

# Las ARTISTAS Trashumantes

## DOSSIER PEDAGÓGICO

Las artistas trashumantes y olé

Bullying · Igualdad · Mujeres en la historia · Gestión emocional

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

x

- 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

x

- 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

x

### 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”

#### Datos básicos

- 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

o 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

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

## 3.1 Bullying

x

### 3. Momentos de reflexión durante la actividad

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

- o 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

x

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”

#### Datos básicos

- 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	RESPECTO	NIÑA
NIÑO	JUGAR	AYUDA	AMOR	UNIÓN

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

## 3.2 Igualdad

x

### 3. Búsqueda en la sopa de letras

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

### 4. Cierre colectivo

- o Una vez encontradas todas, se hace una frase entre todos:  
*“Con respeto, amistad e igualdad somos más felices y podemos jugar juntos”.*
- o 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!”.
- RESPETO → 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

x

## 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

x

Actividades para conocer y valorar a las mujeres históricas.

Juego: Encuentra las diferencias (con ilustraciones).

### Dinámica: “Encuentra las diferencias con Maruja Mallo”

#### Datos básicos

- 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.”*

## 3.3 Mujeres en la historia

x

### 2. Juego de las diferencias

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

Diferencias que encontrarán en esta actividad:

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

### 3. Puesta en común

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

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

### 4. Cierre reflexivo

- o Cada niño comparte una palabra que relacione con Maruja Mallo (ejemplo: valiente, creativa, libre, artista).
- o 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”

#### Datos básicos

- 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.”*

## 3.4 Gestión de emociones

x

### 2. Identificación verbal

- o Se leen en voz alta pequeños fragmentos de la obra (ejemplo: “Fideo se siente solo y piensa que nadie lo quiere”).
- o Los niños deben decir qué emoción creen que siente el personaje.
- o 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)

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

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

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

### 4. Cierre reflexivo

Se abre un breve diálogo:

- o ¿Cómo nos damos cuenta de cómo se siente alguien?
- o ¿Por qué es importante respetar las emociones de los demás?
- o ¿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

x

### 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.
- Respeta 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:
  - o “¿Me ha gustado la actividad?” (dibujar una carita feliz/triste).
  - o “¿He aprendido algo nuevo?” (levantar pulgar arriba/abajo).
  - o “Hoy he aprendido que...” (cada niño completa la frase con ayuda del adulto).

## 4. Evaluación

x

### 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:
  - o Fortalezas del grupo.
  - o Dificultades observadas.
  - o Casos de especial sensibilidad (niños que se emocionan, que ayudan, que muestran rechazo).

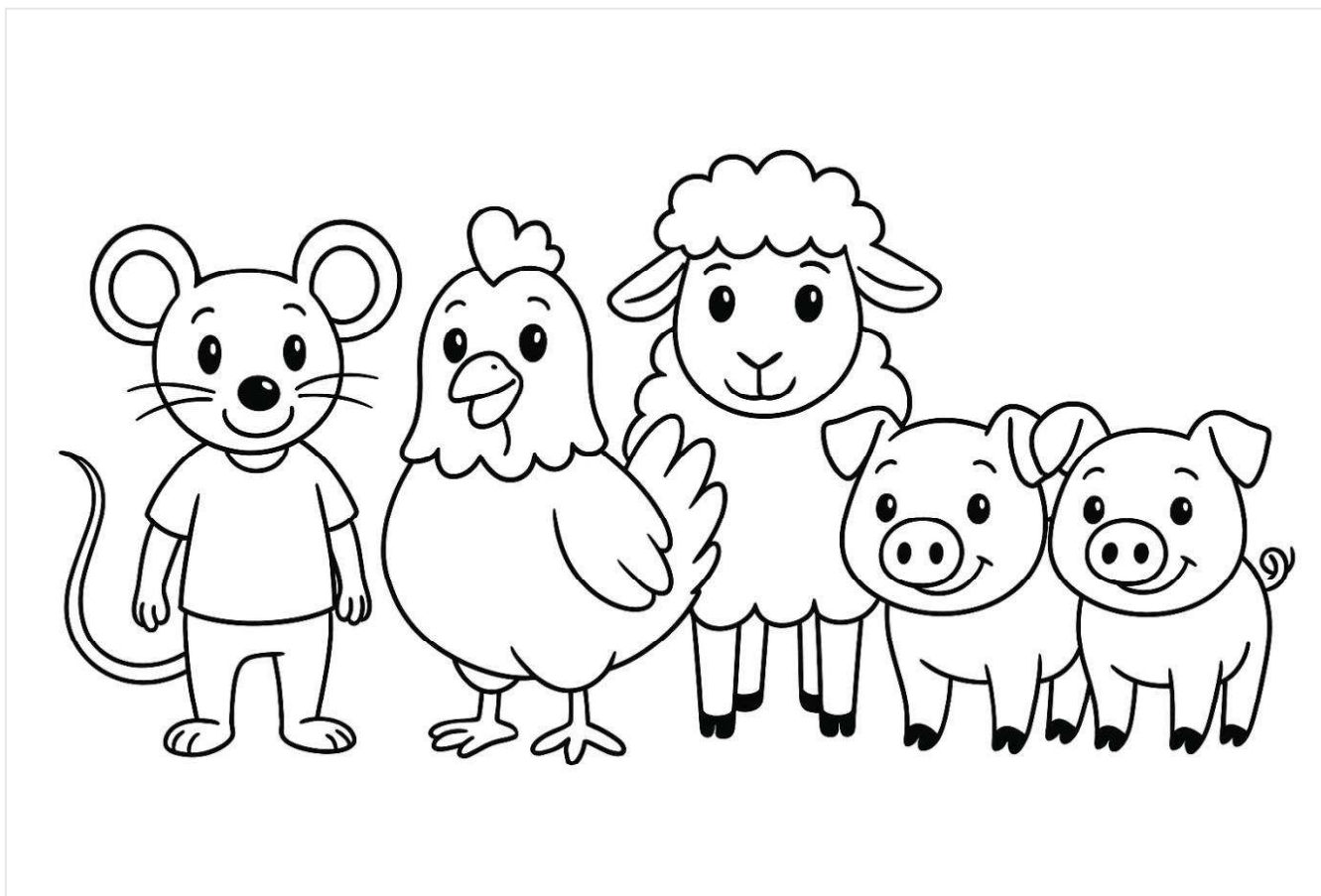
De esta manera, la evaluación se centra en valores y actitudes (respeto, igualdad, confianza, expresión emocional), no en resultados académicos.

## 5. Actividades Extra para Colorear

x

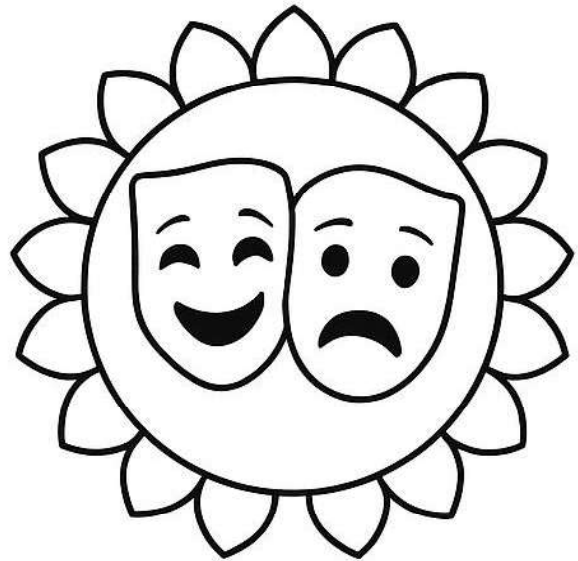
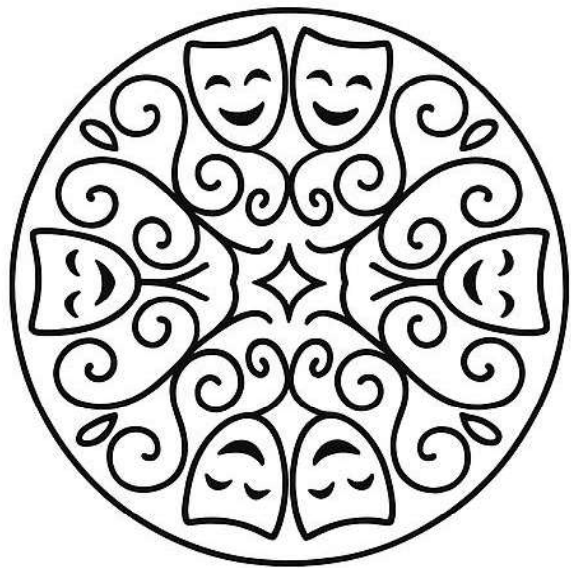
Aquí se incluyen actividades creativas en blanco y negro:

- Personajes del dossier para colorear



## 5. Actividades Extra para Colorear

- Mandala teatral.



## 5. Actividades Extra para Colorear

- Escenas de amistad y respeto.

