

Las aRTiSTas Trashumantes

DOSSIER
PEDAGÓGICO

y olé!



Índice

1. Objetivos Generales
2. Metodología
3. Bloques de trabajo
 - 3.1 Bullying (con Laberinto)
 - 3.2 Igualdad (con Sopa de letras)
 - 3.3 Mujeres en la historia (con Encuentra las diferencias)
 - 3.4 Gestión de emociones (con Caritas de emociones)
4. Evaluación y Puzzle
5. Actividades extra para colorear



1.Objetivos Generales

- Favorecer la convivencia positiva en el aula, previniendo situaciones de acoso.
- Promover la igualdad entre niños y niñas, reconociendo la importancia de las mujeres en la historia.
- Desarrollar la inteligencia emocional: identificar, expresar y regular emociones desde edades tempranas.
- Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo a través del teatro, el juego y la narración.



2. Metodología

- Aprendizaje vivencial: juegos de rol, dramatizaciones y dinámicas participativas.
- Trabajo cooperativo: actividades en pequeños grupos.
- Enfoque lúdico: canciones, cuentos, debates adaptados a la edad.
- Perspectiva de género e inclusión: todos/as los/as participantes tienen un rol valioso.
- Uso del arte y el teatro como motor pedagógico.



3. Bloques de Trabajo

3.1 Bullying

Explicación y actividades sobre cómo prevenir y actuar frente al acoso.

Juego: Laberinto (Fideo debe encontrar a sus amigos).

Dinámica del Laberinto: “Fideo encuentra a sus amigos”

Edad recomendada: a partir de 4 años

Duración: 15–20 minutos

Materiales:

- Una hoja con un laberinto impreso grande (puede ser en cartulina o proyección).
- Lápices de colores o rotuladores.
- Pegatinas o imágenes de Fideo y sus amigos (pueden ser dibujos de la obra).

Objetivos pedagógicos

1. **Fomentar la confianza en uno mismo:** los niños aprenden que, aunque se pierdan en el camino, pueden volver a intentarlo.
2. **Promover el respeto y la ayuda mutua:** se destaca que Fideo encuentra a sus amigos porque confía en sí mismo y porque todos se esperan con cariño.
3. **Desarrollar la atención y la orientación espacial.**

Desarrollo de la dinámica

1. Presentación de la historia

- La persona dinamizadora cuenta:
“Fideo está un poco triste porque cree que está solo, pero en realidad sus amigos lo están esperando. Para llegar hasta ellos, necesita tu ayuda. ¿Le ayudamos a confiar en sí mismo y encontrar el camino con respeto y paciencia?”

2. Realización del laberinto

- Cada niño recibe el laberinto con Fideo al inicio y sus amigos al final.
- Deben guiar a Fideo hasta sus amigos con un lápiz de color.

3. Momentos de reflexión durante la actividad

- Si un niño se equivoca: se le anima a borrar o intentar otra vez, reforzando la idea de que *“equivocarse es parte del camino”*.

- Al llegar al final: se coloca una pegatina de Fideo con sus amigos como símbolo de que la confianza y el respeto permiten estar juntos.

4. Cierre grupal

- Breve diálogo:
 - ¿Cómo se ha sentido Fideo al estar solo?
 - ¿Qué le ha ayudado a encontrar a sus amigos?
 - ¿Qué podemos hacer en el cole para que nadie se sienta solo como Fideo?

Mensaje clave para los niños

"La confianza nace dentro de nosotros y nos ayuda a seguir adelante, incluso si nos equivocamos. Y cuando tratamos a los demás con respeto, siempre encontramos amigos en el camino."

3.2 Igualdad

Actividades para trabajar la igualdad de género y el respeto mutuo.

Juego: Sopa de letras con palabras de igualdad.

Dinámica: “Sopa de letras de la igualdad”

Edad: desde 4 años (adaptando la complejidad)

Duración: 15–20 minutos

Materiales:

- Una sopa de letras impresa en cartulina o folios.
- Lápices o rotuladores de colores.
- Lista de palabras clave relacionadas con igualdad y respeto.

Objetivos

1. Aprender vocabulario básico sobre **igualdad de género y respeto**.
2. Reforzar que **niños y niñas tenemos los mismos derechos y capacidades**.
3. Promover el respeto y la cooperación mientras juegan.

Desarrollo

1. Introducción

El dinamizador explica:

“Hoy vamos a jugar con una sopa de letras especial. Dentro se esconden palabras mágicas que nos recuerdan que todos somos iguales, que debemos respetarnos y tratarnos con cariño. ¿Queréis descubrirlas?”

2. Palabras a encontrar (ejemplo para niños de 4–6 años, con palabras cortas y fáciles):

- PAZ
- AMISTAD
- IGUALDAD
- RESPETO
- NIÑA
- NIÑO
- JUGAR
- AYUDA

- AMOR
- UNIÓN

(Si el grupo es mayor, se pueden añadir más palabras: solidaridad, justicia, equidad, libertad...)

3. Búsqueda en la sopa de letras

- Los niños marcan las palabras que encuentran con colores.
- Cada palabra descubierta se comenta en grupo:
 - *“¿Qué significa respeto?”*
 - *“¿Cómo demostramos amistad en clase?”*

4. Cierre colectivo

- Una vez encontradas todas, se hace una frase entre todos:
“Con respeto, amistad e igualdad somos más felices y podemos jugar juntos”.
- Se celebra pegando una estrella o dibujo en la sopa de letras terminada.

Mensaje final

“Niñas y niños somos iguales, y cuando nos respetamos y nos ayudamos, todos brillamos por igual.”

Extra especial para trabajar con los niños:

Después de encontrar cada palabra, se propone **hacer un gesto o acción que la represente**. Ejemplo:

- **PAZ** → todos respiran profundo con las manos en el pecho.
- **AMISTAD** → darse un abrazo en pareja o chocar las manos.
- **IGUALDAD** → levantar ambos brazos diciendo *“¡Niñas y niños podemos hacer lo mismo!”*.
- **RESPECTO** → mirar a un compañero/a y decirle algo bonito.
- **JUGAR** → dar un salto.
- **AYUDA** → ofrecer la mano al compañero de al lado.
- **AMOR** → dibujar un corazón con las manos.
- **UNIÓN** → juntarse todos en un círculo.

De esta manera, no solo buscan palabras, sino que **experimentan la igualdad y el respeto con el cuerpo y las emociones**.

Sopa de letras de la igualdad

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

3.3 Mujeres en la historia

Actividades para conocer y valorar a las mujeres históricas.

Juego: Encuentra las diferencias (con ilustraciones).

Dinámica: “Encuentra las diferencias con Maruja Mallo”

Edad recomendada: desde 6 años

Duración: 15–20 minutos

Materiales:

- La lámina con las **dos imágenes de Maruja Mallo** (original y modificada).
- Lápices o rotuladores de colores.

Objetivos

1. **Valorar el papel de las mujeres en la historia**, en este caso la pintora surrealista Maruja Mallo.
2. **Desarrollar la atención y la observación** a través del juego de diferencias.
3. Fomentar la **igualdad y el respeto**, recordando a mujeres que abrieron camino en el arte.

Desarrollo

1. Introducción

El dinamizador presenta:

“En esta foto tenemos a Maruja Mallo, una mujer muy valiente que formó parte de la Generación del 27. Fue pintora surrealista, innovadora y una de las llamadas ‘Sinsombrero’, mujeres que rompieron las reglas de su época para ser libres y creativas. Hoy vamos a jugar a encontrar diferencias en dos imágenes tuyas, para observar con atención y recordarla mejor.”

2. Juego de las diferencias

- Se muestran las dos imágenes de Maruja Mallo, colocadas una junto a la otra.
- Los niños deben encontrar las diferencias entre ambas.

👉 Diferencias que encontrarán en esta actividad:

- El sombrero cambia de color.
- El pañuelo cambia de forma (liso/puntos).
- Un pendiente es distinto.
- El peinado tiene un detalle cambiado.
- Aparece o desaparece un adorno/fondo.

3. Puesta en común

Cuando los niños han localizado todas las diferencias, se conversa:

- ¿Quién fue Maruja Mallo?
- ¿Por qué creéis que fue importante en la historia del arte?
- ¿Cómo se sentían las mujeres en su época y qué cambió gracias a ella?

4. Cierre reflexivo

- Cada niño comparte una palabra que relacione con Maruja Mallo (ejemplo: *valiente, creativa, libre, artista*).
- Se construye entre todos una frase:
“Como Maruja Mallo, las mujeres y los hombres tenemos derecho a ser libres y creativos.”

Mensaje final

"Recordar a mujeres como Maruja Mallo nos ayuda a valorar la igualdad, el respeto y la creatividad que todos podemos aportar."



3.4 Gestión de emociones

Actividades para identificar y expresar emociones.

Juego: Caritas de emociones.

Dinámica: *“Las emociones de Fideo y sus amigos”*

Edad recomendada: desde 5 años

Duración: 20–25 minutos

Materiales:

- Tarjetas con dibujos de emociones (tristeza, alegría, miedo, enfado, sorpresa, calma).
- Fragmentos breves de la obra seleccionados (por ejemplo: cuando Fideo se siente solo, cuando los ratones se burlan de él, cuando confía en sí mismo, cuando celebra con sus amigos).
- Un espacio libre para moverse.

Objetivos

1. **Reconocer e identificar emociones** propias y ajenas.
2. **Expresarlas verbal y no verbalmente**, desarrollando empatía.
3. **Relacionar las emociones con situaciones de la obra**, reflexionando sobre el respeto y la convivencia.

Desarrollo

1. Introducción

El dinamizador explica:

“En la obra de Fideo y sus amigos aparecen muchas emociones: tristeza, alegría, miedo, rabia... Vamos a jugar a sentirlas y expresarlas con el cuerpo y con las palabras.”

2. Identificación verbal

- Se leen en voz alta pequeños fragmentos de la obra (ejemplo: *“Fideo se siente solo y piensa que nadie lo quiere”*).
- Los niños deben decir qué emoción creen que siente el personaje.
- Luego, cada niño comparte: *“Yo me he sentido triste cuando...”* (adaptado a su edad, puede ser con ejemplos sencillos).

3. Expresión no verbal (juego teatral)

- El dinamizador reparte tarjetas de emociones.
- Cada niño debe representar con su cara, cuerpo y gesto la emoción de su tarjeta, sin hablar.

- El grupo adivina la emoción.

Variante: Representar las emociones de Fideo en distintos momentos de la obra:

- Triste cuando lo rechazan los Mortimer.
- Miedoso cuando lo empujan al comedero de los cerdos.
- Alegre cuando ayuda a salvar la granja.
- Orgulloso cuando confía en sí mismo.

4. **Cierre reflexivo**

Se abre un breve diálogo:

- ¿Cómo nos damos cuenta de cómo se siente alguien?
- ¿Por qué es importante respetar las emociones de los demás?
- ¿Qué podemos hacer si vemos a alguien triste o solo, como Fideo?

Mensaje final

"Todas las emociones son importantes. Igual que Fideo, podemos sentir miedo o tristeza, pero también confianza y alegría. Lo más bonito es aprender a expresarlas y respetar cómo se sienten los demás."

4. Evaluación

Estrategias de evaluación de las dinámicas

1. Observación directa del alumnado

- Observar la participación: ¿se implican en el juego?
- Ver si comprenden el objetivo: ¿dicen en voz alta las palabras de la sopa de letras? ¿Reconocen emociones?
- Actitud: ¿se respetan entre ellos durante la dinámica?

Herramienta: lista de cotejo con  /  o caritas   .

2. Rúbricas sencillas (adaptadas a infantil y primaria)

Puedes valorar en 3 niveles (Siempre – A veces – Nunca) aspectos como:

- Reconoce palabras o conceptos de igualdad/respeto.
- Identifica y nombra emociones.
- Expresa emociones de forma verbal y no verbal.
- Respeto el turno de palabra y a sus compañeros.
- Ayuda a Fideo (o a los demás) a encontrar soluciones en el juego.

3. Autoevaluación del alumnado

- Con preguntas simples y visuales al terminar:
 - “¿Me ha gustado la actividad?” (dibujar una carita feliz/triste).
 - “¿He aprendido algo nuevo?” (levantar pulgar arriba/abajo).
 - “Hoy he aprendido que...” (cada niño completa la frase con ayuda del adulto).

4. Cierre grupal (metacognición adaptada)

- Conversación guiada con tres preguntas:
 1. ¿Qué hemos hecho?
 2. ¿Qué hemos aprendido?
 3. ¿Cómo lo podemos aplicar en el cole o en casa?

5. Diario o registro del docente

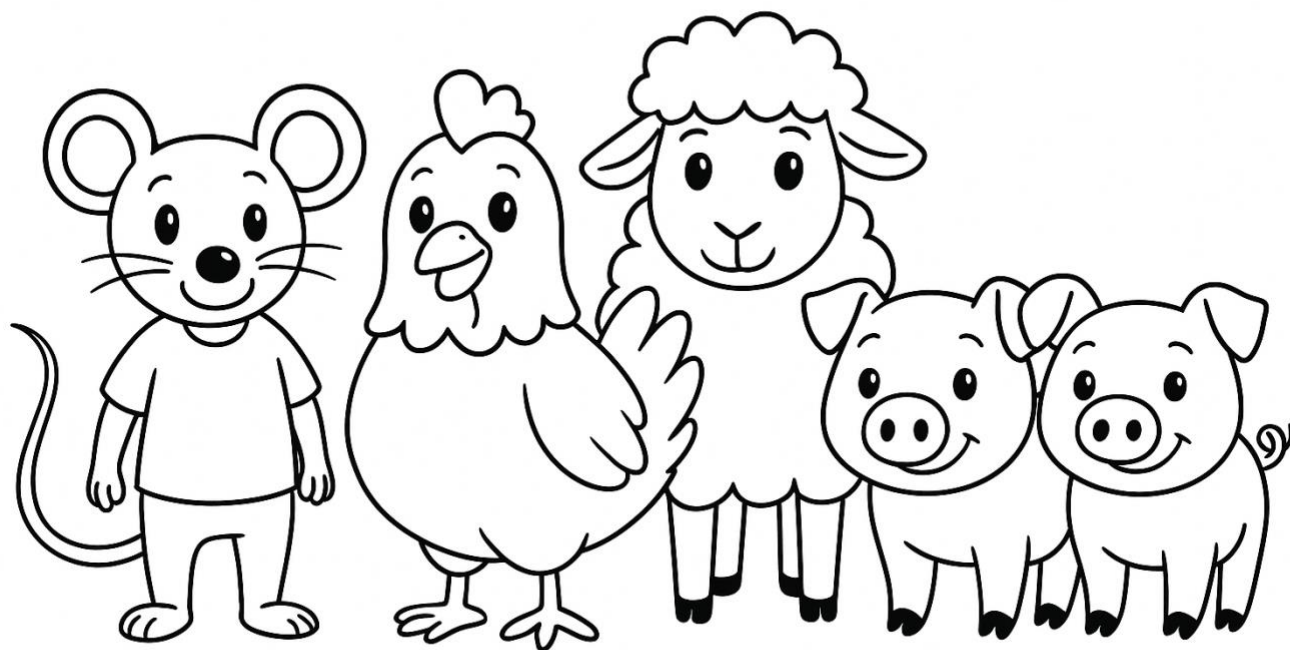
- Breves anotaciones al final de cada sesión:
 - Fortalezas del grupo.
 - Dificultades observadas.
 - Casos de especial sensibilidad (niños que se emocionan, que ayudan, que muestran rechazo).

De esta manera, la evaluación se centra en **valores y actitudes** (respeto, igualdad, confianza, expresión emocional), no en resultados académicos.

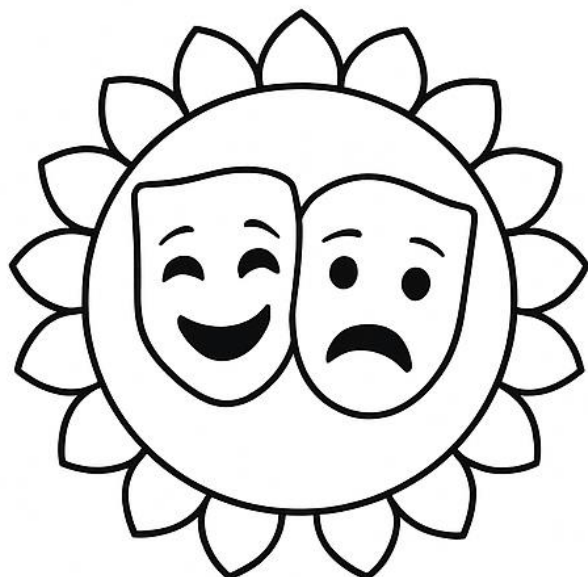
5. Actividades Extra para Colorear

Aquí se incluyen actividades creativas en blanco y negro:

- Personajes del dossier para colorear



- Mandala teatral.



- Escenas de amistad y respeto.

