diferente diámetro, desde tres centímetros hasta ocho, por ejemplo, con diferencia de un centímetro entre uno y otro, de forma que tengamos seis círculos (de 3 cm, 4 cm, 5 cm...). Una vez hecho esto debemos doblarlos como vemos en la imagen poco a poco, y hacemos un agujero en el centro. Por ahí entrará el palo que será nuestro tronco y columna vertebral de la estructura. Cuando ya tenemos todos los círculos doblados procedemos a ir añadiéndolos al palo. Uno a uno los vamos pegando con pegamento caliente, o bien con pegamento fuerte (ambos nos sirven, pero el pegamento caliente se secará más rápido).

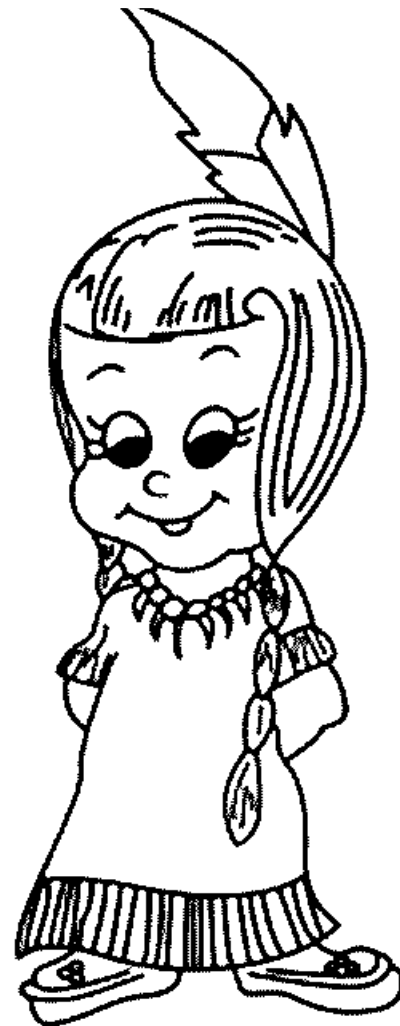
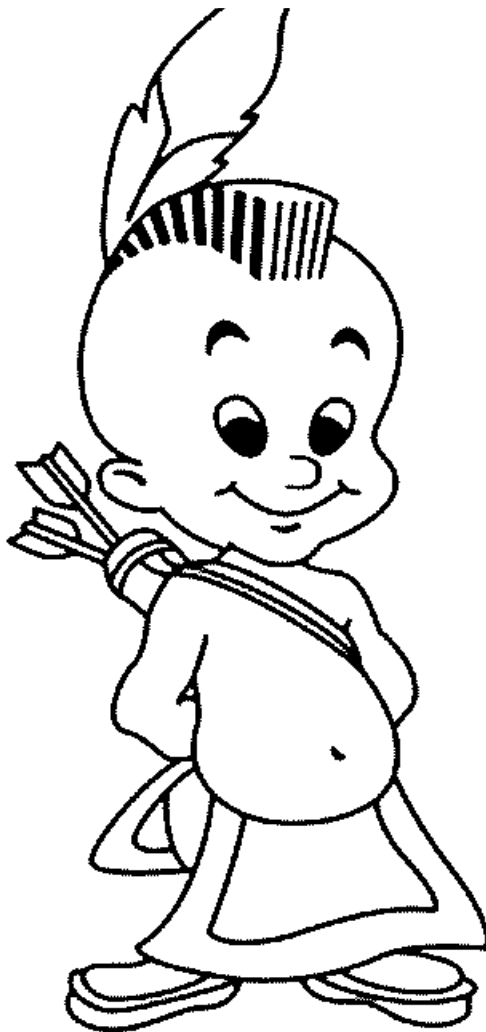




8. Bison: ¿Sabéis lo que son los Bisontes?, a continuación, dejamos la definición; El Bison es el animal más grande de toda Norteamérica. Si algo destaca en esta especie es su enorme cabeza, inclinada ligeramente hacia abajo, su espeso pelaje y su llamativa joroba. El bison es también llamado comúnmente búfalo.



9. Dulce Medicina y Plantado en el suelo: Os presentamos a “Dulce Medicina” y a “Plantado en el suelo”, los recortaremos y los ponemos en nuestra maqueta y con esto terminaremos a los personajes que formarán nuestra maqueta. Aunque siempre podremos introducir algún personaje mas que se nos ocurra.





10. Huma la Kuma: Los indios de una de las tribus más antiguas del mundo están preocupados, porque no llueve desde hace mucho tiempo sobre sus tierras y no crece por lo tanto el maíz para poder comer. Yo (el monitor), conozco una canción para que llueva en aquellos parajes, el problema es que la tenemos que cantar todos juntos para que haga efecto y llueva en las lejanas tierras de los indios, si la entono yo sólo, no lloverá. Así pues, debéis ayudarme con vuestras potentes y formidables voces a cantar. (el monitor canta sólo por VERSOS y los niños repiten CADA VERSO:

HUMA LA KUMA:

MONITOR: HUMA LA KUMA LA KUMA LA DE VISTA

NIÑOS: IGUAL

MONITOR: OH NO NO DE VISTA

NIÑOS: IGUAL

MONITOR: MINI MINI ESTA MINI MINI OH

NIÑOS: IGUAL

MONITOR: OH NO HO DE VISTA

NIÑOS: IGUAL

MONITOR: VISTA (se entona alto y fuerte)

NIÑOS: VISTA

La canción ha de ir acompañada de los siguientes movimientos: dos palmadas en las piernas, dos en los hombros, dos en las piernas y dos palmadas al aire y así sucesivamente hasta que terminemos la canción.

Primero se puede hacer (la canción y los gestos) muy despacito, después un poquito más rápido, después más rápido y así sucesivamente hasta conseguir una velocidad de vértigo...

11. Tierra y agua: El monitor tiene que pintar un círculo en el suelo con tiza. Los niños se colocan alrededor del círculo.

- La parte interior del círculo es "TIERRA".

- La parte exterior es "AGUA".

Cuando el monitor dice "TIERRA", todos los niños tienen dar un salto e introducirse en el interior del círculo. El que quede fuera deja de participar en el juego. Cuando el monitor dice: "AGUA", todos los niños tienen que dar un salto y posicionarse fuera del



círculo. El que quede dentro deja de participar en el juego. Es importante que cambiemos el orden, es decir que la secuencia de “TIERRA Y AGUA” no sea siempre la misma y por lo tanto previsible por los niños participantes. P. ej.: TIERRA, AGUA, TIERRA, TIERRA, AGUA, TIERRA, AGUA, AGUA...

12. Cuanto “Las nubes amigas”:

Un vaquero perdido en el desierto cabalgaba y cabalgaba y siempre llegaba al punto de partida, pues no tenía una brújula para orientarse. Estaba cansado, solo quería dormir, pero en la noche la arena se pone helada y dura,

Entonces se paró sobre la montura de su caballo, hizo girar su lazo con mucha fuerza y lo lanzó al cielo para cazar una nube, pero era muy chiquitina la que logró atrapar.

Esta será mi almohada se dijo colocándola sobre un montoncito de arena.

Volvió a pararse sobre su caballo, hizo girar su lazo y nuevamente lo lanzó a las alturas, como esta vez lo hizo con más fuerza pudo llegar más arriba y cazó una nube gorda _gorda: con cuidado la tomó entre sus manos y comenzó a darle palmaditas por todos lados, hasta que la dejó bien parejita y mullida.

_Tú serás mi blanda camita- le dijo.

Así el vaquero, Roger Kid, durmió feliz-feliz toda la noche, sobre las dos nubecitas amigas.

Había empezado a salir el sol cuando nuestro vaquero despertó con los apretones que le daba la nube chiquita en su cabeza.

!Roger Kid, despierta, que si el sol comienza a disolvernó no podremos regresar al cielo!.

_Voy a quedarme dormido para siempre sobre ustedes porque no puedo encontrar el camino de regreso, y estoy muy cansado.

_Si nos dejas partir, nosotras te mostraremos el camino desde arriba. Roger Kid, confió en ellas. Nuevamente se paró sobre el lomo de su caballo, ató con su lazo a las dos nubes, lo hizo girar con fuerza, ¡y lo aflojó en el momento preciso para que sus amigas salieran disparadas hacia el cielo! ¡Las dos nubes cumplieron su palabra!

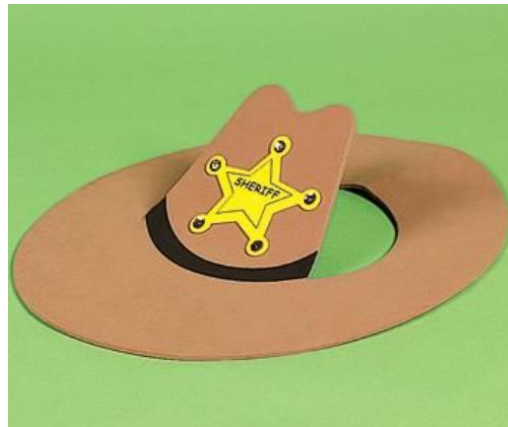
Ambas se pusieron en fila: adelante la gorda- gorda y detrás la chiquita, se fueron saltando derecho por el azul del cielo Roger Kid, las seguía en su cabalgadura con la vista fija en ellas, hasta que dejó el desierto atrás y reconoció el camino que lo llevó de vuelta a su rancho.



Una vez allí tomo su guitarra y canto una canción vaquera muy Linda para las nubecitas salvadoras.

Y cuenta la leyenda que, desde entonces, todos los días al atardecer; muchas nubes se detienen sobre los ranchos, para escuchar a los vaqueros, que después de su trabajo toman sus guitarras y cantan para ellas sus hermosas canciones para agradecerles el haber salvado a un camarada.

13. Sombrero vaquero: nos convertimos en vaqueros, de los objetos más característicos de los vaqueros son los sombreros.



14. Guitarras: como nos cuenta la historia los vaqueos después de trabajar toman sus guitarras y cantan sus canciones; crearemos guitarras con tetrabrik y tubos de cartón, los decoraremos y con gomas crearemos las cuerdas de la guitarra.





15. Recortables: vestimos a nuestra dama con vestimentas de época.









¡CAMBIEMOS EL MUNDO

TALLER TEMÁTICO
SUPERHÉROES

SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES



Introducción:

Con este taller lo que se pretende es que el alumnado conozca de cerca los diferentes personajes de ficción que aparecen en los cómics, los llamados superhéroes. Para que conozcan sus vidas, las razones por las que se convirtieron en superhéroes, sus vestimentas, emblemas, fortalezas y debilidades...

Ejemplos de actividades

1. Nos convertimos en superhéroes: con cartulina haremos nuestra máscara y con dos tubos de cartón haremos nuestros brazaletes.



2. Superhéroes de cartón



3. Superobjeto: cada niño tendrá que diseñar su objeto personal y en caso de ser superhéroe del que no se separaría, por ejemplo, el Capital América tiene su escudo, Thor tiene su martillo... Puede ser una mezcla de objetos y alguno totalmente inventado. Lo dibujarán y harán una descripción.
4. ¿Cuál es tu super poder?: una vez que tenemos nuestro superobjeto, ahora vamos a pensar en cual sería nuestro súper poder. Después nos dibujaremos.
5. Manoheroe: dibujaremos la silueta de nuestra mano, la pintaremos y la transformaremos en un/a superhéroe.



6. Crea tu comic: nosotros seremos quienes rellenemos los bocadillos del comic, creando nuestra propia historia de lo ocurrido. Después la leeremos y veremos las historias tan dispares que salen.





7. Dibujo de un compañero: Vamos a poner en una bolsa los nombres de todos los alumnos/as, cada uno sacará uno y tendrá que dibujar y pintar al compañero que le ha salido, pero con una pequeña modificación, ¡les hacemos superhéroes!
8. Diálogos: inventa un diálogo para cada personaje. Después los exponemos en clase.



9. Marionetas dedos: en esta ocasión vamos a hacer marionetas, pero éstas serán nuestros propios dedos a los que los disfrazaremos en superhéroes.





¡VIVE LA NAVIDAD!

TALLER TEMÁTICO NAVIDAD

SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES



Introducción:

La Navidad probablemente sea la época que más disfrutan los peques. ¡Es muy mágico para los niños y a medida que se acerca el día, su emoción es contagiosa!

Ejemplos de actividades:

1. Creamos nuestro reno navideño: Les pedimos a los alumnos que traigan material para reutilizar que tengan por casa para realizar nuestro Reno.

Por ejemplo, podemos poner hojas secas para el cuerpo del reno, bolas de una pulsera rota como ojos, ramas de árbol como cuernos... todo lo que se les ocurra.

2. Personajes navidad: Les pedimos a los alumnos/as que traigan de casa un tubo de papel higiénico para decorarlo de forma libre y crear los diferentes personajes navideños que se nos ocurra.



3. Descubre la palabra: Uno de los participantes debe pensar en una palabra relacionada con la Navidad. El resto debe hacer preguntas hasta conseguir adivinar la palabra secreta. Todos los alumnos participan pensando una palabra y el que más acierte gana.
4. Adornos árbol de Navidad: con palos de polos crearemos nuestros adornos para el árbol de Navidad.





5. Decoramos la clase: para esta actividad tan solo necesitaremos cartulinas; mirar que forma más original de hacer nuestros adornos.



6. Muñecos de nieve: en esta ocasión necesitamos hueveras y cartulina.



7. Detector de mentiras: Es una de las actividades para Navidad que os brindarán la ocasión de conoceros un poco más. Cada participante deberá de escribir 3 datos personales o hechos en su vida, pero sólo dos serán ciertos. Uno a uno, leerá lo que ha escrito y el resto de los jugadores tendrá que decir cuál es falso. Sin duda es un juego para preguntar y conocer mejor a los compañeros.

8. Árboles divertidos: con un rollo de papel higiénico y cartulina vamos a hacer árboles de navidad.



9. Adornos de renos: con la silueta de nuestras manos creamos renos muy navideños.



10. Juego de mímica: Escribe en varios papeles por ejemplo una película, personajes conocidos de la navidad. Dóblalos y cada participante debe coger uno. Mediante la mímica y de uno en uno deben conseguir que el resto de los compañeros adivinen lo que pone en su papel.

11. ¿Qué soy?: Prepara una serie de tarjetas con el nombre de algún objeto, personaje, lugar... navideño. Se repartirán al azar boca abajo y que cada alumno se coloque la tarjeta en la cabeza para que todos la vean para que ellos no vean lo que pone.

El objetivo del juego es que el participante le haga preguntas al resto sobre lo que cree que pone en su tarjeta hasta que lo adivine. Las preguntas deben ser respondidas solo con un si o un no.

12. Papá Noel Secreto: Diles a los niños que se coloquen alrededor del aula y haz que se acurruquen con la cabeza entre los brazos. Camina por el aula y toca a un niño en el brazo, este debe decir; "Jo! Jo! Jo!" como Papá Noel. El resto deben de adivina quién es el Papa Noel Secreto.

13. El hombre de jengibre: el siguiente cuento nos trasmite una moraleja con la cual invitaremos a los niños/as a reflexionar.

En navidad no pueden faltar las galletas de jengibre y una de ellas es, precisamente, la protagonista de este cuento para niños inspirado en la Navidad. Esta historia les ayudará a entender que no siempre se puede ganar.



El hombre de jengibre

Era Navidad y, como cada año, la abuelita se puso a hacer un hombre de jengibre. Formó la cabeza, el cuerpo, los brazos y las piernas y, pero cuando iba a meterlo en el horno, el hombre de jengibre saltó de la bandeja y escapó.

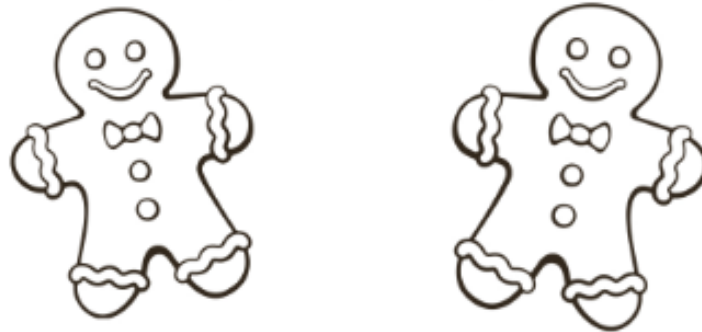
La anciana corrió, pero el hombre de jengibre fue más rápido que ella. En su huida, se cruzó con un pato que quería comerle, pero el hombre de jengibre se escabulló. Después se encontró con un cerdo y con un cordero, que también querían saborearlo. Huyó de todos ellos camino del río, donde estaba un zorro muy astuto que le dijo:

- ¡Soy tu amigo! Te ayudaré a cruzar el río.

El hombre de jengibre se echó encima de la cola sedosa del zorro y este salió nadando por el río. El zorro le pidió que se echara sobre su espalda para que no se mojara.

- Nunca me alcanzarán - exclamó el hombre de jengibre - y en ese momento el animal echó atrás la cabeza, tiró al hombre de jengibre en el aire y lo dejó caer en la boca.

La anciana, que lo vio todo, regresó a casa y decidió hornear un pastel de jengibre en su lugar.



14. Nos vestimos de gala: Vamos a hacer o bien una corbata o una pajarita; lo que cada niño desee.
15. Amigo invisible: vamos a poner los nombres de todos los niños e incluso de la monitora dentro de una bolsa y uno a uno tendremos que sacar un nombre y ese será nuestro amigo invisible. Tendremos que regalarle algo que hagamos nosotros mismo a mano, puede ser una manualidad, un dibujo... lo que se nos ocurra.

El último día de clase antes de las vacaciones dejaremos todos los regalos encima de unas mesas con el nombre de a la persona que lo vaya a recibir.



16. Zapatilla por detrás: La zapatilla por detrás, se echa a suertes quien se queda con la zapatilla. Sale uno que se queda con la zapatilla y el resto, dándose la mano, hace un corro en el suelo sentado.

El que tiene la zapatilla empieza a dar vueltas alrededor del corro y cantando esta canción:

“A la zapatilla por detrás, tris-tras. Ni la ves ni la verás, tris-tras. Mirar para arriba, que caen judías. Mirar para abajo, que caen garbanzos. ¡A dormir, a dormir, que vienen los Reyes Magos!”

Cuando termina la canción todos deben cerrar los ojos, y contar hasta un número diez, por ejemplo. El que lleva la zapatilla debe dejársela en la parte de atrás a alguien. A los pocos segundos abren los ojos y comprueban a quien le ha dejado la zapatilla. El que la tiene, debe cogerla y salir corriendo detrás del que le dejó la zapatilla para intentar tocarle con la zapatilla. Si a las 3 vueltas no le pilla, pierde. Entonces será él, el que comience el.



¿NO PASAN DE MODA!

TALLER TEMÁTICO
JUEGOS TRADICIONALES Y
CLÁSICOS

SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES





Introducción

Con el creciente protagonismo de la tecnología en el tiempo libre de los niños, la tradicional forma de jugar en la calle o en el parque se ha ido perdiendo. Las formas de relacionarse de carácter virtual, ya sea a través de aplicaciones como WhatsApp o con videojuegos está dejando en el olvido aquellos juegos clásicos infantiles que antaño eran la opción más divertida para socializar y disfrutar.

Lo mismo pasa con los libros clásicos como el “Lazarillo de Tormes” o “El Quijote” son libros e historias que creemos no se deberían de perder.

Ejemplos de actividades

Juegos tradicionales

1. La Rayuela: Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez. Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde la piedra, y así sucesivamente. Si la piedra no cae dentro de la casilla correspondiente pierde su turno y le toca al siguiente.

2. El juego del pañuelo: Haremos dos equipos con igual número de integrantes, estos se situarán uno enfrente del otro y asignándose un número, mientras que el monitor se colocará entre los dos equipos. Esta persona tendrá que extender un pañuelo al frente y deberá gritar lo siguiente: ¡preparados, listos, ya! El número 3....!

En este momento, un miembro de cada equipo con el número que se grite, deberá correr para hacerse con el pañuelo antes que su oponente. El equipo que más veces se haga con el pañuelo es el ganador.

3. Gallinita ciega: Los participantes sortean para ver quien comienza, éste tendrá que taparse los ojos con la penda y dar vueltas sobre sí mismo. Cantando la siguiente canción: “Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás”.

Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.

4. El escondite: Este juego tradicional que todos conocemos, consiste en que varios niños se esconden y otro tiene que buscar a los que se han escondido. Se sortea



para ver quien empieza a buscar y deberá encontrar a todos los compañeros, si no consigue a alguno pierde y deberá volver a buscar.

5. Las sillas musicales: colocamos varias sillas en una habitación, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores. Alguien debe tocar algún instrumento o poner música mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas. De repente, la música debe detenerse y los jugadores buscar una silla donde tomar asiento. Uno de los participantes se quedará sin silla y tendrá que abandonar el juego.
6. La carretilla: Formamos parejas, uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla. El que se encuentra en esta posición sólo puede apoyarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.
7. El teléfono escacharrado. El juego consiste en que un participante le transmite un mensaje a otro al oído rápidamente, este debe decirle lo que ha entendido rápidamente al oído al siguiente participante, así sucesivamente hasta llegar al último, al terminar, este dirá en voz alta lo que ha entendido, y el primero también dirá el mensaje real, de este modo la diversión se encuentra en que el mensaje inicial y el final no tienen nada que ver.

Los Clásicos de la literatura

Se trata de que los alumnos se diviertan y se apasionen con las historias y los personajes de los siguientes dos clásicos de la literatura.

Un día a la semana (los Martes) realizaremos la lectura de algunos capítulos, el resto de días menos los Jueves que serán destinados a los juegos tradicionales se realizarán actividades relacionadas con estos clásicos:

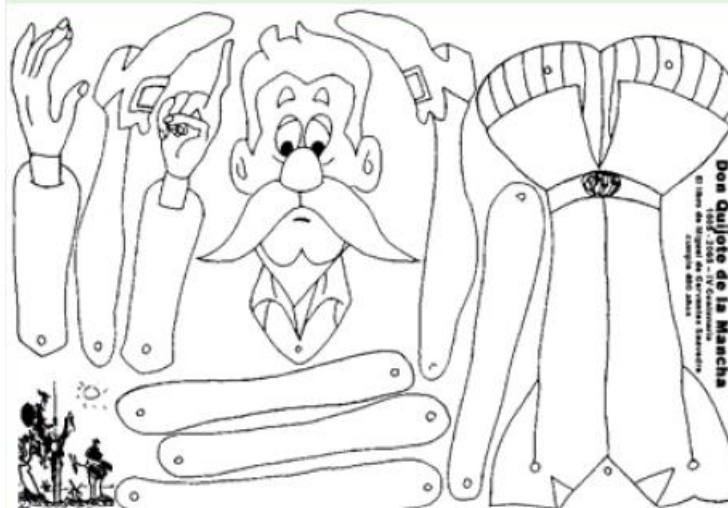
- El Quijote
- El Cantar del Mio Cid.



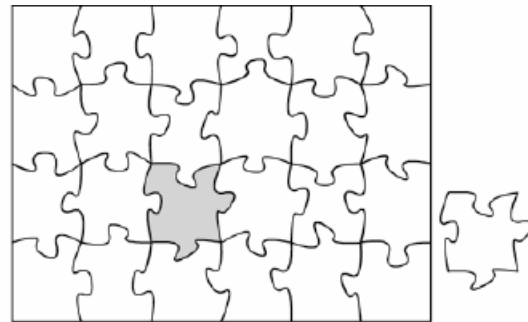
DON QUIJOTE DE LA MANCHA

Ejemplos de actividades

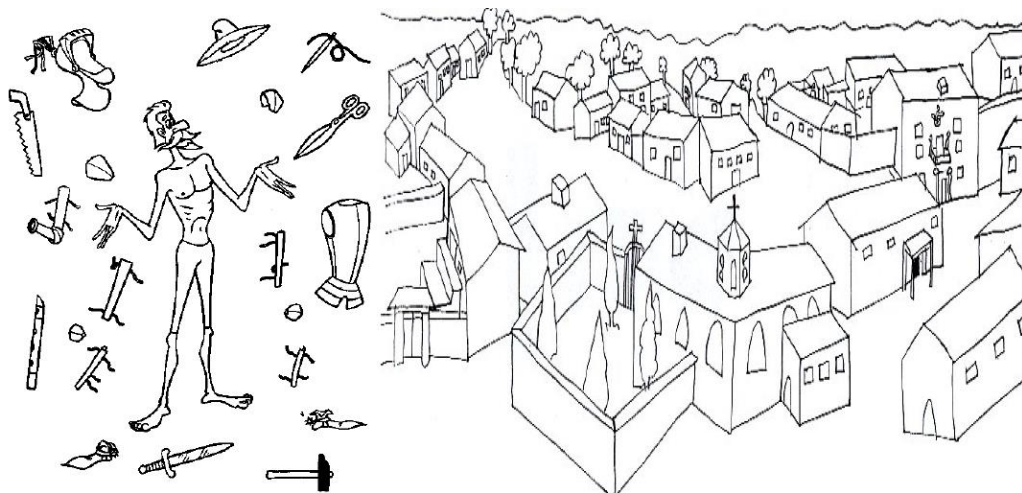
1. Títeres y marionetas: crearemos la marioneta de Don Quijote



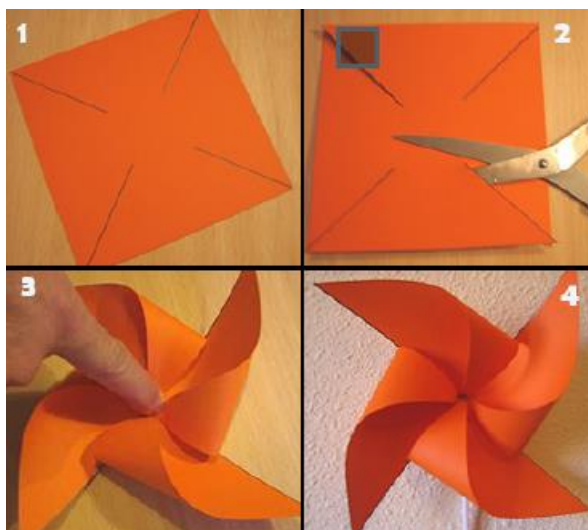
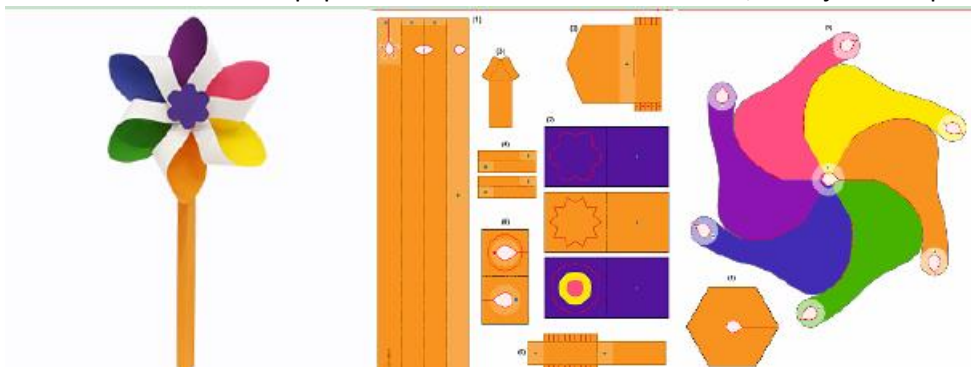
2. Puzzle: Realizaremos un puzzle con la siguiente lámina



3. Vestimos a Don Quijote y le ponemos en un lugar de la Mancha...

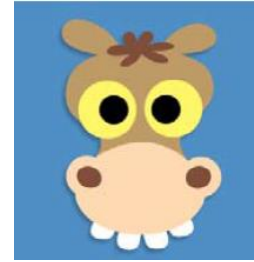


4. Molinillo de viento: con papel realizamos molinillos de vientos, os dejamos la plantilla.

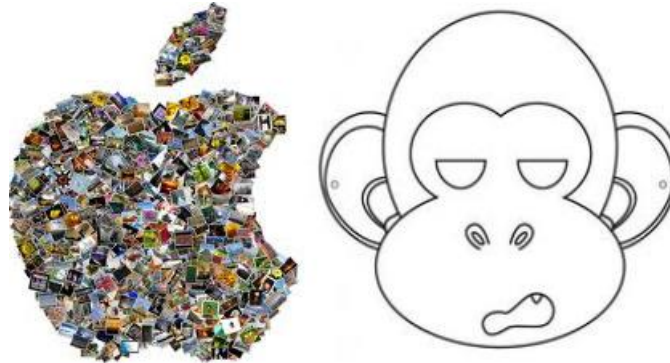




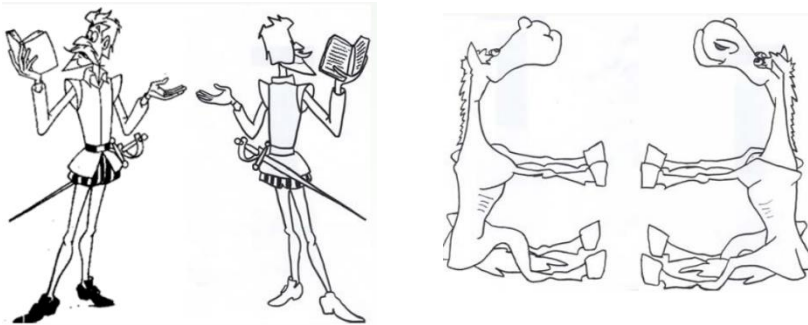
5. Rocinante: con cartulina y goma Eva podemos realizar nuestro particular y divertido Rocinante.



6. Collage: con motivo del capitulo "El titiritero y las adivinanzas del mono" rellenaremos la siguiente ficha con recortes de periódicos o revistas.



7. Marionetas de los personajes: crearemos marionetas de los personajes.



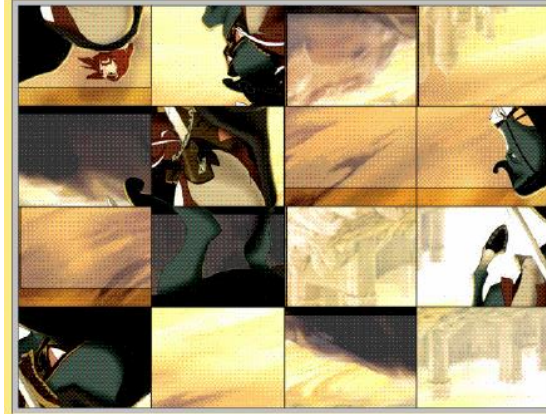
8. Teatro: Sería interesante que los alumnos mas mayores hicieran un resumen de algún capítulo trabajado para que lo representaran realizando un guion con marionetas que hemos realizado.



EL CANTAR DEL MIO CID

Ejemplos de actividades

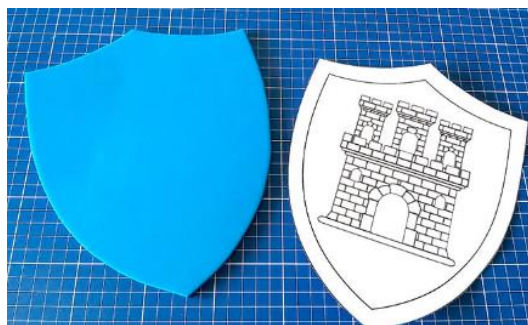
1. Puzzle: Realizaremos un puzzle con la siguiente plantilla.



2. Sopa de letras: Busca el nombre de las espadas del Mio Cid

R	C	A	H	C	O	I	B	P	U	A	P
D	U	G	B	O	V	C	J	Z	H	M	V
H	K	E	K	L	T	S	I	N	J	N	F
T	Y	Q	O	A	N	O	Z	I	T	T	Y
C	Y	Q	F	D	V	K	I	K	O	P	D
N	U	B	S	A	Z	O	O	X	S	M	V
Z	S	C	Z	N	P	R	O	E	E	L	B

3. Escudo: Haremos escudos, cada uno podrá poner el símbolo en el escudo que se le ocurra de manera totalmente imaginativa.

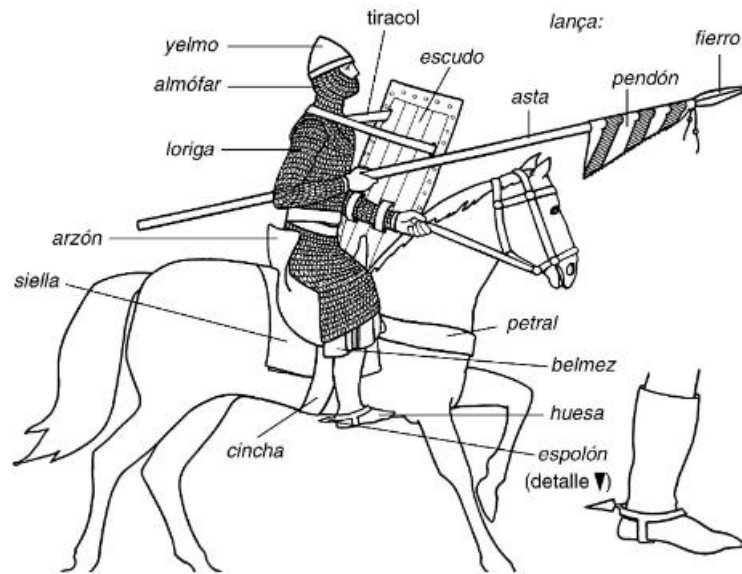


4. Babiaca: con tubos de cartón y cartulina haremos nuestros Babiecas.





5. Caballero medieval: conocemos los nombres de las armaduras y pintamos a nuestro caballero.



6. Castillo medieval: con tubos de papel haremos castillos.





¡QUÉ DIVERTIDO ES EL CARNAVAL!

TALLER TEMÁTICO
CARNAVAL

SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES





Introducción

El carnaval es una fiesta de tradición popular con gran participación de mayores y niños, vamos a trabajar de forma globalizada todos y cada uno de los objetivos generales de etapa explorando las posibilidades que les ofrece esta fiesta, el maquillaje y los disfraces como medio para representar la realidad a través del juego simbólico.

Ejemplos de actividades

1. Máscaras: Crearemos diferentes máscaras, cada uno puede hacer el personaje que quiera de forma libre y creativa, pediremos a los alumnos que traigan platos de plástico para reciclar y todo material que tengan en casa para reciclar y podamos utilizar; os dejamos algunos ejemplos:



2. Máscara: Otra opción de máscaras puede ser la siguiente; con la silueta de nuestras manos podemos crear una máscara de lo más divertida:





3. Maracas: crearemos maracas con botellas de plástico rellenas de piedritas y decoradas con diferente material.



4. Bailaremos con música y cantaremos canciones como “El carnaval ya llegó...”
5. Trabajaremos la expresión corporal con la cara y el cuerpo: el gesto, las muecas, los estarnos de ánimo...
6. ¡El Baile!: Dependiendo de cuantos alumnos/as sean, se organizarán en grupos, cada grupo deberá pensar una coreografía para mostrársela al resto. Y nuevamente organizar un jurado para preaur a los mejores bailarines.
7. Murga: Tan solo necesitaremos armar dos grupos, uno que baile y otro que sean los músicos lo scuales tocarán las maracas creadas anteriormente.
8. Juego de las pelóculas: escribe en papeles nombre de películas que conozcan los alumnos (dependinedo de la edad) . Después, introdúcelos en una bolsa y que lo svayan sacando uno a uno. Tendrán que, sin palabras y solo con gestos, adivinar lo que sus compañeros intenta decirles. Aquí trabajarán y se darán cuenta de la importancia del lenguaje gestual.
9. Palabras encadenadas: ¡Vamos a poner a prueba el vocabulario de los alumnos/as! Uno dice una plabra y el siguiente tiene que decir otra, pero que empiece por la última sílaba del anterior. Por ejemplo; Cosa- Saco- Cola- Lámpara...
10. ¿Quién es quién?: Escribe en un papel los nombres de los niños y niñas. Cada uno tiene que sacar un papel (no puede ser el suyo, de ser así, tendrá que devolverlo a la caja) y dibujar a la persona que le haya tocado.



11. Entierro de la sardina: Le explicaremos a los alumnos porque se celebra el entierro de la sardina y el significado que tiene.

El entierro de la sardina es una ceremonia española que consiste en un desfile carnavalesco que parodia un cortejo fúnebre y finaliza con la quema de una figura en forma de sardina. Normalmente se celebra el Miércoles de Ceniza y sirve para poner punto y final a la locura del Carnaval y dar paso a la seriedad de la Cuaresma. Popularizada a partir del siglo XVIII, al tratarse de una tradición tan antigua existen diversas teorías acerca de su origen.

Y cada niño/a haga su propia sardina decorándola de forma libre:





¡VIAJE AL ESPACIO!

TALLER TEMÁTICO
EL ESPACIO

SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES





Introducción

La astronomía puede parecer algo complicado y fuera del alcance de los niños/as, pero nada más lejos de la realidad... El día, la noche, el Sol, las estrellas, la Luna, etc., atraen y motivan la inagotable curiosidad del niño/a y son parte de su experiencia diaria.

Si a esto le unimos los planetas, las naves espaciales, el astronauta, los cometas... al diversión y motivación están asegurados.

Ejemplos de actividades

1. Cohetes: Crearemos cohetes con tubos de papel higiénicos y cartulina



2. Somos astronautas: Les pediremos que traigan una foto de carnet de a las familias, nos convertiremos en astronautas



3. Lluvia de meteoritos: preguntamos a los alumnos si saben lo que son los meteoritos y lo explicamos. Después jugamos a tirarnos bolas de papel y a esquivarlas.
4. Cohete espacial: Corremos en todas las direcciones imitando ruido a una nave espacial, “aterrizamos” en la Luna, nos ponemos el raje de astronauta (hacemos de ponernos el casco, el traje, botas, guantes y la mochila), y caminamos como lo hacen los astronautas.



5. Marionetas: con un palo de polo y cartulina de forma libre y creativa haremos marionetas.



6. Teatro: por parejas les pediremos que creen una pequeña obra de teatro para sus marionetas, será totalmente libre. Después las parejas que lo deseen podrán contarlo.



7. Decoramos la clase con divertidos extraterrestres: Creamos divertidos extraterrestres para decorar la clase, se les puede poner nombre, darles de comer, cepillarles los dientes...



8. Las órbitas de los planetas: Un alumno irá en el centro de la sala, él será el Sol. Pintaremos en el suelo círculos que simularán las órbitas de los planetas. Cada alumno será un planeta y otro será el asteroide que deberá intentar atrapar los planetas, pero estos no pueden salir de su órbita. Se irán turnando.



9. Pilla- pilla espacial: Jugar al pilla-pilla pero siguiendo consignas. Ahora tenéis que rotar sobre vosotros mismo como si fueseis planetas, ahora caminar con frío como si fueseis Neptuno, y ahora muy muy lento como Urano, etc.
10. El espacio: les daremos impresos los planetas para que los pintes y los peguen en la cartulina.



11. Astronauta reciclado: con material reciclado como tapones y tubos de cartón.





12. Canción de los planetas:

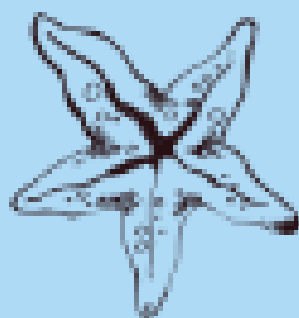
LOS PLANETAS
Los planetas del sistema solar
Por el espacio salen a pasear
Mercurio y Venus tan cerca del sol
No puede vivir de tanto calor,
En cambio, la tierra muy contenta está
Con todos nosotros y su atmósfera
Marte es más pequeño, Júpiter gigante
Saturno tiene anillos y es muy elegante
Después viene Urano, Neptuno y Plutón
Ya están los planetas en una canción



¡VIAJE EN SUBMARINO!

TALLER TEMÁTICO
EL MAR

SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES





Introducción

Propuesta didáctica y motivadora para trabajar el mundo marino, conocer los diferentes animales y plantas marinas.

Pretendemos que se convierta en una actividad de participación de ideas y experiencias. Un lugar para la imaginación y la creatividad de los alumnos. Un espacio maravilloso donde lo imposible resulta posible. Un lugar dónde los personajes de los cuentos se convierten en reales.

Ejemplos de actividades

1. Submarino: con tubos de cartón y una pajita haremos un submarino, después lo decoraremos a nuestro gusto.



2. Barquito de corchos: Les pedimos a los niños que traigan corchos de casa para darles una segunda vida y crearemos nuestro propio barco flotante.





3. Pecera: con un plato de plástico parta reutilizar y con material que nos encontremos en el patio, como por ejemplo arena, piedras o hojas hacemos una “pecera”



4. Peces blanditos: Todos tenemos por casa un calcetín que no usamos o esta para tirar. En esta actividad lo vamos a convertir en un pez rellenándolo de arena del patio y decorándolo a nuestro gusto.

5. Pez con palos de polo: pedimos que lleven palos de polos y a modo de puzzle haremos un dibujo.





6. El pez saltarín: con una botella de plástico y un huevo (de los huevos kínder) o un pelota de plástico, lo que a cada uno se le ocurra y que tenga por casa haremos el siguiente juguete.



7. Tierra, Mar y Aire: Se coloca a las personas participantes en filas y se les comenta que el monitor o monitora irá contando una historia. Cuando escuchen alguna palabra relacionada con el aire (por ejemplo un avión, pájaro, nube...) deberán dar un salto a la izquierda; si la palabra está relacionada con el agua (pez, río, mar...), deberá saltar a la derecha y, si la palabra está relacionada con el medio tierra (coche, lombriz, planta...) deberá dar in salto al centro.
8. El pez tropical: recitamos la poesía “El pez tropical” que además de hablarnos de un simpático pececillo, ayuda a los niños a comprender las distintas emociones. Podéis aprenderos y recitar en voz alta los versos.



El Pez Tropical

Nada en el mar
un pez tropical,
que vive en un bonito
arrecife de coral.

Es de todos los colores
verdes, rojos, amarillos,
y según cambia de humor
un color tiene más brillo.

Cuando está muy **enfadado**
se empieza a poner **morado**,
pero si está muy **nervioso**
el que más brilla es el **rojo**.

Si se siente **avergonzado**
es color **anaranjado**.
Si se empieza a **enamorar**,
el **azul** le brilla más.

Si el pez está muy **contento**
brilla **amarillo** al momento.
Y si está **desanimado**,
su color es **plateado**.

Si se siente interesante,
todos brillan al instante,
pero si le dan un **susto**,
blanco queda del disgusto.

Marisa Alonso Santamaría
(Poetisa Española)

9. Pulpos: Reutilizando botellas de plástico y tapones para hacer los ojos haremos unos pulpos.





¡DÍAS PARA FESTEJAR!

TALLER TEMÁTICO
DÍAS ESPECIALES

SERVICIO DE MADRUGADORES Y TARDES





Introducción:

Durante la semana del día 19 Marzo y la semana del día 7 de Mayo celebraremos la semana de la familia; donde podremos realizar algunas de las siguientes actividades.

El día Internacional de la Paz también será celerado con divertidas actividades durante la semana del 30 de Enero al 3 de Enero.

Durante la semana del 6 al 10 de Marzo celebraremos el Día internacional de la Mujer.

La semana del 17 al 21 de Abril celebraremos el Día de la Tierra.

Ejemplos de actividades:

1. Comecocos: es un juego que les gusta mucho, podrán poner dibujos y frases bonitas para su familiar.



2. Flor con mensaje: Cada alumno realizará una flor con cartulina y pondrá un mensaje o dibujo dedicado a su familiar.





3. Manos con mensajes: Con la silueta de la mano de cada niño realizaremos la siguiente manualidad con un bonito mensaje.



4. Hoja de colorear "Paloma de la Paz": Con esta hoja de colorear, podrás crear un momento de tranquilidad en tu clase mientras tus alumnos y alumnas colorean a su gusto esta ilustración.



5. Historia de punto: Este cuento de UNICEF es parte de la campaña mundial para poner fin a la violencia y podrás usar la "Historia de Punto" en tu centro educativo para explicar la diversidad: un pequeño estudiante que se siente solo, distinto e insignificante comparado con sus compañeros, pero juntos se darán cuenta de algo.



Historia de un punto

Cuento corto

Por Sergio Pellizza

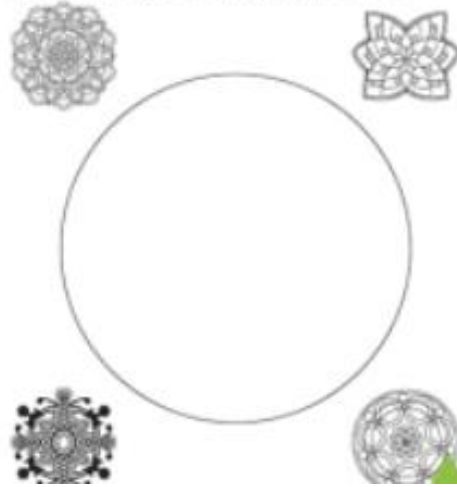
En un plano del que nunca se conocerá el tamaño, habitaba un solitario punto meditando. Se preguntaba que habría además de él en esa inmensidad de plano. No llegaba ninguna respuesta a su mente de punto. La rabia de estar solo, quizás perdido sin saber de que, de quien o de donde, amentaba y aumentaba. Se transformó en furia creciente hasta que explotó en un muchísimos fragmentos que se fueron alejando y transformándose en otros puntos. Entendió que se había generado con la explosión la distancia y también que si quería dejar de estar solo debía recorrerla y eso implicaría otra generación de cosas nuevas el tiempo y la velocidad para recorrerla. Fue consciente de que si se acoplaba al movimiento podría estar acompañado. Observó que había puntos cercanos a los que podría aproximarse y así fue, se unió a uno, charlaron sobre lo que estaba ocurriendo y cuando fueron dos, otros puntos cercanos que se alejaban solos viajando en la misma dirección se fueron agregando. Fue así que nació lo que se llamó, mucho después lo que se dio en llamar línea recta, una sucesión infinita de puntos. Esta línea recta seguiría acumulando puntos hasta el infinito transformándose en una semirrecta porque tenía un origen para todos desconocido; era nada más ni nada menos que el big-bang de los puntos. De todas maneras a los puntos no les interesaba en absoluto estas lucubraciones. Estaban muy entretenidos, contentos y viajando acompañados. A esta altura de los acontecimientos algunos puntos muy curiosos decidieron explorar las proximidades de su recta, se juntaron varios, unieron sus fuerzas y dieron su salto exploratorio. No fueron muy lejos. Podían ver y saludar con sus ojos y manos de puntos a la recta vieja. Ahora viajaban juntos en la misma dirección así nacieron las paralelas. En algún momento entre charlas y comentarios de solo interés de los puntos dos rectas se cruzaron y formaron el primer ángulo de la historia. Esto no termina aquí. Los puntos siguieron charlando y muchos de ellos curiosos explorando el plano. Así fue como se cruzaron muchas veces formando figuras que mucho tiempo después fueron llamados triángulos, cuadrados, pentágonos que fueron interpretadas por un señor Euclides.

6. Mandala de la paz: Utiliza esta ficha de actividad para mejorar el conocimiento de los niños del Día de la Paz y dejarles diseñar y colorear a su gusto su propio mandala de la paz.



Ficha de actividad: Diseña una mandala de la paz - El día de la paz

Diseña tu propia mandala de la paz. Mira los ejemplos y fíjate en lo que todos tienen en común. Intenta hacer que tu mandala incluya características similares.



- Las mujeres de mi vida: crearemos en una cartulina a todas las mujeres de la vida de nuestros alumnos, las podrán decorar y pintar a su gusto y debajo escribiremos quien es cada una de ella; por ejemplo; “Abuela de Marcos”



- Tarjetas: Conocerán y leerán gracias a las siguientes tarjetas lagunas mujeres destacas de la historia.




Hellen Keller

Escritora, oradora y activista política sordociega estadounidense. A la edad de diecinueve meses, sufrió una grave enfermedad que le provocó la pérdida total de la visión y la audición.




Malala Yousafzai

Estudiante, activista y bloguera pakistaní. Ganadora del Premio Nobel de la Paz en 2014; a sus 17 años, es la persona más joven galardonada con ese premio en cualquier categoría.




Eva Perón

Evita, como el pueblo la bautizó, fue una figura que rompió todos los precedentes históricos y definió una modalidad política nunca vista hasta entonces. Adorada y a la vez odiada por millones de argentinos.




Indira Gandhi

Fue la primera mujer en acceder al cargo de primer ministro en India. La lucha por la independencia marcó su infancia y el deseo de una India unida. Murió asesinada el 31 de octubre de 1984 por dos guardias de su seguridad personal.




Lorena Ochoa

Lorena Ochoa Reyes, es una exgolfista profesional mexicana, que logró 27 victorias en el LPGA Tour, el máximo circuito del golf femenino profesional. Es considerada como la mejor golfista mexicana de todos los tiempos.




Elizabeth Hackwell

Primera mujer que logró ejercer la profesión como médico en los Estados Unidos y en todo el mundo. Tras fallecer su padre, comenzaría a estudiar medicina. El 11 de enero de 1849 se convertiría en la primera mujer en recibir el título de doctora en Estados Unidos.




Nadia Comăneci

Ex gimnasta rumana. Fue una de las primeras atletas entrenadas por Béla Károlyi. Deportivamente, conquistó nueve medallas olímpicas de las cuales cinco fueron de oro.



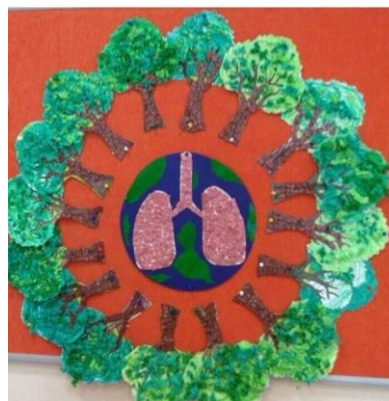

Ana Gabriela Guevara

Ex-atleta mexicana, campeona mundial en París 2003 y medallista olímpica de plata en Atenas 2004 dentro de la prueba de 400 metros planos, de la cual era especialista.





9. Mural: Cada niño puede elaborar un árbol, a partir de una misma plantilla y decorarlo. Además, pueden dibujar y pintar un globo terráqueo con unos pulmones. Pegamos eso en la pared, con el globo en el centro y los árboles redondeando la tierra, dando a entender que los árboles son el pulmón de la Tierra.





10. Mosaico de la tierra: Recortan un círculo de cartón y dibujan sobre de él los continentes.

Enseguida utilizan la técnica del rasgado para cortar con paciencia muchos cuadritos de papel, de una revista o de un periódico en color verde, azul y blanco. Para hacer el mosaico se requiere pegar los pedazos de papel sobre el cartón dejando un ligero espacio entre uno y otro para crear el efecto mosaico.





CIDI- CENTRO INTERNACIONAL DE IDIOMAS

C/SANCHO DÁVILA, 35, 28028, MADRID

TLF: 91 436 43 80 / FAX: 91 436 29 09