



ALBOAN

# APRENDER RIENDO CON EL KAMISHIBAI

UNA GUÍA DIDÁCTICA  
PARA EL MANEJO DEL KAMISHIBAI  
COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO



GARAPENERAKO  
LANKIDETZAREN  
EUSKAL AGENTZIA  
AGENCIA VASCA DE  
COOPERACIÓN PARA  
EL DESARROLLO



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO



Bizkaiko Foru Aldundia  
Diputación Foral de Bizkaia

## ■ Materiales educativos ALBOAN

...

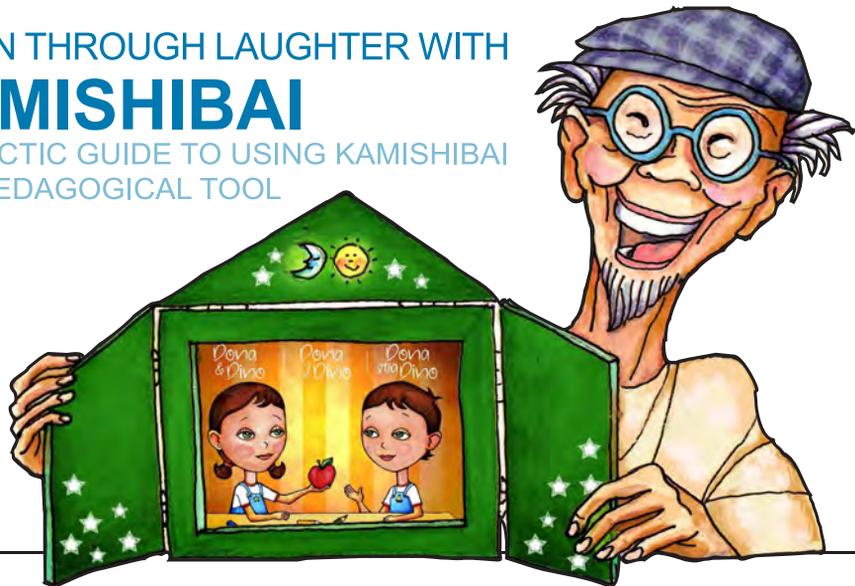
27. Interculturalidad, multiculturalismo, un reto para la persona voluntaria. (2011)
28. La experiencia del voluntariado internacional: un cruce de culturas y de personas ¿oportunidad o conflicto? (2011)
29. El acompañamiento en las experiencias de voluntariado internacional (2011)
30. Cambia las decisiones. Metodología para la incidencia social (2011)
31. Munduko Hiritarrok Interculturalidad Infantil (2013)
32. Munduko Hiritarrok Interculturalidad Primaria (2013)
33. Aprender riendo con el Kamishibai. Una guía didáctica para el manejo del kamishibai como instrumento pedagógico (2014)

APRENDER RIENDO CON EL  
**KAMISHIBAI**

UNA GUÍA DIDÁCTICA  
PARA EL MANEJO DEL KAMISHIBAI  
COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

**KAMISHIBAI**  
BIDEZ, BARREZ IKASTEA  
KAMISHIBAI TRESNA PEDAGOGIKO GISA  
ERABILTZEKO GIDA DIDAKTIKOA

LEARN THROUGH LAUGHTER WITH  
**KAMISHIBAI**  
A DIDACTIC GUIDE TO USING KAMISHIBAI  
AS A PEDAGOGICAL TOOL



Edita:

**ALBOAN**

C/Padre Lojendio 2, 2º ● 48008 Bilbao  
Tel.: 944 151 135 ● Fax: 944 161 938  
alboan@alboan.org

Avenida Barañain 2 ● 31011 Pamplona  
Tel. 948 231 302 ● Fax: 948 264 308  
alboanna@alboan.org

C/Ronda 7, 4º I ● 20001 San Sebastián  
Tel: 943 275 173 ● Fax: 943 320 267  
alboan@alboan.org

C/Monseñor Estenaga, 1 ● 01002 Vitoria  
Tel: 945 202 676 ● Fax: 945 202 676  
alboan@alboan.org

[www.alboan.org](http://www.alboan.org)

Autoría: **Cruz Manuel Noguera**

Fecha: Enero 2014

Diseño y Maquetación: Juan Manuel Noguera

Imprime: Lankopi S.A.

Se autoriza la reproducción parcial de esta obra, siempre que esta no tenga fines comerciales y la fuente sea citada.

APRENDER RIENDO CON EL

# **KAMISHIBAI**

UNA GUÍA DIDÁCTICA

PARA EL MANEJO DEL KAMISHIBAI

COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

## CONTENIDO

- 1 EL KAMISHIBAI..... 3
- 2 EL KAMISHIBAI EN NUESTRA ESCUELA..... 5
- 3 CÓMO ELABORAR UN KAMISHIBAI CON NIÑAS Y NIÑOS..... 8
  - LA HISTORIA
  - LAS ILUSTRACIONES
  - EL TEATRILLO
  - LA NARRACIÓN Y PUESTA EN ESCENA
- 4 ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LA COEDUCACIÓN A PARTIR DEL CUENTO “DONA Y DINO”..... 19
  - ¡Ay Mamá me duele la barriga!
  - Mi color preferido
  - Las profesiones de Dona y Dino
- 5 ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LA INTERCULTURALIDAD A PARTIR DEL CUENTO “LA FIESTA DE MIKEL”..... 23
  - Ensamblando una máquina
  - Pintando con música
  - Mamá gallina
- 6 ACTIVIDADES PARA TRABAJAR MANEJO DE CONFLICTO A PARTIR DEL CUENTO “ME LLEVO MAL CON MI HERMANA”..... 27
  - El viaje imaginario a la casa de las emociones
  - El teléfono descompuesto
  - Las sillas solidarias



## 1 EL KAMISHIBAI

En la lejana tierra de Japón, surgió entre la niebla de una ciudad desbastada por la guerra, la figura de un personaje conocido como: Gaito Kamishibaiya, que significa: El Cuentista Callejero. Iba montado sobre una bicicleta en la que ataba una caja de madera con dulces y golosinas e iba de pueblo en pueblo en busca de su sustento.

El hombre, aparcaba su bicicleta en algún caserío cercano y hacía sonar su hyoshigi, que era un instrumento hecho por dos tacos de madera para llamar la atención de los habitantes de la villa. Y al compás del hyoshigi, iban llegando las niñas y los niños de las aldeas cercanas a sentarse alrededor del Gaito kamishibaiya, y allí, entre risitas de gran inquietud y expectación esperaban la narración de un cuento.

Gaito Kamishibaiya, sin mediar palabra alguna, desplegaba las tres puertitas que formaban el teatrillo de madera y comenzaba a narrar su historia. El público quedaba atónito, en silencio, con los ojos bien abiertos y con los cinco sentidos puestos en aquella cajita mágica que los llevarían, sin duda, a un universo ancestral de gran sabiduría milenaria.

Aquella sorprendente cajita de madera era llamada Kamishibai. Que significa: teatro de papel. Se llamaba así, porque al abrir sus tres puertas, se iban mostrando uno a uno y paso a paso, unos hermosos dibujos en láminas de papel, hechos con tal arte y tal dedicación, que lograban por sí mismos, despertar la curiosidad y el interés de las niñas y de los niños espectadores. Pero la voz del narrador detrás del Kamishibai, daba a la historia un toque aún más especial, envolviéndolos en leyendas alucinantes de dragones, de grandes hazañas, o de fábulas sencillas pero de gran belleza. Daba las más variadas voces a sus personajes o entonaba de vez en cuando alguna melodiosa cancioncilla. Su público no podía menos que reír, llorar, cantar y aplaudir la extraordinaria presentación.

Una vez culminada la historia, el Gaito Kamishibaiya vendía sus caramelos y sus golosinas a quienes podían comprar. A fin de cuentas, era el modo de ganarse la vida. Luego, tomaba nuevamente su bicicleta y se alejaba por las polvorientas calles del pueblo en busca de nuevos caminos.

Cuentan los Gaito Kamishibaiyas, que aquellas formas de narrar historias la habían heredado, hacía muchos siglos atrás en los templos budistas de Japón, donde los monjes, utilizaban pergaminos para combinar las imágenes con los textos y narrar así historias con enseñanzas morales a una población poco instruida.

Es una pena que con la llegada del cine y la televisión ya no hayan vuelto nunca más los Gaito Kamishibaiya en sus bicicletas con su noble oficio de vender caramelos y recrear con sus cuentos a los niños y niñas de Japón. Pero hay algo que sí lograron dejarnos en herencia: Y fue la enseñanza sobre esta particular manera de contar historias a través del Kamishibai, para que cualquier persona del mundo: grande o chica, madre o padre, educador o educadora, podamos convertirnos en Gaito Kamishibaiyas y así, las niñas y niños, no sólo de Japón sino del mundo entero, puedan disfrutar de esta divertida manera de aprender riendo.



## 2 EL KAMISHIBAI EN NUESTRA ESCUELA

Cuando suena el hyoshigi y se abren las tres puertas del kamishibai, toda la clase hace silencio y espera con gran expectación aquello que se va a contar. Las escuelas japonesas sabían este valor inestimable no sólo para recrear la narración de un cuento, sino para lograr la atención de las niñas y niños a la hora de impartir los conocimientos. Por eso retomaron esta antigua tradición y les dieron un nuevo uso dentro de las aulas. Sabían muy bien que el arte del Kamishibai:

- Propicia un ambiente de buena disposición al aprendizaje.
- Deja la sensación de haber visto un espectáculo.
- Crea vínculos de complicidad y armonía en los grupos.
- Despierta el placer y el gusto por la lectura.
- Desarrolla la creatividad y las capacidades cognitivas de sus alumnas y alumnos.
- Es de sencilla y fácil aplicación.
- Queda grabada en la memoria de las y los espectadores y perdura en el tiempo.

Las maestras y maestros japoneses nos dejaron algunas recomendaciones a la hora de convertirnos en gaito kamishibaiya:

### 1 Ten claro el objetivo

El objetivo del Kamishibai en la escuela, no es vender caramelos como lo era el del cuentista callejero. El o La Gaito Kamishibaiya escolar tiene claro un objetivo educativo. La historia gira entorno a un tema que deseas tratar. El objetivo permite dirigir la sesión de cuentos a una



experiencia única de aprendizaje, que puedas analizar, experimentar, crear nuevas actividades y finalmente evaluar.

## **2 Crea el ambiente y momento preciso**

La hora del cuento es una actividad tranquila, que requiere concentración y buena disposición. Aunque el Kamishibai propicia por sí mismo este ambiente, es bueno que quien organiza una sesión de cuentos con el Kamishibai, tome en cuenta el momento y el espacio. Que todas y todos estén en la distancia adecuada y puedan escuchar sin distracciones de ningún tipo.

## **3 Sírrete de algunos elementos para atraer la atención**

No dudes en usar sombreros, máscaras, títeres o instrumentos musicales a la hora de preparar un ambiente que motive a tu audiencia a contar la historia. Cualquier recurso es válido siempre y cuando no distraiga demasiado o esté por encima de la historia que vas a contar

## **4 Ordena bien las láminas y ensaya bien el cuento**

Asegúrate de que las láminas están en el orden correcto y la dirección adecuada para evitar posibles rupturas de la secuencia en medio de una sesión. También es recomendable, leer antes, cambiar alguna palabra si es necesario. Y ensaya la lectura tantas veces como lo necesites.

## **5 No temas a la hora de usar onomatopeyas y dar voces a los personajes**

Algo que se debe tomar en cuenta a la hora ensayar la historia, son los sonidos onomatopéyicos, así como las voces de los personajes. Experimenta y atrévete a hacer más divertida la historia con su propia voz. En definitiva, si te diviertes con la historia, tu público también se divertirá.

## **6 Atiende al ritmo del cuento e incrementa los efectos dramáticos de la historia**

Cuando ensayes el cuento, valora los silencios dramáticos, busca los momentos en los que puedas acelerar o aletargar la historia según te lo pida la lectura. Esto genera expectativa, inquietud e interés en lo que se está escuchando.

## **7 Si cantas es mejor**

Las canciones dentro o fuera de la historia son un respiro que siempre serán bienvenidas y hacen más amena y agradable una velada de cuentos.

## **8 Crea ritmos y expectación al pasar las láminas**

Da valor e importancia al paso de cada ilustración, recuerda que tu audiencia quiere saber lo que pasa en la lámina siguiente, así que crea dudas, emociona, juega con ella para que resulte encantador el paso de una secuencia a otra.

## **9 Busca los momentos de interacción**

El público infantil quiere siempre formar parte de la historia, se siente identificado con sus personajes y cree saber lo que pasa, así que saca partido a este hecho y hazlo cómplice y dale protagonismo en determinados momentos.

## **10 Crear finales a las historias**

Al estar aplicando objetivos pedagógicos, busca con la audiencia nuevas maneras de resolver el conflicto central del cuento, puedes hacerlo al final de la lectura o en medio de ella, puedes parar, preguntar, crear y luego, continuar la historia hasta ver su desenlace real.

## **11 Haz uso de la pregunta**

Algunos Kamishibai tienen una lámina con un signo de interrogación. Puedes colocarla donde lo consideres necesario. Hacer esa parada para preguntar y saber cómo están siguiendo la historia, es un buen momento para interactuar con la audiencia.

## **12 Crea tus propias historias para Kamishibai**

Si trabajas un tema específico y no encuentras un cuento adecuado, atrevete a construir tu propia historia. Los cuentos bajo la técnica del kamishibai son sencillos, claros y directos; historias simples, con frases cortas y con formas verbales sencillas. Las ilustraciones no tienen por qué ser obras de arte, hasta un collage puede ayudarte en determinado momento.

### 3 CÓMO ELABORAR UN KAMISHIBAI CON NIÑAS Y NIÑOS

Para que las niñas y niños de nuestra clase elaboren un kamishibai necesitaremos realizar un taller práctico de varias sesiones para poder abordar con detenimiento los cuatro aspectos que caracterizan el uso de esta técnica, que van desde la creación de la historia, pasando por la elaboración de las ilustraciones y el teatrillo, hasta su presentación final con la puesta en escena de los cuentos trabajados. Se trata de un proceso de creación colectiva que permite la maduración de una idea inicial hasta su ejecución final. En él podrá mostrar sus habilidades o desarrollar competencias básicas en un ambiente alegre y distendido.

Aquí te dejamos una idea de Taller para trabajar el Kamishibai en la escuela.

#### PRIMERA SESIÓN: LA HISTORIA

**OBJETIVO:** Analizar la técnica del Kamishibai con el cuento de “Dona y Dino”.

- Iniciar una demostración de la técnica del kamishibai con la narración del cuento “Dona y Dino”.
- Terminada la narración del cuento hacemos la presentación del taller y exponemos las actividades que realizaremos a lo largo del mismo.
- Pedimos contar el número de secuencias en la que está dividida la historia que se acaba de contar. El número de láminas ilustradas.
- Toda historia tiene unos personajes y un ambiente. ¿Quiénes son los personajes de esta historia? Ubicar en qué láminas se presentan a los personajes. ¿Dónde se desarrolla la historia? ¿Cuántos ambientes hay en esta historia? Ubicar los ambientes de cada lámina.



- Toda historia tiene, narración, descripción y diálogo.  
¿En qué lámina se narra cómo era la vida de Dona y Dino?  
¿En qué lámina habla el padre y la madre de Dino y Dona?  
¿En qué lámina se describen las habitaciones de Dona y Dino?
- En toda historia ocurre algo a los personajes o se les presenta alguna dificultad. En este cuento: ¿Qué le ocurre a Dino y Dona, cuál es su dificultad? Ubicar en qué lámina se presenta el problema, ¿Cómo solucionan esa dificultad? Ubicar en las láminas, el momento en que toman la determinación de cambiar su realidad.

## SEGUNDA SESIÓN: LA HISTORIA

**OBJETIVO:** Adaptar un cuento para Kamishibai dividiendo la historia en 12 secuencias.

- Se forman grupos de cuatro personas y se les pide que elijan un cuento que les guste.



- Elegido el cuento, procederán adaptarlo para la técnica del kamishibai de la siguiente manera: Primero dividir la historia en 12 partes. La primera se reserva sólo para el título de la portada. (Si se trabaja con alumnas y alumnos más pequeños puede darse el cuento ya numerado para facilitar el proceso) (El cuento de Dona y Dino está dividida en 15 secuencias. Nosotros dividiremos nuestra historia en 12)
- Luego cada integrante del equipo analizará tres secuencias(ejemplo: ¿Qué ocurre en los párrafos que les tocó trabajar? ¿Hay Narración? ¿Hay descripción? ¿Hay diálogo? ¿Se presenta algún personaje? ¿Se presenta la dificultad de los personajes? ¿O se soluciona la dificultad?
- Luego pasarán a reescribir las tres secuencias que les ha tocado trabajar simplificando a su mínima expresión lo que allí ocurre.

- Luego vuelven a unir las secuencias, hasta crear la historia completa, pero esta vez, simplificada y numerada en 12 secuencias.
- Finalmente cada grupo pasará a leer la historia adaptada según la técnica del Kamishibai.

### TERCERA SESIÓN: LA HISTORIA

**OBJETIVO:** Crear historias para Kamishibai a partir de una pregunta fantástica.



- Se inicia la sesión con un cuento mitológico.
- Los cuentos mitológicos parten de preguntas fantásticas que se hicieron los seres primitivos para dar respuestas a los fenómenos que no conocían. Así se han creado cuentos en todas las culturas sobre: Cómo se formó el Sol y la Luna. El origen del fuego. Cómo nacieron los bosques, entre otros.
- Se dividen los mismos grupos de 4 personas de la sesión anterior. Y se les pide crear una pregunta fantástica. Por ejemplo: ¿Cómo se formó el arcoíris? ¿Cómo se formaron las estrellas? ¿Qué pasaría si lloviera de abajo hacia arriba? O crear preguntas en torno a un tema que deseen tratar como por ejemplo: ¿Qué pasaría si se acabara el agua del mundo?
- Cuando cada grupo tenga su pregunta elaborada, pasarán a dar una respuesta creativa y fantástica a través de un cuento. Para asegurarse de que todas y todos participan en la construcción de la historia, una persona inicia el cuento, las demás van aportando una parte a él, hasta que la última integrante del grupo lo concluya. Recordar que debe haber personajes, ambientes, alguna dificultad presente en sus personajes, narración, descripción, o diálogos.

- Una vez que se haya creado la historia, pasarán a escribirla en 12 secuencias al igual que se hizo en la sesión anterior. Asegurándose de que cada integrante trabaje sus secuencias correspondientes. Recordar que la secuencia N° 1 corresponde sólo al título del cuento.
- Finalmente cada grupo pasará a leer el cuento adaptado y numerado en 12 secuencias según la técnica del Kamishibai.

### CUARTA SESIÓN: LAS ILUSTRACIONES

**OBJETIVO:** Diseñar y elaborar las ilustraciones de los cuentos.

- El grupo de 4 personas que ha trabajado las dos sesiones anteriores, se divide ahora en parejas: Una pareja trabajará el cuento adaptado y la otra el cuento de la pregunta fantástica.
- Se reparten a cada pareja 12 láminas de papel 30X42. Se numeran las láminas de 1 al 12 en algún borde de la hoja. Y pasarán a dibujar cada secuencia del cuento. En la lámina N° 1 deberán dibujar la portada con el título del cuento y en las siguientes, hacer los dibujos correspondientes a los párrafos numerados del cuento. Pueden usar cualquier técnica plástica, desde lápices de color, acuarelas, témperas, rotuladores o collage. Asegurarse de que todas las láminas reflejen de forma clara y sencilla lo que dice la secuencia del cuento.
- Luego alguien se hará responsable de transcribir el cuento en un ordenador e imprimir las secuencias en folios separados que deberá traer para la siguiente sesión.



## QUINTA SESIÓN: LAS ILUSTRACIONES

**OBJETIVO:** Elaborar las 12 láminas del Kamishibai con texto y dibujo.

■ Cada pareja formada en la sesión anterior, con los dibujos acabados, pasarán a realizar las láminas de la siguiente manera:



■ Se reparten 12 cartulinas 30X42 a cada pareja. Por una cara de la cartulina se fijan con pegamento de barra las hojas con los dibujos realizados en la sesión anterior. Y se numeran cada lámina de forma discreta en cualquier esquina de la cartulina. Recordar dejar un borde de al menos 5 cm alrededor de la lámina para evitar que el marco del kamishibai tape alguna parte del dibujo.

■ Prestar atención en cómo pegaremos los textos por detrás de las láminas porque suele haber confusión. En realidad es muy sencillo si vamos con cuidado y seguimos los siguientes pasos: Tomamos la cartulina N°1, correspondiente al título del cuento y por el reverso fijamos el texto de la secuencia N° 2.

■ Tomamos la lámina ilustrada N°2 y por el reverso pegamos el texto de la secuencia de la lámina N°3.

■ Tomamos la Lámina ilustrada N° 3 y por el reverso pegamos el texto de la secuencia N° 4 y así sucesivamente hasta llegar a la lámina N° 12, dónde pegaremos el título del cuento.

■ Para asegurarse de que están bien pegadas todas las secuencias. Una persona leerá el cuento mostrando y pasando las láminas y la otra mira y escucha asegurándose de que todo está en el orden adecuado.

■ Ahora ambas deberán ponerse de acuerdo en narrar la historia entre dos. Una persona puede pasar las láminas,

mientras la otra lee. O pueden alternarse la narración, los diálogos o los sonidos onomatopéyicos, y el paso de las láminas según lo acuerden. En fin, tendrán libertad en la manera de organizarse para hacer atractiva la historia que les ha tocado representar.

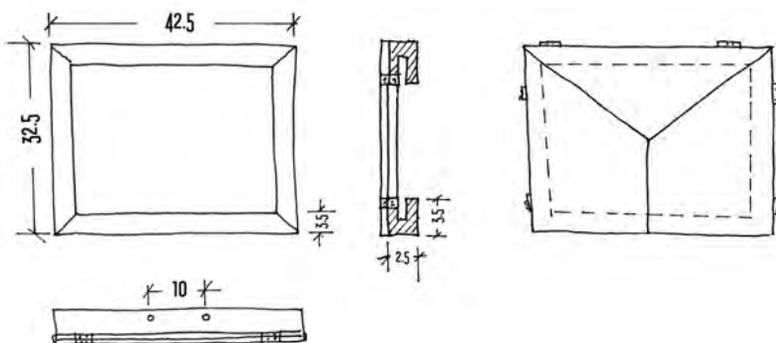
## SEXTA SESIÓN: EL TEATRILLO

**OBJETIVO:** Elaborar un Teatrillo de kamishibai.

Para esta sesión se recomienda tener al menos un modelo de teatrillo perfectamente elaborado en madera, con el que se hará la puesta en escena final.



En caso de que no tengáis uno en la escuela podéis pedir prestado uno en los centros de recursos de ALBOAN: <http://centroderecursos.alboan.org> o bien elaborar el vuestro propio. Os dejamos un plano:

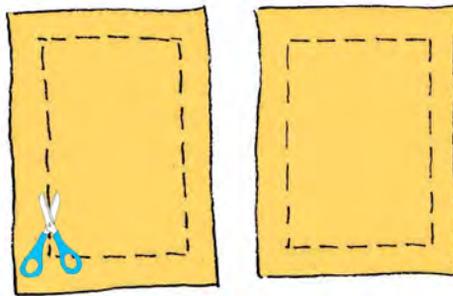


- En nuestra sesión de hoy realizaremos teatrillos más sencillos elaborados con cartón de cajas para que las niñas y los niños puedan llevarse a casa su propio Kamishibai.

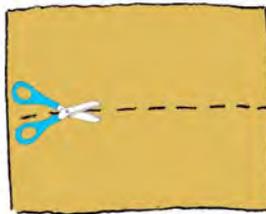
■ Materiales que necesitaremos:

- 4 Láminas de cartón de cajas de 38 X 42 cm
- Un Repujador (O en su defecto un bolígrafo sin tinta)
- Pegamento de Silicona fría.
- Cola blanca.
- Tijeras.
- Cinta de Carrocero.
- Un trozo de tela.
- Pinturas y Pinceles.

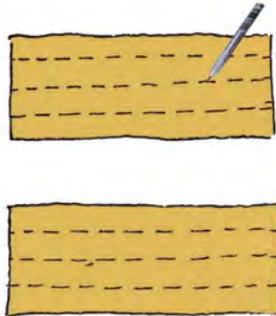
■ A dos de las láminas de cartón le trazamos un borde de 5 cm de ancho y recortamos el centro hasta crear dos marcos iguales.



■ A la otra lámina la cortamos de forma horizontal a la mitad. Hasta dividirla en dos partes de 16 cm cada una.

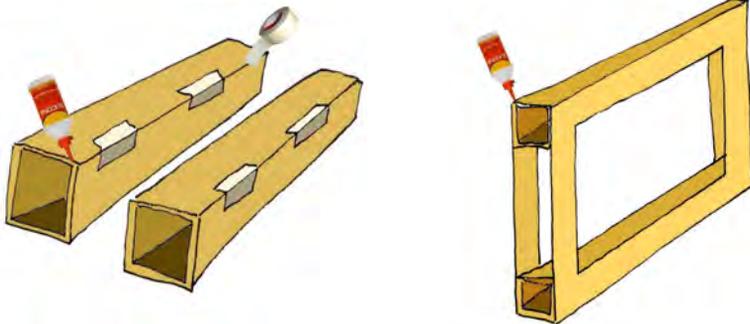


- A cada parte la dividimos ahora en cuatro líneas horizontales de 4 cm y le pasamos el repujador.

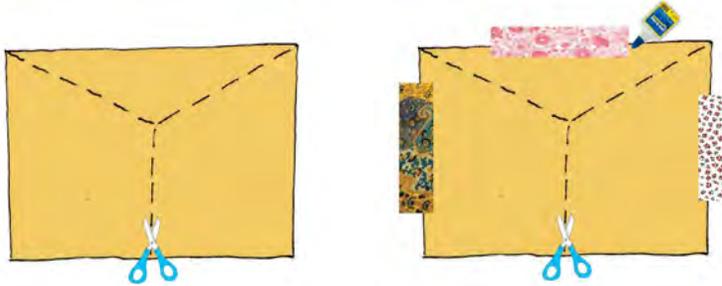


- Le doblamos los bordes repujados hasta formar un paralelepípedo de 4X42 cm y lo fijamos con pegamento de silicona fría y lo cerramos con la cinta de carrocerero hasta que seque bien.

- Una vez haya secado bien, retiramos la cinta de carrocerero y unimos los dos marcos por las caras opuestas de los paralelepípedos con el pegamento de silicona fría.



- La lámina de cartón que nos queda la dividimos en tres partes según se muestra en la imagen. Y la recortamos para formar las puertas del teatrillo.
- Unimos las tres puertas con trocitos de tela y cola blanca según se muestra en la ilustración.



- Pintar y decorar todo el kamishibai desplegando la creatividad.



## SÉPTIMA SESIÓN: LA NARRACIÓN Y PUESTA EN ESCENA

**OBJETIVO:** Preparar la puesta en escena para la narración de cuentos con la técnica del kamishibai.



- Iniciamos la sesión contándole a los niños y niñas las recomendaciones generales que nos han dejado los Gaito Kamishibaiya para hacer más atractiva la narración del cuento. Entre ellas: Hablar fuerte y claro para que todas y todos podamos escuchar la historia. Hacer uso de las recomendaciones dadas en el punto N° 2 de esta guía.
- Se vuelven a reunir las mismas parejas que trabajaron en la quinta sesión.
- Se les da un tiempo para ensayar su historia. El paso de láminas, si van alternar la narración o los diálogos.
- La persona orientadora de la actividad estará alerta a las dudas que surjan a las niñas y niños, aportando soluciones, ayudando a sentirse más seguras.
- Una vez culminado el tiempo de ensayo, se reúnen todas y todos y van a ir pasando las parejas a narrar. El resto de los participantes del taller mira atentamente la representación. Y luego se les pide que den sugerencias para mejorar su presentación.
- Así irán pasando las parejas hasta que todas hayan narrado su historia y se les haya dado nuevas aportaciones o sugerencias para mejorar.
- Luego se pasa a la planificación del día en que narrarán las historias al público. Tomando en cuenta:
  - Lugar y fecha: ¿Dónde y cuándo realizará la presentación?
  - ¿Será en la biblioteca, el patio, un aula, auditorio o algún espacio alternativo?

- Invitaciones. ¿Quiénes verán la representación? Padres y representantes, el alumnado en general, o sólo un grupo de primaria? ¿Se harán invitaciones o carteles publicitarios?
  - Decorado del ambiente. ¿Decorarán el espacio con algún cortinaje especial? ¿Se exhibirán los Kamishibais de cartón elaborados en el taller? ¿Colocarán láminas japonesas? ¿irán vestidos de alguna forma específica? ¿Iniciarán la actividad con el hyoshigi? Y cualquier otra pregunta que permita la planificación del evento.
- Luego se organiza el orden en que irán narrando las parejas.

## OCTAVA SESIÓN: LA NARRACIÓN Y PUESTA EN ESCENA

**OBJETIVO:** Realizar la presentación de los cuentos con la técnica del kamishibai al público abierto.

- Decoración del espacio según lo planificado en la sesión anterior.
- Llegada del público a la hora pautada.
- Representación de los cuentos por parejas.



### **Competencias:**

Competencia Cultural y Artística; Competencia en Aprender a Aprender, Competencia Lingüística; Competencia Social y Ciudadana.

### **Asignaturas:**

Lenguas; Conocimientos del medio natural, social y cultural; Educación Plástica.

#### 4 ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LA CO-EDUCACIÓN A PARTIR DE LA NARRACIÓN DEL CUENTO “DONA Y DINO”



##### ACTIVIDAD 1 ¡Ay mamá me duele la barriga!

###### OBJETIVO:

Cambiar los roles que parecen comunes en la sociedad.

###### DESARROLLO:

En grupos de cuatro se distribuyen los siguientes roles: Padre, Madre, Hija, Doctor. Se propone el siguiente guión. La niña juega en la calle brincando la cuerda. Papá lee el periódico, mamá prepara la comida, Mamá llama a la niña a comer. La niña no quiere venir a comer y se niega, la madre insiste. La niña no hace caso. La madre llama al Padre para que regañe a la niña. El padre va y regaña a la niña. La niña llora y dice que le duele la barriga. El padre dice que es mentira. La Madre se preocupa y llama al doctor. Llega el doctor y examina a la niña. Y el doctor se da cuenta que la niña no tiene nada. Se improvisarán los diálogos de acuerdo al guion propuesto con el fin de que la historia

tenga la misma estructura. Luego otro grupo pasará a representar la historia, pero esta vez cambiando los roles: El padre cocina, Mamá lee el periódico, el niño juega la cuerda, el padre llama a la doctora.

**MATERIALES:**

ropas viejas, sombreros, disfraces.

**COMPETENCIAS:**

Competencia lingüística; Competencia en aprender a aprender; Competencia social y ciudadana.

**ASIGNATURA:**

Lenguas, Conocimiento del medio social y cultural.

**ORIENTACIONES AL PROFESORADO:**

- Se debe dar oportunidad al alumnado de expresarse libremente y estar alertas a los diálogos improvisados, especialmente cuando hay un cambio de rol. ¿Qué cosas hacen que la historia sea diferente? ¿Qué cambios se dan en los diálogos?

- Promover la reflexión en el alumnado sobre las obligaciones que ejercemos en el hogar.

**ACTIVIDAD 2** Mi color preferido

**OBJETIVO:**

Respetar los gustos y preferencia de cada quien.

**DESARROLLO:**

Se inicia una discusión sobre las preferencia de los colores de Dona y Dino. ¿Qué colores fueron impuestos en sus habitaciones? ¿Qué colores eligieron luego? ¿Y qué descubrieron al intentar seguir sus propios gustos? Una vez analizado ese aspecto del cuento. Se les pide que escojan entre los lápices de colores, su color preferido. Y realizarán una pequeña composición escrita que comience diciendo: Me gusta el color \_\_\_\_\_ porque... ¿Por qué es mi color preferido? ¿Qué cosas me hace recordar ese color? ¿Qué emociones me transmite? ¿Por qué me identifico con

él? Pueden dibujar o decorar el folio como quieran pero sólo el color escogido. Una vez terminadas las composiciones, se colocan todos los folios en el pizarrón.

**MATERIALES:**

Folio, lápices de colores, cinta adhesiva.

**COMPETENCIAS:**

Competencia cultural y artística; Competencia en aprender a aprender.

**ASIGNATURA:**

Educación Plástica y visual.

**ORIENTACIONES AL PROFESORADO:**

- Notar si alguno siente vergüenza de escoger algún color, o si otra persona se burla de otra por la selección de su color.
- Concluir que cada uno tiene su propio gusto, que debemos respetar las preferencias de los demás, Que la variedad de colores hace más atractiva la composición. ¿Qué pasaría si todos hubiesen escogido el mismo color?

**ACTIVIDAD 3** Las Profesiones de Dona y Dino

**OBJETIVO:**

Identificar las profesiones según el carácter y la personalidad de las personas.

**DESARROLLO:**

Colocar fichas con profesiones de todo tipo, tratando de incluir también las más atípicas, como pianistas, periodistas, astronautas, artistas, futbolistas, socorrista. Dividir la pizarra en dos mitades y escribir en cada lado, el nombre de Dino y Dona. Se les preguntará al alumnado ¿Qué profesión escogería Dino y qué profesión escogería Dona, tomando en cuenta la forma de ser de los personajes? Se irán levantando de forma espontánea, tomarán una ficha con una profesión y la coloca en el pizarrón en el lugar que lo considere adecuado. Luego explicarán el motivo de su

elección. Una vez distribuidas todas las profesiones, se elaborará una conclusión colectiva.

**MATERIALES:**

Fichas de cartulina, Rotuladores y Cinta adhesiva.

**COMPETENCIAS:**

Competencial cultural y artística; Competencia en aprender a aprender, Competencia lingüística; Competencia Social y ciudadana.

**ASIGNATURAS:**

Lengua; Conocimientos del medio natural, social y cultural; Educación Plástica; Inglés.

**ORIENTACIONES AL PROFESORADO:**

- Mientras se desarrolla la actividad, es conveniente crear un clima de confianza y de respeto por las opiniones personales.
- Concluir sobre algunos factores culturales hacen que unas profesiones se relacionen con el género.

## 5 ACTIVIDADES PARA TRABAJAR INTERCULTURALIDAD A PARTIR DE LA NARRACIÓN DEL CUENTO “LA FIESTA DE MIKEL”



### ACTIVIDAD 1 Ensamblando una Máquina

#### OBJETIVO:

Valorar los aportes de cada persona independientemente del país de origen.

#### DESARROLLO:

La actividad consiste en crear una máquina con el cuerpo. Cada persona será una pieza fundamental de la máquina y juntas la harán funcionar haciendo su ruido característico.

Se forman grupos de cuatro a ocho personas. Cada grupo irá a un espacio donde no sean vistos por los demás equipos. Luego, se les pide a cada grupo por separado, crear su propia máquina. Una vez que los grupos ya se han puesto de acuerdo qué máquina formarán y hayan ensayado su funcionamiento, pasarán a una puesta en común delante de los demás.

Allí ensamblarán sus máquinas de la siguiente manera: cada persona dirá la pieza que representa y en qué país fue fabricada. Por ejemplo: “Yo soy una polea que viene de Polonia”. Y pasará a representarla con el cuerpo y así cada quién ira pasando hasta ensamblar completamente la máquina. Una vez que esté la máquina ajustada, la harán funcionar por unos segundos. Y el resto de los equipos deberán adivinar qué máquina es.

**MATERIALES:**

El propio cuerpo de cada uno.

**COMPETENCIAS:**

Competencia cultural y artística; Competencia en autonomía e iniciativa personal; Competencia lingüística; Competencia Social y Ciudadana.

**ASIGNATURAS:**

Educación Física; Educación Artística.

**ORIENTACIONES AL PROFESORADO:**

- No poner límites a la creatividad. Si no sabéis el nombre de alguna pieza, es mejor que inventéis uno raro o divertido. Puede ser una máquina que exista, como una lavadora, pero también pueden resultar más divertidas máquinas inverosímiles, como una máquina de fabricar sonrisas.
- Destacar que cada pieza aporta algo indispensable para el funcionamiento de la máquina. Del mismo modo, cada persona puede aportar un valor a la sociedad independientemente de su país de origen.

**ACTIVIDAD 2** Pintando con música

**OBJETIVO:**

Valorar las diferentes culturas a través de la música.

**DESARROLLO:**

Cada persona debe tener una lámina de papel en blanco y rotuladores de diferentes colores. Se colocará una selección de música de diferentes culturas grabadas previamente y

que alterne diferentes ritmos. Se trata de que los participantes sigan la música con el rotulador y cambien el color cuando lo consideren necesario. Una vez culminada la música. Se reúnen para la puesta en común, donde cada quien mostrará su dibujo y expondrá libremente lo que han sentido con la música, y qué colores han usado para representarla.

**MATERIALES:**

Láminas de papel DIN A3 y rotuladores de colores, equipo de sonido, música de diferentes ritmos.

**COMPETENCIAS:**

Competencias cultural y artística; Competencia en autonomía e iniciativa personal.

**ASIGNATURAS:**

Música, Educación Artística, Educación Plástica.

**ORIENTACIONES AL PROFESORADO:**

- Permitir la libre expresión del alumnado durante la actividad plástica.
- Valorar también la expresión verbal una vez se haya realizado la actividad.
- Preguntar sobre las emociones que generaron los ritmos ajenos a nuestra cultura.

**ACTIVIDAD 3 Mamá Gallina**

**OBJETIVO:**

Valorar la aceptación y la integración dentro de un determinado grupo.

**DESARROLLO:**

Todo el alumnado cierra los ojos. Quien orienta la actividad deberá murmurar a un niño o una niña al oído. "Tú eres papá o mamá gallina". Ahora todas y todos empiezan a mezclarse, con los ojos cerrados. Y deberán buscar la mano de alguna persona, la aprieta y pregunta: "¿Pío - pío?". Si el otro también pregunta "¿Pío - pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o el

papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no contesta; ésta sabe que ha encontrado a papá o a mamá gallina y se queda atrapada de la mano guardando silencio. Si alguien encuentra unas manos cogidas y en silencio, puede entrar a formar parte del grupo. Pronto se oirán menos "Pío - pío" hasta que todas las personas estén atrapadas. Finalmente se les pide que abran los ojos.

**MATERIALES:**

El propio cuerpo.

**COMPETENCIAS:**

Competencia en autonomía e iniciativa personal;  
Competencia Social y Ciudadana.

**ASIGNATURAS:**

Educación física; Conocimientos del medio natural, social y cultural.

**ORIENTACIONES AL PROFESORADO:**

- Permitir que el alumnado exprese cómo se han sentido durante el juego.
- Concluir sobre la importancia de pertenecer a un determinado grupo.
- Concluir sobre el valor de ser receptivos.

## 6 ACTIVIDADES PARA TRABAJAR MANEJO DE CONFLICTOS A PARTIR DE LA NARRACIÓN DEL CUENTO “ME LLEVO MAL CON MI HERMANA”



### ACTIVIDAD 1 El viaje Imaginario a la casa de las emociones

#### OBJETIVO:

Reflexionar sobre las emociones y sentimientos humanos.

#### DESARROLLO:

Los y las participantes se disponen a realizar un viaje imaginario. Permanecerán sentados en sus asientos y con los ojos cerrados. Se coloca una música suave y se propone la siguiente orientación:

*Atención tripulación preparada para el despegue, permanezcan en sus asientos que vamos a despegar. Nos estamos elevando a 10 metros por el aire 20, 30, 150 metros vamos viendo la ciudad desde muy alto. Seguimos en nuestra silla voladora hasta llegar fuera de la estratosfera. Y nos dirigimos hacia el planeta de las emociones. Desde arriba podemos ver varias casas. Aterrizamos y vamos a*

*entrar a cada una de ellas. La primera tiene un letrero que dice: La casa de La Rabia: entramos y vemos cómo es. Cómo son sus pasillos, sus habitaciones. Con qué colores está pintada...*

Salimos de allí y vamos visitando las otras casas, que pueden ser, la alegría, la paz, el odio, la envidia, el amor, la tristeza, la violencia y cualquier otra emoción o sentimiento que se desee trabajar. Una vez visitadas todas las casas volvemos a nuestras sillas y emprendemos el viaje de regreso. A la cuenta de tres abrimos los ojos y volvemos a nuestra aula. Culminado el viaje imaginario, pasamos a contar cómo eran nuestras casas. Qué diferencia había entre unas y otras. Cuáles eran más bonitas y cuáles más feas.

**MATERIALES:**

Equipo de sonido.

**COMPETENCIAS:**

Competencia espiritual; Competencia en aprender a aprender; Competencia en autonomía e iniciativa personal; Competencia lingüística.

**ASIGNATURAS:**

Ética, Religión; Lenguas.

**ORIENTACIONES AL PROFESORADO:**

- Tomar en cuenta que se trata de un viaje imaginario, la orientación debe ser divertida. Animando a niñas y niños a despertar su creatividad.
- Propiciar un diálogo a partir del cuento “Me llevo mal con mi hermana” ¿En qué casa encontraba el personaje principal a lo largo del cuento? ¿Al final del cuento ha cambiado ese sentimiento hacia su hermana?

## ACTIVIDAD 2 El Teléfono Descompuesto

### **OBJETIVO:**

Transmitir un mensaje evitando su distorsión.

### **DESARROLLO:**

Se solicitan cinco personas voluntarias del grupo y se les pide que salgan del aula. Al grupo que queda se les cuenta una historia breve a través de mímica y luego se les lee la historia representada. Luego se pide que entre la primera persona voluntaria, se le representa la historia con mímica pero sin relatarla luego. Se pide a que entre la segunda persona voluntaria y la primera deberá representarle la historia con mímica. Luego se pide entrar al tercer voluntario y la segunda representará la historia con mímica que vio. Y así sucesivamente hasta llegar a la quinta persona voluntaria. Cuando ya no queda nadie fuera, se le pide a la última persona que diga lo que entendió de la representación que ha visto. Luego se les lee la historia original. Se reflexiona sobre lo que ha ocurrido durante la actividad y las dificultades que tuvieron para comprender a la otra persona.

### **MATERIALES:**

Una historia breve para relatar.

### **COMPETENCIAS:**

Competencias cultural y artística; Competencia lingüística; Competencia en autonomía e iniciativa personal.

### **ASIGNATURAS:**

Lengua; Educación Artística.

### **ORIENTACIONES AL PROFESORADO:**

- Prestar atención a los aspectos que hacen que se desvirtúe la historia inicial.
- Concluir sobre la importancia de una comunicación eficaz en las situaciones de conflicto.

### **ACTIVIDAD 3** Las sillas solidarias

#### **OBJETIVO:**

Despertar la solidaridad en el grupo.

#### **DESARROLLO:**

Al ritmo de una música los niños y niñas darán vueltas alrededor de las sillas. Cuando paremos la música se tendrán que sentar en las sillas. Cada vez que paremos la música quitaremos una silla, pero no eliminaremos a ningún participante por lo que tendrán que buscar la manera de sentarse todos sin caerse de las sillas que van quedando.

#### **MATERIALES:**

Sillas, equipo de sonido.

#### **COMPETENCIAS:**

Competencia Social y Ciudadana; Competencia en autonomía e iniciativa personal.

#### **ASIGNATURAS:**

Educación Física; Música.

#### **ORIENTACIONES AL PROFESORADO:**

- Promover durante el juego la integración, animando las manifestaciones de solidaridad en el alumnado.
- Permitir que el alumnado se exprese libremente y exponga cómo se ha sentido durante el juego.
- Concluir sobre la importancia de ponerse en el lugar del otro.

## Guía didáctica para el manejo del Kamishibai como instrumento pedagógico



**Bilbao** • C/Padre Lojendio 2, 2º • 48008 Bilbao • Tel.: 944 151 135 • Fax: 944 161 938 • [alboan@alboan.org](mailto:alboan@alboan.org)

**Pamplona** • Avenida Barañain, 2 • 31011 Pamplona • Tel. 948 231 302 • Fax: 948 264 308 • [alboanna@alboan.org](mailto:alboanna@alboan.org)

**San Sebastián** • C/Ronda 7, 4º I • 20001 San Sebastián • Tel: 943 275 173 • Fax: 943 320 267 • [alboan@alboan.org](mailto:alboan@alboan.org)

**Vitoria** • C/Monseñor Estenaga, 1 • 01002 Vitoria • Tel: 945 202 676 • Fax: 945 202 676 • [alboan@alboan.org](mailto:alboan@alboan.org)

[www.alboan.org](http://www.alboan.org)