Dossier actividades del cuento ¿Quién es Tina?

saralejandria
ediciones

OBJETIVOS

- Luchar desde el aula contra el acoso escolar, inculcando valores, como el respeto, trabajo en equipo, empatía.
- Favorecer la atención a la diversidad
- Reforzar los conceptos sobre los animales

METODOLOGÍA

❖A través de la metodología del profesor el búho Alejandro, aprenderán que todos tenemos diferentes capacidades, destrezas y dificultades , ya sea físicas, emocionales, aptitudinales, sociales, sensoriales…

❖A pesar de nuestras diferencias nos podemos ayudar y aprender juntos, por ejemplo: en el cuento se ve como un conejo, que se le da muy bien la educación física ayuda a una tortuga que es más lenta

La idea principal de estos cuentos y de los sucesivos que están por venir, es trabajar a lo largo de todo el curso escolar o un determinado tiempo, según considere oportuno la maestra del aula, Se puede elaborar una programación didáctica relacionada directamente con Tina, de tal manera que todos los conceptos, actividades, evaluación, estén relacionados con este hilo conductor

¿ Que es el acoso escolar?

Bullying: proviene de la palabra bully y significa intimidar, este tipo de conducta denominado por Heinemann(1969), una persona esta siendo intimidado, cuando se expone un tiempo reiterado a situaciones negativas por parte de uno o más alumnos

Indicadores:

- Intencionalidad
- Reiteración
- Desequilibrio de fortaleza

Tipos de acoso escolar

- Psicológico
- Físico
- Social
- Verbal
- ciberbullying

Cuento ¿Quién es Tina?

Fotos realizadas por
@que_lee_el_lobo

ACTIVIDADES

Para la etapa de educación infantil (fichas de dinámicas en anexos)

1) Se me da mal...

- Por representación mímica y gestuales, los niños dirán algo con lo que tengan dificultades, como correr, jugar al futbol, ver, oír… y el resto tendrán que adivinarlo.
- La profesora después preguntará ¿ Quién puede ayudarle/a?

2) Soy bueno en...

Por representación mímica y gestuales, los niños dirán algo que se les de bien hacer, como correr, jugar al futbol, ver, oír… y el resto tendrán que adivinarlo.

3) cuentacuentos

- Para contar el cuento, se les puede dar un personaje a cada uno de los niños (a elegir) y cuando el protagonista sea nombrado, los niños lo levantaran (personajes para recortar al final del dosier)

3) Ponte en mi lugar

- Se pueden hacer varios juegos adaptados a necesidades especiales.
- El juego tradicional del pañuelito, con los ojos tapados.. O hacer otro tipo de adaptaciones
- Poner la cola al burro
- Juegos de pelotas con pelotas sonoras.

3) PASEO SENSORIAL

- Se puede llevar a los alumnos a un lugar seguro , donde no pueda pasar nada peligroso, todos agarrados unos a los otros y con los ojos vendados (salvo la maestra) irán dando un paseo por ese lugar, fomentando los sentidos,de este modo se pondrán en el lugar de las personas que no pueden ver.

4) Pio pio

•La maestra seleccionará a uno de los niños y le dará el papel de “gallina”, el resto serán pollitos, el juego consiste en que los niños tendrán los ojos vendados y tendrán que ir preguntándose unos a otros ¿pio- pio?, si le contesta lo mismo, significa que es pollito y si se queda callado es que es la gallina, los niños se irán agarrando de la mano en función vayan encontrando a la gallina(se convierten en gallinas), todos juntos se ayudaran a conseguirlo

Dinámicas de fomento de la relaciones sociales

- Algunos ejemplos son:
- La isla
- El cumpleaños silencioso
- Que se levante quien..
- Tu eres?
- El aro amistoso
- Ratón y el gato

(fichas al finalizar el dossier)

cuentacuentos

Un cuentacuentos realizado por Ester y Jorge, creadores de la cuenta “cuentos para todos”

https://www.youtube.com/watch?v=j5_XafGpFOg

Etapa de primaria

Algunas de las actividades mencionadas anteriormente se puede hacer con esta etapa

Actividades 1)

- Hacer un mural entre todos con dibujos de los personajes del cuento, frases contra el acoso escolar.

2)Roll playing

- Se les da varios escenarios de acoso escolar y tendrán que decir, si eso esta bien o mal y que harían.

Excursiones

- Se pueden hacer salidas extraescolares, como a colegios de necesidades especiales.
- Visita de personas que han sufrido acoso escolar
- Visita de asociaciones sobre acoso escolar.

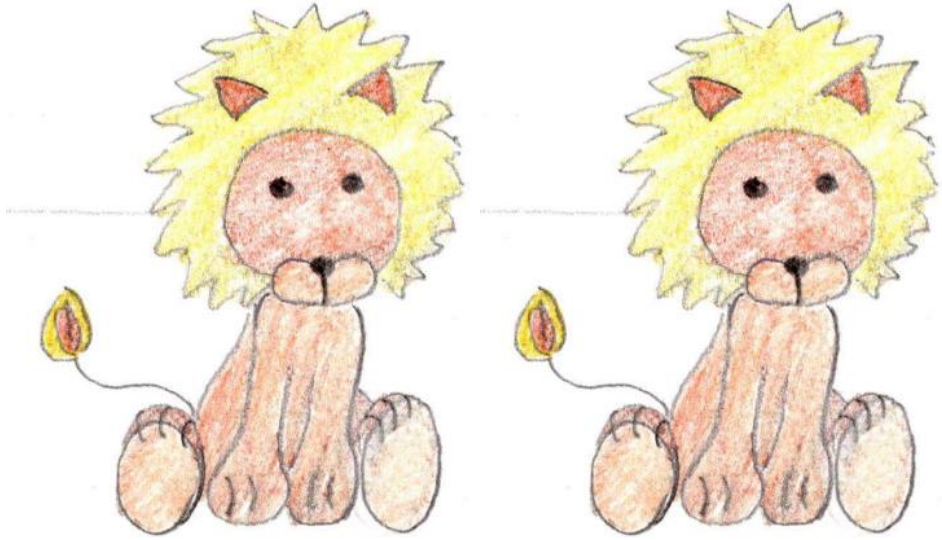
COLABORACIONES Y AGRADECIMIENTOS

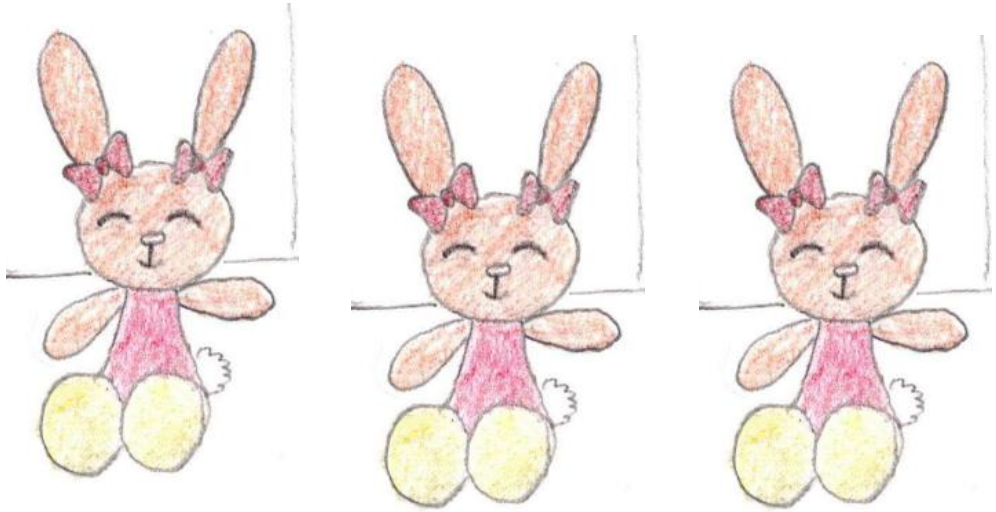
- EDITORIAL.Saralejandria
- Asociación salmantina contra el bullying y ciberbullying
- Instagram @que_lee_el_lobo
- instagram: @bookslover
- Ester y Jorge creadores de la página de youtuve “ Cuentos para todos”

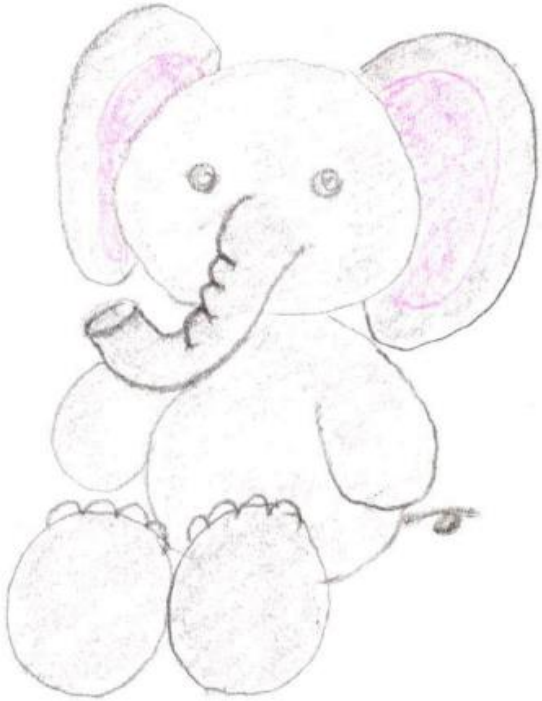
Muchas gracias a las personas que han adquirido mi cuento infantil y a las personas que me han dado la oportunidad de darlo a conocer.

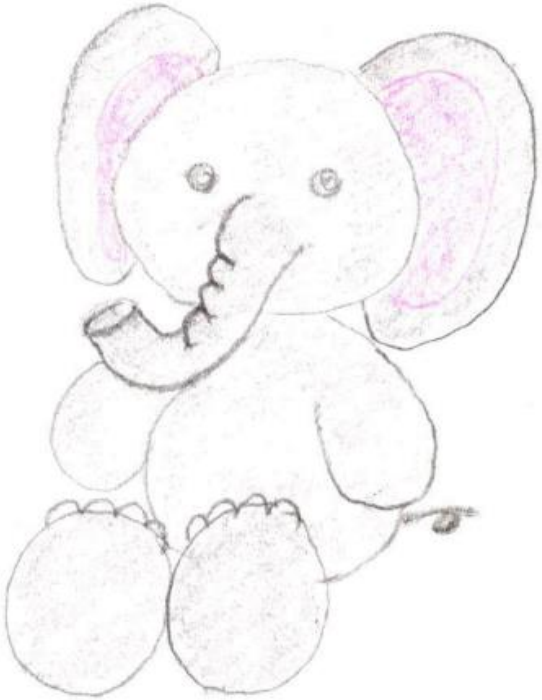
ANEXOS:

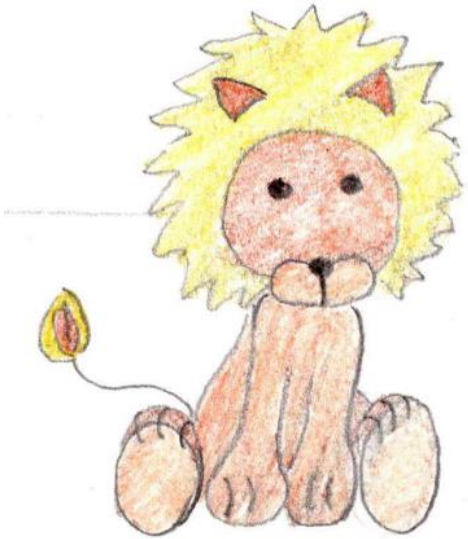
1. Recortables:

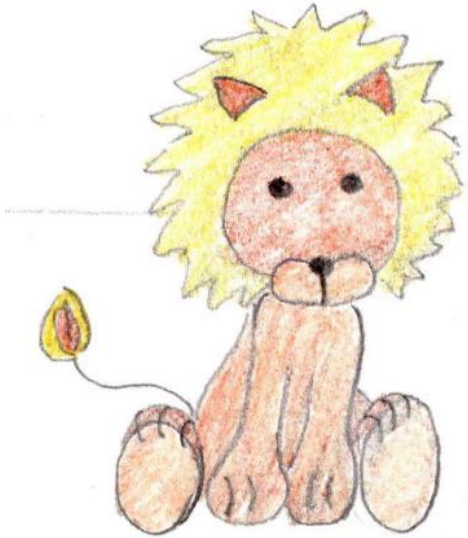


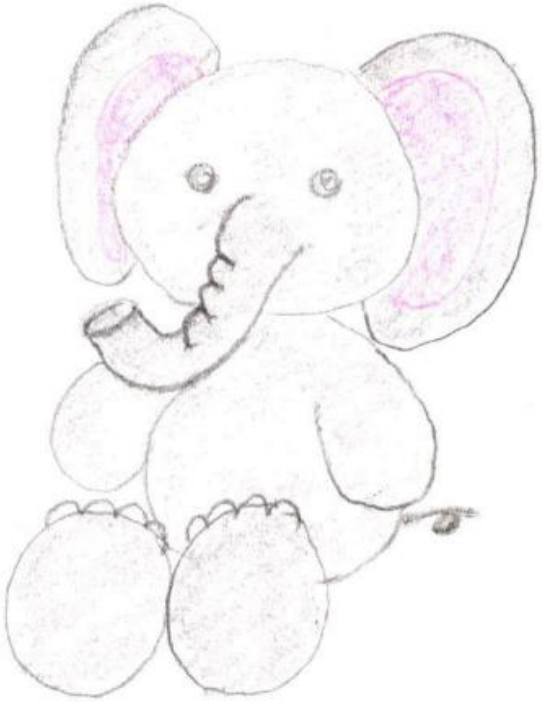


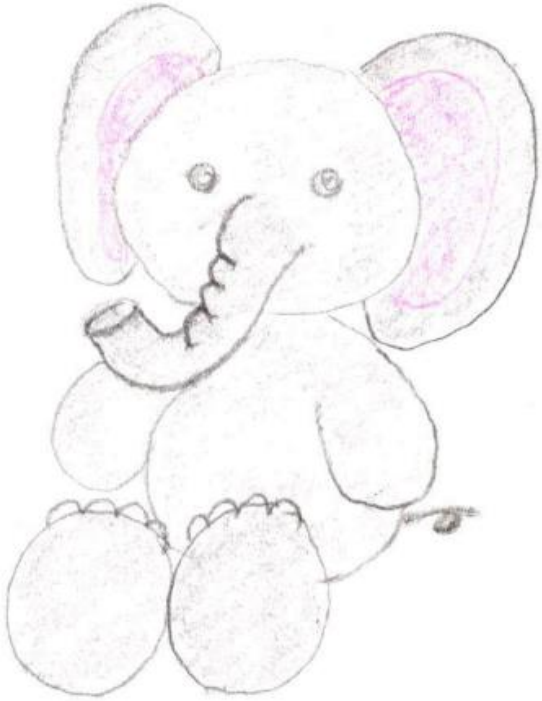


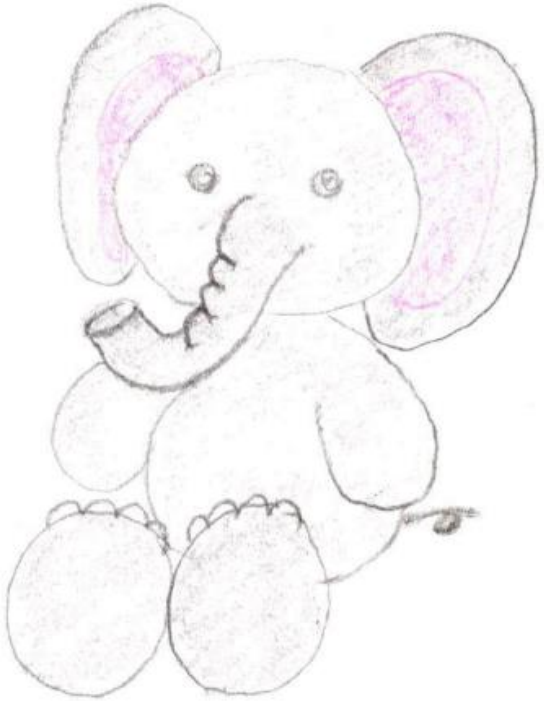












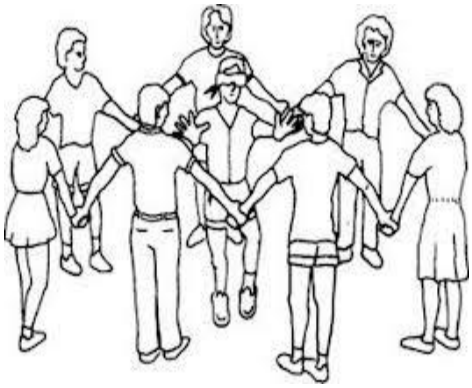
<table>
<tr><td colspan="2">Nombre: Quien es quien</td><td colspan="2">Tipo: presentación</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Participantes:</td><td colspan="2">Edad: a partir de 6 años</td><td>Tiempo:</td></tr>
<tr><td colspan="2">Número.</td><td>Espacio:</td></tr>
<tr><td colspan="4">Metodología: ludida y participativa</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivos:
• favorecer la interacción en grupo, potenciar el conocimiento del grupo, conocer mejor a las personas</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Recursos:</td><td colspan="3">Materiales: pegatinas con los nombres</td></tr>
<tr><td colspan="3">Humanos: participantes y educadora</td></tr>
<tr><td colspan="4">Desarrollo:
Los participantes se sientan todos formando un circulo y cierran los ojos, la educadora les pegara una pegatina en la frente en la que estará escrito el nombre de uno de sus compañeros, no se le debe decir el nombre que tienen pegado. El educador dirá quien empieza la actividad este deberá hacer preguntas para adivinar el nombre que tiene colocado en la frente el resto de los compañeros tendrán que decir si si o no a la pregunta que le hagan, cuando la respuesta sea no el turno pasara a la persona de su derecha, esto se puede repetir hasta que se adivine el nombre, si no se quiere alargar la dinámica se puede hacer sin pasar el turno es decir cuando la respuesta sea que no pasaría a otro compañero para que adivine su pegatina .</td></tr>
<tr><td colspan="4">Evaluación:
Se evaluaría mediante la observación y al finalizar la dinámica se les preguntaría si se lo han pasado bien, si han disfrutado, también se observara si ha servido para saber si se han conocido entre ellos más entre ellos.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre: ¿Quién soy?</td><td colspan="2">Tipo: conocimiento</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Participantes:</td><td colspan="2">Edad: a partir de 6 años</td><td>Tiempo: hasta que pierdan el interés</td></tr>
<tr><td colspan="2">Número: Toda la clase</td><td>Espacio: aula</td></tr>
<tr><td colspan="4">Metodología: lúdica y participativa</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivos:
• Conocer a los compañeros.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Recursos:</td><td colspan="3">Materiales no es necesario ninguno</td></tr>
<tr><td colspan="3">Humanos: participantes y educadora</td></tr>
<tr><td colspan="4">Desarrollo:
Se formara un circulo con tantas sillas como participantes, la persona que se quede en el centro del circulo tendrá los ojos vendados , este tendrá que decir que ir a sentarse sobre un participante el cual tendrá que emitir un sonido y la persona que se ha sentado sobre ella tendrá que adivinar quién es si lo adivina . pasa el turno de ponerse en el centro la persona sobre la que se ha sentado y si no lo adivina contenía la misma persona en el centro hasta que adivine a algún compañero y así sucesivamente</td></tr>
<tr><td colspan="4">Evaluación:
Se observará si se lo están pasando bien si es adecuada para esas edades, se les preguntara ¿ si se lo han pasado bien?¿ si les ha resultado muy difícil?
Adaptaciones: Si la dinámica resulta muy compleja al hacer el sonido de algún animal se puede hacer con decir alguna palabra solo. De esta manera será más sencillo.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre: LA GALLINITA CIEGA</td><td>Tipo: SOCIAL</td></tr>
<tr><td colspan="3">Participantes: Nº15 Edad: 2-3 AÑOS</td></tr>
<tr><td>Espacio/Instalación:

Se puede realizar en el aula de los niños, pero si se dispone de un lugar más amplio, es mejor.</td><td colspan="2">Materiales:

Una venda para los ojos, que podrá ser un pañuelo.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivos:
• Disfrutar del juego en relación con los demás, valorando el juego para el empleo del tiempo libre.</td></tr>
</table>

Desarrollo/Descripción:	**Croquis:**
Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega. Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: “Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás ".El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres ".Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.	

Observaciones, Variantes, Adaptaciones:

Una vez vendado el jugador que hace de gallinita ciega, los demás se dan la mano y lo encierran formando un corro, mientras cantan la canción. En un momento dado la gallina ciega grita "¡alto!" y todos se paran y quedan en silencio. La gallina ciega señala con el dedo en una dirección y el jugador señalado entra en el corro e intenta no ser tocado por la gallina ciega. Cuando ésta consigue rozar al jugador que hay dentro del corro, éste queda quieto y la gallina ciega intenta adivinar quién es, para lo que podrá tocarle la cara o hacerle preguntas para reconocer su voz.

Esta variante es la gallina ciega de los siete pasos. La gallina ciega queda quieta en el centro del terreno de juego y con los ojos vendados. Los demás se mueven libremente por el terreno y a una voz de la gallina ciega, todos quedan quietos. Entonces la gallina ciega puede dar hasta siete pasos en la dirección que quiera. Si en esos siete pasos consigue tocar a alguien, intentará averiguar quién es.

Justificación: A través de los juegos tradicionales como este, podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos está jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén.

Nombre: BUSCANDO PAREJAS	**Tipo:** Social.
Participantes: Nº 15	**Edad:** 2-3 años.

Espacio: Puede ser en el aula de los niños, pero si se dispone de un espacio más amplio será mejor.

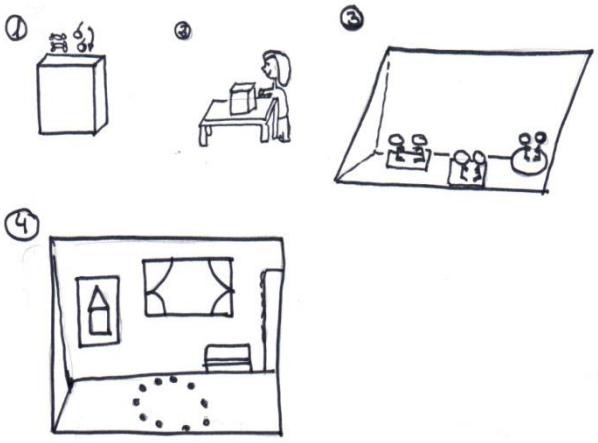
Tiempo: Unos 20min como máximo.

Actitud del Educador. Estrategias concretas de motivación: Antes de comenzar con el juego, la educadora deberá motivar a los niños, por ejemplo puede traer un peluche de una gallina, y todos juntos cantar una canción de gallinas. Al terminar esto los niños estarán exhaustivos y con muchas más ganas de ponerse a jugar.

Espacio/Instalación:	**Materiales:**
Debe ser un espacio amplio que permita que los participantes se sienten en el suelo por parejas.	Diferentes objetos, pero de cada objeto dos. Si son 15 participantes, deberá participar el educador o educadora porque ha de ser un número par de participantes y por lo tanto se necesitaran 8 objetos diferentes, duplicados.

Objetivos:

Facilitar la relación de unos con otros.

Desarrollo/Descripción:	**Croquis:**
Se introduce en una caja ocho objetos diferentes duplicados, los niños/as deben coger un objeto sin mirar e ir buscando a otro niño/a que tenga el mismo objeto que él; cuando se encuentren se sientan en el suelo juntos y se cuentan su juego favorito, su comida favorita, lo que quieran, sus gustos. Cuando todos se hayan encontrado y hayan hablado sobre sus gustos se sientan en el suelo haciendo un círculo grande y se va poniendo en común lo que el compañero nos ha contado sobre él.	

Observaciones, Variantes, Adaptaciones:

Este juego se puede hacer por pequeños grupos de tres o cuatro personas y en vez de contar los gustos o aficiones, contar cuatro historias pequeñas y otro del grupo la pone en común al grupo entero; sería similar al “teléfono escacharrado”

Justificación:

Esta actividad se plantea porque es conveniente para favorecer la relación entre las personas, permite la integración de niños/as que pueden sentirse un poco excluidos del grupo. Además con la primera opción conocemos los gustos, aficiones que le gustan a los compañeros.

Si se realiza contando historias que los niños se inventen, se fomenta la creatividad, la imaginación y la memoria, puesto que luego tienen que recordar y contarle a los demás lo que uno de sus compañeros le ha contado.

Tiempo:

No hay un tiempo determinado para esta actividad, se pueden hacer tantas rondas como se deseen, para que los niños/as se junten unos con otros. Se dará por finalizado el juego cuando los niños/as dejen de mostrar interés por el juego.

Actitud del Educador. Estrategias concretas de motivación:

El educador en esta ocasión debe ser un participante más y para ello debe mostrarse abierto, exagerar todas sus actuaciones.

Los objetos que debe meter en la caja para buscar pareja o grupo, deben ser llamativos, y atractivos para los niños/as.

En el suelo, puede colocar aros, colchonetas, para que los niños busquen su propio lugar para hablar en parejas o grupos, ya que a los niños les gusta más que sentarse en el suelo, porque en el suelo se pueden sentar en casa o en la Escuela Infantil para realizar cualquier otro juego.

El educador cuando este con su pareja o su grupo de niños/as y le cuenten algo debe mostrar sorpresa y alegría creando expectación a los demás niños/as para que deseen el momento de ponerse en gran grupo y poner en común lo que se han contado, también debe crear esa expectación cuando estén colocados en gran grupo, por ejemplo, con el volumen y el tono de voz

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre: Una cadena quisiera formar</td><td>Tipo: Social</td></tr>
<tr><td colspan="3">Participantes: Nº 15 Edad:2-3 años</td></tr>
<tr><td>Espacio/Instalación:

. Aula de usos múltiples</td><td colspan="2">Materiales:

- Pelota.
- Colchonetas</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivos:

• Mejorar las relaciones sociales.
• Fomentar la integración.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Desarrollo/Descripción:

En primer lugar, colocaré a once niños en un círculo en el que se dan la mano, formando una cadena, nuestra “cadena de clase”. Seguidamente, pondré a cuatro niños elegidos al azar en el centro del círculo, formando un cuadrado y mirando al resto de sus compañeros, estos últimos tendrán cada uno una pelota

Una vez que estemos todos agarrados, comenzaremos a cantar la canción “Una cadena quisiera formar”, que previamente ha sido aprendida, y mientras, vamos andando hacia un lado.

Cuando la canción termine, los cuatro niños que se encuentran en el centro, lanzarán el balón a uno de sus compañeros, preferiblemente a uno que este en frente de ellos, y los que consigan la pelota, se cambiarán al centro y volveremos a repetir la actividad.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Canción:

“Una cadena quisiera formar con los niños que pueblan la tierra, sean del norte, del sur qué más da, no queremos en el mundo fronteras.”</td></tr>
</table>

Observaciones, Variantes, Adaptaciones:

Observaré si los niños son capaces de coordinar los movimientos, ya sea a la hora de girar en el círculo como para tirar la pelota.

Al lanzar el balón, no es necesario que lo coja la persona que tenga directamente en frente, ya que es más complicado, si esto sucede, el que lo consiga se pondrá en el centro.

Justificación:

Esta actividad la llevaré a cabo después de que los niños estén relajados, por ejemplo cuando se despierten de la siesta, porque aunque no supone un ejercicio de mucha movilidad, se necesita que estén descansados, ya que correrán hacia la pelota.

He elegido esta actividad dado que en las aulas hay una gran diversidad de culturas y creo que representa la unión entre todos, y con ayuda de la canción, los niños aprenden que todos somos iguales aunque tengamos rasgos diferentes.

Espacio:

El lugar donde realizaremos la actividad será en el aula de usos múltiples o en el patio, debido a que necesitamos un lugar amplio para que los niños se muevan libremente.

Tiempo:

La duración de la actividad será de unos 15-20 minutos aproximadamente para que todos los niños pasen por los dos círculos, tanto el del medio como el de fuera.

La recogida de material no llevará mucho tiempo, cinco minutos como máximo, que va incluido en el tiempo total de la actividad.

Actitud del Educador. Estrategias concretas de motivación:

La actitud del educador debe ser motivadora y que juegue con el tono y el volumen de su voz sobre todo a la hora de cantar la canción.

A la hora de presentarle la actividad, también se jugarán con la voz, haciéndola más atractiva.

Por ejemplo

> ***"****Hoy vamos a jugar, ¿a que no sabéis a qué?... Al juego de la cadena, la cadena de los niños. Y vamos a cantar la canción que hemos aprendido de la cadena, ¿alguien se acuerda de cómo es la canción de la cadena? Porque yo no la recuerdo… ¿Me ayudáis?****"***

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre:"La zapatilla por detrás"</td><td>Tipo: Social</td></tr>
<tr><td colspan="3">Participantes: Nº 15 niños y niñas Edad: 2-3 años</td></tr>
<tr><td>Espacio/Instalación:

Un espacio donde los niños se puedan sentar en el suelo y tengan sitio para correr alrededor de los que están sentados.</td><td colspan="2">Materiales:

Una zapatilla o dos en caso de que dividamos al grupo en dos corros.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivos:

-Favorecer la relación con el grupo y la relación intergeneracional

-Aprender una canción nueva</td></tr>
</table>

Desarrollo/Descripción: Los niños están en corro sentados en el suelo, uno de ellos se la queda y está de pie con la zapatilla de la mano. Los que están sentados están con los ojos cerrados y el otro va por detrás. En un momento dado, deja una zapatilla en la espalda de uno de los niños. Cuando acabe la canción miraran a ver quién la tiene y este se tiene que levantar y salir corriendo a pillar al otro. Si es rápido y lo pilla, volverá a quedársela el mismo sino, se la quedara al que le ha dejado la zapatilla. El que es perseguido se salva si llega al sitio libre y se sienta antes de ser pillado. Mientras el niño corre alrededor de los que están sentados con los ojos cerrados, estos cantarán la siguiente canción: *"A la zapatilla por detrás, tris tras, ni la ves ni la verás, tris tras, mirar para arriba que caen hormigas, mirar para abajo que caen escarabajos, manos hacia delante que viene el comandantes, manos hacia atrás que viene el capitán, a dormir, a dormir, que la zapatilla ya está aquí."*	**Croquis:**

Observaciones, Variantes, Adaptaciones:

Primero los niños correrán en el mismo sentido si vemos que tienen dificultad para pillar al otro entonces cambiaremos el sentido a uno de los dos para que tengan más facilidad para cogerlo.

-Otra adaptación que se podría hacer sería dividir al grupo de niños en dos corros para que no se aburran y tengan más posibilidad de ser elegidos con la zapatilla para correr alrededor de los demás que están sentados.

Justificación

Es un juego tradicional además de social uno de los principales objetivos es favorecer la relación con los niños y además con sus familiares (padres, abuelos,…) donde disfrutaran tanto los más pequeños como los mayores al ser un juego conocido por todos.

A parte es un juego donde los niños van a participar todos de uno en uno según les vaya colocando la zapatilla en la espalda pero a parte de esto todos son participes del juego ya que todos los niños tienen que cantar la canción.

Espacio

El juego se realizará en un espacio grande y seguro donde los niños puedan sentarse en el suelo y puedan correr sin peligros de caerse al suelo y hacerse daño.

Tiempo

Es una preparación y explicación del juego tardaremos entre 5-10 minutos. Una vez colocados y el juego explicado se comenzará el juego y estaremos unos 10 minutos o algo menos si vemos que los niños muestran signos de aburrimiento.

Actitud del Educador. Estrategias concretas de motivación

El educador primeramente cantara la canción junto a los niños hasta que estos ya se la sepan y puedan cantarla ellos solos. Una vez que ya no necesiten a la educadora para cantar la canción simplemente se dedicara a

observar cómo juegan los niños y en caso de que surja algún conflicto tendrá que intervenir y deshacer el conflicto de la manera más adecuada.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre: El paracaídas confiado</td><td>Tipo: de confianza</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Participantes:</td><td>Edad: desde niños, adolescentes y adultos</td><td>Tiempo: 10-15 min</td></tr>
<tr><td>Número. Toda la clase</td><td>Espacio: aula</td></tr>
<tr><td colspan="3">Metodología: lúdica y participativa</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Objetivos:
• Crear un ambiente de distensión, armonía y confianza en el grupo
• Fomentar la confianza entre los compañeros</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Recursos:</td><td>Materiales:</td></tr>
<tr><td>Humanos: alumnos y educadores</td></tr>
<tr><td colspan="2">Desarrollo:
Los participantes del grupo, realizaran dos filas, todos puestos en pie(una frente de otra) con los brazos extendidos, con una separación suficiente para que haya espacio de tal forma que la persona que caiga encima de los brazos de los componentes de dichas filas no caiga al suelo. Otro participante, se tirará hacia los brazos desde más alto, tendrá que tener plena confianza en que va a ser recogido por sus compañeros y evitaran que se caiga al suelo.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Evaluación:
Haremos una puesta en común, de lo que nos ha parecido la actividad, como nos hemos sentido.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre: Salir del circulo</td><td>Tipo: crear confianza</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Participantes:</td><td>Edad: a partir de 3-4 años</td><td>Tiempo: 15-20 min</td></tr>
<tr><td>Número.</td><td>Espacio: aula amplia</td></tr>
<tr><td colspan="3">Metodología: lúdica y participativa</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Objetivos:

• Desarrollar confianza grupal</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Recursos:</td><td>Materiales: no es necesario</td></tr>
<tr><td>Humanos: participantes y educadores</td></tr>
<tr><td colspan="2">Desarrollo:

Se crea un circulo con los participantes agarrados de las manos, uno de ellos se queda en el centro de este y tendrán que intentar salir del circulo, pero los participantes que lo forman trataran de evitárselo cooperando entre ellos pero sin mover los pies</td></tr>
<tr><td colspan="2">Evaluación:

Se les preguntará si les ha gustado, como se han sentido…. Se observará si ha servido para crear confianza…</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre: Que se levante quien..</td><td colspan="2">Tipo: conocimiento</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Participantes:</td><td colspan="2">Edad: a partir de 3 años</td><td>Tiempo:</td></tr>
<tr><td colspan="2">Número.</td><td>Espacio:</td></tr>
<tr><td colspan="4">Metodología: lúdica y participativa</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivos:
• Conocer a los compañeros</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Recursos:</td><td colspan="3">Materiales: no son necesarios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Humanos: alumnos y educadora</td></tr>
<tr><td colspan="4">Desarrollo:
Se formará un circulo con tantas sillas como participantes, la persona que se quede en el centro del circulo no tendrá, este tendrá que decir, que se levante quien… y algo que sea especifico de algunos o de todos los participantes, por ejemplo, que se levante quien tenga zapatillas y las personas que lo cumplan se tendrán que levantar, los que están sentados tendrán que cambiarse el sitio con el participante que está en el medio y se iniciará el juego de nuevo</td></tr>
<tr><td colspan="4">Evaluación:
Se observará si la actividad se ha entendido, si ha gustado, si se lo han pasado bien…</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre: pio- pio</td><td colspan="2">Tipo: de cooperación</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Participantes:</td><td colspan="2">Edad: a partir de 3 años</td><td>Tiempo: 15-20 min</td></tr>
<tr><td colspan="2">Número. toda la clase</td><td>Espacio: aula amplia, campo, parque.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Metodología: participativa y lúdica</td></tr>
<tr><td colspan="4">Objetivos:
• Favorecer el trabajo en equipo
• Ponerse en el lugar de una persona ciega</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Recursos:</td><td colspan="3">Materiales: vendas</td></tr>
<tr><td colspan="3">Humanos: alumnos y educadores</td></tr>
<tr><td colspan="4">Desarrollo:
Todos los niños cierran los ojos y la educadora le dice a uno de ellos/as tu eres papá o mamá gallina y los demás son pollitos. Después todos empiezan a mezclarse por el aula con los ojos cerrados y cada uno busca la mano de otro compañero y pregunta ¿pio-pio? , si el otro también dice “pio pio” se sueltan de la mano y siguen buscando y preguntando a los demás compañeros que se encuentren, aparte de la mamá o el papá gallina que se mantiene siempre en silencio, cuando un niño no contesta al otro y hace silencio este ya sabe que ha encontrado a mamá o papá gallina y se queda cogido de la mano guardando silencio y así sucesivamente con todos los demás, Pronto oirán menos2 pio pio” hasta que todos estén cogidos de la mano, entonces la educadora les mandará abrir los ojos y se da por finalizado el juego</td></tr>
</table>

Evaluación:

Se observa y tendrá cuidado de que no sufran ningún daño y se les pregunta, si les ha gustado.

Se pueden hacer más dinámicas de refuerzo, de confianza, de conocimiento, resolución de conflictos… con estas actividades se intenta que haya buen ambiente en el aula y crear un clima cálido, sobretodo de compañerismo, inculcando valores, respeto y confianza

Espero que os haya gustado