

MADRUGADORES Y TARDES

2023-2024

UN PLANETA

MIL CULTURAS

-PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA-

CIDI 



ÍNDICE

PROGRAMA MADRUGADORES Y TARDES

- Introducción 5
- Objetivos 5
- Temporalización 6
- Metodología 8
- Talleres 9
- Temática de los talleres 12

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

- Actividad inicial: Preparando nuestro viaje 14

AMÉRICA

- Algunos datos 17
- Cuentos que trabajaremos 18
- Fechas especiales 19
- **América del Norte: LOS DOS LOBOS QUE LUCHAN** 20
- **Centroamérica y Caribe: CUMA Y LAS ENTRAÑAS**
- **DE LA TIERRA** 29
- **América del Sur: EL TIGRE Y EL RATÓN** 34
- **América del Norte: LOS COLORES DEL MURCIÉLAGO** 41
- **HALLOWEEN** 48
- **DÍA DE MUERTOS** 55

EUROPA

- Algunos datos 60
- Cuentos que trabajaremos 61
- Cuentos de Navidad 62
- **España: EL SEÑOR, EL NIÑO Y EL BURRO** 64
- **Reino Unido: LA HISTORIA DEL MAGO MERLIN** 70
- **NAVIDAD**
 - Origen de la Navidad 74
 - La navidad en el mundo 75
- **Los ayudantes de la Navidad**
 - **Suecia: LA LEYENDA DE TOMTE** 78
 - **Rusia: BABUSHKA** 81
 - **Italia: LA BEFANA** 84
 - **Alemania y Austria: BELSNICKEL** 87
 - **Islandia: LOS 13 HOMBRECILLOS DE LA NAVIDAD** 90

ASIA

- Algunos datos 95
- Cuentos que trabajaremos 96
- **India: EL ORO Y LAS RATAS** 97
- **Tailandia: LA PEQUEÑA LUCIÉRNAGA** 102
- **China: EL DRAGÓN DE NIAN** 109

ÁFRICA

- Algunos datos 115
- Cuentos que trabajaremos 116
- **Sahara: EL SULTÁN Y LA PALMERA** 117
- **Nigeria: EL HIPOPÓTAMO Y LA TORTUGA** 121
- **Sabana africana: LA LEYENDA DEL BAOBAB** 125

OCEANÍA

- Algunos datos 132
- Cuentos que trabajaremos 133
- **Australia: EL ORIGEN DEL SUEÑO** 134
- **Nueva Zelanda: KUPE Y EL PULPO** 138
- **Isla de Pascua: HOTU MATU'A Y LOS 7 EXPLORADORES** 142

• 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 sientan 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.

En esta ocasión proponemos un viaje alrededor del mundo, en el que conocer diferentes culturas a lo largo de los cinco continentes, y aprender sobre sus costumbres y tradiciones.

Nuestra aventura estará repleta de cuentos increíbles de todos los rincones del mundo, que nos harán reflexionar y aprender sobre los lugares y protagonistas de las historias.

Cada dos meses tenemos una propuesta de talleres con una temática concreta, serán los propios monitores los que decidirán.

Sin embargo, según nuestra propuesta, las temáticas estarían distribuidas de la siguiente manera:

- **AMÉRICA:** septiembre y octubre.
- **EUROPA:** noviembre y diciembre.
- **ASIA:** enero y febrero.
- **ÁFRICA:** marzo y abril.
- **OCEANÍA:** mayo y junio.

Cada temática cuenta con 4 talleres: taller de relatos, taller de disfraces y máscaras, taller de manualidades y taller de juegos. Los viernes será dedicado a un “día especial”, dejaremos que el alumnado sea el que nos proponga 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	TALLER DE RELATOS	TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS	TALLER DE MANUALIDA DES	TALLER DE JUEGOS	DIA ESPECIAL

• **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/as monitores/as es también la de ser un jugador más. Intentamos alimentar el deseo de escuchar y mirar, para expresarse como más les guste.

Además, 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.

- **TALLERES**

- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

- **TALLER DE MANUALIDADES**

- **TALLER DE RELATOS**

- **TALLER DE JUEGOS**

- DINÁMICAS GRUPALES
- JUEGOS TRADICIONALES
- MULTI-DEPORTE

- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Jugar a disfrazarse además de ser divertido, aporta una serie de beneficios a nivel pedagógico. Con este juego, se fomenta la creatividad y la imaginación, además de estimular la inteligencia y el desarrollo del vocabulario.

A través de los disfraces los niños desarrollan el juego simbólico, 'juegan a ser', dan vida a su imaginación creando situaciones en las que ellos adquieren ciertos roles e incluso responsabilidades. El juego del disfraz les ayuda a desarrollar "su pensamiento abstracto, la socialización y la atención"..

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar la creatividad y activar la imaginación.
- Estimular la creación de mundos y situaciones imaginarias o reales, que facilitan la expresión de habilidades sociales y lingüísticas.
- Desarrollar la empatía.
- Facilitar que exploren su personalidad y que afronten nuevos retos.
- Expresar sentimientos de un modo sencillo, lúdico y casi inconsciente.
- Aprender a expresarse libremente, al elegir el personaje que en ese momento quieren ser.

CONTENIDOS

Realizaremos máscaras y disfraces relacionados con las temáticas propuestas para cada trimestre.

• TALLER DE MANUALIDADES

Con este taller fomentaremos una forma de conocimiento y expresión, desarrollándola e una forma lúdica e imaginativa.

Potenciaremos la creatividad, paciencia y capacidad de concentración de las personas participantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar la creatividad y activar la imaginación.
- Estimular la creación de mundos y situaciones imaginarias o reales, que facilitan la expresión de habilidades sociales y lingüísticas.
- Desarrollar la empatía.

CONTENIDOS

Realizaremos diversas manualidades relacionadas con las temáticas propuestas

• TALLER DE RELATOS

Los cuentos son una de las herramientas más valiosas para la educación de pequeños y jóvenes. Además de estimular la imaginación y las creatividad, ayudan a empatizar con el mundo. Los niños acaban haciendo propios los conflictos, pero también las soluciones, que viven los protagonistas de las historias.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar el interés por la lectura.
- Despertar la curiosidad por las distintas culturas que se tratan a través de estos relatos.
- Estimular la reflexión sobre valores importantes, a través de las diferentes historias.

CONTENIDOS

Relatos relacionados con las temáticas propuestas, que nos ayudarán, entre otras cosas, a recrear el entorno dónde se desarrollan.

• TALLER DE JUEGOS

Con este taller, los alumnos/as irán desarrollando una serie de valores muy valiosos para el futuro, mientras juegan y se divierten.

El juego es la expresión central de la vida cuando somos niños; para el niño, el juego no es solo una forma de divertirse, es la forma de expresar y desplegar su propia vida. Con los juegos, los/as alumnos/as representan diversos roles sociales y aprenden a respetar y valorar a los demás según las normas del mismo juego, así como a trabajar en conjunto, compartiendo éxitos y fracasos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Que los niños pasen un rato divertido, practicando un poco de ejercicios y aprendiendo a colaborar y a trabajar en equipo.
- Que los alumnos descubran juegos tradicionales y con ello brindarles una alternativa a los juegos digitales.

CONTENIDOS:

Realizaremos una gran variedad de juegos: Juegos de presentación, juegos de conocimiento, juegos de afirmación, juegos de confianza, juegos de comunicación, juegos de cooperación y resolución de conflictos....

CATEGORIAS:

- **Dinámicas grupales:** serie de actividades que permitirán al grupo conocerse y relacionarse, fomentando la motivación y el estado de ánimo.
- **Juegos tradicionales:** con estas actividades los alumnos/as podrán descubrir el origen de muchos de los juegos tradicionales y descubrirán que en muchos casos estos juegos nos han llegado a través de generaciones.

- **Juegos de multi-deporte:** Con estas actividades pretendemos que los niños pasen un tiempo divertido, practicando un poco de ejercicio y aprendiendo a colaborar y a trabajar en equipo. Se realizarán juegos deportivos muy participativos con el objetivo de que todos los participantes colaboren y se diviertan. Algunos de los juegos que realizaremos son: la patata caliente, el tiburón, el pañuelo...

- **TEMÁTICA DE LOS TALLERES**

Como hemos mencionado anteriormente, en esta ocasión proponemos un viaje alrededor del mundo, en el que conocer diferentes culturas a lo largo de los cinco continentes, y aprender sobre sus costumbres y tradiciones.

Nuestra aventura estará repleta de cuentos increíbles de todos los rincones del mundo, que nos harán reflexionar y aprender sobre los lugares y protagonistas de las historias.

Las temáticas estarían organizadas de la siguiente manera:

- AMÉRICA: septiembre y octubre.
- EUROPA: noviembre y diciembre.
- ASIA: enero y febrero.
- ÁFRICA: marzo y abril.
- OCEANÍA: mayo y junio.



Para trabajar las temáticas de cada continente **se facilita un documento adjunto que recopila todos los cuentos**, junto con las reflexiones o enseñanzas que podemos trabajar con cada uno de ellos.

A continuación, nos centraremos en detallar los contenidos de los talleres, relacionados con cada uno de los relatos de cada continente.

MADRUGADORES Y
TARDES

2023-2024

TALLERES

UN PLANETA



MIL
CULTURAS

CIDI 

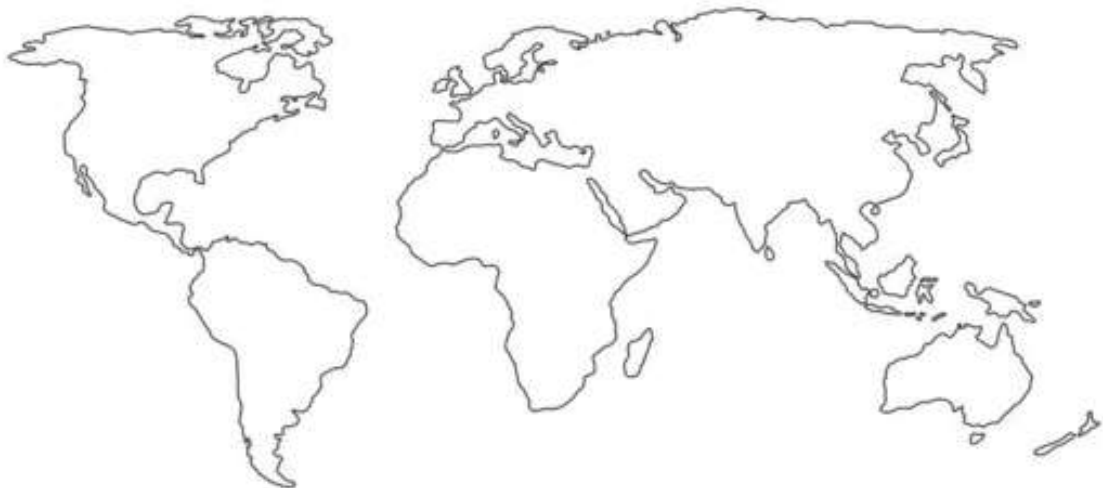
ACTIVIDAD INICIAL: PREPARANDO NUESTRO VIAJE

• MAPA MUNDI

Como primera actividad, construiremos un mapa-mundi en clase, en el que iremos marcando los lugares que vayamos visitando, para así conocer dónde se sitúan en el mapa mundial.

Tenemos la opción de construir un mapa tipo mural para toda la clase, o que cada uno disponga del mapa en un folio o cartulina, que podrá usar a lo largo del curso.

Para empezar, basta que conozcamos los continentes y, pese que hay muchas maneras de clasificar el mundo en continentes, nosotros lo dividiremos en cinco: América, Europa, Asia, África y Oceanía.



• PASAPORTE VIAJERO

Prepararemos también nuestro pasaporte viajero, en el que iremos registrando los lugares que visitemos durante nuestra aventura.



<p style="text-align: center;">PASAPORTE</p>  <p style="text-align: center;"><small>creareneloia</small></p>	<p>Nombre: _____</p> <p>Fecha nacimiento: _____</p> <p>Lugar de nacimiento: _____</p> <p>Nacionalidad: _____</p> <p>Firma: _____</p> <p style="text-align: right;"><small>creareneloia</small></p>																		
<p style="text-align: center;">PAÍSES VISITADOS</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 150px;"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p style="text-align: center;"><small>creareneloia</small></p>										<p style="text-align: center;">PAÍSES VISITADOS</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 150px;"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p style="text-align: center;"><small>creareneloia</small></p>									



AMÉRICA





AMÉRICA



ALGUNOS DATOS:

El continente americano es uno de los continentes más grandes. De hecho, es el segundo más grande del planeta y el tercero en cantidad de población. Tiene un clima variado por su extensión y otras características ambientales.

Gracias a que es tan grande, América se divide en América del Sur, América Central y América del Norte. Aprendamos un poco más de este maravilloso continente.

¿Cuál es el origen del nombre de América?

América es el único continente que lleva su nombre en honor a una persona, el comerciante, cosmógrafo y explorador Américo Vesputio.

Aunque los europeos encontraron América gracias a los viajes de Cristóbal Colón, este continente lleva el nombre de Vesputio porque fue él el primero en darse cuenta, en una de las expediciones que realizó, que Colón no había dado la vuelta al mundo y llegado a Asia, sino que ésta se trataba de una masa de Tierra diferente, en realidad otro continente.

Límites de América

El continente americano está rodeado por tres océanos: el Océano Glaciar ártico, el Atlántico y el Pacífico. Veamos:

- Al norte limita con el Océano Glaciar Ártico.
- Tiene límites al sur con la zona de confluencia de los océanos Atlántico y Pacífico.
- Al este limita con el Océano Atlántico.
- En el oeste limita con el Océano Pacífico.

CUENTOS

AMÉRICA DEL NORTE



LOS DOS LOBOS
QUE LUCHAN

LOS COLORES DEL
MURCIÉLAGO

CENTROAMÉRICA Y CARIBE



CUMA Y LAS
ENTRAÑAS DE LA
TIERRA

AMÉRICA DEL SUR



El tigre
y el ratón

FECHAS ESPECIALES

TALLERES



**Día de la Hispanidad y
Día del Respeto a la Diversidad Cultural**
12 DE OCTUBRE



La bandera Wiphala



Máscaras de culturas precolombinas



HALLOWEEN

31 DE OCTUBRE

**TALLERES ESPECÍFICOS PARA
HALLOWEEN
(SECCIÓN HALLOWEEN)**

DÍA DE MUERTOS

1 Y 2 DE NOVIEMBRE

**TALLERES ESPECÍFICOS
DEL DÍA DE MUERTOS
(SECCIÓN DÍA DE
MUERTOS)**



AMÉRICA DEL NORTE



LOS DOS LOBOS QUE LUCHAN

Se trata de un breve relato de origen cherokee sobre el bien y el mal. Una de las mayores tribus de nativos americanos todavía en existencia en el siglo XXI son los cherokees.

Hubo otras tribus de nativos americanos muy conocidas como los apaches, los sioux o los cheyenes. Estas contaban con un gran número de población y además desempeñaron un papel destacado en la historia de los Estados Unidos.

Los cheroquis (en inglés: Cherokee, en cheroqui: ᏍᏏᏉᏯ; ah-ni-yv-wi-ya) son uno de los pueblos indígenas de los bosques del sureste de los Estados Unidos. Son la tribu más numerosa de Estados Unidos, con 819 000 individuos.



**Bandera
Nación
Cherokee**



**Bandera
Estados
Unidos**

• TALLER DE RELATOS

La lectura de este breve relato nos llevará posteriormente a algunas reflexiones que podremos comentar entre todos:

- La dualidad entre el bien y el mal.
- Las emociones y los valores pueden trabajarse.
- Es normal sentir la dualidad dentro de nosotros.

• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Máscaras de nuestros dos lobos: esta actividad consiste en colorear y decorar dos máscaras de lobo, una por cada lobo que habita en nuestro interior.



No olvidemos que durante toda nuestra vida sentiremos una lucha interior constante entre el bien y el mal, ya que los dos lobos siempre habitarán en nuestro interior. Somos libres de elegir el lobo que queremos alimentar y cuidar.

• TALLER DE MANUALIDADES

Nuestro tocado indio: para esta manualidad hay miles de posibilidades, de las más sencillas a las más elaboradas.

La más sencilla consistiría en colorear un recortable como el que presentamos en la imagen de la derecha. Podríamos reforzarlo con cartulina, recortar las piezas y con ellas construir nuestro tocado indio.

Pero, además, podemos construir nuestras plumas con papel de una forma muy sencilla, utilizando solo papeles de colores y unas tijeras, como mostramos a continuación:





Abalorios de papel

Con esta manualidad, crearemos distintos abalorios para construir con ellos nuestras joyas indias.

Podemos usar cualquier tipo de papel de peso medio, como por ejemplo papel de revistas, folios para fotocopias, papel para origami, etc.

Debemos enrollar el papel en un palillo, comenzando desde el lado más ancho. Podemos poner cola en todo el papel o enrollar el papel y poner cola solo en la punta. Tened en cuenta que si apretáis demasiado fuerte alrededor del palillo luego os costará más trabajo quitarlo. Una vez que la cola se ha secado, es conveniente proteger los abalorios con un barniz al agua, o también con una mano de cola blanca. Veréis que quedan muy rígidos, ¡como si fueran de madera o plástico!

Hay numerosos patrones para conseguir abalorios de formas distintas. Una vez fabricados unos cuantos, podemos construir con ellos colgantes, pulseras e incluso pendientes.

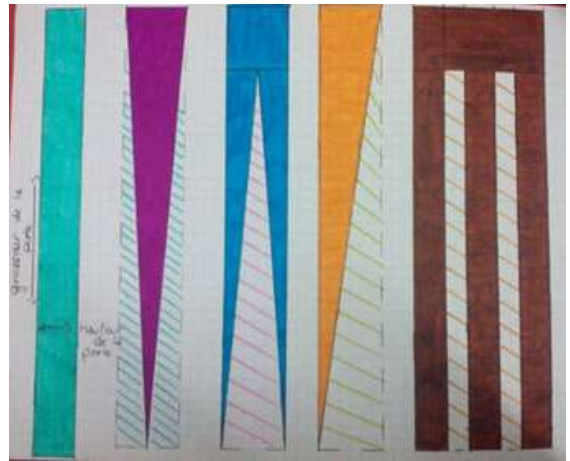
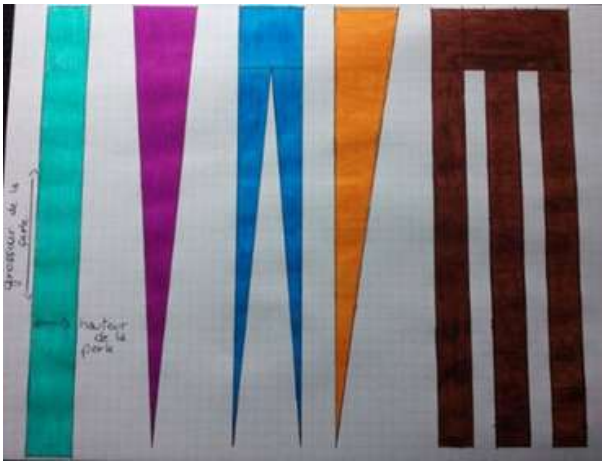
MATERIALES

Para hacer estas cuentas, necesitarás:

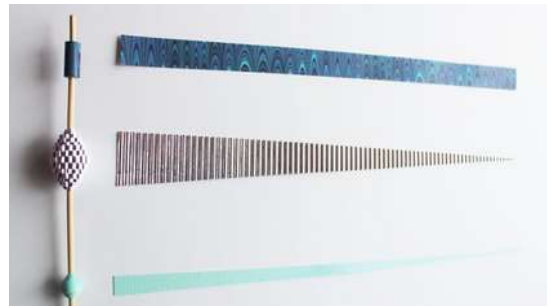
- Hojas de papel (revistas, periódicos, hojas de colores, etc.) o patrones impresos en papel.
- Regla
- Lápiz, borrador y pinturas de colores (en el caso de que dibujes tus propios patrones).
- Pegamento blanco u otro pegamento líquido
- Soporte para formar tu perla (aquí se usa un pincho)

PASOS

- **Paso 1:** Toma tu papel. Dibuja en él una de las formas de abajo. Un consejo: dibujar rectángulos para cada forma como se muestra a continuación te permitirá crear las formas alineadas como en el diagrama, para hacer otras cuentas.



De hecho, las formas son importantes para la apariencia final de la perla, aquí hay un ejemplo:



- **Paso 2:** Recorta el contorno y borra las líneas de lápiz.

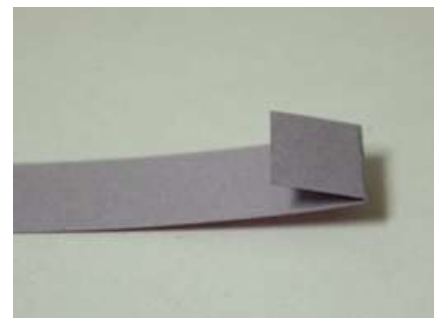
Obtienes algo así:



- **Paso 3**

Ahora tenemos que preparar el principio de la perla para que sea más resistente. Para hacer esto, toma la parte superior de tu cuenta.

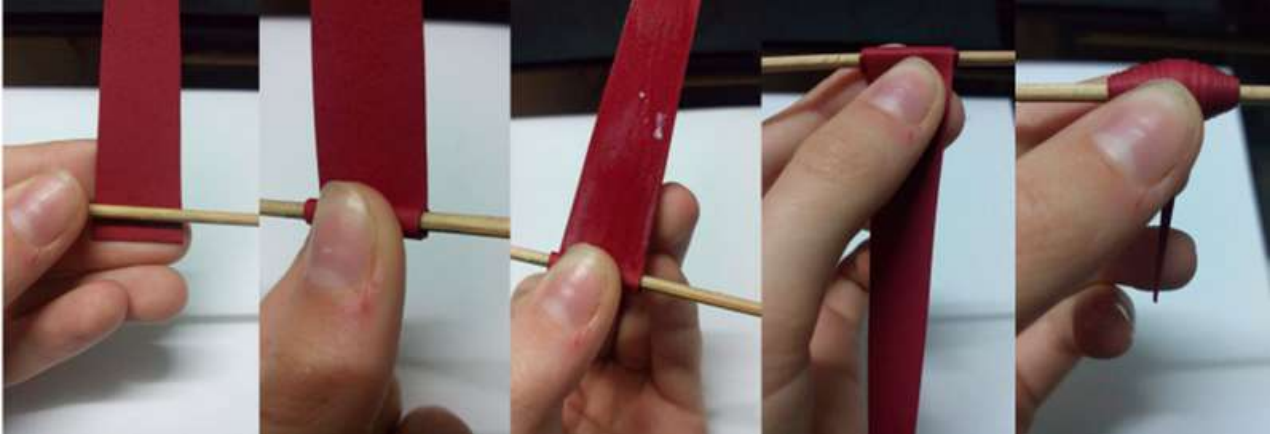
Dóblalo 1 o 2 cm sobre el "lado equivocado" de tu papel, es decir, el lado que no quieres que la gente vea (esto no se aplica a los papeles de colores simples).



Pégalo con la cola líquida y ponle un objeto pesado encima para que el papel se pegue bien. Espere unos 2-3 minutos.

- **Paso 4**

Es hora de rodar tu perla. Para ello, necesitarás pegamento líquido y un soporte preferiblemente redondeado para enrollar tu perla. Disponer el principio de la perla que has pegado sobre el soporte y enrollarla hasta el final, colocando la cola sobre la marcha.



Una vez enrollado, poner un poco de pegamento al final, y para mayor facilidad, tomar un objeto para presionarlo.



Luego, pon pegamento por todo tu abalorio.



Mueve tu abalorio sobre el soporte para evitar que se pegue. Finalmente, déjalo secar. Se pueden dejar secar de un día para otro para asegurarse de que estén perfectamente pegados.

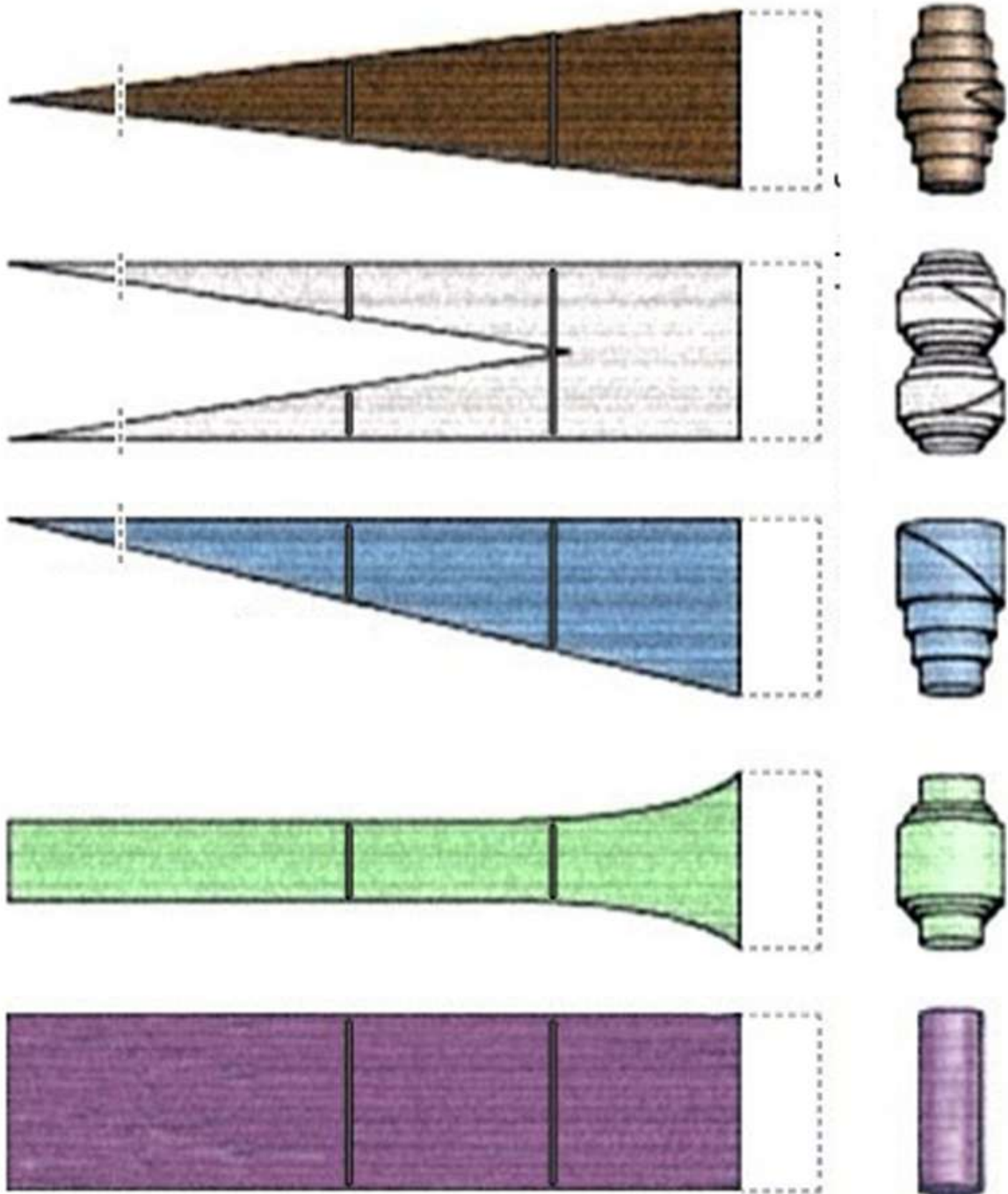
- **Paso 5:**

Verifica que tu abalorio sea lo suficientemente sólido, presiónalo entre dos dedos y si no se mueve, ¡tu abalorio está listo!

Si se mueve mucho, quizá le haga falta un mejor pegamento o un enrollado más apretado.

Como ya hemos visto, los patrones pueden dibujarse a mano en un papel cuadriculado.

También existe la posibilidad de imprimir unos patrones como estos:



• TALLER DE JUEGOS

Juegos de presentación: a continuación proponemos una serie de actividades que permitirán al grupo conocerse y relacionarse, fomentando la motivación y el estado de ánimo.

CORRO DE NOMBRES

- 1. DEFINICION:** Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.
- 2. OBJETIVOS:** Aprender los nombres.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase, ... a partir de 5 años.
- 4. MATERIALES:** No.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** El juego tiene que desarrollarse con rapidez.
- 6. DESARROLLO:** Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. el/ella puede girar despacio, saltando, cambiando de lado, ...

ESTE ES MI AMIGO

- 1. DEFINICION:** Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra.
- 2. OBJETIVOS:** Integración de todos los participantes al grupo.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase, ... a partir de los 4 años
- 4. MATERIALES:** No.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** No.
- 6. DESARROLLO:** Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

Hay que procurar el conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre.

LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA)

- 1. DEFINICION:** Se trata de presentarnos ante el resto de los compañeros, cuando hemos acabado tenemos que lanzar un ovillo de lana a otro jugador que hará lo mismo.
- 2. OBJETIVOS:** Aprender los nombres.
- 3. PARTICIPANTES:** Más de 10, a partir de 7 años.
- 4. MATERIALES:** Una madeja de lana.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se hace un círculo entre todos los participantes.
- 6. DESARROLLO:** El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, gustos, hobbies, etc., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para recoger el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.

RASGOS EN COMÚN

- 1. DEFINICION:** Consiste en sacar el mayor número de similitudes que hay entre cada pareja.
- 2. OBJETIVOS:** Aprender las características que tenemos en común con los demás.
- 3. PARTICIPANTES:** Más de 10, a partir de 7 años.
- 4. MATERIALES:** No.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se divide el grupo por parejas.
- 6. DESARROLLO:** Cada pareja debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de pelo, ropa, aficiones, familia, etc., gana la pareja que mayor parecido tenga.



CENTROAMÉRICA Y CARIBE



CARIBE

CUMA Y LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA

Esta increíble leyenda del Caribe nos habla de cómo se formaron las montañas y los acantilados, y de cómo aparecieron los terremotos.

ALGUNOS DATOS SOBRE EL CARIBE

- Se conoce como Caribe a la región compuesta por las islas del Mar Caribe y por los países continentales poseedores de alguna costa bañada por dicho mar. Se encuentra a caballo entre América Central y Norteamérica y está ubicado al sudeste del Golfo de México.



- El Caribe alberga algunas de las mejores playas del mundo. Los fondos marinos del Caribe son realmente espectaculares, propiciando un escenario único para realizar viajes de buceo.
- Además de las naciones continentales, más de 7.000 islas, islotes y cayos se distribuyen a lo largo y ancho de la región caribeña, haciendo que los rincones de increíble belleza sean prácticamente inagotables.

- La historia del Caribe es truculenta. Españoles, franceses y holandeses mantuvieron colonias aquí, con diferentes niveles de civismo. A causa de ello, muchas de las principales ciudades mantienen intacto ese característico encanto colonial de los puestos de ultramar. Francia y los Países Bajos siguen manteniendo, a día de hoy, posesiones en el Caribe, como es el caso de Martinica.
- Los tan venerados hoy en día piratas del Caribe vivieron una especie de edad de oro entre 1650-1730, aprovechándose del vacío legal que imperaba en la zona y de los pocos recursos de los imperios que reclamaban los territorios caribeños para defenderlos. El francés Jean Laffitte fue uno de los más ilustres.



• TALLER DE RELATOS

La lectura de esta increíble leyenda basada en las creencias de los indios nativos del Caribe, nos ayuda también a reflexionar sobre estos otros temas, que podemos comentar entre todos:

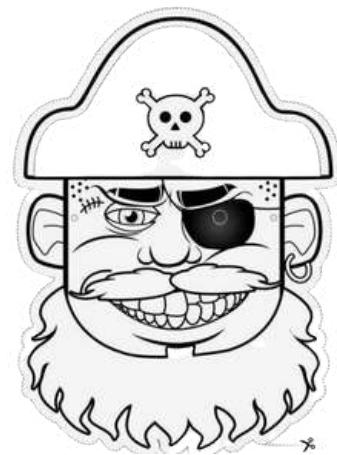
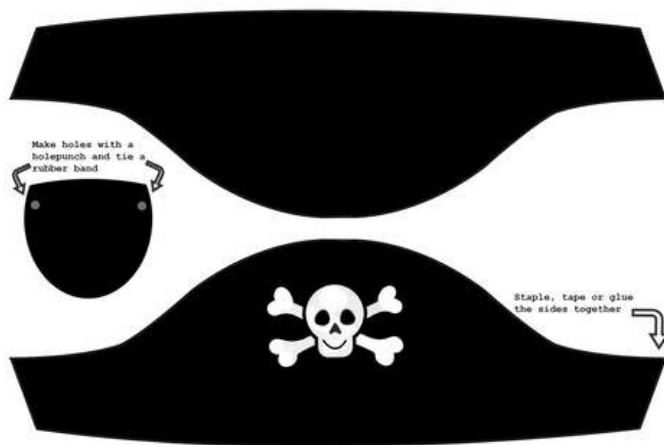
- La necesidad de obedecer.
- Las consecuencias de no terminar un trabajo encomendado.
- El esfuerzo ante la holgazanería que nos lleva a muchos problemas.

Nuestros actos tienen consecuencias. No solo lo que hacemos, sino también lo que no hacemos.

- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Sombrero pirata

Para este taller proponemos la creación de nuestro sombrero y parche pirata. También podemos colorear máscaras de piratas.



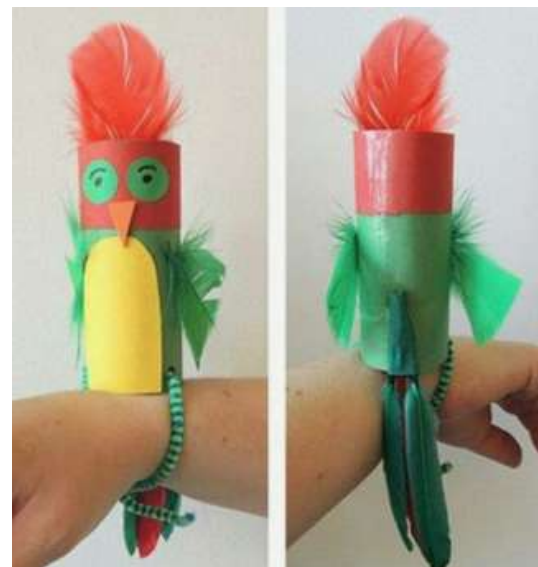
- **TALLER DE MANUALIDADES**

Proponemos manualidades sencillas relacionadas con la temática de los piratas y que podemos crear a partir de materiales reciclados, como corchos de botellas o rollos de cartón de papel higiénico.

Barquito pirata flotante



Mascota pirata



- **TALLER DE JUEGOS**



La búsqueda del tesoro

Este juego mantendrá a todos los niños bastante ocupados leyendo sobres con pistas e intentando llegar hasta el tesoro.

Las pistas o pruebas pueden ser redactadas o estar en formato de imágenes para los más pequeños que no saben leer todavía. Por eso, la búsqueda del tesoro se convierte en un juego apto para todas las edades en el que todos se convertirán en piratas y, fomentando el juego de estrategia y equipo, conseguirán localizar el tesoro.

Como tesoro puedes colocar unos pasteles, caramelos, una piñata o algo similar.

¿Cómo organizar una búsqueda del tesoro?

- **Escritura de la historia y del guión:** para iniciar la búsqueda del tesoro, se suele partir de una carta que un personaje envía a los niños. Hay muchas opciones de estas cartas en Internet, o podemos inventarla nosotros. Por ejemplo, puede inventarse la historia de que ha recibido por error la carta de un pirata, en la que escribía a su compinche que su plan había funcionado y que el tesoro estaba escondido en un lugar seguro. Para encontrar el tesoro, el pirata compinche tenía que resolver varios enigmas que le llevarían hasta el escondite del tesoro. Pero, como el primer pirata se equivocó al enviar la carta, serán los niños los que salgan en busca del tesoro...

- **Preparación:** es la parte más larga, pues implica inventar varios enigmas dosificando sutilmente su dificultad. También podemos buscar enigmas en Internet

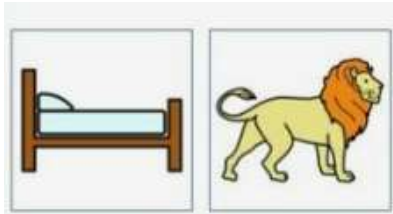
- **Instalación:** esconder los diferentes enigmas sin que los participantes los vean. Utilizar cinta adhesiva para pegar los enigmas en lugares complicados: debajo de una silla, contra una puerta...

- **Fabricación del tesoro:** el tesoro es la apoteosis de la búsqueda del tesoro. Una caja de zapatos forrada de papel brillante servirá perfectamente. Podemos introducir monedas de chocolate o caramelos, o cualquier premio adecuado que se nos ocurra.

Ideas de enigmas para la búsqueda del tesoro

- Enigma del jeroglífico dibujado

El jeroglífico dibujado consiste en una serie de ilustraciones que, una vez interpretadas, dan las sílabas que permiten descubrir una frase o una palabra. Por tanto, se puede utilizar para crear palabras o frases que los niños deben descubrir, o simplemente utilizarse como prueba que deben superar para obtener la siguiente pista.



- Enigma puzle

Este es un ejemplo de puzle, que, una vez resuelto, indicará a los niños que deben buscar la siguiente pista cerca del piano.

Para fabricar un puzle, saque una foto del escondite de la siguiente pista, imprímala y recórtela en varias piezas.



- Enigma de los códigos secretos

Este es un ejemplo de enigma, en el que se utiliza un código para descubrir una palabra. En este caso, habría que adivinar una puerta.



- Enigma de las frases codificadas

En este ejemplo de frase codificada, los niños deben leer una de cada dos letras para adivinar donde se oculta la próxima pista del juego:

CGOGCQHZE (COCHE)

- Enigma adivinanza

En este ejemplo de adivinanza, los niños tienen que adivinar que la siguiente pista de la búsqueda del tesoro les espera cerca de unas tijeras: «Dos compañeras van al compás, con los pies por delante y los ojos detrás».





AMÉRICA DEL SUR



La historia de cuando intercambiaron sus voces

Se trata de una historia que se cuenta desde hace mucho en Bolivia, y que tiene que ver con un error que pudieron resolver mediante la empatía y la generosidad.

Pero, ¿dónde está Bolivia?

Bolivia es uno de los países de Sudamérica y está situado en la región centro occidental de América del Sur. Es un país sin litoral, de interior. Limita con Perú, Brasil, Chile, Argentina y Paraguay.

Cuenta con algunas de las maravillas naturales más importantes del planeta, como el Desierto de Atacama, el lago de Titicaca (que es el más grande del continente americano) y el Salar de Uyuni, considerado como el desierto de sal más grande del planeta.



La capital oficial es Sucre, pero también se considera La Paz como la ciudad más importante.

Pero Bolivia sólo es una parte de la increíble Sudamérica, que esta llena de rincones que merece la pena descubrir.

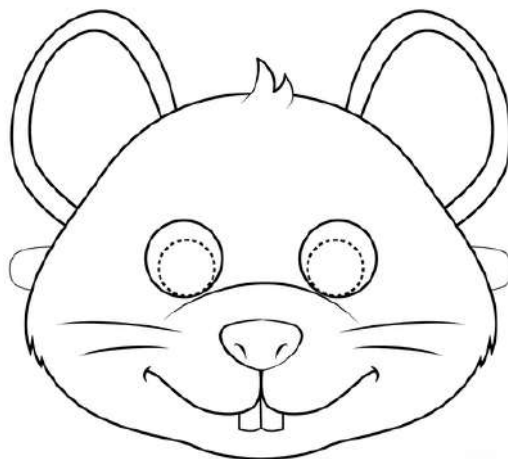
- **TALLER DE RELATOS**

La lectura de esta curiosa leyenda boliviana, puede ayudarnos a reflexionar juntos sobre el valor de la empatía y sobre la solidaridad y la generosidad. Además, nos enseña que nadie es perfecto y todos podemos equivocarnos.

También nos enseña que cada uno tenemos diferentes habilidades que es bueno compartir con los demás, pues todos podemos salir beneficiados.

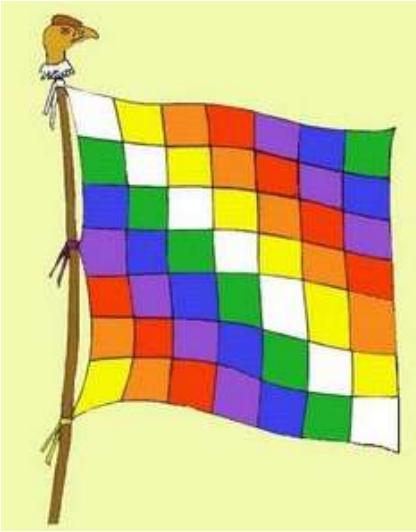
- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Podemos crear nuestras máscaras de tigre y ratón y recrear el momento en el que se intercambian sus voces.



• TALLER DE MANUALIDADES

La bandera Wiphala



La wiphala es un símbolo muy importante para los pueblos originarios de los Andes, como los que viven en Perú, Bolivia, Ecuador, Chile y Argentina.

La wiphala es una bandera cuadrada, formada por siete colores: rojo, naranja, amarillo, verde, celeste, azul y violeta. Cada color tiene un significado especial y representa a un elemento de la naturaleza, como el sol, el aire, el agua y la tierra.

La wiphala es un símbolo de unidad y de la diversidad cultural de los pueblos originarios de los Andes. También representa la lucha por los derechos de estas comunidades y su identidad cultural.

Cada uno de los colores de la wiphala tiene un significado especial. Una interpretación general podría ser:

- Rojo: representa a la madre tierra.
- Naranja: representa la sociedad, la cultura y la educación.
- Amarillo: representa el sol, con su energía y su fuerza.
- Blanco: representa el arte y el trabajo.
- Verde: representa la vegetación y la riqueza natural.
- Azul: representa el cielo y el universo.
- Morado: representa el poder de la sociedad.

Puede utilizarse para **celebrar el 12 de octubre**, que en muchos lugares es el “**Día del Respeto a la Diversidad Cultural**”.



Algunas ideas para crear una Wiphala

1) Con cartones de huevo pintados con los colores correspondientes:



2) Collage con distintos elementos: hierba, recortes de papel, algodón, arroz teñido, t mpera, etc.



3) Collage con bolitas de papel crep 



4) Con bases de botellas de pl stico pintadas



5) Con recortes de papel de color y simbolog a de sus colores representada con dibujos de los ni os.



Instrumento musical: palo de lluvia

Un palo de lluvia o palo de agua es un tubo largo con huecos relleno de semillas, en cuyo interior se clavan palitos de bambú o de madera, formando una helicoide que se extiende a todo lo largo. Cuando el palo se inclina suavemente las piedrecillas o las semillas caen y su golpeteo con los palitos produce un sonido que se asemeja a la lluvia o agua cayendo.



Su origen se remonta a los pueblos indígenas de la Amazonía sudamericana.

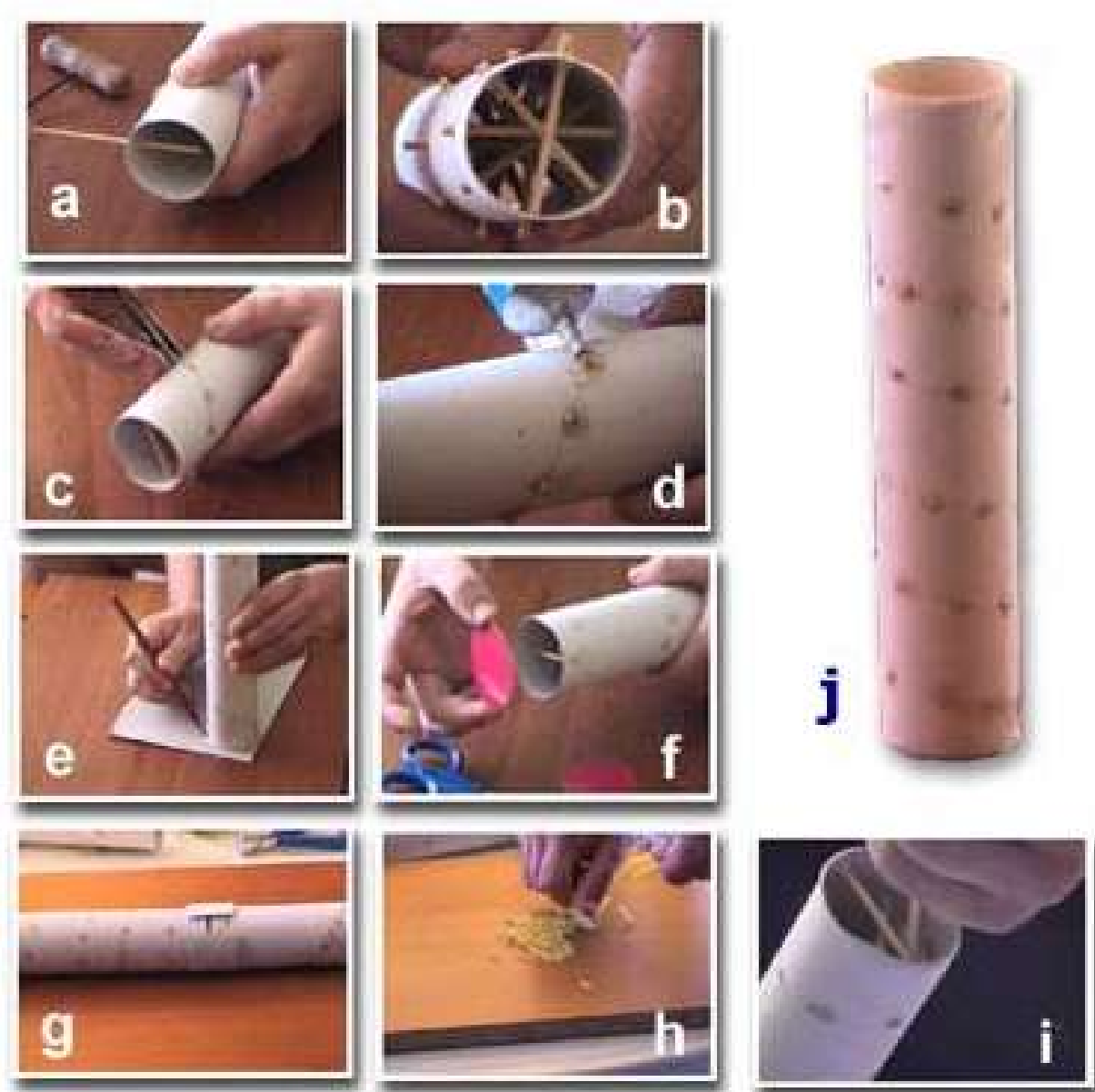
Materiales necesarios

- 3 tubos de cartón (de los rollos de papel de cocina o similar)
- Palillos finos de madera (los utilizados para servir los pinchitos de carne). Podemos utilizar también palillos higiénicos redondos.
- Como relleno, podemos utilizar arroz, lentejas, pasta o cualquier tipo de semilla.
- Cartón para las tapaderas.
- Pegamento universal.

Proceso de construcción

1. Perfora con una barrena e introduce en el tubo los palillos (a). Éstos sólo atraviesan una de las paredes (b). En el punto de unión de la madera con el cartón debemos poner una gota de pegamento para reforzar la estructura (d).
2. Observa que la disposición de los palillos es similar a una escalera de caracol (j). En el interior del tubo, las varillas de madera estarán situadas de tal forma que obstaculicen el paso de las semillas (b).
3. Corta el sobrante exterior de los palillos hasta dejarlos al nivel del tubo (c).
4. Dibuja sobre un cartón las tapaderas y córtalas. Pega una de ellas en la boca del tubo (e)(f).

5. Si quieres hacer un palo de la lluvia más largo, puedes unir tantos tubos como quieras. En este instrumento se han usado tres tubos que hemos ensamblado con pegamento y un anillo de cartón (g).
6. Trocea tallarines u otro tipo de pasta (h). Introduce estos trocitos en el tubo y cierra la boca con la otra tapadera de cartón (i).
7. Para probar este instrumento sólo tienes que volcar lentamente el tubo. La pasta, al chocar entre sí y contra los palillos, sonará con un efecto muy similar a las gotas de agua.
8. Por último, para decorar el instrumento, puedes cubrirlo con tiras de papel de periódico impregnadas de cola blanca. Déjalo secar durante un día y píntalo a tu gusto.



• TALLER DE JUEGOS

En Bolivia son tradicionales algunos juegos que también lo son en otros países sudamericanos y del mundo. Como, por ejemplo, la rayuela:

RAYUELA

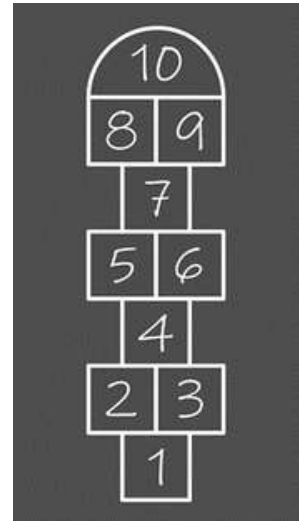
1. DEFINICION: Consiste en completar el recorrido, pasando en cada turno la piedra de casilla en casilla, hasta llegar a la casilla número 10.

2. OBJETIVOS: Se trata de un juego físico de habilidad motriz donde, además de la buena coordinación de movimientos, la puntería y el equilibrio resultan claves para alcanzar el objetivo del juego.

3. PARTICIPANTES: Grupos de 5, a partir de 7 años (sugerencia).

4. MATERIALES: tiza y piedra.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: formar grupos y pintar las casillas en el suelo.



6. DESARROLLO: por turnos, se tira una piedra plana en la casilla que toca. Se empieza por la casilla 1 y se va subiendo sucesivamente hasta llegar a la última. Es necesario que la piedra caiga dentro de la casilla, sin tocar las líneas. Entonces, se hace el recorrido de la siguiente manera: hay que pasar por todas las casillas, excepto por la que tiene la piedra (que se tiene que saltar), todo a la pata coja y sin pisar las líneas ni tocar el suelo con el otro pie.

Al llegar a las casillas en cruz, si ninguna de las dos tiene la piedra, puede ponerse un pie en cada una simultáneamente. Al llegar a las casillas 7 y 8 hay que girar, saltando 180°, y volver al principio. Cuando se está en la casilla anterior a la de la piedra, hay que agacharse y cogerla, y completar el recorrido de ida y vuelta. En el caso de disponer de la casilla "Cielo"(10), ¡allí se puede descansar!

Si se consigue hacer todo el recorrido sin fallar, se continúa tirando la piedra, ahora en la casilla número dos y así sucesivamente. Cuando no se acierta con la piedra en la casilla, o bien se pisa alguna línea o se toca el suelo con el otro pie, se pierde el turno y se pasa al siguiente jugador. Cuando se reanuda el juego, se hace desde la casilla donde se ha fallado, y así hasta conseguir completar todo el recorrido. Quien primero lo consiga, gana.



AMÉRICA DEL NORTE



LOS COLORES DEL MURCIÉLAGO



Los colores del murciélago, es una antigua leyenda precolombina tradicional de México.

Pero, ¿qué quiere decir "precolombina"?

LA AMÉRICA PRECOLOMBINA

Solemos decir culturas americanas precolombinas, para referirnos a las culturas indígenas que habitaban en el continente americano antes de la llegada de los europeos. Y tomamos ese nombre, precolombino, para hacer referencia a antes de la llegada de Cristóbal Colón.

Entre las principales culturas precolombinas de América destacaron: aztecas, mayas e incas.



Tenían métodos avanzados de riego, agricultura e ingeniería. ¡Practicaban religiones, eran expertos en astronomía y matemáticas, tenían idiomas, crearon arte y jugaron! Las civilizaciones maya, azteca e inca a menudo se enseñan en conjunto, aunque cada una tiene su propia cultura y contribuciones únicas al mundo.



• TALLER DE RELATOS

Tras la lectura de este cuento de Eduardo Galeano, podemos reflexionar en conjunto acerca de varios temas:

- La vanidad.
- Consecuencias de la falta de autoestima.
- Los celos.
- Cómo afrontar la frustración.

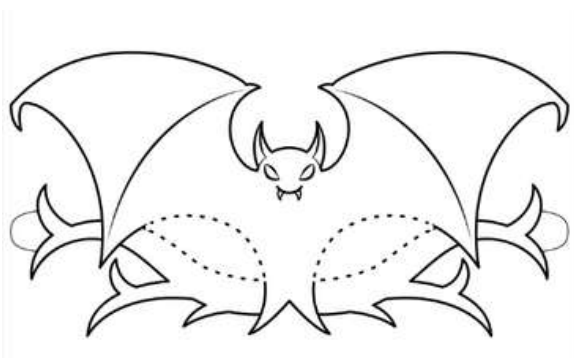
Pensarás que baja autoestima y vanidad nunca podrán ir de la mano. Sin embargo, este texto de Galeano, que forma parte de su 'Memoria del fuego', nos hace pensar en esta curiosa relación. Te lo explicamos:

- **La falta de autoestima que nos lleva a la envidia:** Aquel que no es capaz de valorar las virtudes que tiene, que tiende a fijarse solo en sus defectos, comienza a sentir celos por aquello que tienen otros y no puede tener él. Su deseo de conquistar precisamente lo que no posee crece y crece en su interior y le lleva a hacer cualquier cosa por conseguirlo. Si lo consigue, es su vanidad la que empieza a crecer sin control.

• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

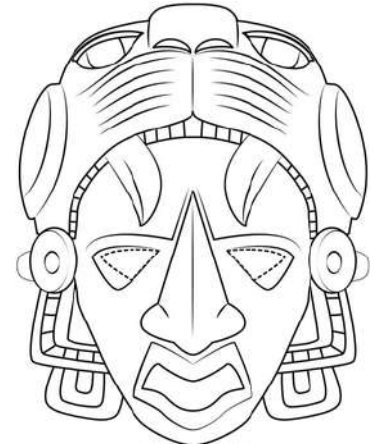
Para este taller podemos optar por crear máscaras de murciélago o máscaras de culturas precolombinas.

Máscaras de murciélago



Máscaras de culturas precolombinas

Las antiguas civilizaciones americanas (mayas, aztecas e incas) usaban máscaras para sus rituales religiosos, sociales o políticos. Muchas veces las usaban para representar a un espíritu, divinidad o ser importante para ellos.



• TALLER DE MANUALIDADES

Murciélagos con materiales reciclados

Con cartulina negra y rollo de papel higiénico pintado



Con porciones de cartón de huevos, pintadas y decoradas

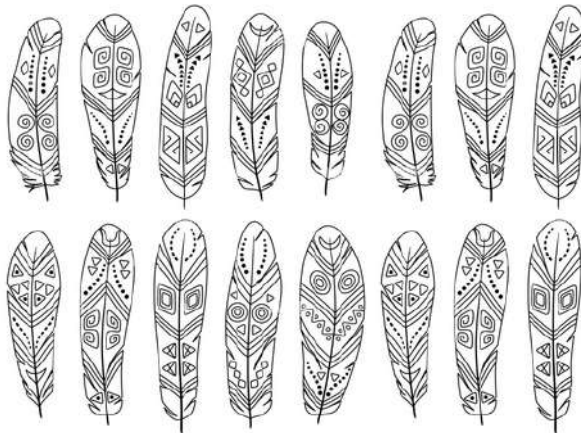


Creación de nuestro murciélago de colores

Para ello coloreamos nuestro murciélago (en tamaño folio), preferiblemente de color oscuro, ya que lo decoraremos con plumas.



Coloreamos las plumas, preferiblemente de colores vivos, que posteriormente pegaremos a nuestro murciélago, tal y como hacía el murciélago de la historia cuando pedía plumas a diferentes pájaros. También podemos usar plumas de colores para manualidades.



La idea es que recreemos el personaje de la historia justo cuando estaba tan bello que provocó un arcoiris con el eco de su vuelo.



• TALLER DE JUEGOS

Juego tradicional: Gallinita ciega

Es probable que los europeos trajeran este juego a México y se enlazara con las tradiciones y costumbres de este pueblo.

GALLINITA CIEGA

1. DEFINICION: La gallinita ciega es un juego sencillo y muy divertido, por su sencillez y las risas que suele provocar en los niños.

Este juego ayuda a los niños a comprender la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados. Así, los niños también aprenderán a moverse con mayor confianza y agilidad.

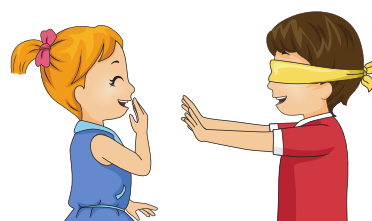
2. OBJETIVOS: Desarrollar los sentidos.

3. PARTICIPANTES: ---

4. MATERIALES: pañuelo

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: ---

6. DESARROLLO: En primer lugar, se debe elegir quién llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido, debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.



El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.

La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil:

- “Gallinita, gallinita,
¿qué se te ha perdido en el pajar?”
- “Una aguja y un dedal...”
- “Da tres vueltas y la encontrarás”.



• TALLER DE JUEGOS

Juegos deportivos

Ahora que hace menos calor que a principio de curso, podemos aprovechar para jugar a algunos juegos que impliquen un poco más de movimiento.



EL PAÑUELO

1. DEFINICION: es una actividad de persecución en la cual dos equipos se enfrentan en un espacio abierto e intentan atrapar un pañuelo evitando ser pillados por el equipo contrario.

2. OBJETIVOS: Trabajar la velocidad y el tiempo de reacción.

3. PARTICIPANTES: Los equipos deben estar constituidos, como mínimo, por tres integrantes por agrupación, para un total de seis participantes, con una edad de 5 años en adelante.

4. MATERIALES: Pañuelo.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA: debe dividirse el grupo de participantes en dos equipos con igual cantidad de jugadores. Cada equipo debe enumerarse, de modo que cada jugador tenga asignado un número determinado que debe recordar para poder participar, esa será su señal de llamada. Por lo tanto, cada grupo tendrá números compartidos con el equipo contrario, sin embargo, esta repartición es secreta para que el otro equipo no se entere de los números asignados a los participantes.

Se trazan dos líneas en el suelo, una frente a otra, dejando una zona en el medio que será el campo de juego y donde se dará la acción. Cada línea es delimitada para la defensa de cada equipo y todos los integrantes de cada equipo deben esperar detrás de la línea indicada hasta que llegue su momento de participar. En el centro, se traza una línea paralela a las otras dos a la misma distancia. Allí se situará la persona indicada para la función con el pañuelo en mano y con el brazo estirado. También puede colocarse el pañuelo en el suelo y el “pañuelero” se dedica solo a decir los números.

6. DESARROLLO: Una vez todos los participantes estén en su posición, se da inicio al juego. El “pañuelero” dice en voz alta un número elegido al azar. Los números van desde el uno hasta el número de integrantes de cada equipo. La persona de cada equipo a quien le corresponde el número deberá correr al centro y coger el pañuelo sin atravesar la línea central.

Quien primero tome el pañuelo deberá correr de regreso hacia su zona sin que sea pillado durante la carrera por el miembro del equipo contrario.

Gana puntos el equipo del jugador que llegue a su punto de inicio sin ser tocado por el otro jugador, por el contrario, si lo pilla, el punto será para el otro equipo. Solo puede comenzar la persecución si uno de los contrincantes ha atrapado el pañuelo, si alguno cruza la línea del centro antes de iniciada la persecución, entonces es un punto que pierde el equipo.

BALÓN PRISIONERO

- 1. DEFINICION:** Es un juego muy popular, con el que inculca a los alumnos/as los valores de compañerismo y de trabajo en equipo.
- 2. OBJETIVOS:** Trabajar la velocidad y la agilidad.
- 3. PARTICIPANTES:** el mínimo de participantes para esta actividad es de 8, cuantos más participantes la diversión será mayor.
- 4. MATERIALES:** Una pelota
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Organizar 2 equipos, cada uno dentro de un cuadrado
- 6. DESARROLLO:** El objetivo de este juego es eliminar a todos los componentes del otro grupo. Tienen que dar con la pelota a los niños del otro equipo. Sí lo consiguen, quedan eliminados y han de colocarse detrás del otro equipo. Cabe mencionar que seguirán jugando. Cuando les llegue la pelota, podrán tirar o pasarla.

Del mismo modo, los que no han sido eliminados, pueden enviársela. Es preciso señalar que solo se considera que un jugador ha sido dado cuando la pelota no ha tocado el suelo.

En el caso de cogerla en el aire, cuando ha sido lanzada por el otro equipo, se consigue una vida. Ésta podrá ser guardada o utilizada para salvar a un compañero. Gana el que consiga eliminar a todos los integrantes del otro grupo.



HALLOWEEN

- **TALLER DE RELATOS:** el origen de Halloween y costumbres actuales en Estados Unidos

ORIGEN DE HALLOWEEN: IRLANDA



En Irlanda se encuentra el origen de la celebración. Los irlandeses celebran Halloween a lo grande y tienen una agenda de desfiles, fogatas, cabalgatas, y disfraces de todo tipo. El Samhain es una de las celebraciones celtas más importantes que se llevaba a cabo cada 31 de octubre y significa el fin de la cosecha.

La celebración de Halloween en Irlanda comenzó en los años 100 d.C. y se creía que en esa noche, los muertos visitaban el mundo de los vivos, por esa razón, hacían hogueras para ahuyentar a los espíritus malignos y se ponían trajes espeluznantes para pasar desapercibidos y que ningún muerto se los llevara.

HALLOWEEN EN AMÉRICA: ESTADOS UNIDOS



La tradición americana está íntimamente ligada con la fiesta irlandesa del 'Samhain' y esta celebración, también conocida como la Noche de Brujas, se ha convertido en una de las más importantes de todo Estados Unidos.

A pesar del carácter religioso para recordar a los fallecidos, las calabazas, las calaveras y las telas de araña se imponen junto al naranja y al negro como colores oficiales. Además, tanto el cine y la televisión han popularizado las fiestas de disfraces donde se pueden encontrar zombies, fantasmas y demás personajes ficticios.



HALLOWEEN

Las películas de terror y las historias de miedo se mezclan con el famoso 'truco o trato' que lleva a miles de niños disfrazados a pedir caramelos y chucherías a la puerta de sus vecinos. Cabe destacar que Nueva York es una de las ciudades de referencia para celebrar Halloween: cada año organizan un desfile como si se tratara del Carnaval de Río de Janeiro.

También Salem, ciudad de Massachusetts, es reconocida por los mitos sobre la quema de brujas y las leyendas de fantasmas y en ella se lleva a cabo el Festival of the Dead coincidiendo con el Día de los Muertos. Aquí la música se mezcla con concentraciones de médiums y videntes y todo el pueblo se vuelca en la celebración.

• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

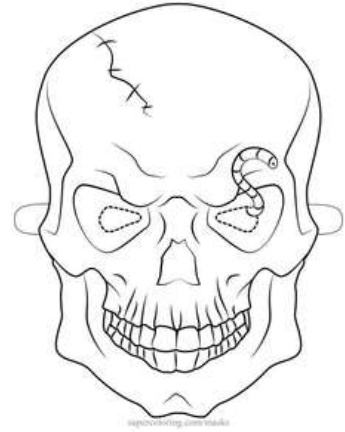
Máscaras de Halloween



Calabaza



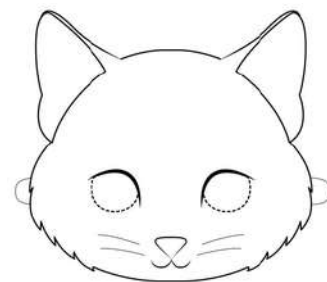
Hombre lobo



Calavera



Farnkenstein



Gato (negro)



HALLOWEEN

Disfraces de Halloween



- **Disfraz de momia casero**

Hacer un disfraz de momia casero es sin duda una de las ideas más sencillas para la fiesta de los muertos. Sólo necesitas ropa negra para poner de fondo y envolverte en vendas o incluso en papel higiénico. Más fácil y económico imposible!

- **Disfraz de Vampiro**

Reciclado con bolsas de basura y una grapadora.

Además, añadiremos un poco de maquillaje para las ojeras y unos buenos colmillos para terminar nuestro disfraz.



- **Fantasma**



Una forma muy sencilla es hacerlo con una sábana vieja. Te damos algunos trucos para que consigas que sea más auténtico:

1. Puedes usar un gorro y coser la sábana a él para que no resbale sobre la cabeza del niño.
2. Te aconsejamos recortar los ojos lo suficientemente grandes para que el niño vea bien, y pintar sus ojos de negro.
3. Por último, puedes completar el disfraz con guantes blancos, pantalones o mallas blancas y zapatillas deportivas blancas.



HALLOWEEN

• TALLER DE MANUALIDADES

• Telas de araña



Materiales

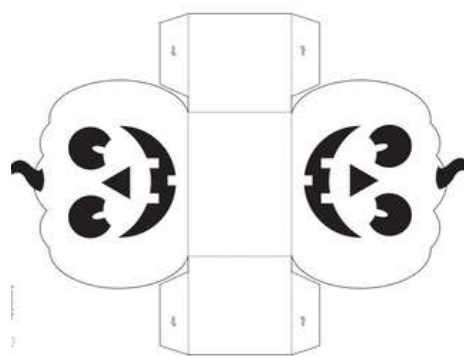
- Palitos de madera (tipo palo de polo).
- Lana negra, blanca y/o naranja
- Pintura negra, blanca y/o naranja

Pasos

1. Pintad los palillos.
2. Cuando la pintura se haya secado, pegad los tres palillos del mismo color a modo de estrella.
3. Con un poco de maña, enrollad la lana y dad rienda suelta a vuestra imaginación.
4. Por último, no olvidéis añadir algunas arañas de plástico o creadas por vosotros para otorgar a vuestra creación un toque de lo más terrorífico.

• Cestas de truco o trato

Hay muchas opciones. La más sencilla es mediante la impresión de imprimibles (hay numerosas opciones para descargar en Internet), que podemos colorear, recortar y montar, añadiendo una cinta para crear el asa. Se recomienda reforzar con cartulina antes de recortar.



HALLOWEEN

También podemos hacer nuestra cesta utilizando una botella de refresco de 2 litros. La cual lleva un proceso un poco más complejo, que explicaremos a continuación:



MATERIALES:

- * Tijeras y cutter
- * Tempera naranja
- * Pincel
- * Rotulador negro
- * Alambre de aluminio negro
- * Botella de refresco de 2 litros



1. Cortar la botella por la mitad con el cutter
2. Dibujar la forma de las cejas con el rotulador y recortar con las tijeras
3. Hacer los agujeros a ambos lados. Yo he usado un sacabocados.
4. Pintar con témpera naranja. Dejar secar.
5. Con el rotulador dibuja los ojos y la boca
6. Corta 50 cm de alambre para hacer el asa. Si no tiene mucha consistencia como era el caso del que usé yo, dóblalo por la mitad y enróllalo.
7. Pasa el alambre por uno de los agujeros y con ayuda del alicate haz un "caracol" que hará de tope. Haz lo mismo en el otro lado.

**TRICK
OR
TREAT**

**AHORA,
¡SÓLO TENEMOS QUE IR
CONSIGUIENDO
CAMELOS PARA
LLENAR NUESTRA CESTA!
¡TRUCO O TRATO!**





HALLOWEEN

• TALLER DE JUEGOS

A la caza de la calabaza

Este juego consiste en esconder por el aula o la casa un determinado número de calabazas: pueden ser calabazas dibujadas en papel, hechas con papiroflexia, con cartón, papel maché, etc. Puedes dividir a los niños en dos grupos y, darles un tiempo determinado, el grupo que encuentre más calabazas, será el ganador.

Dibuja la calabaza

Venda los ojos a varios niños, puedes hacer grupos de tres o cuatro niños, y dales un papel y un lápiz. Los niños habrán de dibujar una calabaza en el papel sin ver lo que están haciendo. Después podéis exponer todos los extravagantes dibujos y decidir cuál es el más divertido, el más extraño, el más real o el más terrorífico.

Atrapa el dulce de Halloween

Para realizar esta actividad, hay que realizar parejas de niños. Después coloca a los niños en dos filas, una frente a la otra, cada compañero ha de quedar enfrentado al otro. Uno de los niños será el encargado de lanzar el dulce, y el otro de intentar que caiga en una calabaza de plástico (u otro recipiente) que le pondrás atada a la cintura. El que lanza deberá tener precisión para "encestar", y el que lleva la calabaza deberá ir moviendo su cuerpo para atrapar al vuelo el dulce.

¿Quién es el fantasma?

Pon varios papeles en un bote o una caja, todos estarán vacíos, excepto uno de ellos que pondrá "fantasma". El fantasma no podrá decirle a nadie que lo es, pero tendrá disponible sobre una mesa varias pegatinas. Sin que nadie se dé cuenta, deberá ir colocando las pegatinas en la espalda de sus víctimas. Si alguien le descubre, se vuelve a empezar de nuevo para que haya otro fantasma en la fiesta. Podemos realizar este juego mientras que estamos entretenidos haciendo una manualidad, para que los participantes no estén pendientes de quién es el fantasma.





DÍA DE MUERTOS



• TALLER DE RELATOS: ORIGEN Y TRADICIONES

El día de muertos es una de las festividades más representativas de la cultura mexicana. Desde 2003 esta fiesta, declarada Patrimonio Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO, tiene lugar los días 1 y 2 de noviembre de cada año.

Las calaveras mexicanas son las absolutas protagonistas de la Noche de los Muertos cuyo origen como celebración se remonta a la época precolombina. En ese momento los rituales estaban presididos por la diosa Mictecachihuatl, conocida como la 'Dama de la Muerte' y en ellos se exhibían cráneos que se guardaban como trofeos y se realizaban danzas y cánticos para venerar a los fallecidos y llamar a la buena suerte en el mundo de los vivos.

Actualmente la tradición ha cambiado un poco. Durante estos días las familias suelen acudir a los panteones a adornar con flores y ofrendas las tumbas de los ya fallecidos. En las casas, se acostumbra a colocar altares de muertos, para que durante estos días las almas regresen del más allá y visiten a sus familias.

ACTIVIDAD OPCIONAL: CUENTO DEL DIA DE LOS MUERTOS



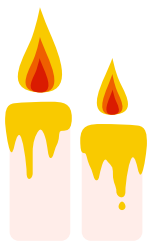
Con este cuento podemos trabajar:

- **El tema de la muerte y las visiones diferentes que se tienen de ella según la cultura.**

Muchas veces puede ser complicado aclararles a los niños el concepto de la muerte. Para hacerlo puedes hablarles sobre sus antepasados, sus bisabuelos o tatarabuelos, enseñarles fotos de ellos, y sobre todo hacerles un homenaje para recordar su tiempo en vida, a través de la tradición del día de muertos. Recuérdales que este día no es motivo de tristeza, por lo contrario, es una fecha alegre porque estamos recordando a los seres queridos.

- **Profundizar en las tradiciones del Día de Muertos, así como en los elementos que se utilizan en el altar de muertos.**

ALGUNOS ELEMENTOS DEL ALTAR



Veladoras: La llama que producen significa esperanza y son utilizadas para guiar al difunto a llegar al altar. En algunas comunidades indígenas cada vela representa un difunto, así que dependiendo del número de veladoras que tiene el altar son las almas que recibirá la familia.



Copal: es una especie de incienso. Este viene desde tiempos prehispánicos donde se empleaba para alabar a los antiguos dioses. Actualmente, se utiliza para la purificación del espacio y lograr un ambiente agradable para el difunto.



Flores: las típicas flores del día de muertos le dan color y alegría al altar, adornan y aromatizan el lugar. Las más comunes son el alhelí, la nube y la flor de cempasuchil.



Alimentos: se colocan platillos que eran del agrado del difunto.



Fotografía: se acostumbra colocar la foto del difunto en la parte superior del altar, justo en medio de éste.



Calaveras: nos recuerdan aceptar la muerte como algo inevitable y como parte de la vida misma.

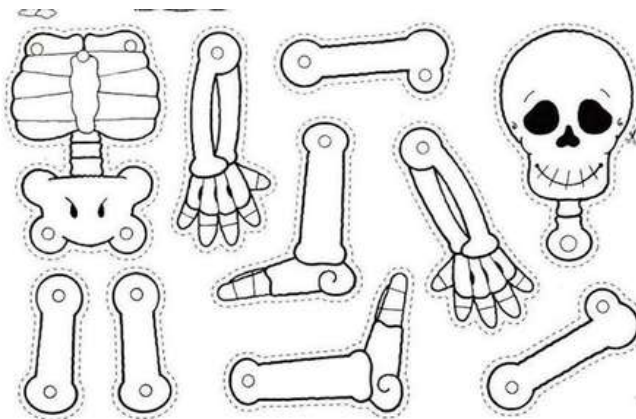
• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Máscaras de calaveras mexicanas

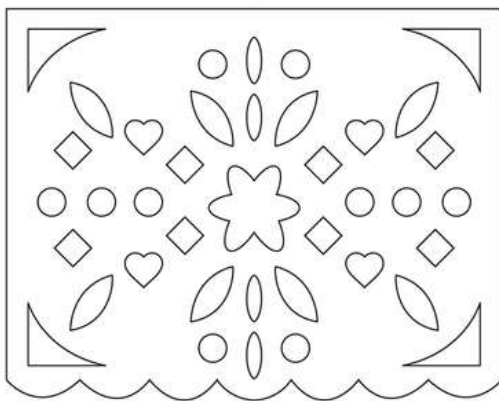


• TALLER DE MANUALIDADES

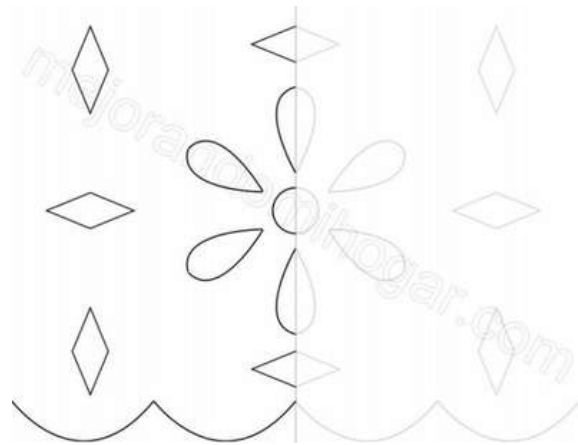
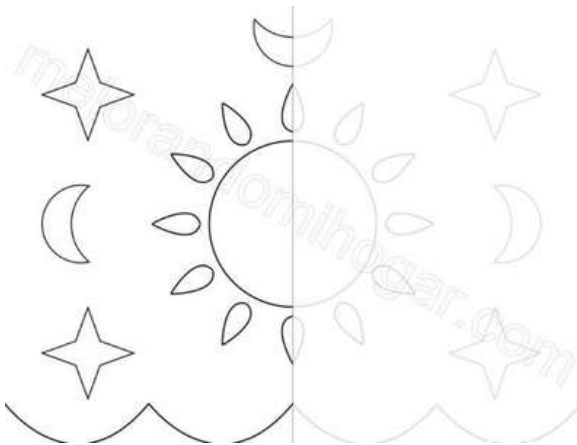
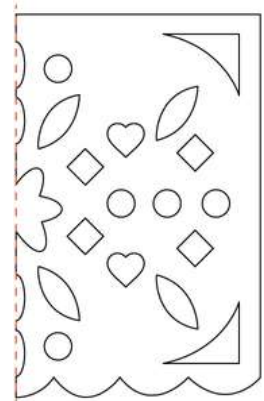
Montaje de esqueleto, de catrín o de catrina



Guirnaldas de papel picado



- INSTRUCCIONES:**
- Coloca el papel de seda o crepe debajo de la plantilla.
 - Dobra la hoja por la mitad (incluido el papel de seda o crepé) y recorta el contorno de las figuras con tijeras o punzón.



Podemos encontrar varias plantillas de papel picado en Internet. Pero también podemos experimentar con el efecto espejo de recortar doble y crear nuestros propios patrones.

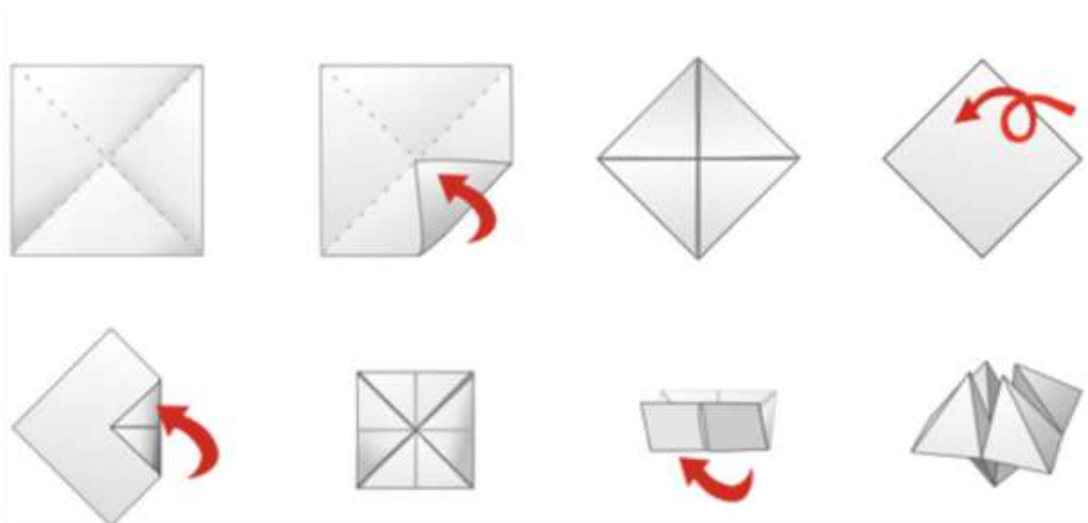


• TALLER DE JUEGOS

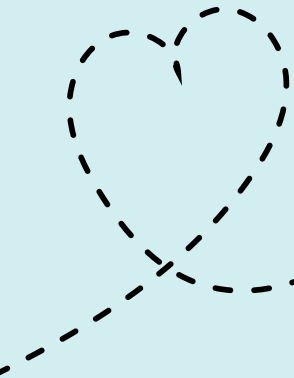
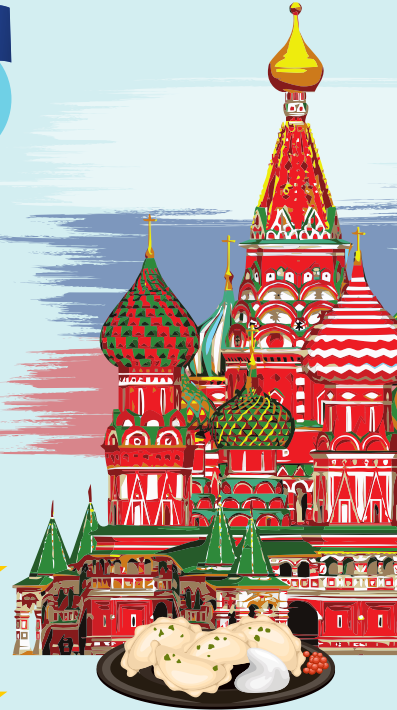
Comecocos del Día de Muertos



Montaje del comecocos



EUROPA





EUROPA



ALGUNOS DATOS

Europa es el **segundo continente más pequeño** en tamaño, después de Oceanía. El continente europeo alberga **50 países**. De los países europeos, 28 naciones pertenecen a la Unión Europea (UE), que es una unión política y económica.

Al poseer una extensión territorial a 50 países, es normal que exista una amplia **diversidad cultural** y por ello también que existan diversas lenguas. En Europa hay **24 lenguas oficiales**, mientras que en todo el continente se hablan hasta 200 idiomas.

El **idioma más hablado** en Europa es el ruso, por su cantidad de población (140 millones de hablantes nativos). Tras el ruso, los idiomas más comunes son: alemán, francés, turco, italiano, inglés, español, ucraniano, polaco y holandés.

El país más grande y el más pequeño del mundo están en Europa

El país más grande de todo el mundo es **Rusia**, el cual tiene una extensión de 17.075.200 kilómetros cuadrados, lo que representa 37% del territorio total de Europa. Este país hace frontera con 18 naciones y está ubicado entre dos continentes (Europa y Asia).

Por otro lado, el país más pequeño del mundo es el **Vaticano**, el cual cuenta con una extensión de 0,44 kilómetros cuadrados cuyo territorio cuenta de un enclave dentro de la ciudad de Roma, Italia, y conforma uno de los microestados europeos.

Límites de Europa

Europa al **norte** limita con el **Océano Ártico** que está muy, muy frío. Al **oeste** con el **océano Atlántico** que la separa de América. Al **Este** nos encontramos con los **montes Urales**, unas montañas que separan Europa de Asia. Y por último, al **sur**, está el **mar Mediterráneo** que separa Europa del continente Africano.

CUENTOS

ESPAÑA



REINO UNIDO





CUENTOS DE NAVIDAD



Los ayudantes de la Navidad


SUECIA



La leyenda de Tomte, 
el ayudante de Santa Claus

RUSIA



 Babushka, una preciosa
leyenda de Navidad rusa

ITALIA



La Befana 



CUENTOS DE NAVIDAD



ALEMANIA Y AUSTRIA



La leyenda de Belsnickel

*el ayudante de Santa Claus
en Alemania y Austria*

ISLANDIA



*Los 13 hombrecillos de la Navidad.
Leyenda navideña de Islandia*





ESPAÑA



‘El señor, el niño y el burro’ es un cuento popular español, que nos habla de por qué no debemos dejarnos llevar constantemente por lo que digan los demás, y sí debemos ser más firmes con lo que creemos.

ALGUNOS DATOS DE INTERÉS SOBRE ESPAÑA

España es un país situado al suroeste de Europa y al norte de África, y es el único de la Unión Europea cuyo idioma es la Lengua Castellana, aunque existen otras lenguas, que son: el catalán, el gallego y el vasco.

España es conocida por su baile flamenco . En Andalucía, en muchas ciudades y pueblos, la gente baila el flamenco para fiestas especiales.

España cuenta con una **gran variedad de fauna** gracias a su diversidad en relieves y climas. Dicha fauna puede variar según la zona en la que nos encontremos, pudiendo encontrar algunos **mamíferos típicos** como el gato montés, el ciervo, el lince ibérico, la cabra ibérica, el zorro rojo, o el visón y la ardilla, entre otros.

La flora de España es tan variada como su relieve y, al igual que ocurre con la fauna, las especies dependerán de la zona geográfica en la que nos encontremos.

- **TALLER DE RELATOS**

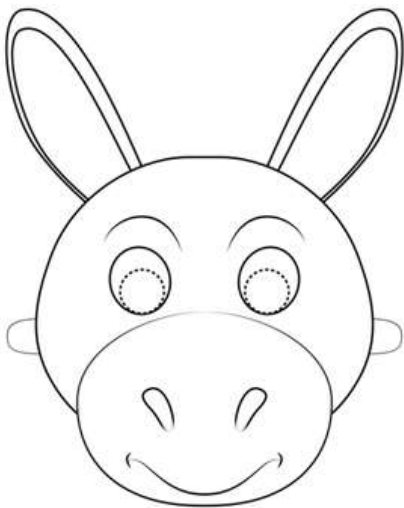
Con este cuento popular español trabajarás:

Tomar nuestras propias decisiones, sin dejarnos influir tanto por los demás, es importante para construir una personalidad fuerte y ganar en seguridad y confianza en uno mismo.

- **Nunca podremos contentar a todos:** Otra de las lecturas que se pueden hacer de este famoso cuento tan popular es que nunca vamos a contentar a todos. Por eso es mejor decantarse por una idea u otra, pero propia.
- **Mantente firme en tus ideas:** Mantenerse firme en una decisión una vez tomada, es reflejo de honestidad con uno mismo, es decir, de confianza. Esto, ante los demás, inspira respeto. Por eso es mejor defender una idea que no dejarse llevar constantemente por las ideas de otros.

- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Máscara de burro



Sugerencia de color

Sombrero cordobés



• TALLER DE MANUALIDADES

Marcapáginas de burro

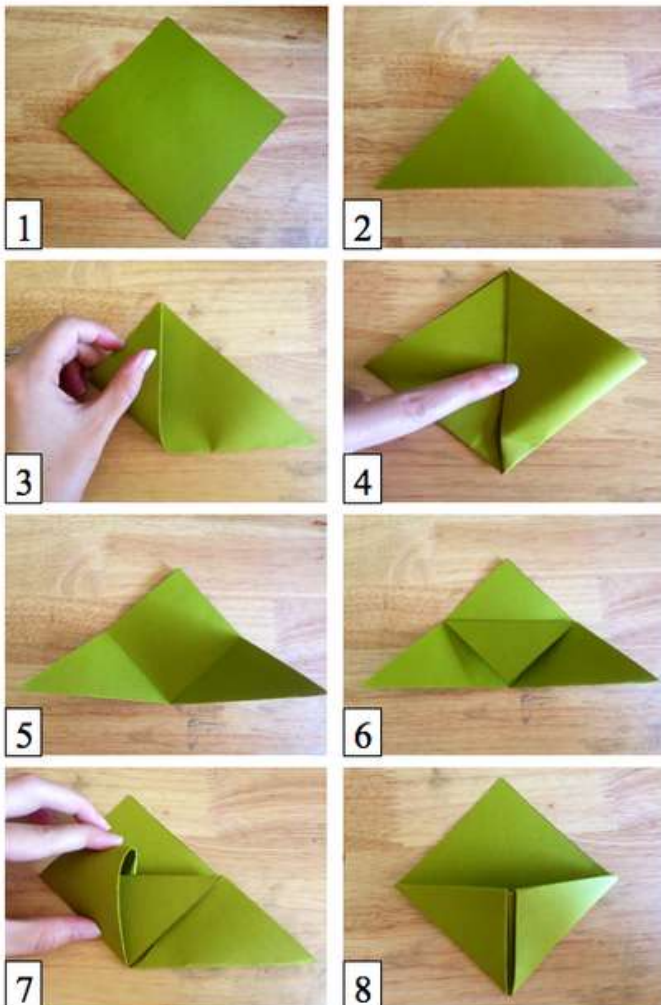


Necesitas:

- Papel (podemos usar papel blanco coloreado), para la base necesitamos un cuadrado y para los detalles necesitaremos un trozo más)
- Ojos de plástico.
- Pegamento

Pasos:

1. Primero, realiza la base como te mostramos aquí:



2. Después, sólo debes dibujar, colorear y recortar los detalles que añadirás a la base:

- Orejas.
- Pelo (flequillo).
- Morro y dientes.

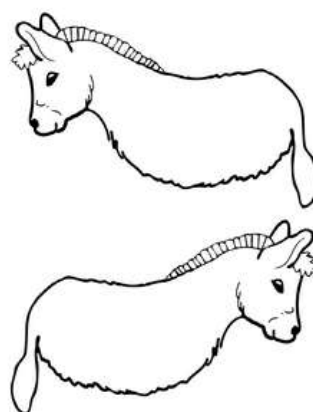
3. Pega los detalles que has recortado y los ojos, ¡y listo!

Colócalo en la esquina de la página por la que te quedaste.

Figura de burrito con pinzas de la ropa



Plantilla →



Necesitas:

- Impresión del patrón (plantilla).
- Colores del tipo preferido para colorear el patrón (ceras, lápices, rotuladores).
- Tijeras y pegamento.
- Dos pinzas para ropa de madera
- Témpera negra y gris.
- Cuerda negra.

Pasos:

1. Imprime y colorea el patron. (Patron)
2. Corta y pega los dos lados juntos.
3. Pinta la parte de abajo de dos pinzas para la ropa hechas de madera negras (para simular las pezuñas).
4. Luego pinta el resto de las dos pinzas para la ropa de color gris.
5. Utilizando pequeños trozos de cuerda negra, pégalos en las crines y la cola del burro. Corta cualquier exceso de cuerda.
6. Agrega las pinzas de la ropa al cuerpo terminado del burro.

• TALLER DE JUEGOS:

Burro con baraja española

El Burro es un juego de cartas muy divertido practicado en España. Es un juego recomendado para niños a partir de 6 años.



Para empezar

Se seleccionan las cartas de la baraja con las que se va a jugar, de modo que se utilizan tantos números (tipos) como jugadores participantes (por ejemplo, si participan 5 jugadores, se utilizan 20 cartas (5x4): sotas, caballos, reyes y ases. En cada mano se reparten 4 cartas a cada jugador, y comienzan a repetir continuamente la acción de rotar simultáneamente una de sus cartas.

Rotación

En cada rotación, a la voz de Uno, dos y tres, todos los jugadores escogen una de sus 4 cartas, y la pasan boca abajo al siguiente jugador. Todos los jugadores miran simultáneamente la carta recibida.

Cantar ¡Burro!

Cuando un jugador completa un cuarteto de cartas del mismo número, puede cantar ¡Burro! a la vez que coloca su mano sobre el centro de la mesa. Los demás jugadores deben responder inmediatamente repitiendo la misma acción, de modo que forman una pila con todas sus manos.

El último jugador en reaccionar, cuya mano queda en lo alto de la pila, es quien pierde, y en consecuencia se le añade una letra de la palabra B-U-R-R-O, finalizando así la mano.

Quien por error canta Burro sin tener las cuatro cartas iguales, será quien suma una letra. En este caso la mano continúa.

Cantar en falso

En cualquier momento un jugador puede intentar engañar cantando con otra palabra diferente a Burro, sin necesidad de tener cuatro cartas del mismo número. Quienes caigan en el engaño respondiendo al cante, sumarán una letra. Si nadie pica, la letra se la lleva quien ha cantado en falso.

Tras resolver el cante en falso, la mano continúa.

Final de la partida

Quien completa en primer lugar la palabra B-U-R-R-O (quien pierde 5 veces) perderá la partida.

Ponle la cola al burro

Si hablamos de juegos infantiles que son considerados como clásicos, uno de ellos sería sin duda Ponle la Cola al Burro. El juego consiste en que el participante debe colocarle correctamente la cola al burro mientras tiene los ojos vendados.



- Reunir al grupo de niños que jugará.
- Colocar la imagen del burro en una pared.
- Hacer las colas del burro y colocarles en uno de los extremos un objeto para que pueda pegarse (por ejemplo, cinta adhesiva).
- Tener a mano una venda.
- Sortear quién de los jugadores empezará por ponerle la cola al burro.
- Colocarle la venda al jugador seleccionado.
- Cada jugador deberá ponerse la venda y tendrá un turno para hacerlo.
- El resto deberá hacerlo girar un par de veces para desorientarlo un poco.
- Los compañeros pueden dar pistas al que tiene los ojos vendados, diciendo "frío" si está lejos de la zona y "caliente" cuando esté cerca.
- Al poner la cola en el burro, deberá quitarse la venda y observar su resultado.
- Le corresponde el turno a otro jugador y así sucesivamente.
- **¿Quién gana?** El jugador que le coloque la cola al burro correctamente o el que esté más cerca de hacerlo.



REINO UNIDO



*La historia del
Mago Merlin* ★



El Cuento del Mago Merlín es una de las historias más antiguas y que ha pasado por varias generaciones. Es uno de los cuentos más famosos y más tradicionales dentro de la literatura infantil, ya que cuenta una historia muy interesante, llena de magia y de enseñanzas maravillosas. Este cuento ha sido inspiración para numerosas películas en la gran pantalla y la televisión.

EL FOLCLORE DE REINO UNIDO

El **Reino Unido** es un país, además de una isla (siendo la principal de las llamadas Islas Británicas), que se encuentra ubicado al noreste de Europa y está conformado por **diversas regiones**, que son: **Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda del Norte**. Además, posee territorios de ultramar como Las Malvinas, Gibraltar o las Bermudas.

Las costumbres de Inglaterra, así como su historia, se remontan varios siglos atrás. Gracias a esto, el folclore inglés se ha reinventado en cada época de la historia de la humanidad.

Por ejemplo, a la antigüedad inglesa le debemos personajes tan conocidos como Robin Hood, el Rey Arturo y la poderosa espada de Excalibur. Sus historias primero formaron parte de la tradición oral de la cultura de Inglaterra, después pasaron a los libros con la invención de la imprenta y en la actualidad podemos ver películas y hasta jugar videojuegos que conservan su legado.

• TALLER DE RELATOS

Tras la lectura de este famoso relato, podemos compartir algunas reflexiones como:

- **La importancia de la educación y de los buenos maestros.** Los niños serán los futuros líderes y hay que enseñarles buenos valores. Merlín tratará de instruir al joven Arturo para hacer de él una gran persona, y así, en un futuro, llegar a ser un monarca justo.
- **La valentía para asumir nuestra realidad.** El Rey Arturo demostró su valentía al sacar la espada de la piedra, lo que demostró que era el verdadero rey. Pero esto implicaba que debía asumir su responsabilidad como rey y su deber de proteger a los demás. Por suerte, la espada le ayudó a ganar muchas batallas y a proteger su reino.
- **La importancia de la justicia.** El rey Arturo era el legítimo heredero al trono, no sólo por ser descendiente del rey Uther, sino por su valía, la cual fue reconocida por la prueba de la espada Excalibur. Posteriormente, el rey Arturo demostró su valía como monarca, siendo uno de los reyes más bondadosos de todos los tiempos.

• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Sombrero de mago

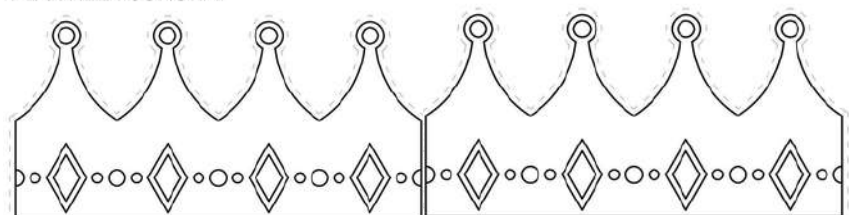


<https://www.youtube.com/watch?v=KGBf5iN7Cm8>

Corona de rey

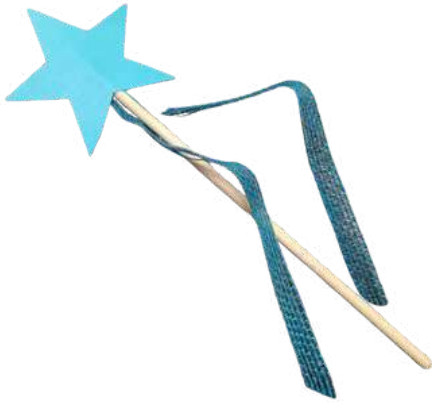


PLANTILLA CORONA:

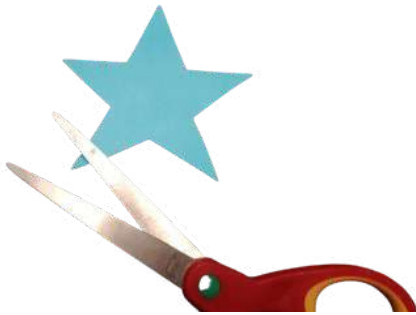


• TALLER DE MANUALIDADES

Varita mágica



- Goma eva o cartulina del color que más os guste.
- Un palito, puede ser un palo de pincho moruno, un palillo chino o un palito hecho con un folio enrollado y pegado.
- Papel brillante o con purpurina y adornos varios a modo de cuentas o brillantes, estrellitas, etc. (opcional).
- Cintas de tela semitransparente o satinadas o de encaje.
- Tijeras y silicona caliente.



1. Vamos a dibujar y recortar tantas estrellas en goma eva como varitas mágicas queramos hacer. Tener en cuenta que por cada varita necesitaremos dos estrellas a no ser que el palito que tengamos permita clavarse en el grosor de la goma eva.

2. Una vez recortadas vamos a pegar el palito y las cintas de tela escogidas. Para ello tenemos dos opciones, por un lado pegar las cintas y el palillo entre dos estrellas o, por otro lado, hacer un pequeño corte en el grosor de la goma eva para pegar ahí el palito y las cintas.



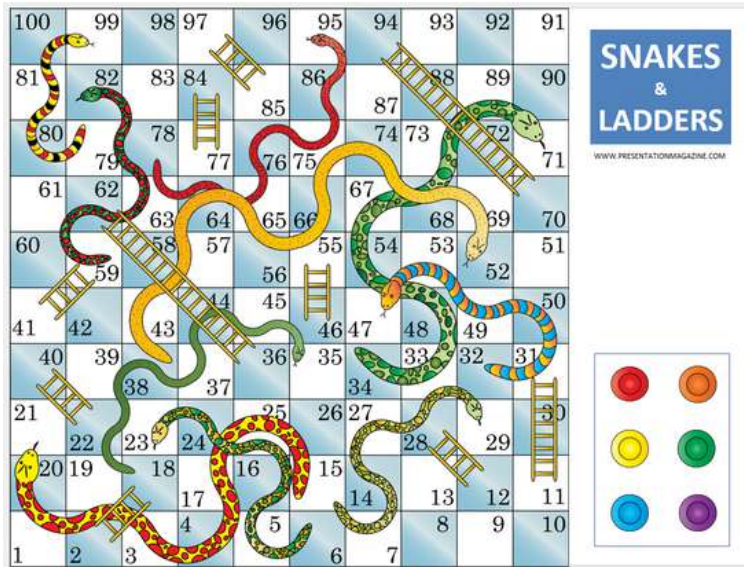
3. Pegamos la misma estrella por el otro lado y toca decorarla. Podéis añadir un papel brillante o con purpurina por el borde, pegar brillantitos, figuritas o directamente poner pegamento en toda la estrella y llenarla de purpurina o micas.

¡Y listo! Ya tenemos nuestra varita preparada para ser usada.



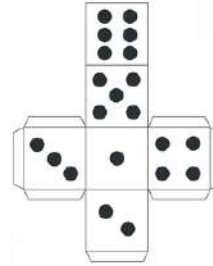
• TALLER DE JUEGOS

Juego de mesa: Serpientes y escaleras



Necesitarás:

- Imprimir un tablero (los hay de diversos niveles de dificultad).
- Fichas y un dado.



El juego de Serpientes y Escaleras es uno de los juegos de mesa más populares en Inglaterra, especialmente entre los más jóvenes. El tablero consta de casillas numeradas que representan diferentes posiciones en un camino. Su objetivo es avanzar por el tablero subiendo escaleras y evitando las serpientes, ya que estas te hacen retroceder.

Juego tradicional: El bulldog

1. Un jugador hace de bulldog y se sitúa sobre una raya de tiza que divide el campo en dos. El bulldog sólo puede desplazarse por encima de la raya.
2. Al grito de "bulldogs", los jugadores intentan pasar al otro lado sin que les atrape el bulldog.
3. Cuando el bulldog atrapa a algún jugador, pasa a ser otro bulldog y se queda en la raya para ayudarlo a atrapar a los demás. Los dos gritarán «Bulldogs» juntos en la siguiente carrera.
4. Los jugadores que van quedando van corriendo de lado a lado cuando los bulldogs gritan, y van siendo atrapados. Acaba el juego cuando todos los jugadores han sido transformados en bulldog, menos el último, que sería el ganador.

NAVIDAD

ORIGEN HISTÓRICO

La Navidad, la conmemoración del nacimiento de Jesucristo, que se celebra el 25 de diciembre, guarda muchas similitudes con las **Saturnales**, las fiestas paganas que celebraban los romanos en honor a Saturno, el dios de la agricultura y la cosecha, y que originalmente transcurrían entre el 17 y el 23 de diciembre, coincidiendo con el solsticio de invierno, el período más oscuro del año, cuando el Sol sale más tarde y se pone más pronto.

Las labores agrícolas finalizaban en esta época y los campesinos y los esclavos podían aplazar el trabajo cotidiano. Los romanos, como ocurre actualmente en la Navidad, visitaban a sus familiares y amigos, intercambiaban regalos y celebraban grandes banquetes públicos.

También los romanos celebraban el 25 de diciembre la fiesta del **Natalis Solis Invicti** o asociada al nacimiento de Apolo. El 25 de diciembre fue considerado como día del solsticio de invierno, y que los romanos llamaron bruma. De esta fiesta, se tomó la idea del 25 de diciembre como fecha del nacimiento de Jesucristo.

Por otro lado, la primera representación del Belén, que escenificaba el nacimiento de Cristo, la realizó San Francisco de Asís en la Nochebuena de 1223, en una cueva próxima a la ermita de Greccio, en Italia. En cambio, la tradición del árbol de Navidad procede del norte de Europa.





LA NAVIDAD EN EL MUNDO

La Navidad se celebra en todas las partes del mundo. Cada país tiene su manera de celebrarla; algunos con unas tradiciones más peculiares que otros, pero lo que sí se puede decir que todos tienen en común a la hora de celebrar la Navidad es la unión familiar y la calidez que transmiten estas fechas. Conozcamos algunas de las costumbres navideñas más curiosas en diferentes partes del mundo.

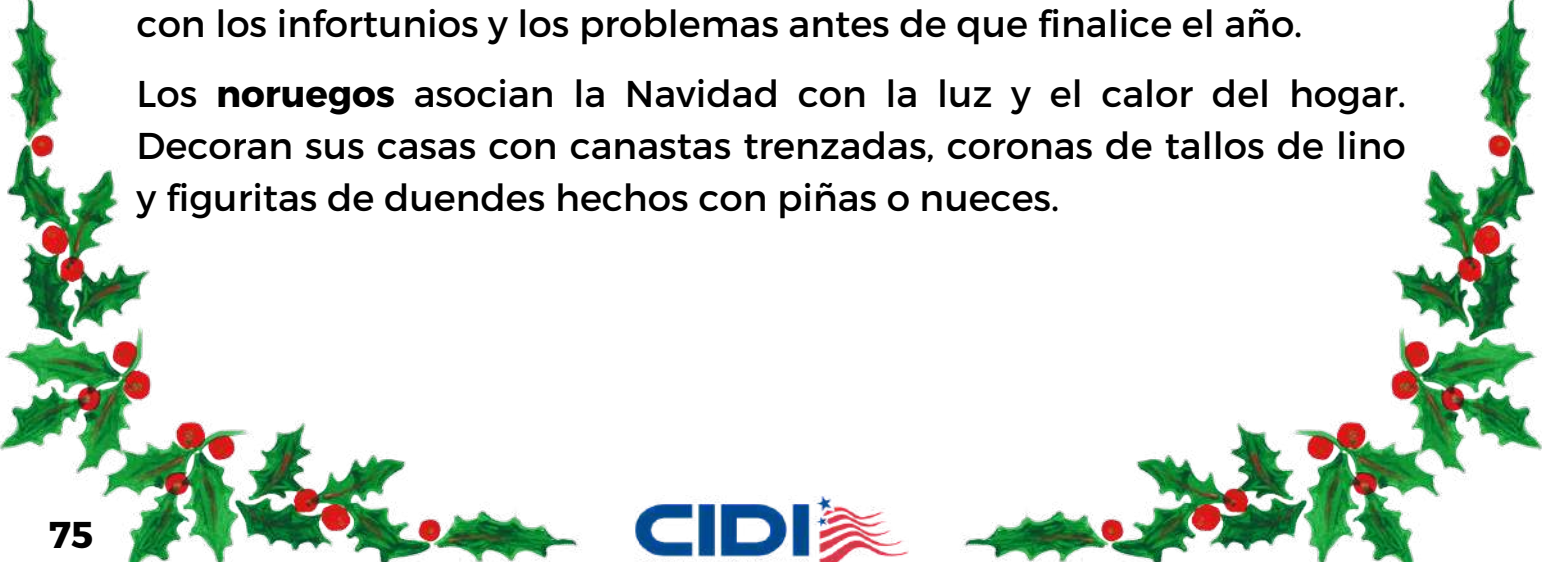
AMÉRICA: MÉXICO

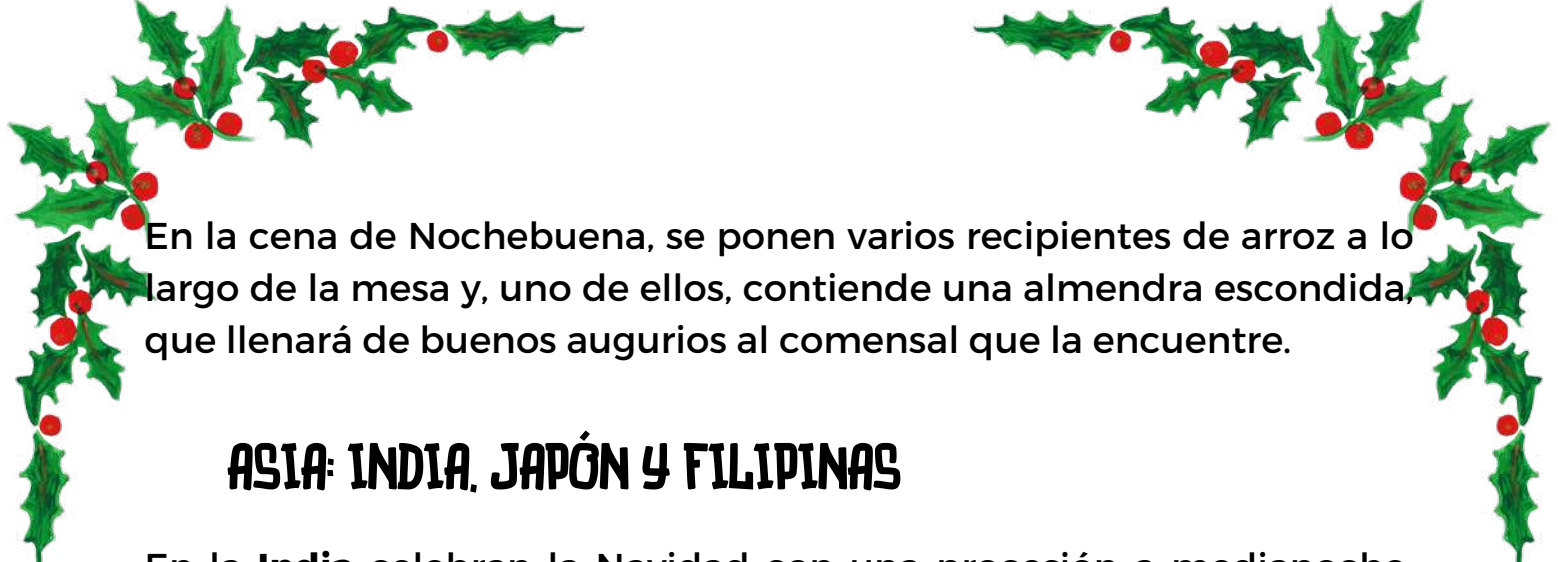
Los niños **mexicanos** celebran la navidad rompiendo piñatas. Tanto niños como adultos se cubren los ojos con una venda y llevan un palo en la mano con el que rompen las piñatas que cuelgan en forma de estrella.

EUROPA: LETONIA Y NORUEGA

Letonia tiene como lema navideño “un regalo un poema”. Según la tradición letona, después de la cena de Nochebuena, cada miembro de la familia busca su regalo debajo del árbol, sin embargo, no podrá abrirlo sin antes recitar un poema (un poema por cada regalo que reciba). Otra tradición que tienen para cerrar el año, es reunir troncos de madera y hacer grandes fogatas con ellos y así acabar con los infortunios y los problemas antes de que finalice el año.

Los **noruegos** asocian la Navidad con la luz y el calor del hogar. Decoran sus casas con canastas trenzadas, coronas de tallos de lino y figuritas de duendes hechos con piñas o nueces.





En la cena de Nochebuena, se ponen varios recipientes de arroz a lo largo de la mesa y, uno de ellos, contiene una almendra escondida, que llenará de buenos augurios al comensal que la encuentre.

ASIA: INDIA, JAPÓN Y FILIPINAS

En la **India** celebran la Navidad con una procesión a medianoche, las familias hacen una marcha a las iglesias y, después organizan un festín con todo tipo de delicias. Una de las tradiciones más importantes es la de repartir dulces y regalos entre los vecinos. Por otra parte, en vez de decorar un árbol de Navidad, decoran un banano. Además, dejan una lámpara de aceite en la entrada de la casa que simboliza que “Jesús es la luz del mundo”.

Los **japoneses** celebran el Omisoka (Gran Día Final del Año) el 31 de diciembre, y se preparan durante todo el mes para recibir el año nuevo. La tradición manda limpiar la casa de manera especial, saldar las cuentas y renovar el vestuario. Después, toda la familia degusta una taza de fideos tradicionales, que son símbolo de longevidad. Cuando las campanas señalan el inicio del año nuevo, cada familia visita el santuario más cercano.

Filipinas es el país con las navidades más largas; duran desde septiembre hasta principios de enero, de hecho, incluso a principios de septiembre ya se pueden escuchar villancicos. Ellos no decoran un árbol de Navidad, sino que utilizan una rama de bambú a la que añaden una estrella de luz como símbolo decorativo.

En Nochebuena, las familias más ricas de cada barrio organizan un gran festín de puertas abiertas para todos los vecinos.

Otra tradición muy bonita de estas islas es el festival de los farolillos gigantes, que se celebra el sábado previo a Nochebuena, y en el que los pueblos compiten por ver quién ha construido el mejor farolillo.



ÁFRICA: SUDÁFRICA

En **Sudáfrica** el elemento decorativo principal es el árbol de Navidad sudafricano, que se compone de alambres y es adornado con símbolos autóctonos y típicos del país, como muñecos Zulus y símbolos Ndebeles. Este árbol se decora en los días previos a la llegada de San Nicolás

OCEANÍA: AUSTRALIA

Australia se encuentra situada en el hemisferio sur, y por ello su Navidad transcurre en sus meses de verano. Aprovechando las cálidas temperaturas, las familias acuden al concierto Carols by Candlelight (villancicos a la luz de las velas), que acontece anualmente en los parques y estadios deportivos del país.

La cena de Nochebuena y la comida de Navidad suelen celebrarse en la playa en vez de en casa, y organizan grandes barbacoas navideñas y juegan al cricket.



Ahora que hemos conocido algunas costumbres navideñas de diferentes países, nos centraremos en los países de Europa. En concreto, vamos a conocer quienes son los ayudantes de Papá Noel y los Reyes Magos en diferentes países europeos.



Los ayudantes de la Navidad



SUECIA



La leyenda de Tomte, el ayudante de Santa Claus

Con esta preciosa leyenda de Navidad podemos reflexionar sobre alguno de los valores esenciales de la Navidad, como son la solidaridad y la cooperación.

- **El valor de la solidaridad y la Navidad:** En este caso, en esta leyenda, Tomte ayuda a Santa Claus a liberar a Rodolfo, que había quedado atrapado entre unas ramas. El gesto solidario debe ser altruista para que tenga valor, es decir, debe hacerse sin esperar nada a cambio.
- **Por qué hacer felices a otros nos hace felices a nosotros:** Un corazón bondadoso es aquel que disfruta viendo la felicidad en el rostro de otros. Al final, esa felicidad se transmite y aquel que ofrece amor, termina recibéndolo.
- **Por qué es importante el valor de la cooperación:** El pequeño Tomte decidió cooperar con Santa Claus y repartir los regalos entre los niños suecos. El trabajo en equipo es muy gratificante porque se unen fuerzas y se consigue mucho más. En este caso, Santa Claus estaba muy cansado y necesitaba ir a muchos más sitios. Sin ayuda, le sería imposible.

La leyenda de Tomte, el ayudante de Santa Claus

- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Gorro de gnomo navideño



<http://pasandolopipa.blogspot.com/2016/01/gorros-de-gnomo.html>

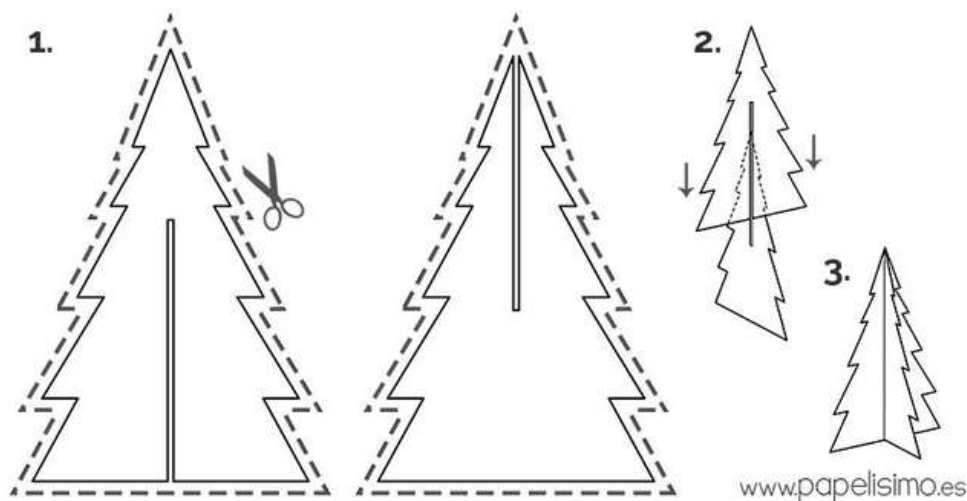
- **TALLER DE MANUALIDADES**

Árbol de Navidad

Ya hemos visto que la tradición del árbol de Navidad procede del norte de Europa. Ahora que estamos en Suecia, por lo que construiremos nuestro pequeño árbol de Navidad.

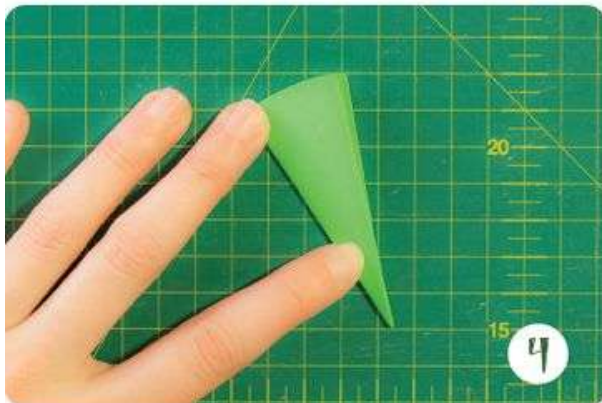
Hay muchas posibilidades en cuanto a dificultad y materiales. A continuación, proponemos algunas ideas:

Esta opción es muy sencilla, puesto que sólo hay que colorear, recortar y montar esta plantilla (una vez reforzada con cartulina):



Os dejamos otra opción de árbol de navidad que podéis realizar:

ARBOLITO DE PAPEL



Los ayudantes de la Navidad



RUSIA



Babushka, una preciosa leyenda de Navidad rusa

Con este relato de Navidad podemos trabajar:

- El valor de la generosidad como valor esencial.
 - El mal que nos puede llegar a hacer la pereza.
 - Cómo compensar y calmar un remordimiento por algo que no hicimos bien.
-
- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Disfraz de Babushka

Para disfrazarnos de babushkas necesitaremos crear nuestra máscara y además añadiremos un pañuelo atado a la cabeza y rodeando la cara.



Babushka, una preciosa leyenda de Navidad rusa

- TALLER DE MANUALIDADES

Matrioshkas

Babushka se dedicaba a crear matrioshkas, nosotros crearemos también estas muñecas para decorar nuestro árbol de Navidad.

Tenemos opciones sencillas, como decorarlas en papel.



También podemos construir nuestras matrioshkas con tubos de papel higiénico:



Babushka, una preciosa leyenda de Navidad rusa

Materiales

- 4 tubos de papel higiénico
- Tijeras y pegamento
- Lápices de colores, rotuladores, ceras...
- Témperas
- Dibujos de las muñecas (hay varias opciones imprimibles)



Realización



En primer lugar coloreamos las matrioskas y después el rollo de papel higiénico; una vez esté seco cortamos por la parte de atrás la muñeca número 2, 3 y 4 de manera que entren en el primer tubo, si es necesario cortamos una tira progresivamente más grande. Para terminar metemos unas dentro de otras y a jugar.

Podemos realizar dos agujeros y añadirles una cinta si lo que queremos es adornar nuestro árbol de Navidad con ellas.



Los ayudantes de la Navidad



ITALIA La Befana



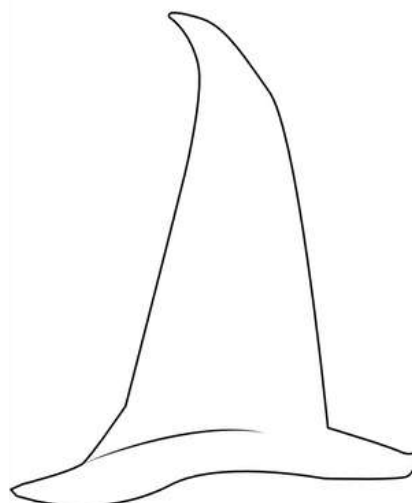
‘La Befana’ es una preciosa leyenda de Navidad para niños, originaria de Italia. Cuenta esta leyenda, la historia de una anciana que ayudó en su día a los Reyes Magos y que aún hoy les ayuda a repartir regalos cada Navidad entre los niños italianos.

Con esta historia de La Befana, trabajaremos:

- El valor de la amabilidad.
- El valor de la gratitud.
- Qué es el arrepentimiento.

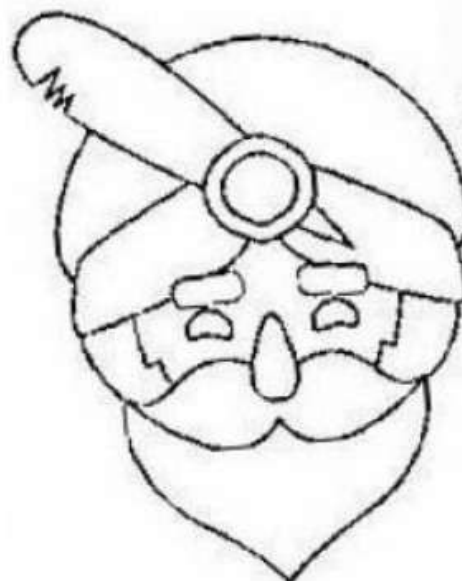
• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Máscara de la Befana



La Befana

Máscara de los Reyes Magos



La Befana

• TALLER DE MANUALIDADES

Estrella de Navidad

Materiales

- Cartulina de color amarillo
- Lápiz
- Tijeras
- Perforadora de agujeros
- Cordón dorado o plateado
- Regla
- Pistola de silicona o pegamento



Realización

1. Si se te da bien dibujar, dibuja una estrella a mano alzada, pero aquí tienes un truco: utilizar un molde para galletas con forma de estrella: ¡mucho más fácil! Tienes que hacer cuatro estrellas y después, recortarlas.



2. Ayúdate de la regla para doblar tu estrella por la mitad. Tienes que hacer lo mismo con las cuatro estrellas.



3. Decora tus estrellas como más te guste.

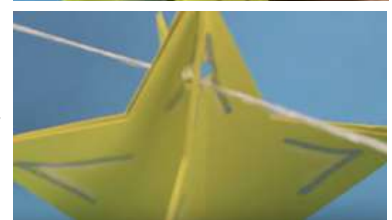
4. Sobre tu estrella doblada por la mitad, pon un poco de pegamento en uno de los laterales y pega otra estrella doblada por la mitad con ella. Seguirás pegando de la misma forma el resto de estrellas.



5. Abre tu estrella y comprueba si queda algún lado sin pegar... además verás lo bonita que queda.



6. Pero...¡tenemos que ponerle un cordón para colgar! Vale, pues hacemos un agujero en la parte superior, asegurándonos de que el taladro atraviesa todas las capas de estrella... Cortamos dos trozos de cordón y pasamos uno de un lado a otro. Junta los extremos de todos los cordones y haz un nudo.





Los ayudantes de la Navidad



ALEMANIA Y AUSTRIA

La leyenda de Belsnickel



‘La leyenda de Belsnickel’ cuenta la historia de cómo Santa Claus ‘reclutó’ como ayudante al viejo Belsnickel, un anciano al que muchos niños tenían miedo por su apariencia, pero que tenía un gran y bondadoso corazón.

De la leyenda de Belsnickel podemos sacar muchas reflexiones. Aquí tienes alguna de ellas:

- **No debemos asustarnos ante las diferencias:** Debemos hacer entender a los niños desde pequeños que las diferencias no son malas, y que no debemos excluir a nadie por este motivo.
- **Por qué las apariencias engañan:** En la leyenda de Belsnickel, los niños piensan que el anciano es un ogro, porque le ven como alguien extraño, que vive apartado. Y sin embargo, el anciano es todo lo contrario a un ogro, y demuestra tener un gran corazón, sobre todo con los más pequeños.
- **Por qué debemos apostar por la cooperación:** Si nos ayudamos entre todos, todo será más fácil. O como dice el refrán: ‘hoy por ti y mañana por mí’. Lo que está claro es que cada uno recibe lo que da, y si apuestas por cooperar y ser solidario, cuando necesites ayuda, la obtendrás.

La leyenda de Belsnickel

- TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Máscara Papá Noel



Máscara Belsnickel



La leyenda de Belsnickel

- TALLER DE MANUALIDADES

Adornos de madera para el árbol de Navidad

Belsnickel hacía juguetes de madera para los niños. Nosotros usaremos este mismo material para construir adornos para nuestro árbol de Navidad. Aquí te dejamos algunas ideas:

Árbol de navidad con palos de madera



Renos con pinzas de madera desmontadas



Muñecos de nieve con pinzas de madera



Más ideas a partir de palos de madera





Los ayudantes de la Navidad



ISLANDIA



Los 13 hombrecillos de la Navidad.

‘Los 13 hombrecillos de la Navidad’ es una curiosa leyenda navideña de origen islandés. Cuenta la historia de por qué los niños islandeses ponen un zapato para que alguno de estos curiosos hombrecillos deje un regalo si se portaron bien... o una patata cruda en caso de haberse portado mal.

¡Pero qué traviosos eran los hijos de la ogra islandesa! Sin duda, unos niños muy inquietos y burlones. Y las gracias pueden dejar de ser graciosas si no se pone un límite. Sobre este y otros temas podemos hablar entre todos:

- **Bromas sí, pero en su justa medida.** Podemos ser graciosos y nos puede gustar gastar bromas a otros, pero en el momento en el que la otra persona no se divierte con las bromas, sino que le molestan, es una señal para advertirnos de que debemos parar.
- **La empatía es un valor muy necesario.** Solo hace falta ponernos en el lugar del otro. ¿Se divierte con nuestras bromas y trastadas? ¿Qué sentiríamos nosotros en su lugar? Este puede ser un excelente ejercicio para trabajar la empatía en nuestro hijo.
- **Cómo pedir perdón.** Está muy bien disculparnos y pedir perdón, pero a veces las palabras no son suficientes. La mejor forma de pedir perdón es mediante un cambio de comportamiento y un gesto que implique una acción. En el caso de los 13 hombrecillos, pidieron perdón a los niños mediante la mejor forma posible: llevándoles un regalo como forma de disculpa.

Los 13 hombrecillos de la Navidad.

- TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Máscaras de duendecillos de Navidad



- TALLER DE MANUALIDADES

Duendecillos de Navidad con rollos de papel



- TALLER DE JUEGOS

★ JUEGOS DE NAVIDAD ★

Lanzamiento de aro

Para hacerlo necesitas añadir algunas ramas de árbol que puedas encontrar en tu entorno y clavarlas bien dentro de una caja grande de cartón. Decora con un poco de papel kraft, coloca unos ojos y un gran hocico rojo, como el que luce Rudolf. Puedes hacer los aros con un poco de papel kraft o cartón. Ahora llega el turno de intentar colar los aros en los cuernos de tu reno.



Tiro al árbol

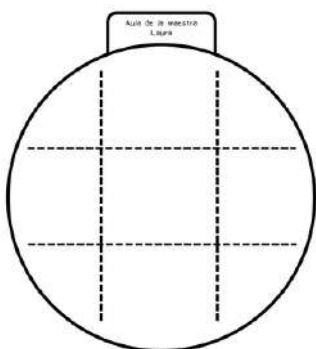
Dibujad un abeto sobre una tira alargada de papel blanco y en cada parte del árbol pinta los puntos que pueden conseguir los niños. Para los lanzamientos utiliza objetos pequeños y aplanados o unas bolsitas llenas de legumbres. Llega el momento de descubrir quién consigue más puntos.



Tres en raya navideño

Este es el tradicional juego de las tres en raya adaptado a las Navidades. Podemos imprimir unas figuras y tableros para jugar, o imprimir solo los tableros y crear las piezas cómo más nos guste. Aquí adjuntamos material imprimible para este juego (<http://auladelamaestralaura.blogspot.com/2021/11/tres-en-rama-navidad.html>):

Tablero



Fichas



JUEGOS DE NAVIDAD

El juego de las sillas con villancicos

Otro juego que a los niños les gusta mucho es el juego de las sillas. Para hacerlo más navideño, animamos a poner villancicos y, cuando alguien pare la música, los jugadores tendrán que intentar sentarse. El que se quede sin silla queda eliminado. ¡Diversión asegurada!



Adivinanzas navideñas

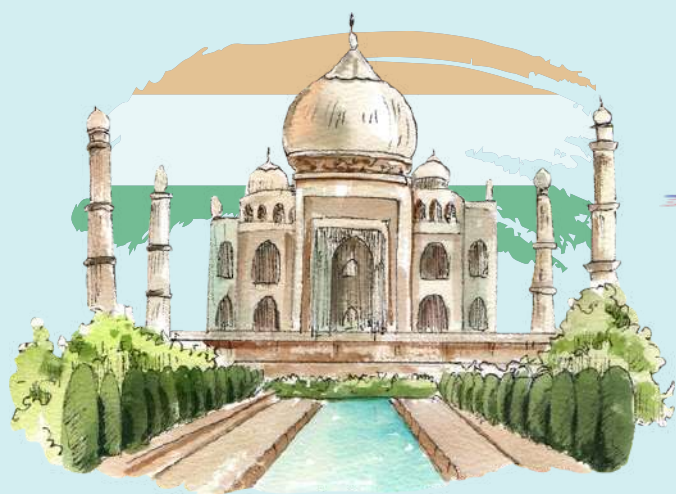
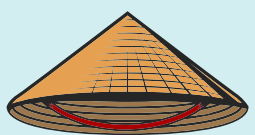
Jugar a las adivinanzas siempre es una actividad divertida. Algunas adivinanzas navideñas podrían ser:

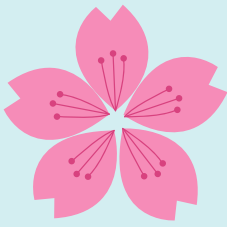
- Con la nieve se hace y el sol lo deshace (Muñeco de nieve)
- Quién será, quién será, un hombre vestido de rojo, que viene en Navidad (Papá Noel).
- Blanca y fría, si te entra por dentro de la ropa puede que no te rías...(la nieve).
- Con campanas de medianoche, comemos una tras otra hasta contar doce (las uvas).
- Es verde, durante todo el año duerme en un armario, pero cuando llega la Navidad saca su traje de luces y adorna el hogar (árbol de Navidad).

A la zapatilla por detrás

Este juego infantil es un clásico que nunca falla. Los niños se sientan en corro en el suelo. Un niño estará de pie con una zapatilla en la mano (para hacerlo navideño puede tener otro objeto, como una bola del árbol de Navidad o espumillón). Cuando los niños sentados comiencen a cantar la canción "A la zapatilla por detrás", el que está de pie dará vueltas por detrás del corro y dejará la zapatilla o el objeto elegido detrás de alguno de los jugadores. Cuando acabe la canción, cada niño deberá tocar detrás para ver si tiene el objeto. El que la tenga, tendrá que levantarse para intentar pillar al que estaba de pie. Si lo pilla, volverá a dar vueltas con el objeto el mismo niño, si no lo pilla, el que tenía el objeto detrás será el que tenga que girar por el corro mientras los demás cantan.

ASIA





ASIA



ALGUNOS DATOS

Asia es el continente de **mayor superficie** y con **mayor cantidad de habitantes**, que constituyen 3/5 partes de la población mundial. En Asia se encuentran los dos países más poblados del mundo: **India y China**. El 14 de abril de 2023 India superó a China en cantidad de población y se convirtió en el más poblado del planeta.

Asia está conformado por **48 países** (41 son íntegramente asiáticos y 7 son euroasiáticos, es decir, debido a la ausencia de límites bien definidos son considerados países europeos y asiáticos).

Los **idiomas** más hablados son, en primer lugar, el **chino mandarín** y, en segundo lugar, el **hindi** o indostaní, el idioma oficial de la India.

Es el continente más diverso

Debido a su vasta extensión, Asia se caracteriza por la **gran variabilidad de condiciones naturales**, tanto de relieve como de clima e hidrografía. Respecto del relieve, en el centro del continente se encuentra la cordillera del Himalaya. Allí se encuentra el monte **Everest**, que con 8848 metros sobre el nivel del mar es la montaña más elevada del planeta.

Tiene la **mayor diversidad de etnias y culturas**. Asia es considerada la cuna de las principales religiones del mundo, como el judaísmo, el cristianismo, el islamismo, el budismo y el hinduismo.

Límites de Asia

Asia es el único continente que limita con otros dos continentes (África y Europa). Veamos los límites de Asia:

- Limita al **norte** con el **Océano Glaciar Ártico**.
- Al **sur** limita con el **Océano Índico**.
- Al **oeste** limita con **África, Europa**, el mar Mediterráneo, el mar Negro y el mar Caspio.
- Tiene límites al **este** con el **Océano Pacífico**.

CUENTOS

INDIA



TAILANDIA



CHINA





INDIA



AL ORO Y LAS RATAS



Se trata del país más poblado del mundo.

La vaca es considerado un animal sagrado en la India. Para ellos representa un animal generoso, que genera más leche de la que necesita y la ofrece a todos, por lo que su sacrificio es inadmisibles.

India es el hogar de muchos mamíferos grandes como el leopardo de las nieves, el rinoceronte indio, el tigre de Bengala o el elefante asiático.

Al contrario que ocurre en la cultura occidental, el movimiento gestual que se utiliza para la negación, moviendo la cabeza de lado a lado, en India se usa para decir Sí.

El vestuario típico que usan las mujeres indias se llama Sari. Se trata de una tela que enrolla el cuerpo por la cintura, como una blusa o enagua, cubriendo además piernas y cabeza.



También es muy importante dentro de la cultura hindú la henna, que es una pasta creada a base de aceites y polvo de las hojas secas, es usada tanto para teñir el pelo como para pintar el cuerpo y las manos.

• TALLER DE RELATOS

Esta fábula infantil "El oro y las ratas", cuenta lo que le ocurre a los tramposos que intentan mentir y engañar a los demás.

Utiliza esta fantástica fábula india, 'El oro y las ratas', para reflexionar sobre:

- Las mentiras, el engaño.
- El valor de la amistad.
- El ingenio, la astucia para resolver problemas.
- La avaricia.
- El sentimiento de arrepentimiento.
- La prudencia.

• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Máscara India

Para realizar esta careta necesitamos: Cartón de alguna caja, papel de seda, pinturas, trozos de cuerda, caracoles para el tocado del pelo, tijeras, pegamento.

Recortaremos el cartón y darle la forma a la careta, recortar la zona de los dientes y el agujero para los ojos. Decorarla con las pinturas. Recortar las tiras de papel de seda y engancharlas por la parte de atrás. Trenzar la cuerda para hacer el pelo. Hacer agujeritos a los caracoles y pasar la cuerda haciendo nudos por la parte de abajo para que no se caiga el caracol. Pegar a la careta.



- **TALLER DE MANUALIDADES**

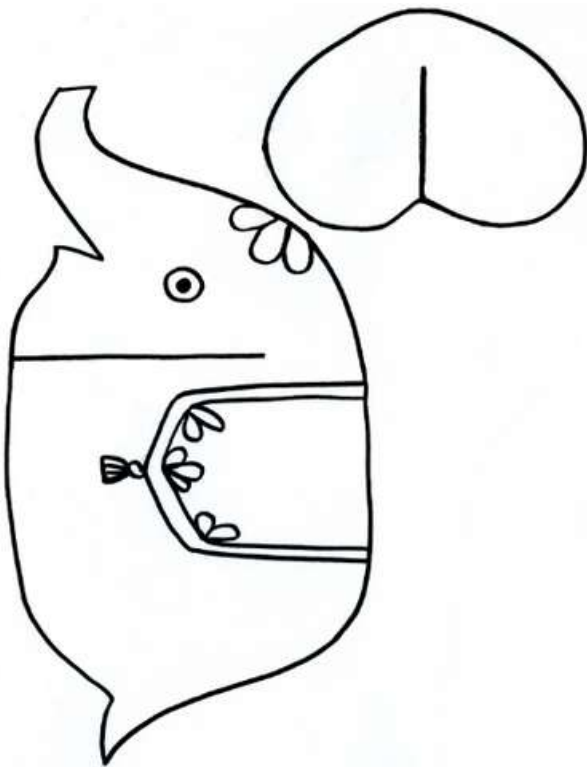
Elefante indio

Para realizar esta manualidad necesitamos: Cartón, 5 pinzas de madera de tender ropa, pinturas, plastilina, limpiapipas, tijeras y pegamento.

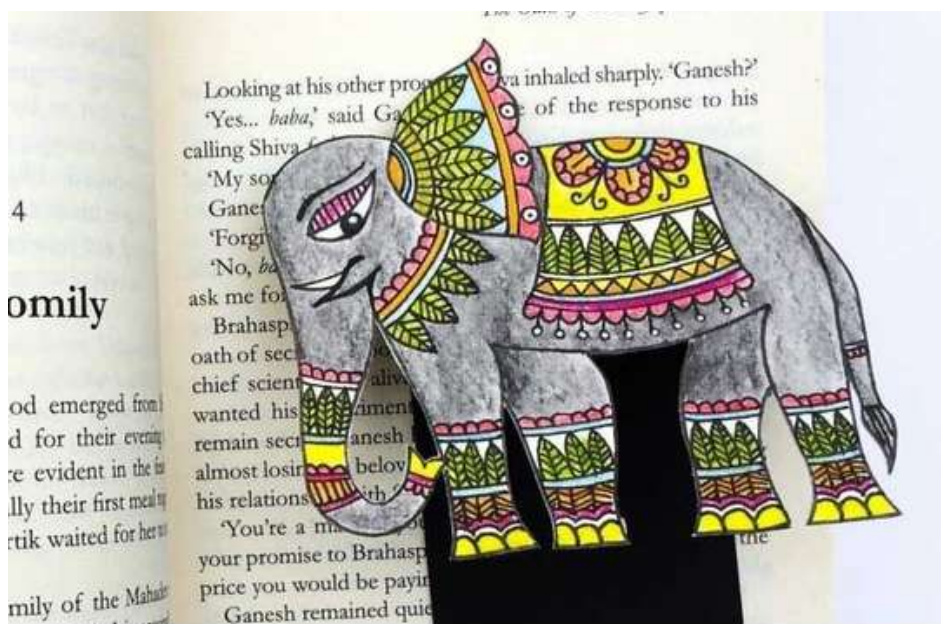
Para hacer el cuerpo y las orejas del elefante deberemos imprimir la plantilla. Cuando termines de recortar las dos piezas de la plantilla, es la hora de darles mayor resistencia, para ello las marcamos sobre un trozo de cartón y recortamos las piezas de cartón.

Una vez que recortes el cartón, introduce las orejas en el corte. Para hacer las patas del elefante coloca las 4 pinzas dos a dos, cuidando que éstas queden rectas para que se sostenga bien. Cuando hagas esto es la hora de dar color a nuestro elefante.

El jinete se hace con la pinza restante: se pinta el cuerpo y la ropa y se rodea con un limpiapipas que hace las veces de brazos. Para el turbante y el bigote utilizamos plastilina.

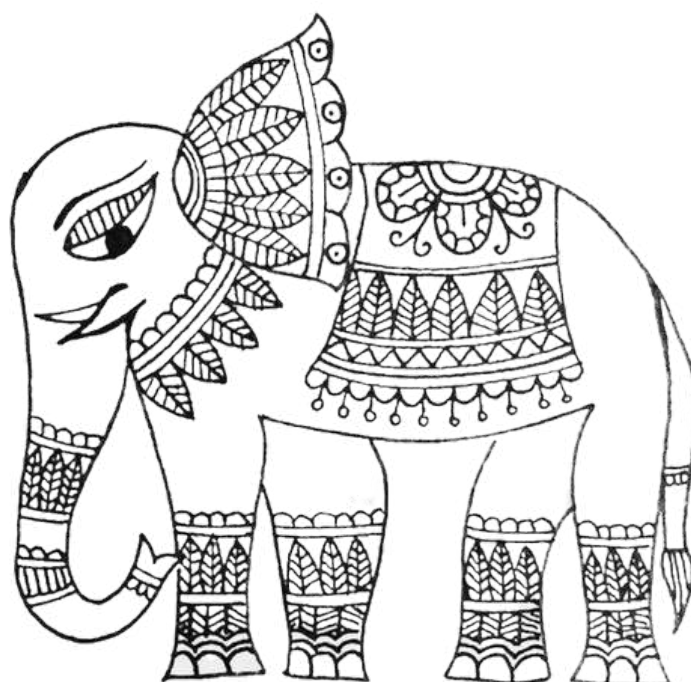


Marcapáginas de elefante indio



Para realizar esta manualidad necesitamos: una impresión del dibujo, cartulina para reforzar el dibujo, una tira de cartulina negra o de otro color, pinturas para colorear (del tipo que queramos), tijeras y pegamento.

Reforzamos con cartulina nuestro dibujo y lo coloreamos. Lo recortamos y pegamos una tira gruesa de cartulina detrás de nuestro elefante.



• TALLER DE JUEGOS

El juego del elefante



Organiza a los jugadores en círculo y deja a alguien en el centro para que sea la persona que señalará. Todos deberán mirar hacia el centro del círculo, donde estará la persona que señalará. Esta persona debe estar de pie para poder moverse con mayor facilidad.

Muestra de qué forma debe hacerse un elefante si eres la persona que señalará. Para hacer la trompa, alinea los puños frente a la nariz para formar la trompa. Para hacer las orejas, coloca las manos de esta forma a cada lado de tu cabeza para crear las orejas del elefante (fijate en la imagen).



Forma la trompa si te señalan. La persona del centro deber girar dentro del círculo y luego señalar a alguien.

Si te señala, debes formar la trompa lo más rápido que puedas sin cometer ningún error.

Forma las orejas del elefante si estás junto a la persona señalada. La persona no tiene suficientes manos para formar la trompa y las orejas al mismo tiempo, así que deberás hacer una oreja si estás a la izquierda o la derecha de esa persona.



Elimina a quien cometa un error. Por ejemplo, si una persona hace la seña incorrecta, queda eliminada del juego. Igualmente, si coloca la seña en el lugar equivocado, como si lleva la mano hacia la nariz cuando debería formar una oreja, queda fuera del juego. El juego continúa si nadie comete un error.

Sigue hasta que queden solo 3 jugadores. La persona del centro debe seguir dando vueltas en el círculo y señalando al azar a los jugadores que serán el elefante. El que cometa un error, debe salir del círculo. Cuando queden solo 2 jugadores en el círculo, incluyendo a la persona del centro, esos 3 ganan el juego.





TAILANDIA



La pequeña luciérnaga

Este cuento corto tailandés, 'La pequeña luciérnaga', es muy útil para reflexionar acerca de los dones particulares que nos hacen brillar y de los que debemos estar siempre muy orgullosos. Es ideal tanto para niños como para adolescentes y adultos. Nos lleva a pensar en las inseguridades y miedos que nos anulan, apagándonos y escondiendo nuestra luz. Descubre este cuento popular y sus reflexiones sobre el poderoso mensaje que transmite.

CURIOSIDADES SOBRE TAILANDIA



- El país era conocido como el reino de Siam y de allí son originales los **gatos siameses**. Consideran que los gatos siameses traen buena suerte.

- Tailandia es el mayor exportador del mundo de **orquídeas** y de **arroz**.



- Esta lleno de **mercados flotantes**. El mas famosos es Damnoen Saduak, donde hay barcos y casas de madera vendiendo frutas, snacks, y otra comida.

- Es conocida como **el país de las sonrisas**. Este nombre viene del hecho que los tailandeses buscan armonía antes que conflicto. La sonrisa apacigua la ira, evita la confrontación y promueve la felicidad.



- En Tailandia los coches llevan el **volante a la derecha** y se **conduce por la izquierda**, aunque los británicos no hayan colonizado nunca el país. Se cree que esto se debe a que el primer coche de Tailandia fue un regalo de la reina de Inglaterra al rey de Tailandia. Por eso siguieron el modelo inglés.



- **El famoso tuk-tuk es originario de Tailandia.** Fue un rico comerciante chino quien mostró el invento al rey tailandés Rama V en 1871. Desde entonces se convirtió en un éxito entre la gente que no tenía caballo, para recorrer las calles de Bangkok.

- En Tailandia se ha capturado la **serpiente venenosa más grande** del mundo, una cobra real de 5,59 metros. También podemos encontrar la pitón reticulada en las junglas tailandesas, la serpiente más grande del mundo.



- **Bangkok es la ciudad de Asia más visitada.** Se calcula que 11 millones de turistas visitan Bangkok al año.

- Hay alrededor de **35,000 templos en Tailandia.** Tailandia es realmente una tierra de templos. Visitarlos requiere ropa modesta, es decir, sin pantalones cortos o camisas sin mangas.



- Cada año se celebra un **festival dedicado a los monos.** Durante la última semana de noviembre de cada año se suele celebrar el festival de los monos de Lopburi.



• TALLER DE RELATOS

Puedes usar este precioso cuento de 'La pequeña luciérnaga' para reflexionar sobre:

- La autoestima, el amor propio.
- Los miedos que nos impiden brillar.
- Los dones de cada uno y por qué debemos compartirlos.

No busques fuera. La luz está dentro de ti y si la compartes, el mundo será mucho más hermoso:

- La luz interior ilumina el mundo: Los dones que cada uno tenemos en nuestro interior es esa luz que la pequeña luciérnaga no podía compartir, por miedo a ser pequeña. [...] Su luz era capaz de iluminar la noche, y era tan valiosa o más que la luz de la luna. Pero, ¿qué simboliza esa luz interior de la pequeña luciérnaga en las personas?
- Dónde está nuestra luz interior: La bondad, la felicidad, la amabilidad, la autenticidad... el amor. Todos estos valores que nacen de nuestro interior, y esa honestidad con nosotros mismos, se convierten en una luz especial, intensa, que lo ilumina todo a nuestro alrededor.

«Compartir con los demás nuestros pequeños tesoros interiores, nuestros dones, es lo que realmente nos hace brillar»

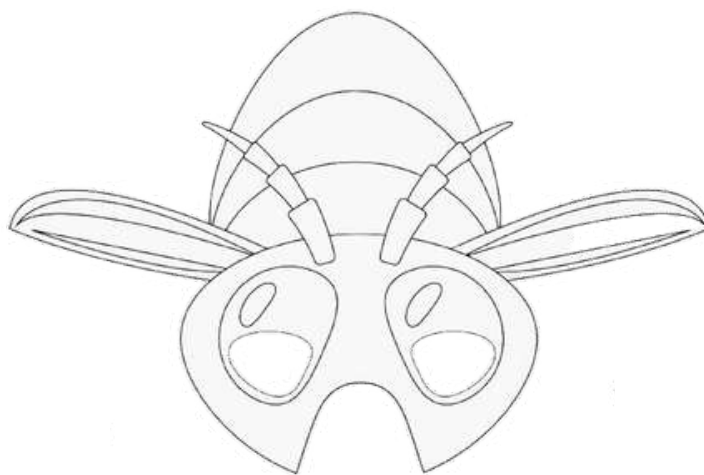
- No dejes que el miedo te frene: El miedo a 'fracasar', a 'hacer el ridículo', se convirtió en el peor enemigo de la pequeña luciérnaga. Solo en el momento en el que venció al miedo, pudo disfrutar y ser feliz. Sí, el miedo y la baja autoestima nos impide ser felices y disfrutar de cada minuto de la vida. Pero también impide a los demás contemplar nuestra luz y beneficiarse de ella.

- Compartir para ser feliz: La pequeña luciérnaga al fin comprendió que debía compartir su luz interior con los demás. No solo por su propia felicidad, sino porque su luz además iluminaba la noche. Su luz hacía bien a los demás, era útil y necesaria.

«El miedo al fracaso o a no ser lo suficientemente valiosos, nos anula y evita que podamos ser felices»

• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Máscara de luciérnaga



Sombrero oriental



Necesitas:

- Cartulina grande.
- Pegamento.
- Cinta o cordón.
- Tijeras.
- Regla.

Pasos:

1. Para empezar, con la ayuda de un adulto para que nos ayude a cortar un círculo de unos 60 cm de diámetro sobre la cartulina.
2. Después, trazaremos una línea desde el borde del círculo hasta el centro, siguiendo su radio, por eso utilizaremos la regla como ayuda.
3. Sobre esta línea cortaremos con las tijeras y cada lado que nos quede cortado lo fijaremos con silicona líquida. Lo que hay que hacer para conseguir el sombrero es un cono amplio.
4. Hacemos dos agujeritos a media altura y a cada lado y pasamos el cordón para que luego lo podamos atar a nuestra cabeza bajo la barbilla.

• TALLER DE MANUALIDADES

Marioneta de dedo: serpiente

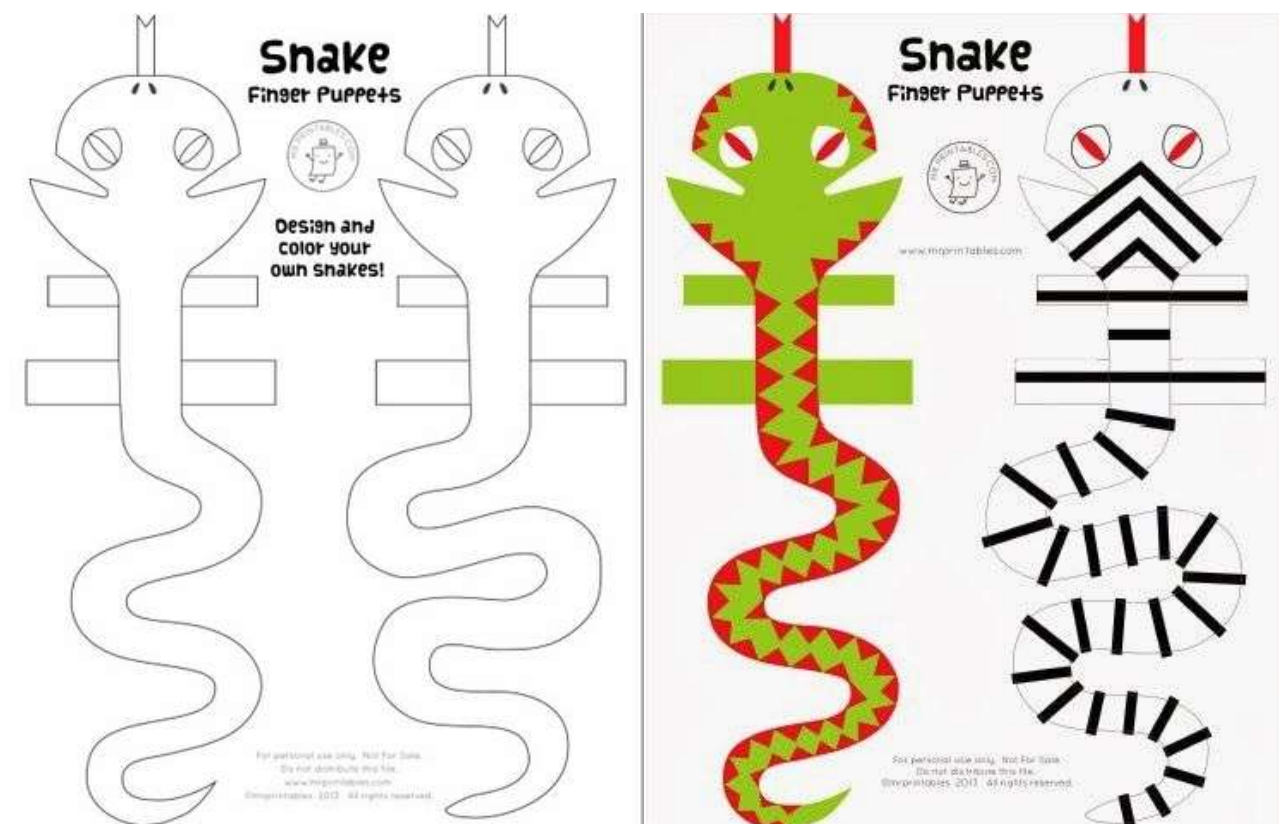
Necesitas:

- Plantilla o dibujo de la serpiente.
- Material para colorear.
- Tijeras.
- Pegamento.



Pasos:

1. Colorea la serpiente como más te guste.
2. Recorta el contorno (incluyendo las pestañas).
3. Dobra y dale forma. Pega las pestañas de manera que la serpiente encaje bien en tu dedo).



Luciérnaga con material reciclado

Necesitas:

- 1 cartón de papel higiénico.
- Cartulina negra.
- Cartulina amarilla.
- Papel amarillo (folio, papel celofán o papel de seda)
- Ojitos saltones
- Una velita LED.
- Pegamento
- Tijeras
- Cera o lápiz blanco o amarillo.



Pasos:

1. Forra el cartón de papel con cartulina negra (también se puede pintar con témpera negra). Cuando esté listo, recortamos una "puertecita", que será la parte iluminada de nuestra luciérnaga.
 2. Forramos el interior del cartón con nuestro papel amarillo, o pegamos por dentro un trozo que cubra toda la abertura que acabamos de recortar.
 3. En cartulina negra recortamos un círculo que será la cabeza, y cortamos 6 tiras para formar las antenas (que enrollaremos en la punta), y las patas. También dibujamos unas alas en cartulina amarilla y las recortamos.
 4. En el círculo que hemos recortado para la cabeza, le añadimos los ojos y le pintamos la boca.
 5. Pegamos todas las piezas.
 6. Ahora encendemos nuestra vela Led y la introducimos en el rollo de cartón para que nuestra luciérnaga tenga luz.
- Podemos pegar cartulina en la base del rollo, a modo de tope, e introducir la vela por arriba, para que nuestra luciérnaga transporte su luz cuando la levantemos.

• TALLER DE JUEGOS

Dinámica Círculo Virtuoso Dinámica de Autoconocimiento y Autoestima



Objetivo de la dinámica Círculo Virtuoso:

- Valorar las cualidades positivas que poseen los participantes
- Identificar lo gratificante que es dar y recibir elogios
- Que cada integrante pueda reconocer sus aspectos positivos

Desarrollo

El/la monitor/a forma un círculo con los participantes y le explica al grupo que el objetivo es destacar las cualidades positivas de cada integrante. Los mismos deben estar relacionados con aspectos de la interacción grupal, por ejemplo, resaltar que alguien siempre tiene en cuenta lo que otro dice, que da palabras de aliento, que organiza la información cuando esta confusa, que alegra el ambiente y se trabaja mejor, etc.

No se deben identificar aspectos físicos como el pelo, el color de ojos, etc.

Cada participante toma una hoja y en la parte superior debe escribir su nombre. Luego se la da a su compañero de la derecha para que escriba una cualidad, y este último se la pasa a su compañero de la derecha para que agregue otra cualidad, y así sucesivamente hasta que la hoja pase por todos los integrantes hasta que la reciba el propietario con todos los elogios de sus compañeros.

Esta acción la deben hacer en simultáneo todos los participantes, al concluir la actividad cada integrante del grupo tendrá una hoja en la que sus compañeros y compañeras les escribieron los aspectos positivos.

IDEAS PARA EL MOMENTO DE REFLEXIÓN Y DEBATE

- ¿Cómo se sienten con los elogios recibidos?
- ¿Sabían que tenían esa cualidad?
- ¿Creen que todos son aspectos positivos o alguno le puede «jugar en contra» según la situación?
- ¿Suelen hacer más críticas que elogios en la vida cotidiana?



CHINA



EL DRAGÓN

DE NIAN



Los chinos no celebran el año nuevo cada 1 de enero, sino que siguen un calendario diferente. Lo que sí preparan es una bella fiesta en donde el rojo predomina sobre el resto de colores, y un dragón serpentea por todas partes. Todo tiene su origen en la Leyenda de Nian, una leyenda del año nuevo chino que habla de quién fue en su día este temible monstruo marino.

El próximo año nuevo chino se celebrará el **Sábado, 10 de febrero 2024.**

CURIOSIDADES Y TRADICIONES

- El Año Nuevo Chino cae en un día diferente cada año.
- Esta festividad también se denomina Fiesta de la Primavera.
- En China cada año está relacionado con un animal diferente.
- Las celebraciones tienen una duración de 15 días.
- Los sobres rojos con dinero son regalos tradicionales.
- El Año Nuevo Chino siempre termina con el Festival de los Faroles.
- Antes de la llegada del Año Nuevo, es tradición en China hacer una limpieza profunda del hogar para quitar la mala suerte.
- Comer Tangyuan (bolas de harina de arroz glutinoso generalmente se rellenan con algún dulce).
- Las danzas de leones y dragones son muy populares en esta época (se cree que estas danzas traen buena suerte y prosperidad. Además, incluye sonidos muy fuertes de tambores, ya que de esa manera consideran que ahuyentan los malos espíritus).

- Los fuegos artificiales que se lanzan a medianoche.

Los fuegos artificiales no paran día y noche, son parte fundamental de estas fiestas. La intención es que al encender petardos se despertará al dragón y con ello vendrán las lluvias de primavera, lo que atraerá la abundancia en las cosechas.

Otra de las razones de su uso es que al encenderlo en medio de la Danza del León y del Dragón (en los desfiles) o al frente de la entrada principal de la casa, los ruidos fuertes y molestos ahuyentarás los malos espíritus y la mala suerte. **Existe el mito de que existe una bestia llamada Nian a la que no le gustan los ruidos fuertes ni el fuego.**

- **TALLER DE RELATOS**

Tras la lectura de esta leyenda del año nuevo chino, podemos reflexionar sobre algunos temas:

- **El triunfo del hombre gracias al ingenio:** En la leyenda del año nuevo chino, no es la fuerza la que derrota al monstruo marino Nian, sino un ingenioso plan para asustarle mediante el fuego y el ruido.
- **El hombre vence sus miedos enfrentándose a ellos:** No sirve de nada huir del miedo. Cada vez será mayor y la pesadilla aumentará. La única forma de liberarnos del miedo es dominarlo, hacerle frente y mostrar poder frente a él. Así lo hemos visto en esta leyenda del año nuevo chino. La respuesta del pueblo que temía a Nian es un ejemplo fantástico de cómo se superan los miedos.
- **Escuchemos a la voz de la sabiduría:** Cuando el miedo nos atenaza, no somos capaces de pensar. El miedo nos bloquea. Pero si una persona que no siente ese mismo miedo es capaz de darnos desde la razón una posible solución, lo más sensato es escucharla, en lugar de dejarnos llevar por la emoción del miedo y taparnos los oídos.

• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Máscara de dragón y león chino



Las máscaras de dragón son un símbolo de fortuna y prosperidad en la cultura china, son coloridas y llenas de detalles. Generalmente están decoradas con los colores rojo y dorado.



La máscara de cabeza de león chino se usa en la danza del león, un ritual que se realiza al final del Año Nuevo Chino. Esta danza está inspirada en un monstruo mítico llamado Nian, que significa precisamente “año”.

• TALLER DE MANUALIDADES

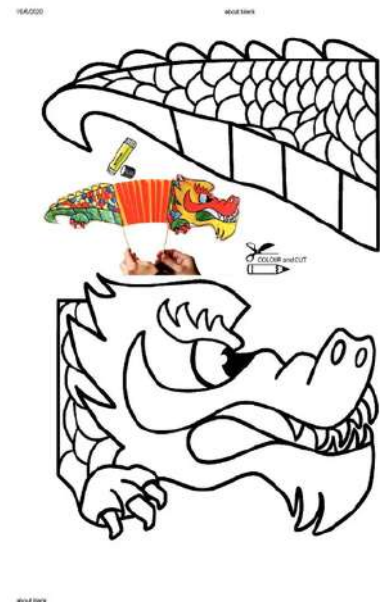
Dragón

Como ocurre normalmente, hay muchas posibilidades y niveles de dificultad de esta manualidad. Proponemos varias opciones:



- Cogeremos rollos de papel higiénico. Los forramos con cartulina de color verde.
- Luego, en unos pompones un poco grandecitos les pegamos unos ojos móviles y los pegamos encima de la cabeza de nuestro dragón.

- Luego cogemos dos pompones más pequeñitos y los pegamos para hacer la nariz.
- Ya para acabar, cortamos tiras de papel seda rojo y amarillo y las pegamos por dentro del agujero que será la boca.
- Ya los tenemos listos para jugar. Hay que arrimarlos a la boca y soplar para que se muevan los papeles de seda de forma que parezca que el dragón escape fuego.



• TALLER DE JUEGOS

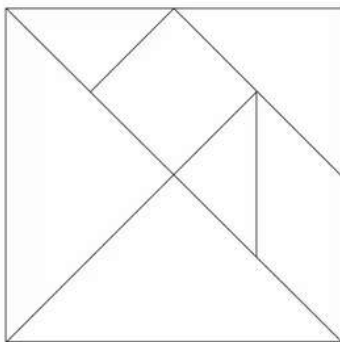
Juego tradicional: Cabeza de dragón

Este es un juego muy tradicional en China. Se juega en grupos de al menos 10 niños. Se hace una fila y cada uno se agarra a la cintura o a los hombros del que está delante. El primero hace el papel de cabeza de dragón, y el último es la cola. El dragón está dormido hasta que la cola de dragón grita: “Un, dos, tres, dragón”, y comienza el juego.

Entonces el niño que hace de cabeza de dragón y que conduce la fila, sin que los demás se suelten, ha de correr para pillar la cola. Si la fila se rompe, el jugador que hace de cabeza pierde el turno. Entonces, el niño se traslada al final de la fila y se convierte en cola. El jugador que estaba en segunda posición se convierte en la cabeza.

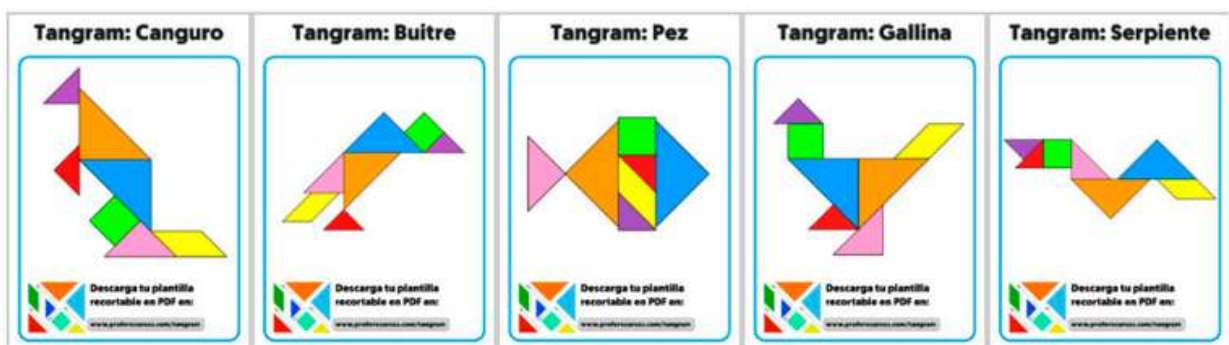
Si la cabeza logra alcanzar a la cola sin que la fila se rompa, se detiene el juego y la cabeza se mueve también al último lugar. Eso si, cada vez que la cabeza alcanza la cola, el jugador que hace de cabeza gana un punto.

Tangram

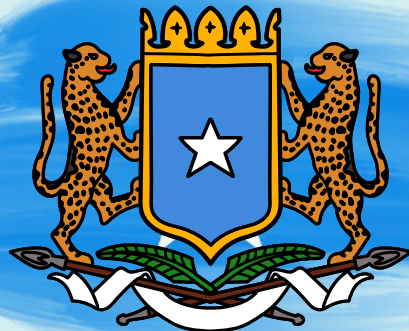
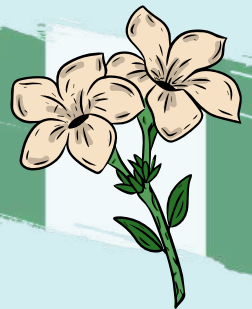
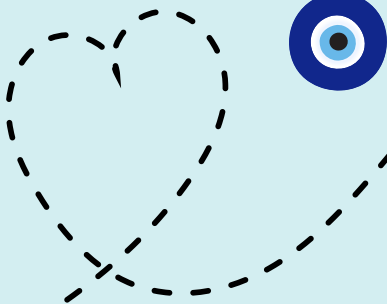
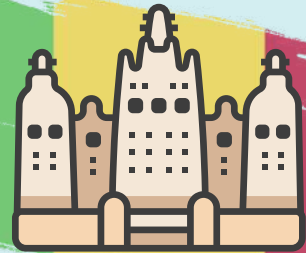
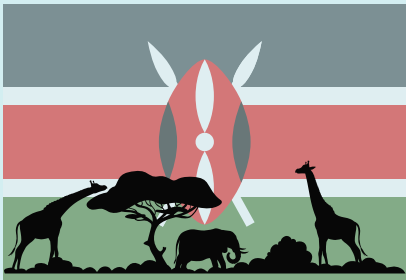
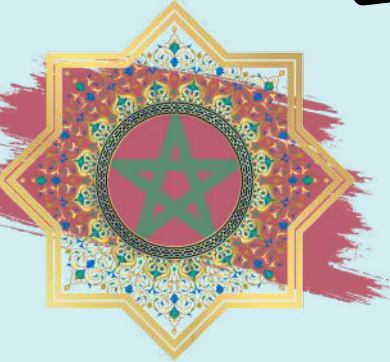


El tangram es un juego chino muy antiguo, que consiste en formar siluetas de figuras con las siete piezas dadas sin solaparlas. En Internet aparecen muchas opciones de las siluetas que podemos formar con el tangram.

Para jugar con el tangram, podemos imprimir una plantilla como ésta y colorear cada pieza de un color para que nos sea más fácil distinguirlas, preferiblemente, coincidiendo los colores con el modelo que tengamos de referencia.



ÁFRICA



ÁFRICA

ALGUNOS DATOS

África es el tercer continente de mayor tamaño después de Asia y América. Los **países más extensos** del continente africano son: **Argelia, República Democrática de Congo y Sudán.**

Sin embargo, los **países más poblados** son **Nigeria** con 218 millones de habitantes, **Etiopía** con 123 millones y **Egipto** con 110 millones.

África está compuesta por **54 Estados** soberanos. La mayoría de ellos fueron colonias europeas durante los siglos XIX y XX, principalmente de Gran Bretaña, Francia, Holanda, Alemania, Bélgica, España e Italia. Es por ello, que junto al **árabe**, el **inglés** y el **francés** son los **idiomas más hablados** en el continente. Además de estos idiomas, se estima que en África se hablan más de 1500 lenguas y dialectos provenientes de los pueblos originarios que vivían en el continente antes de la llegada de los árabes y europeos.

Se considera al continente africano como la cuna de la civilización humana

Nuestra especie surgió en África, probablemente hace unos 300.000 años, para luego expandirse por el resto de los continentes. Las evidencias arqueológicas muestran la presencia y el desarrollo de homínidos, los primeros primates que caminaban erguidos y que demostraron un avanzado desarrollo de la inteligencia.

Límites de África

África es un continente que limita:

- Por el **sur** limita con la confluencia del Océano Atlántico y el Océano Índico.
- Al **oeste** limita con el Océano Atlántico.
- Por el **este** sus límites son el Océano Índico, el Mar Rojo y frontera del Sinaí que está entre Israel y Egipto.
- Al **norte** limita con el Mar Mediterráneo y el Estrecho de Gibraltar.

CUENTOS:

DESIERTO SAHARA



EL SULTAN Y LA PALMERA

NIGERIA



EL HIPOPÓTAMO Y LA TORTUGA

SABANA AFRICANA



**LA LEYENDA DEL
BAOBAB**



SAHARA



EL SULTAN Y LA PALMERA

El cuento africano 'El Sultán y la palmera' está lleno de fantásticas reflexiones, muy útiles para los más pequeños. Incluye otros valores sobre los que podrá reflexionar, como el valor de la gratitud.

Pero además nos habla de un arma muy poderosa para conseguir grandes beneficios: el ingenio.

ALGUNOS DATOS DE INTERÉS SOBRE EL SAHARA

El desierto del Sahara es el desierto más grande del mundo. Al menos, de los desiertos que todos tenemos en mente: el paisaje bioclimático cálido donde las precipitaciones son prácticamente nulas todo el año, lo que obliga a sus seres vivos a adaptarse a unas condiciones de vida extremas. Pero si tenemos en cuenta también los desiertos fríos, el Sahara es el tercero por extensión, por detrás de la Antártida y el Ártico.

Es el desierto cálido más grande del mundo.

Se extiende por diez países de África, además del Sáhara Occidental: Marruecos, Argelia, Chad, Egipto, Libia, Malí, Mauritania, Níger, Sudán y Túnez.



- **TALLER DE RELATOS**

Leeremos el cuento y haremos una sesión de reflexión sobre los temas que trata.

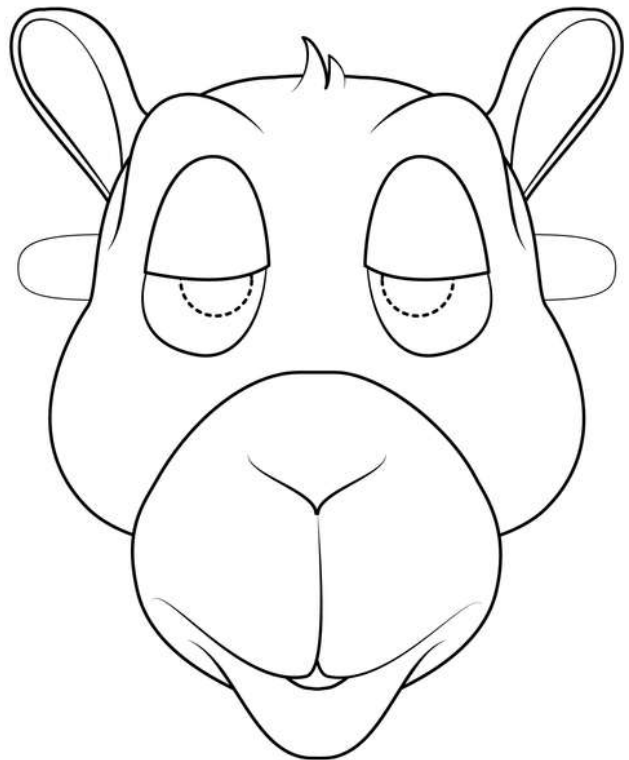
La lectura de este breve relato nos llevará posteriormente a algunas reflexiones que podremos comentar entre todos:

- El valor de la generosidad.
- Quien siembra, recoge.
- El valor de la gratitud.
- El ingenio suele ser muy beneficioso.

- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Para este taller podemos optar por crear máscaras de camellos con múltiples materiales para así darles diferentes texturas.

Máscara de camello



• TALLER DE MANUALIDADES

Camello con material reciclado

Para esta manualidad necesitaremos:
1 huevera, 1 tapón de corcho, 4 pinzas de la ropa de madera, pintura, pegamento y tijeras.



- Recorta dos hueveras que serán las jorobas y coloca 2 pinzas de la ropa a cada lado, estas serán las patas.
- Recorta un trozo de cartón de la parte central de la huevera que servirá de cuello y pégalo a la joroba dejando un trozo doblado hacia arriba como puedes ver en la imagen.
- Coge un tapón de corcho, puedes darle si quieres algo más de forma de cabeza de camello, pinta los ojos y la boca con un rotulador y pégalo al cartón anterior.
- Puedes incluso hacerle unas pequeñas orejas con el mismo cartón de la huevera y pegarlas al corcho.
- Por último pinta tu camello en tonos arena y ya tienes tu manualidad terminada.

Siembra y recoge

Para esta manualidad necesitaremos:
recipiente como vaso desechable o recipiente de yogur,
lentejas , algodón y agua.

Pon un trozo de algodón en el fondo y agua suficiente para humedecerlo. Luego deposite el grano encima.



Si quieres, también existe la alternativa de colocar entre dos capas de algodón. En este caso, la capa superior, la que está encima de los granos, debe tener aberturas para que crezca la planta.

• TALLER DE JUEGOS

JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO SAHARAUÍ

KBAIBA

- **Material:** una pelota.
- **Espacio de juego:** exterior, se designa un espacio como meta.
- **Jugadores:** cuatro o más, siempre un número par.
- **Descripción:** Los jugadores se distribuyen por parejas. Dentro de cada pareja, uno hará de jinete y el otro de caballo. Los jinetes, montados en sus caballos (también pueden colocarse detrás de sus caballos y agarrar al compañero caballo con una mano), se pasan una pelota, a veces libremente, a veces en un orden determinado. Cuando la pelota cae al suelo, los jinetes saltan de sus caballos y corren hasta el espacio designado como meta.
- Los que hacían de caballos cogen la pelota y les persiguen tratando de golpear con ella a alguno antes de que todos alcancen la meta. Para ello pueden correr con la pelota o pasársela de unos a otros.
- Si consiguen golpear con la pelota a alguno de los jinetes antes de que llegue a la meta, ambos grupos intercambian sus papeles. En caso contrario, el juego se reinicia de la misma manera.

DAGNACH

- Es un juego infantil de lanzamiento de piedras o bolas.
- Cada jugador cuenta con una de ellas por partida y varias para el desarrollo del juego.
- El que comienza lanza su piedra a una distancia de tres o cuatro metros, el siguiente jugador tratará de golpear esa piedra en el suelo lanzando la suya desde la posición inicial, y si lo consigue la bola del contrario pasa a su propiedad o bien se anota un punto de victoria y tras ello el juego comienza de nuevo.
- Pero sino le da, el segundo jugador que lanzó vuelve a coger su bola desde donde ésta y la lanza más o menos la misma distancia y el primer jugador intentará darla, y así sucesivamente.



NIGERIA



EL HIPOPÓTAMO Y LA TORTUGA



‘El hipopótamo y la tortuga’ es una leyenda de Nigeria para niños que nos explica por qué los hipopótamos viven en el agua. Además, esta historia también nos recuerda que es mucho más importante la inteligencia que la velocidad o la fuerza.

Con astucia, puedes resolver prácticamente todos los problemas. Y esta preciosa leyenda nigeriana nos lo explica. ¡Sorprendente la inteligencia de la tortuga!

DATOS DE INTERÉS SOBRE NIGERIA

En Nigeria no solo vive mucha gente, sino que además conviven numerosas culturas. De hecho, también es uno de los países más diversos del mundo en lo relativo a lenguas indígenas que se hablan de forma habitual.

En total, los expertos estiman que en Nigeria se hablan más de 500 idiomas diferentes. Algunos de los más hablados son el hausa, el igbo y el yoruba, aunque el inglés es el idioma oficial.

Como curiosidad, el fútbol es el deporte nacional y hay más de 250 grupos étnicos con culturas y tradiciones diferentes.



- **TALLER DE RELATOS**

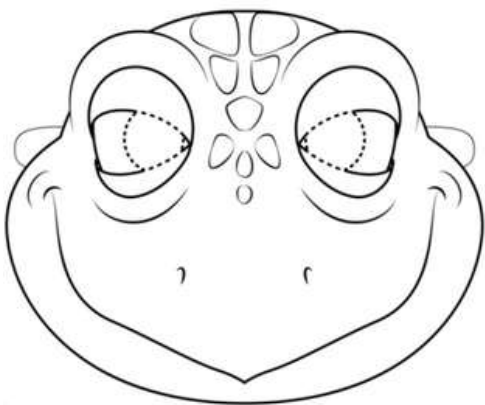
Tras la lectura de esta preciosa leyenda nigeriana del hipopótamo y la tortuga para mejorar la atención y comprensión lectora de los alumnos/as realizaremos una sesión de preguntas, como por ejemplo:

1. ¿Por qué tenía tanto miedo Tortuga de los hipopótamos?
2. ¿Qué acertijo pidió resolver al resto de animales Hipopótamo?
3. ¿Cuál era el plan de Tortuga para resolver el acertijo?
4. ¿Consiguió tortuga adivinar el nombre de Hipopótamo? ¿Qué le pido a cambio?

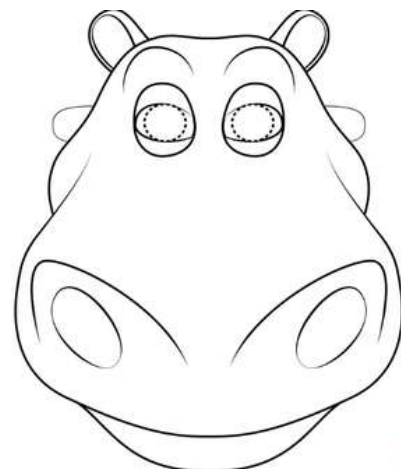
- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Para este taller podemos optar por crear máscaras de tortugas e hipopótamos.

Máscara de tortuga



Máscara de hipopótamo



Máscaras nigerianas

También proponemos realizar máscaras típicas nigerianas.

Las máscaras nos ayudarán a fomentar la creatividad de los/as niños/as, tan solo necesitaremos cartulinas de colores y materiales decorativos como plumas, gomets, etc.



• TALLER DE MANUALIDADES

Tortuga con material reciclado

Para esta manualidad necesitaremos:
1 huevera, tijeras, pinturas, rotuladores y pegamento.

Primero, cortaremos seis huecos de la huevera, después, las pintaremos y las dejaremos secar.



Cuando estén secas, en una de las piezas dibuja la cara de la tortuga, después pega todas las partes y así tendremos nuestras pequeñas tortugas.

Collares nigerianos

Los africanos utilizan las joyas en ritos y fiestas , llevan brazaletes, adornos en el cabello y la cara y collares.

En esta ocasión proponemos realizar nuestros propios collares africanos. Necesitaremos platos de plásticos, recortaremos el borde de estos y los decoraremos con pinturas y cualquier material decorativo.



• TALLER DE JUEGOS

Atrapa bolas gigante

Se dividirá a los alumnos/as en 4 equipos y a su vez en parejas. La misión será conseguir el mayor número de bolas posible.

Un miembro de la pareja tumbado en el suelo con una caja de cartón o cesta en sus manos tendrá que intentar conseguir atrapar todas bolas posibles, el otro miembro tendrá la misión que sujetarle de los pies y moverle para atraparlas.

Al finalizar cada partida se hará recuento y el ganador se llevará un punto para su equipo.



SABANA



LA LEYENDA DEL BAOBAB

Esta leyenda, 'El baobab', explica a los niños por qué esos árboles típicos de la Sabana africana tienen esa forma tan extraña y lo importante que es el valor de la humildad frente a la soberbia.

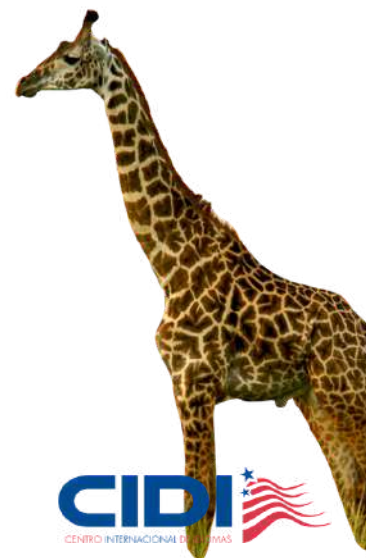
Se dice en África que si una persona bebe agua en la que se han mojado semillas de baobab, quedará protegido del ataque de los cocodrilos. Pero si se atreve a arrancar una flor al baobab, morirá devorado por un león.

DATOS DE INTERÉS SOBRE LA SABANA AFRICANA

Una de las sabanas más importantes y reconocidas del mundo es la sabana africana, que se extiende en la parte central de África y abarca los países de Kenia, Tanzania, Zambia, Chad, Sudán, Etiopía, Somalia, Zimbabwe, Mozambique, Botswana y Sudáfrica.

La sabana tiene una temperatura cálida durante todo el año, con una media aproximada de 17 °C.

Los animales de la sabana varían en función del tipo de sabana de la que se trate. Debido a las variaciones del clima, muchas de las especies migran en la temporada seca, por lo que la mayoría de los mamíferos tienen patas largas y fuertes que los ayudan a recorrer largas distancias.



• TALLER DE RELATOS

Esta leyenda explica que hace muchos años, el baobab era el árbol más bonito de todos. Su tronco era muy fuerte, tenía ramas muy largas y un color que cautivaba. Además, era un árbol con una vida muy larga, así todos podrían deleitarse con su belleza durante muchos años. Aprovechando esto, el baobab quiso crecer y crecer hasta tocar el cielo y ser como los dioses. Cuando los dioses se dieron cuenta de lo que estaba haciendo, y de que el baobab estaba creciendo tanto que estaba quitando la luz a otros árboles, le castigaron quitándole su belleza. Por eso, ahora el baobab tiene una forma tan extraña pero hermosa a su manera.

Tras la lectura de esta leyenda haremos reflexionar a los alumnos/as sobre la importancia de no ser soberbios y de admirar todo lo bueno que tenemos sin anhelar lo que no somos. Una lección bastante útil, ¿no crees?

• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Somos Baobabs

Para realizar este disfraz necesitaremos:

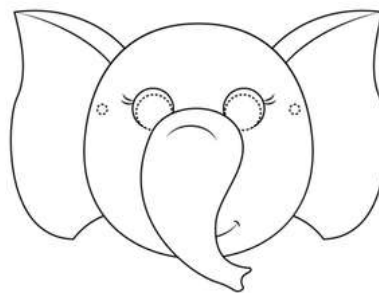
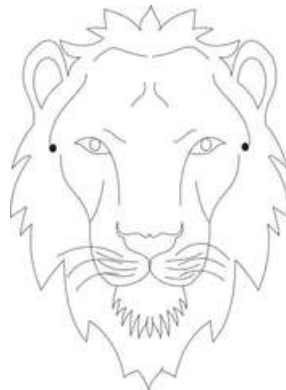
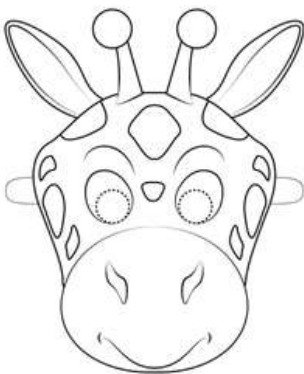
tijeras, pegamento, bolsas de basura verdes y cartulinas de colores.

- Cortamos las bolsas de basura para sacar la cabeza, los brazos y las piernas.
- Después será el momento de decorar nuestras bolsas con hojas de diferentes colores para así convertirnos en auténticos árboles.



Animales de la sabana

Para este taller también os proponemos realizar máscaras de los diferentes animales que habitan en la sabana, como puede ser; la jirafa, el león, el elefante, la cebra, etc.



• TALLER DE MANUALIDADES

Nuestro Baobab

Para realizar esta manualidad necesitaremos: tijeras, pegamento, papel pinocho y cartulinas de colores.

Arrugaremos el papel pinocho para hacer el tronco y que nos quede mas realista, las hojas del árbol las podemos hacer de cartulina, os dejamos un ejemplo de un posible Baobab.



Jirafa de cartón



Para realizar esta manualidad necesitaremos:

tijeras, pegamento, 2 canutos de cocina, 3 canutos de rollos de papel higiénico, acuarelas y pinceles y cuerda.

Te proponemos esta manualidad para que fabriques tu propia jirafa de papel ya que sabemos que a todos los niños les gusta tener animales en casa. Con esta manualidad verás qué fácil es fabricar una jirafa, ese animal africano que tanto gusta.

Además te ayuda a desarrollar la imaginación mientras fabricas tu propio juguete.

Animales de cartón

Para realizar esta manualidad necesitaremos:

- tijeras
- pegamento
- canutos de papel higiénicos
- cartulinas de colores
- acuarelas y pinceles.



• TALLER DE JUEGOS

Mbube, Mbube



Todos los jugadores forman un círculo. Dos jugadores empiezan el juego. Uno es el león, el otro el impala. El león tratará de dar caza al impala, ambos zigzagueando entre el resto de los jugadores, al tiempo que éstos le gritan "mbube, mbube!".

Si el león no ha cogido al impala en un tiempo aproximado de un minuto, queda eliminado y se incorpora al círculo de compañeros, y se elige un nuevo león. Si el león coge al impala, se escoge un nuevo impala.

Mamba



Se trata de uno de los juegos tradicionales de África más famosos! En realidad, Mamba es un tipo de serpiente africana que se caracteriza por su gran tamaño y por ser venenosa; además, existen Mambas de color verde y negro.

El primer paso de este juego es elegir a una persona que hará de Mamba. Luego, se dibuja un cuadrado grande en el suelo para que Mamba se coloque en el centro y el resto de los jugadores en el borde del cuadrado intentando no ser capturados por la misma.

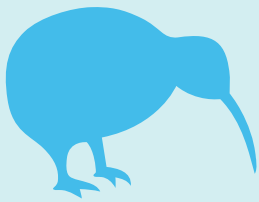
Se debe delimitar un cuadrado en el que varios competidores intentarán esquivar a la Mamba que, en caso de capturarlos, los sumará a su causa. Cada capturado debe agarrar por la cintura a la persona que le ha cogido y así deben intentar capturar al resto.

Como es lógico, con cada nuevo capturado la serpiente será más y más grande. Ganará el juego el último participante en ser capturado.



OCEANÍA





OCEANÍA



ALGUNOS DATOS

Oceanía es el **continente más pequeño** de la Tierra y el de **menor población** de nuestro planeta, cuenta con 41.304.839 habitantes. Los países más poblados de Oceanía son: Australia con 20.172.332 habitantes, Papúa Nueva Guinea con 6.791.317 habitantes y Nueva Zelanda con 4.474.549 personas.

Oceanía es el llamado continente Insular porque **está conformado completamente por islas**, más de 10.000, siendo la más grande de ellas Australia.

En Oceanía se hablan **más de 1.500 lenguas diferentes**. Sin embargo, Las cuatro lenguas o idiomas más habladas por número de personas hablantes dentro de todo el continente oceánico son el inglés, el tok spin, el francés y el hindi de Fiyi.

Australia es el país con más animales únicos

El **80 % de los animales** que viven en Australia son **endémicos**. Entre los animales australianos más conocidos se incluyen canguros, wombats, koalas y dingos. Los dos únicos mamíferos del mundo que ponen huevos, el ornitorrinco y el equidna, son originarios de aquí. Además, tienen el cocodrilo de agua salada más grande del mundo.

Algunos de los **animales más peligrosos** viven aquí: en su territorio viven 20 de las 25 especies de serpientes venenosas del mundo, la medusa más letal del planeta y la araña más venenosa de la Tierra.

Límites de Oceanía

- Al **sur** limita con el Océano Pacífico y el Océano Ártico.
- Por el **norte** limita con el Océano Pacífico y el Mar de Filipinas.
- Al **este** limita con el océano Pacífico.
- Por el **oeste** limita con Indonesia y con el Océano Índico.

CUENTOS:

AUSTRALIA



**EL ORIGEN
DEL SUEÑO**

NUEVA ZELANDA



ISLA DE PASCUA (OCEANÍA - AMÉRICA)



**HOTU MATU'A
Y LOS SIETE
EXPLORADORES**



AUSTRALIA



Una leyenda aborígen australiana

Este relato parte de una leyenda aborígen australiana, una historia muy, muy antigua que cuenta el origen del sueño. En esta historia aparecen muchos animales que van pasándose el sueño de uno a otro sin entender su significado...

DATOS DE INTERÉS SOBRE AUSTRALIA

Australia es un país en el hemisferio sur y pertenece a Oceanía. Oceanía es el continente más pequeño de los cinco continentes. Australia es el sexto país más grande del mundo, aunque también, uno de los menos poblados.



Australia es el hogar de muchas especies animales. De hecho, Australia alberga más del 10% de la biodiversidad mundial (animales y variedades vegetales).

Entre los animales australianos más conocidos se encuentran canguros, wombats y koalas.

Sin duda, el canguro es uno de sus símbolos más emblemáticos. Se eligió porque no sabe caminar hacia atrás, lo que supone una metáfora perfecta de que Australia es un país que solo busca avanzar.



- **TALLER DE RELATOS**

Tras la lectura de esta preciosa leyenda queremos que los alumnos/as reflexionen sobre la simbología que quiere transmitir.

Sus primeros sueños le hablan de armonía entre diferentes elementos: el fuego, el aire y el agua, los tres aprenden a convivir. Según 'El origen del sueño', todos los seres vivientes que vayan naciendo sobre su recién sueño hecho realidad, deben aprender a convivir y a respetarse en un mismo lugar.

- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Para este taller podemos optar por crear máscaras de los animales que aparecen en la leyenda.

Pez



Lagarto



Águila



Zarigüeya



Canguro

Para el canguro podemos optar por realizar un disfraz casero con bolsas de basura de color marrón y su máscara de canguro con cartulina.



• TALLER DE MANUALIDADES

Peces de colores

Para realizar esta manualidad necesitaremos: tijeras, pegamento, platos de plástico, témperas y pinceles.

Os dejamos algunos ejemplos de los diferentes peces que se pueden realizar con platos de plástico.



El lagarto de colores

Para realizar esta manualidad necesitaremos: cartulinas de colores, tijeras y pegamento

Recortaremos el lagarto de la plantilla, le haremos la cara de manera totalmente libre, donde cada niño/as podrá desarrollar su imaginación decorando al lagarto como le guste.



• TALLER DE JUEGOS

EL JUEGO DEL CÍRCULO (juego tradicional australiano)

Materiales: 2 pelotas de tenis

Desarrollo: situar al grupo en un gran círculo, en pie, mirando hacia dentro. En el centro, hay un jugador con una pelota de tenis. El jugador del centro, lanza la pelota a alguien del círculo, quien la captura, y debe devolverla al jugador del centro. También se pasa otra pelota, pero alrededor del círculo, de un jugador a otro, en orden.

El jugador del centro puede lanzar la pelota a cualquiera, pero normalmente la lanzará a alguien que esté a punto de recibir la pelota que viaja alrededor del círculo.

Si cualquier pelota cae, aquel que la dejó caer cambia su sitio con el jugador del centro.



NUEVA ZELANDA

KUPE Y EL

PULPO



Cuenta la leyenda que los Maories llegaron a Nueva Zelanda desde Hawaii siguiendo la ruta marcada por el pescador Kupe mucho tiempo atrás.

DATOS DE INTERÉS SOBRE NUEVA ZELANDA

Nueva Zelanda es uno de los países menos densamente poblados del mundo. El inglés es el idioma dominante en Nueva Zelanda.

Entre los deportes más populares en Nueva Zelanda se encuentran el fútbol, el cricket, el tenis y el rugby, que es el deporte más popular.

Nueva Zelanda es el hogar de muchas especies animales. Algunos animales marinos y murciélagos sólo viven en este país.

Casi la mitad de todas las especies de ballenas y delfines se encuentran en Nueva Zelanda. Ballenas como cachalotes, orcas y ballenas jorobadas, así como delfines viven en el Océano Pacífico frente a la costa de Nueva Zelanda.



En Nueva Zelanda se pueden encontrar más especies de pingüinos que en cualquier otro país.



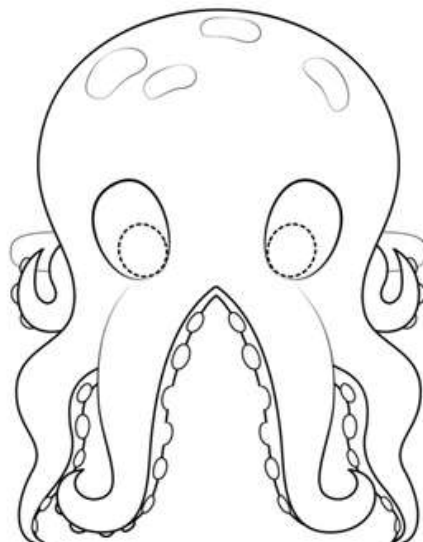
El kiwi, un pájaro sin vuelo, es uno de los símbolos nacionales de Nueva Zelanda.

- **TALLER DE RELATOS**

Con la lectura de esta leyenda aprenderemos como se descubrió Nueva Zelanda, uno de los lugares más hermosos del mundo.

- **TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS**

Para este taller proponemos realizar un disfraz de pulpo. Para ello necesitamos, bolsas de basura de color rosa, cartulinas, rotuladores, tijeras y pegamento.



- **TALLER DE MANUALIDADES**

Mano pulpo

Para esta manualidad necesitaremos: cartulinas, ojos móviles, pintura , tijeras, pegamento y cereales o abalorios para decorar.



En primer lugar, cubre con una capa de pintura de color azul oscuro el papel de burbujas y pósalo sobre una cartulina de color azul claro.

Por otro lado, pinta la palma de la mano de los niños de diferentes colores y deja que la estampen sobre cartulina blanca. Cuando las huellas de manos estén secas, recórtalas y pégalas sobre la cartulina azul.

Añade un par de ojos móviles en la parte superior de cada huella.

En la parte inferior (la correspondiente a los dedos), puedes pegar unos cereales o bien algunos abalorios para decorar.

Pulpos de material reciclado

Para esta manualidad necesitaremos: vasos de plástico, canutos de papel higiénico, cartulinas, ojos móviles, pintura , tijeras y pegamento.

A continuación, os dejamos unos ejemplos de posibles pulpos que podemos realizar con material reciclado.



- **TALLER DE JUEGOS**

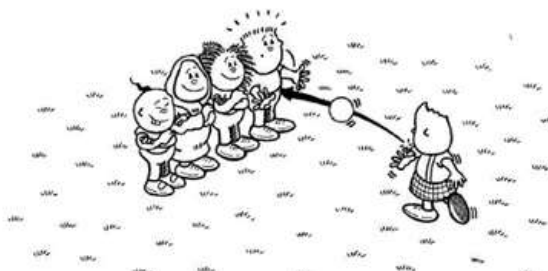
Punipuni

- **PAÍS DE ORIGEN:** Nueva Zelanda
- **PARTICIPANTES/JUGADORES:** suficientes para formar parejas
- **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Los jugadores se reparten en parejas. Un miembro de una pareja permanece de pie y levanta un brazo perpendicularmente al suelo, extendiendo los dedos de su mano. El otro jugador se coloca a 3-5 m de distancia y, con los ojos cerrados, extiende su brazo hacia adelante, abriendo los dedos de su mano con el pulgar hacia arriba. El jugador debe avanzar intentando entrelazar sus dedos con los de su compañero/a. Después de varios intentos se intercambian las posiciones.

Brazos cruzados

- **PAÍS DE ORIGEN:** Nueva Zelanda.
- **MATERIALES:** Un balón ligero.
- **PARTICIPANTES/JUGADORES:** mínimo 4.
- **DESARROLLO DEL JUEGO:** Después de sortear quién inicia el juego, el jugador que empieza dispone de una pelota. El resto de jugadores se colocan en hilera delante de él, tocándose los hombros unos con otros, y manteniendo los brazos cruzados delante del pecho. El que posee el balón puede lanzarlo hacia cualquiera de los jugadores de la hilera, quien tiene que atraparlo. Si no lo consigue, queda eliminado. También se aparta del juego al jugador que mueva los brazos sin que la pelota vaya dirigida a él. El jugador que recepciona el balón pasa a dirigir el juego.





ISLA DE PASCUA



La historia que veremos en este bloque, "Hotu Matu'a y los siete exploradores", es la historia de cómo este rey (Ariki), Hotu Matu'a, se estableció con su pueblo en la isla de Pascua.

Debido a que esta isla, el territorio más occidental de Chile, está situada en la Polinesia, lo más acertado sería responder que geográficamente Isla de Pascua forma parte del continente de Oceanía, aunque políticamente pertenece a América del Sur.

EL PUEBLO RAPA NUI

Si existe un lugar en el mundo rodeado de misterio, ese es la Isla de Pascua. El hecho de estar tan aislada, en medio del Océano Pacífico, hizo que el desarrollo y la historia del pueblo Rapa Nui sea muy particular y diferente al de sus pueblos originarios y, ocasionó además, que se sepa muy poco sobre su cultura.

El idioma hablado en la Isla de Pascua, el Rapa Nui, a pesar de tener raíces polinesias, sufrió transformaciones que lo hicieron único. Por otro lado, los mitos y tradiciones que explican el origen y poblamiento de la isla, han sobrevivido casi milagrosamente debido fundamentalmente al sometimiento, la esclavitud y el abuso que sufrió el pueblo Rapa Nui durante los siglos XIX y XX. Fue precisamente este abuso el que estuvo a punto de extinguir por completo al pueblo Rapa Nui y ocasionó que su escritura se perdiera definitivamente en la memoria de los antiguos, por lo que en la actualidad ya nadie es capaz de descifrar las tablillas rongorongo.

• TALLER DE RELATOS

Elegimos una historia de este lugar debido al atractivo de su cultura, pero también por su localización, ya que este territorio nos permite concluir nuestra vuelta al mundo completa (puesto que el siguiente territorio sería de nuevo el continente americano, donde comenzamos nuestra aventura). La Isla de Pascua era el sitio ideal para esto, ya que se encuentra entre Oceanía y América.

Podemos presentar esta historia mediante la leyenda escrita o mediante un vídeo que representa de manera animada esta misma historia:



https://www.youtube.com/watch?v=_1PaLzeEQYY

Antes de la presentación de la historia, podemos entrar un poco en contexto con la información que se facilita junto al cuento. También puede hacerse al revés, e introducirnos en este mundo empezando por la leyenda.

El objetivo es conocer un poco las principales características de esta remota isla y la magia de la mitología polinesia.



Mitología polinesia

La mitología Polinesia, está llena de hermosas y mágicas leyendas que por siglos han sido transmitidas por vía oral de generación en generación por los polinesios en las migraciones que han tenido por todo el océano pacífico. Para todas las islas que conforman la región de Polinesia sus leyendas forman parte esencial de su cultura, pues describen sus orígenes y la creación de todo; y aun en la actualidad es una tradición fundamental en la mitología Polinesia.

Otra opción para los más pequeños es la historia de Vaiana o Moana (película de Disney).

• TALLER DE DISFRACES Y MÁSCARAS

Máscara de Moai



Máscaras tiki polinesias



Corona Rapanui de plumas



https://www.youtube.com/watch?v=b_9e6W-UosY

Necesitas:

- Cartón tipo cartulina o cartulina gruesa.
- Plantilla dibujada en papel con la forma frontal.
- Lápiz.
- Tijeras.
- Pegamento fuerte (silicona).
- Folios blancos.
- Legumbres para decorar.
- Cinta adhesiva.
- Grapadora.

Pasos:

1



Dibujamos una plantilla como ésta en nuestro cartón y recortamos. Recortamos también una tira gruesa del mismo material.



3



Doblamos unos cuartos de folio por la mitad, y recortamos en forma de pluma. Hacemos unos cortes a los lados para darle realismo.

4



Hacemos varias plumas de esta manera.



6



Volteamos nuestro cartón frontal y vamos pegando las plumas

Reforzamos con cinta adhesiva



8



Decoramos el frontal de nuestra corona con legumbres



10



Ahora debemos cerrar nuestra corona. Primero grapamos un lateral.

11



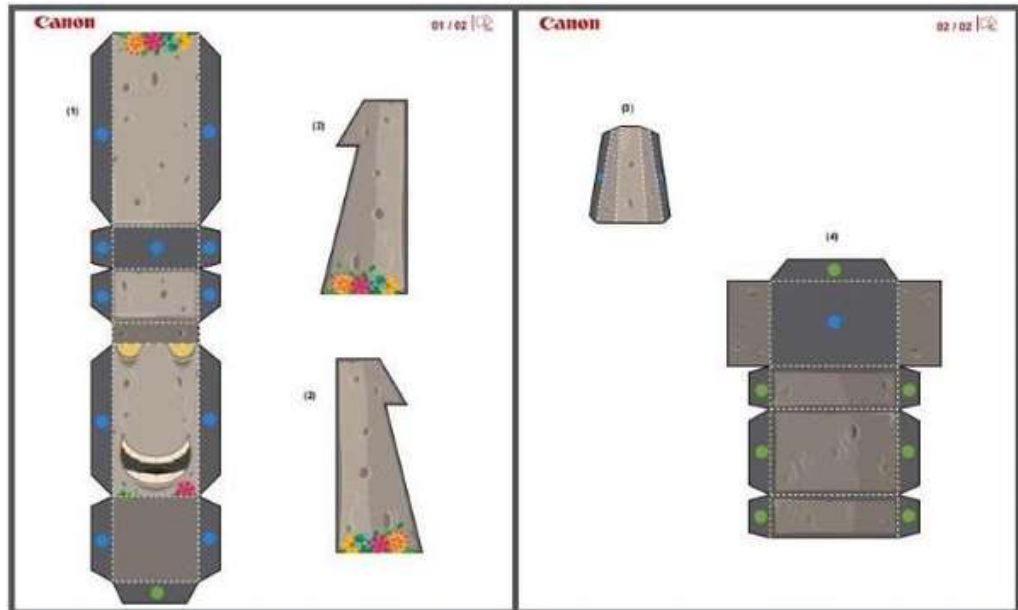
Luego medimos la corona en nuestra cabeza, hacemos una marca con lápiz y grapamos el otro lado.



Y, ¡listo!

- TALLER DE MANUALIDADES

Moai de papel



- TALLER DE JUEGOS

Encuentra las 7 diferencias

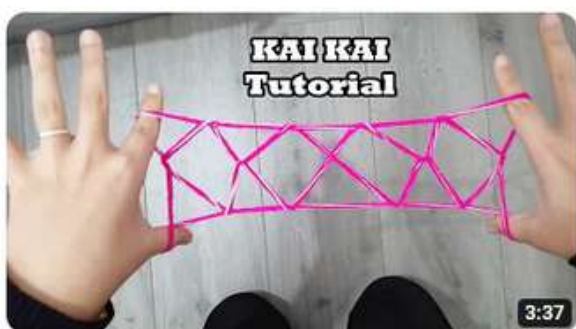


Kai-kai rapa nui



El kai kai es una práctica ancestral rapanui consistente en dar forma a un ideograma con hilos que contiene en su imagen una historia, la cual a veces se narra a través de una recitación llamada « patautau ».

El kai kai es una práctica ancestral rapanui consistente en dar forma a un ideograma con hilos que contiene en su imagen una historia, la cual a veces se narra a través de una recitación llamada « patautau ».



<https://www.youtube.com/watch?v=Yon9sLaou4U>

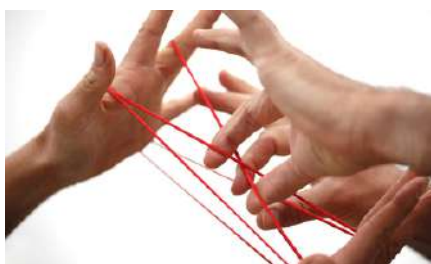
TUTORIAL DE ALGUNAS FIGURAS DE KAI KAI



<https://www.youtube.com/watch?v=Hemq5RS6F74>

CANTO KIA KIA PARA ACOMPAÑAR LAS FIGURAS DE KAI KAI

Juego del cordel: el kai kai español



Para jugar a este juego de manos, necesitas un hilo o un cordel atado por los extremos. Uno de los jugadores, ha de colocarse el hilo en las manos formando una figura y, a continuación, el otro jugador, tomará el hilo

y se lo llevará a sus manos formando otra figura, y así sucesivamente. Es el juego de nunca acabar, un juego que mejora la coordinación ojo mano y la coordinación motriz, además de un juego muy entretenido.

A continuación os dejamos un enlace a un vídeo en el que se presentan los movimientos iniciales más tradicionales de este juego.

<https://www.youtube.com/watch?v=UQve5I06FO8>





CIDI- CENTRO INTERNACIONAL DE IDIOMAS

C/SANCHO DÁVILA, 35, 28028, MADRID

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

