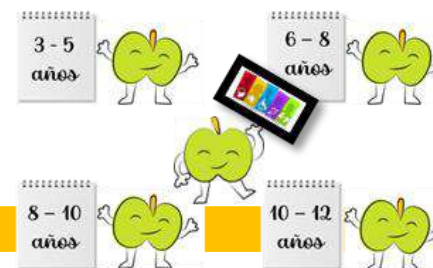




Proyecto
Educativo

GESTIÓN PEDAGÓGICA PROGRAMACIÓN MENSUAL DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS

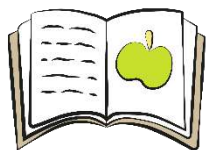


MARZO

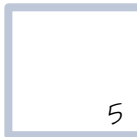
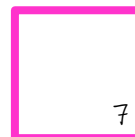
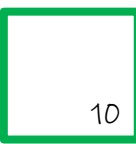
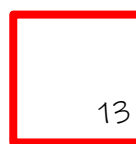
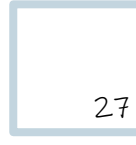
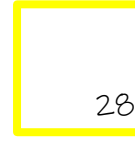
INFANTIL - PRIMARIA

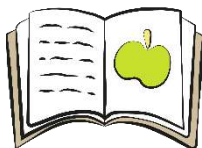
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD		EDUCACIÓN EN EL OCIO Y TIEMPO LIBRE	
3	4	5	6	7
 DÍA INTERNACIONAL DE LA MUJER 				
EDUCACIÓN EN EL OCIO Y TIEMPO LIBRE	EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA		EDUCACIÓN PARA LA SALUD	
10	11	12	13	14
Conocemos a Pippi Långstrump  JUEGOS TRADICIONALES				
EDUCACIÓN PARA LA SALUD	EDUCACIÓN EN EL OCIO Y TIEMPO LIBRE	EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA		
17	18	19	20	
JORNADA GASTRONÓMICA: <i>Valencia</i>  DÍA DE LA FELICIDAD 				
EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	EDUCACIÓN EN EL OCIO Y TIEMPO LIBRE		
24	25	26	27	28
Castillos y Dragones   ¡FELIZ CUMPLE, Vincent van Gogh!				
EDUCACIÓN EN EL OCIO Y TIEMPO LIBRE	EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA		EDUCACIÓN PARA LA SALUD	

*Las fechas de la realización de las actividades son orientativas



MARZO

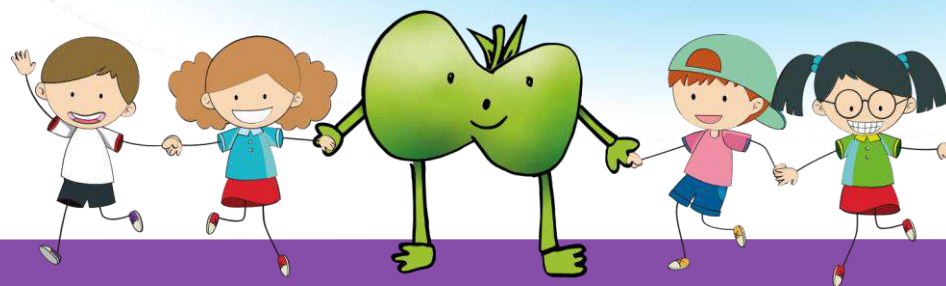
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	 3	 4	 5	 6	 7
	 10	 11	 12	 13	 14
	 17	 18	 19	 20	 21
	 24	 25	 26	 27	 28
	 31				



Proyecto Educativo

8M

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA



Día de la Mujer



Edad:

Infantil - Primaria



Duración

Varias sesiones



Espacio

Abierto/Cerrado



Participantes

Tod@s



OBJETIVOS:

- Fomentar la igualdad
- Conocer la historia del 8 de marzo
- Conmemorar el Día de la Mujer

Fundamentos de la actividad:

8 de Marzo es el Día Internacional de la Mujer, un día para reivindicar **NO** para felicitar y si queremos celebrar, que sean los logros obtenidos a lo largo del tiempo o los retos de mejora alcanzados. Todos los días son días cruciales para apostar por la **IGUALDAD ENTRE MUJERES Y HOMBRES**.

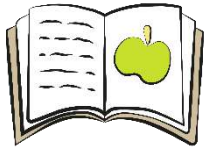
Para infantil y primer ciclo tenemos un curioso cuento, aunque antes debemos hacer una asamblea y charlar con ellos unos minutos para hacer una pequeña introducción. Además os adjuntamos un recortable muy entretenido que muestra que las princesas también pueden ser guerreras.

Con los mayores, 2º y 3er ciclo de primaria, podemos charlar y debatir sobre algunos aspectos como “¿y porqué no se celebra el día del hombre?” Podéis explicarles, con mucho cariño, que la conmemoración del día de la mujer es el resultado de lo mucho que, hace años, las mujeres tuvieron que luchar por ser vistas como iguales. No se trata de darles una lección de historia pero si de reconocer que se trata de un día en el que hay que ser conscientes de la importancia del papel de la mujer como igual del hombre (no superior, pero nunca inferior). Luego jugad al ahorcado utilizando palabras relacionadas con este día. Seguro que es curioso ver qué concepto tienen de este tema.

Por último, os proponemos una exposición o mural en el que cada uno plasme una palabra o dibujo relacionado con el 8M.

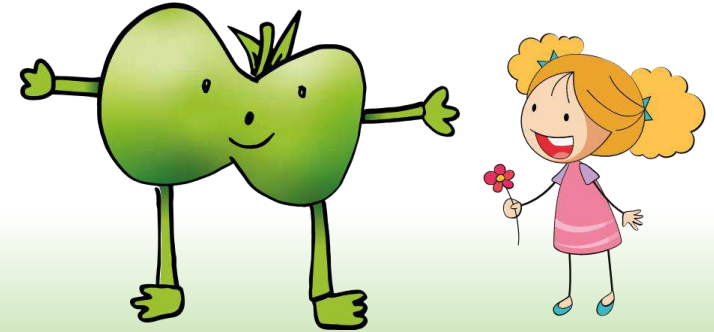


Ausolan.



Proyecto Educativo

El ahorcado del 8M



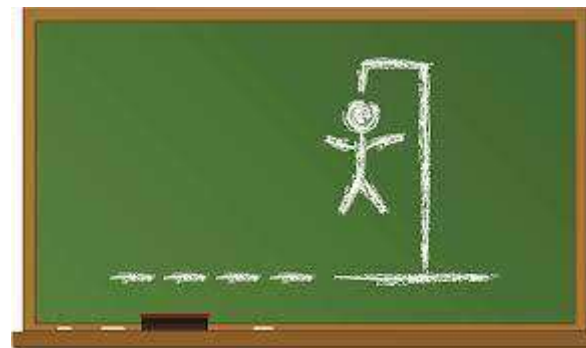
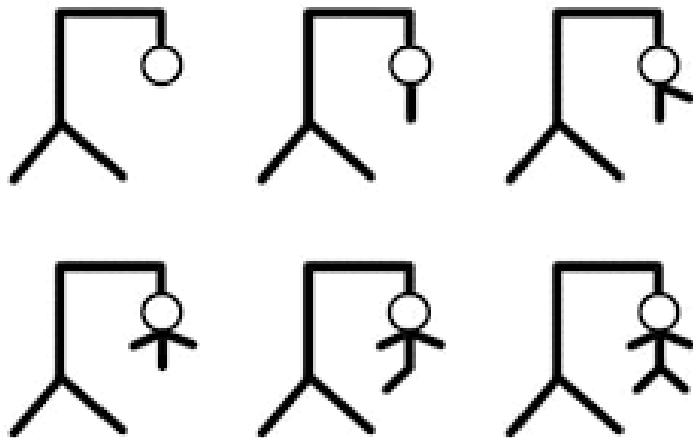
Desarrollo de la actividad

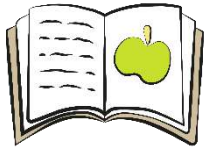
Seguro que habéis jugado en miles de ocasiones al ahorcado... pero esta vez vamos a darle un poco de emoción, porque vamos a utilizar este juego para conocer qué concepto tienen nuestros alumnos de un día como el 8M.

Lo ideal es formar grupos y que se turnen en esconder palabras y adivinarlas. Que se reúnan y propongan términos... aunque podéis guiar y dar ideas.

MATERIALES:

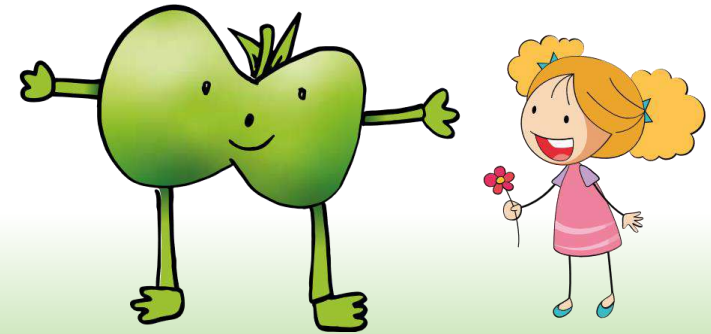
- Ficha de información
- Pizarra y tizas o folio y lápiz





Proyecto Educativo

Las princesas también se tiran pedos



Desarrollo de la actividad

Antes de la lectura del libro, nos sentaremos en círculo para hacer una asamblea y hablar de los estereotipos de personajes clásicos de cuentos y películas. Les podemos ayudar con preguntas como, por ejemplo, «¿Cómo son las princesas de los cuentos?», «¿Qué aspecto tienen las brujas?», «¿Qué lobos de cuentos conocéis?», etc.

Dejaremos que cada uno exprese su opinión, que puede sorprendernos y no coincidir con los estereotipos clásicos habituales. Además, nos pueden contar sus propias versiones de los cuentos clásicos y podemos aprovechar para explicar que en cada libro y en cada casa pueden ser ligeramente diferentes.

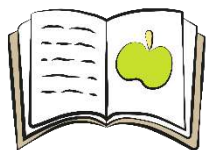
Ilan Brenman se inspiró en una anécdota familiar para escribir el cuento. Su hija tenía dos años y se había disfrazado de Blancanieves. El autor estaba hablando con su mujer cuando notaron un fuerte olor. Entonces, su mujer le preguntó: «Ilan, ¿te has tirado un pedo?». El autor lo negó, ambos miraron a la niña y esta rompió a llorar. En ese momento, su madre le dijo: «No llores, las princesas también se tiran pedos».

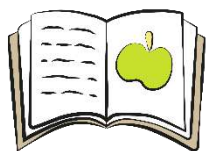
Esta anécdota demuestra la necesidad de saber aceptar nuestras imperfecciones y de tomarse la vida con humor. La temática de los pedos, suele hacer mucha gracia a los niños y las niñas, y es así como tenemos que enfocar la lectura del libro, con humor y naturalidad. Por eso, nos recrearemos en las anécdotas de cada una de las princesas y en el soporte visual de las ilustraciones; podemos, incluso, pedir al alumnado que participe tapándose la nariz o haciendo algún ruido que acompañe la lectura sin molestar.

Amamos las imperfecciones, rompemos estereotipos y fomentamos la autoestima. Las princesas, aunque el alumnado descubra que también se tiran pedos, continuaran siendo igual de queridas y admiradas. ¡Y es que nadie es perfecto!

MATERIALES:

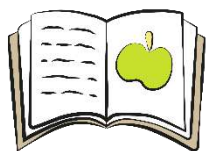
- Cuento



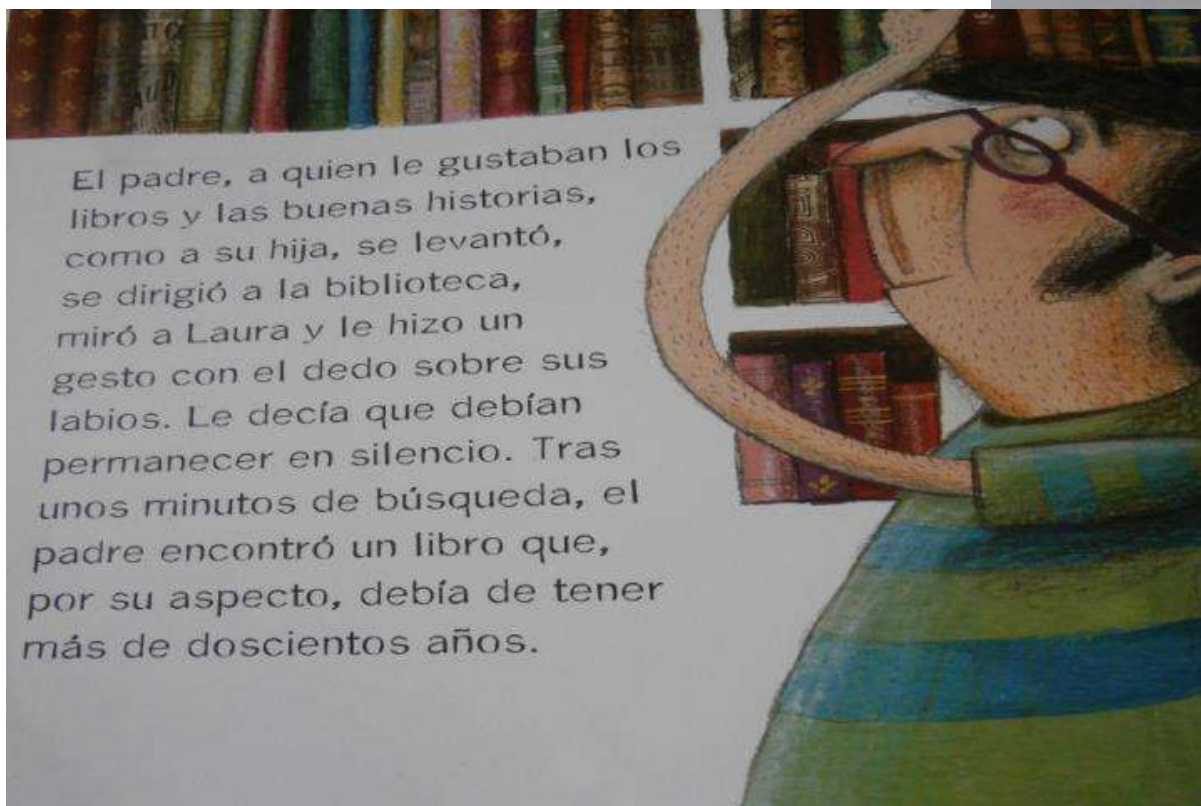


—¿Por qué quieres saber eso? —le preguntó su padre, curioso.
—Es que, por la escuela, dicen cosas... Pero, antes de contarte qué ha pasado, quiero que respondas a mi pregunta.
—Creo que sí, que las princesas también se tiran pedos —le respondió su padre, con toda la delicadeza del mundo.

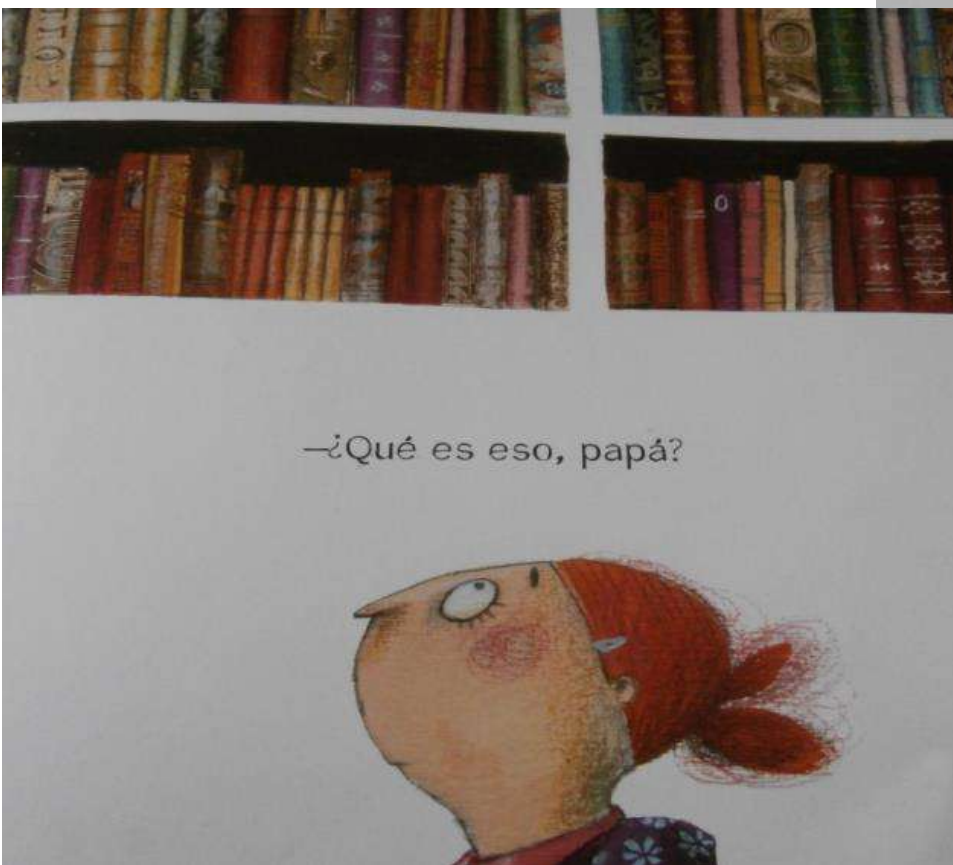


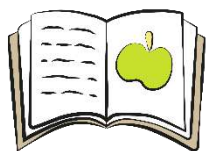


—No puede ser, papá; la discusión que hemos tenido en la escuela ha sido por eso. Marcelo nos ha dicho, a las niñas, que Cenicienta se tiraba muchos pedos. Todas le hemos dicho que eso era imposible, que ninguna princesa del mundo se tira pedos. Pero ahora creo que Marcelo podría tener razón... Papá ¿tú cómo sabes que las princesas se tiran pedos?



El padre, a quien le gustaban los libros y las buenas historias, como a su hija, se levantó, se dirigió a la biblioteca, miró a Laura y le hizo un gesto con el dedo sobre sus labios. Le decía que debían permanecer en silencio. Tras unos minutos de búsqueda, el padre encontró un libro que, por su aspecto, debía de tener más de doscientos años.





El libro secreto de las princesas

—¿Y qué cuenta este libro, papá?

—Todos los secretos de las princesas más famosas del mundo. Incluso hay un capítulo titulado «Problemas gastrointestinales y flatulencias de las princesas más encantadoras del mundo».

—¿Problemas gastrointestinales y flatulencias de las princesas más encantadoras del mundo? ¿Qué quiere decir eso, papá?



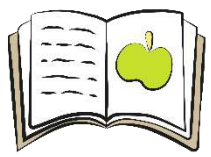
—En este capítulo tenemos algunos relatos muy secretos sobre los pedos que se han tirado las princesas. ¿Por quién quieres que empecemos?

—¡Por Cenicienta, papá, por Cenicienta!

El padre pasó algunas páginas del libro, hasta que llegó a la que buscaba, la leyó y le dijo a su hija:

—¿Recuerdas la noche del baile de Cenicienta?

—¡Sí!



—Aquella noche, ella estaba muy nerviosa. Antes de ir al baile, se había comido dos barritas de chocolate que la madrastra tenía escondidas en la despensa. A la hora del baile, el príncipe apretó muy fuerte la cintura de Cenicienta, ella no lo pudo soportar y soltó un buen pedo, justo en el mismo momento en que el reloj daba las campanadas de medianoche.

—¡Caramba, papá! ¿Eso quiere decir que el príncipe no lo notó?

—No, hija.



El padre pasó algunas páginas, las ojeó y luego dijo:
—La comida que cocinaban los enanos era muy pesada: les gustaban el beicon, la col hervida, los quesos de todo tipo, los pasteles de albaricoque... Blancanieves ya estaba un poco harta de toda aquella comida llena de colesterol. Cuando la madrastra le dio la manzana envenenada, ni siquiera llegó a probarla: soltó un pedo tan pestilente que resultó ser tóxico. Por eso se desmayó.



—¿Y Blancanieves?



—¿Y por eso los enanos la pusieron en una urna de cristal, para que nadie notara el mal olor?

—Así es, hija mía.

—¿Y cómo pudo el príncipe acercarse tanto?

—Aquí en el libro pone que, el día que el príncipe pasó por el bosque y vio la urna de cristal, tenía una gripe descomunal y la nariz muy tapada.

—Vaya, si no llega a ser por la gripe, Blancanieves aún estaría en la urna...

—Puedes estar segura —le respondió su padre, convencido.





—¿Y la Sirenita?



—Era la princesa que mejor podía ocultar sus problemas gástricos. Cuando daba aquellas vueltas dentro del agua... era sólo para disimular, y cuando emergían las burbujas... decía que eran las algas, que eructaban.

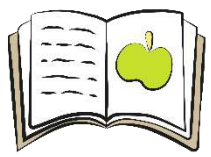


—Pero, aunque se tiren pedos, continúan siendo bellas princesas, ¿verdad, papá?

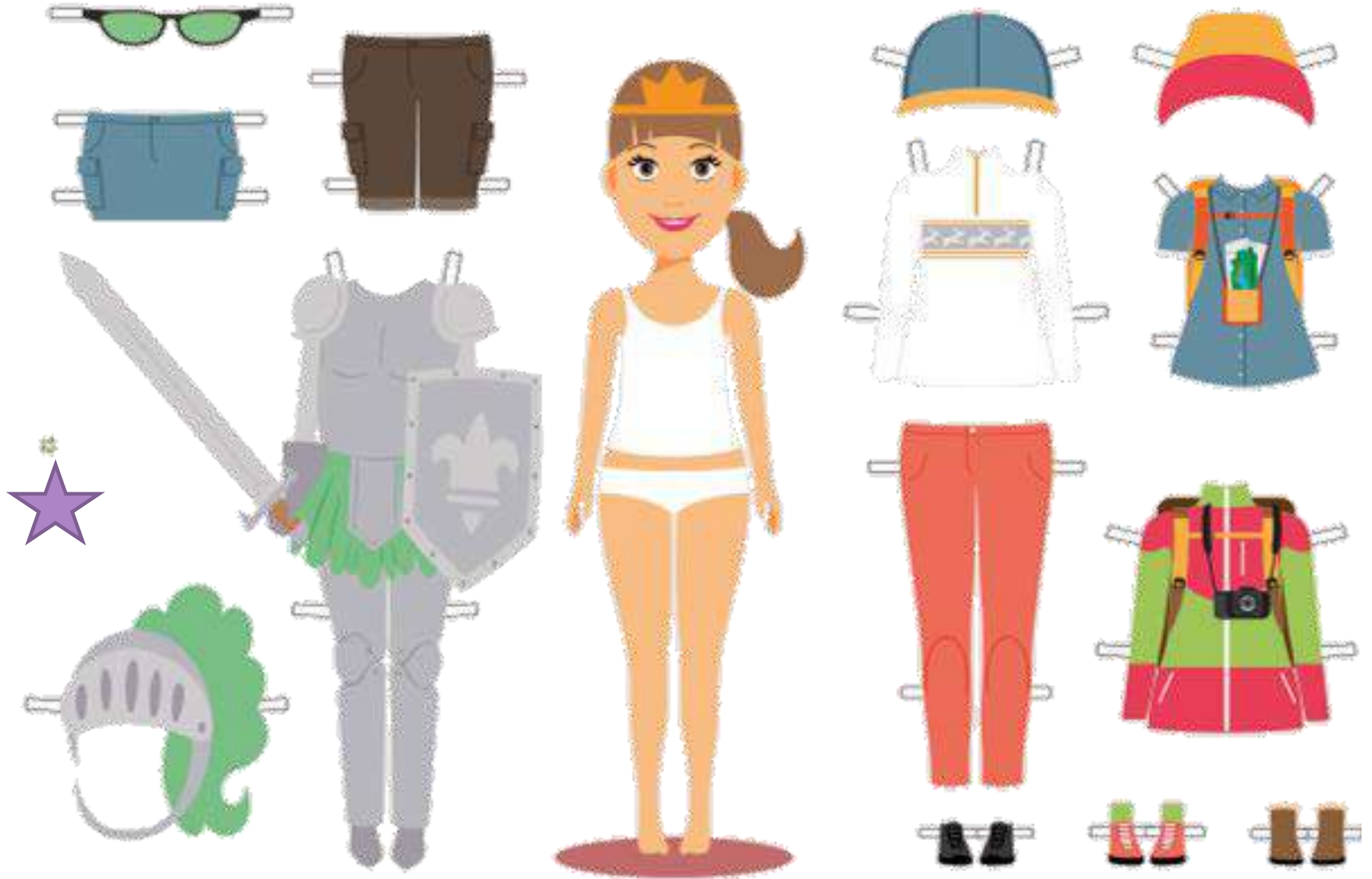
—Ya lo creo, hija. Son las princesas más bellas del mundo, pero hasta las princesas sueltan algún pedo. Lo importante es que no cuentes este secreto por ahí.



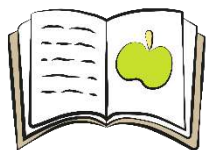
FIN



Proyecto
Educativo

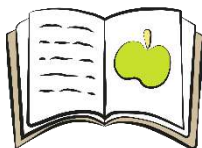


Ausolan.



MARZO

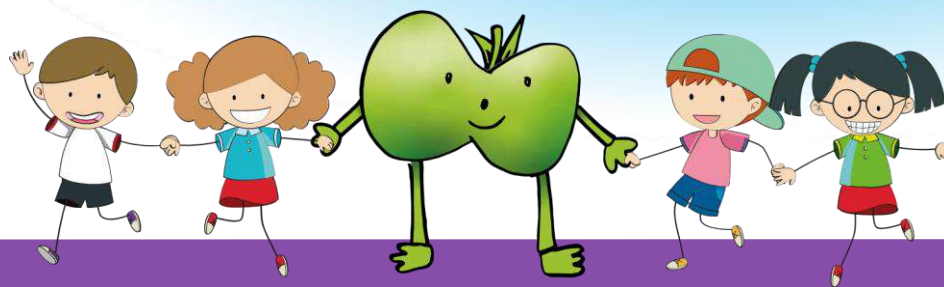
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	 3	4	5	6	7
	10	11	12	13	14
	17	18	19	20	21
	24	25	26	27	28
	31				



Proyecto Educativo

PIPPI CALZASLARGAS

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA



Animación lectora



Edad:

Infantil - Primaria



Duración

Una sesión



Espacio

Abierto/Cerrado



Participantes

Tod@s

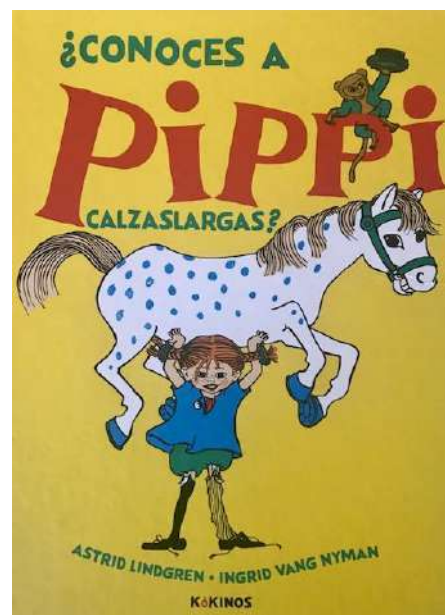
Fundamentos de la actividad:

Soy Pippi Langstrump, si, Pippilota, Victualia, Rogaldina, Sotominsa, hija de Efrain Langstrump

¿Sabéis quién es? Pippi Calzaslargas es conocida y querida en todo el mundo. A lo largo de varias generaciones, niños/as y mayores se han sentido cautivados por su espíritu independiente, imaginativo, generoso y divertido.

Viste como le da la gana, duerme con los pies en la almohada y limpia su casa con unos cepillos puestos en los pies. Es valiente y divertida. Le gusta saltar, mojarse en los charcos, jugar a no tocar el suelo o jugar a encontrar cosas (es una encuentracosas) y su papá es un pirata que vive en Taka Tuka. Una niña diferente y sorprendente.

Con este cuento vamos a dar a conocer a este maravilloso personaje, y nos va a introducir, recrear y acercar al extraordinario personaje de Pippi, la niña más fuerte del mundo.

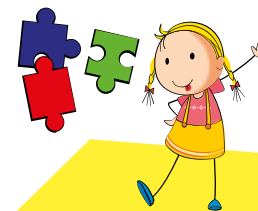


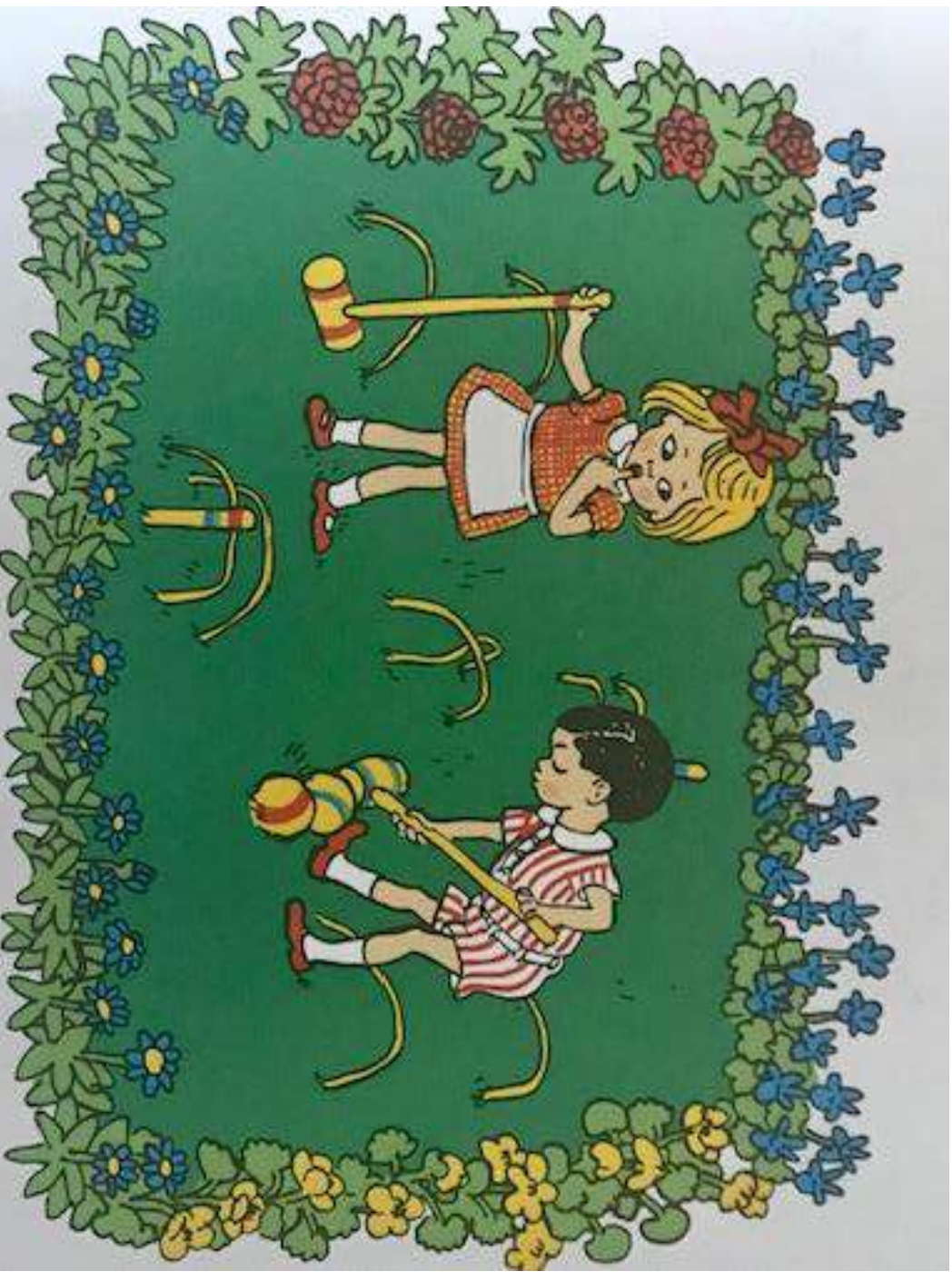
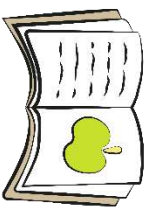
OBJETIVOS:

- Acercar a los niños/as a personajes importantes de la literatura infantil

MATERIALES:

- Cuento





Estos son Tommy y Annika, dos hermanos encantadores. Aquí los vemos un día en que se lo estaban pasando bastante bien jugando al croquet en su jardín.

—¡Cómo me gustaría que tuviéramos algún otro compañero de juegos!

—decía Annika a veces—.

—Y a mí —respondía Tommy.

Junto al jardín de Tommy y Annika había otro jardín, y en este una casa en la que no vivía nadie. La casa se llamaba Villa Villekulla y parecía abandonada.

—¡Qué pena que no venga nadie a vivir a esa casa! —dijo Tommy.

—Sí —añadió Annika—. Debería vivir alguien ahí. ¡Y que tuviera niños!



Proyecto Educativo



Una preciosa mañana, cuando Tommy y Annika se asomaron al jardín de Villa Villekulla, vieron algo que los dejó boquiabiertos. Había una niña pequeña que llevaba, levantado en brazos, un caballo de verdad. Tommy y Annika no se lo podían creer. Porque no es normal que una niña pequeña pueda levantar un caballo, pero resulta que esta niña sí que podía.

Se llamaba Pippi Calzaslargas y era tan tremendamente fuerte que no había en el mundo ni siquiera un policía tan fuerte como ella. Además, era rica. Tenía una maleta llena de monedas de oro con las que podía comprar todo lo que quería. Y acababa de llegar para quedarse a vivir en Villa Villekulla.

Pensaba vivir allí completamente sola, con su caballo, un pequeño mono, que se llamaba Señor Nilsson, y nadie más. Pippi no tenía madre ni padre, aunque eso a ella le parecía más bien una ventaja, porque así no había nadie que la mandara a la cama justo cuando mejor se lo estaba pasando y siempre podía hacer todo aquello que le apetecía.

—¿Queréis venir a desayunar a mi casa? —preguntó a Tommy y Annika.

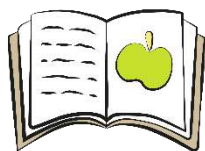
—¡Nos encantaría! ¡Gracias! —contestaron.



—Pero ¿quién va a preparar el desayuno? —quiso saber Annika.
—Pues yo misma —dijo Pippi—. ¿Quién si no?
Y es que Pippi se lo hacía todo ella sola. Y ese día, para desayunar, hizo tortitas. En cuanto tenía una tortita lista, la lanzaba por el aire hasta Tommy y Annika, que estaban sentados en el cajón de la leña comiendo tortita tras tortita hasta que no pudieron más.



—Son las tortitas más deliciosas que he comido jamás —aseguró Tommy.
Al hacer la pasta de las tortitas, Pippi había lanzado los huevos hacia arriba y uno le cayó en la cabeza. Pero a Pippi eso no le importó nada, sino que, tan contenta, dijo:
—Siempre he oído decir que la yema de huevo es muy buena para el pelo. ¡Ya veréis cómo me va a crecer ahora!
Pippi también sabía hacer galletas de jengibre. Acostumbraba a preparar una cantidad enorme de masa y a extenderla en el suelo de la cocina mientras decía:
—Hasta la mesa más grande se queda pequeña cuando tienes que hacer, por lo menos, quinientas galletas.
Señor Nilsson, su pequeño mono, la ayudaba. El caballo no, porque estaba fuera, en el porche, que era donde vivía y por eso no se le ve en el dibujo.
—Pero ¿por qué tienes al caballo en el porche? —preguntó Tommy. Todos los caballos que él conocía vivían en una cuadra.
—Bueno —dijo Pippi—. En la cocina estorbaría y el salón no le gusta.
Ese día, Tommy y Annika se fueron a su casa muy felices porque ahora tenían una nueva amiga con la que jugar.



Pippi era capaz de hacerse las trenzas y abrocharse la ropa al mismo tiempo. La verdad es que no hay mucha gente capaz de hacer esas dos cosas a la vez...



Para comer, se tumbaba encima de la mesa y ponía el plato en la silla, tal vez porque no tenía a nadie que le dijera que se sentara correctamente.



Cuando se lavaba, metía la cabeza entera en la palangana porque le gustaba mucho que le entrara agua en las orejas.



Para fregar el suelo de la cocina, cosa que hacía de tarde en tarde, volcaba en el suelo un cubo entero de agua, se araba dos cepillos a los pies y se deslizaba patinando cocina arriba y cocina abajo.



Y, a la hora de cortar leña, partía, como mínimo, cinco troncos de un solo hachazo.



¿Que el fogón echaba más humo de lo normal? Entonces, Pippi se subía al tejado y deshollinaba la chimenea. Se lo hacía TODO ella sola.





— Soy una encuentracosas — les dijo Pippi, un día, a Tommy y Annika.
— Una encuentracosas, ¿y eso qué es? — preguntó Tommy.
— Alguien que busca y encuentra cosas. ¿Qué va a ser si no!
— respondió Pippi —. El mundo entero está lleno de cosas y hace falta alguien que las encuentre. Eso es precisamente lo que hace un encuentracosas.

Tommy y Annika decidieron ser encuentracosas ellos también, y enseguida se pusieron, los tres, a buscar.

Pippi encontró una lata oxidada y gritó:

— ¡Qué hallazgo! ¡Nunca he visto nada igual!



— ¿Esa lata? — dijo Tommy —. ¿Y para qué sirve?
— Te la puedes poner en la cabeza y jugar a que es de noche, por ejemplo — contestó Pippi.

Y eso fue lo que hizo. Se paseó por el vecindario con la cabeza dentro de la lata hasta que tropezó con una alambreada y se cayó de narices. ¡Menudo estruendo! Pero Pippi encontró algo más: un carrete de hilo vacío.

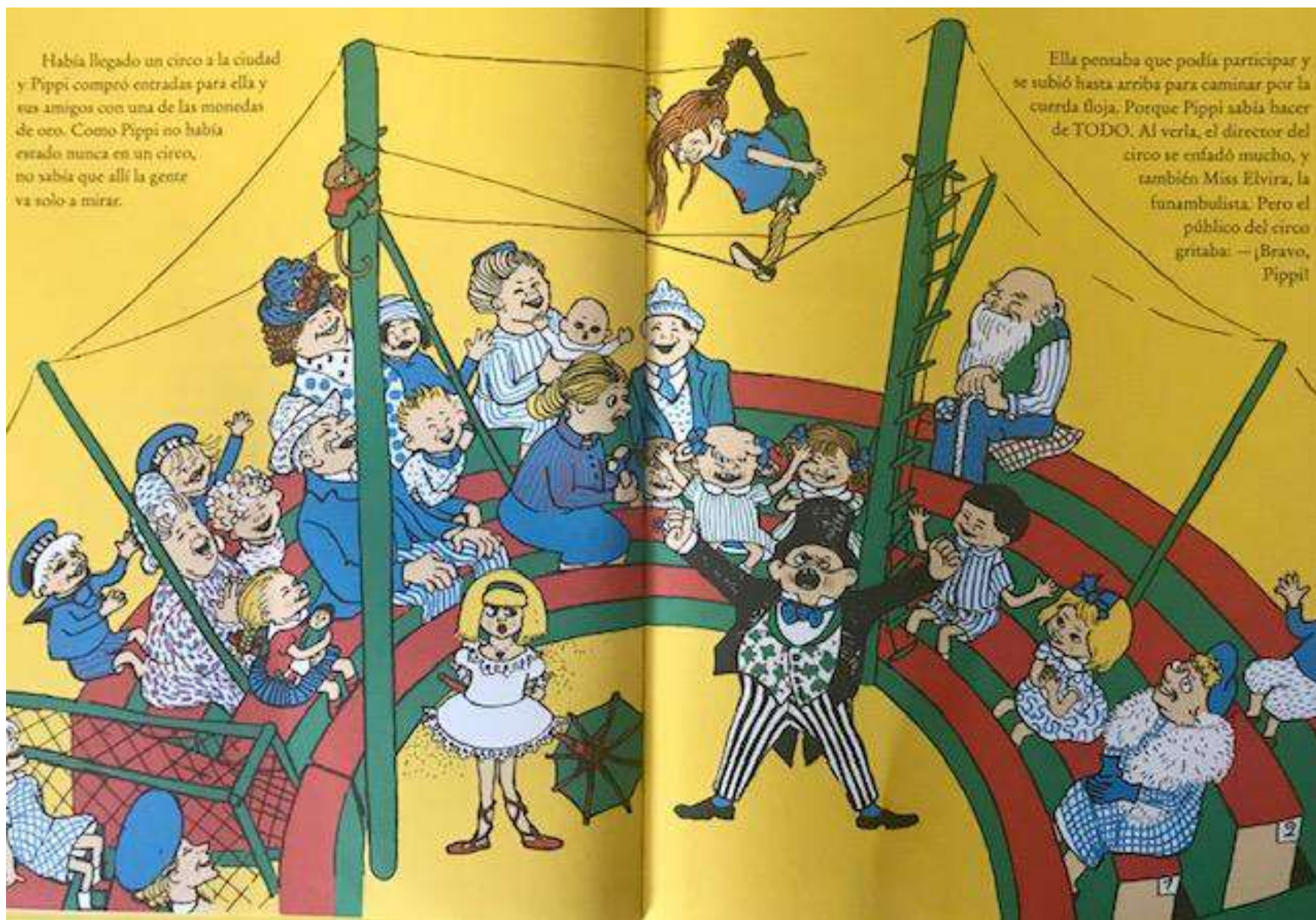
— ¡Mirad qué carrete de hilo tan bonito! ¡Es perfecto para hacer pompas de jabón o para llevarlo colgado en el cuello como un collar! — exclamó satisfecha.

Como Tommy y Annika no habían encontrado nada, les dijo Pippi:

— ¿Por qué no miráis en esos troncos de allí? Los troncos viejos y con huecos son de los mejores lugares para un encuentracosas.

Tommy y Annika hicieron lo que Pippi les decía y, ¿te lo puedes creer?, de un hueco, Tommy sacó un elegante cuaderno con una pluma estilográfica plateada. Annika, por su parte, encontró un bonito collar de coral rojo.

Los tres encuentracosas volvieron a casa la mar de contentos. Pippi con la lata oxidada y el carrete de hilo, Tommy con el cuaderno y Annika con el collar.





Miss Carmencita, la amazona, entró cabalgando en la pista. ¡Galopaba de pie sobre la grupa del caballo! Pero eso también lo sabía hacer Pippi, que pegó un salto y se montó detrás. Miss Carmencita, enfadada, intentó empujarla para que se cayera. ¡Venga manotazos! Pero Pippi no se caía. ¡Miss Carmencita no tenía ni idea de lo fuerte que era Pippi!

— ¡No vas a ser tú la única que se divierta aquí! — protestó Pippi—. ¡Los demás también hemos pagado entrada!

Mientras tanto, Tommy, Annika y el resto del público gritaban:

— ¡Viva Pippi! ¡Viva Pippi!

Y eso no era todo lo que Pippi era capaz de hacer. Adolf el Forzudo era el hombre más fuerte del mundo y también actuaba en el circo. El director ofrecía cien coronas a quien fuera capaz de tumbar a Adolf el Forzudo.

— Yo puedo — dijo Pippi a Tommy y Annika.

— Pero ¿cómo vas a poder? — dijo Annika—. ¡Si es el hombre más fuerte del mundo!

— Sí, pero yo soy la niña más fuerte del mundo — respondió Pippi.

Se acercó a Adolf el Forzudo y lo agarró por la cintura. Cuando este vio que una niña tan pequeña quería levantarlo, ¡a él!, de la sorpresa los ojos se le pusieron como platos.

En un pisplás, ¡tachán!, Pippi lo levantó por el aire y lo dejó tumbado en el suelo.

— ¡Pippi ha ganado! ¡Pippi ha ganado! — gritaban todos en el circo.





Pippi dormía siempre con los pies encima de la almohada y con la cabeza debajo del odredón. Estaba segura de que esta era la mejor manera de dormir y no tenía a nadie que le dijera lo contrario. Señor Nilsson dormía a su lado en una camita de muñecas pintada de verde, aunque él no ponía los pies sobre la almohada.

Una noche oscura de otoño, dos ladrones entraron en Villa Villekulla. Se llamaban Blom y Karlsson Trueno y tenían la intención de llevarse la maleta con todas las monedas de oro. No podían ni imaginarse lo fuerte que era Pippi.

—Ja, ja, coger esa maleta va a ser coser y cantar —dijeron los ladrones. Y, en efecto, la cogieron.



Pero Pippi saltó de la cama y, en un instante, les arrancó la maleta de las manos.

—Se acabaron las bromas —dijo Karlsson Trueno—. ¡Trae aquí la maleta! —Y agarró con fuerza el brazo de Pippi.

—Bromas por aquí y bromas por allí —canturreó Pippi levantando a Karlsson Trueno y sentándolo encima del armario. Al momento, Blom estaba también sentado junto a él.

Los ladrones se asustaron y comenzaron a llorar. Lloraban tanto que Pippi les dio una moneda de oro a cada uno para que se compraran comida. Y es que quien tiene una gran fuerza también ha de tener un gran corazón.



Proyecto Educativo



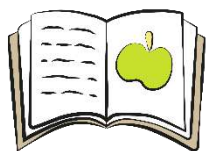
Pronto sería el cumpleaños de Pippi. Y quería celebrarlo con una fiesta, claro. Escribió una invitación para Tommy y Annika. La verdad es que no sabía escribir muy bien, porque no iba a la escuela como los demás niños, pero, aun así, la escribió lo mejor que pudo. Después se acercó de puntillas a la casa de Tommy y Annika y echó la invitación al buzón.



¡Qué contentos se pusieron Tommy y Annika cuando la leyeron! ¡Y qué ganas de ir a casa de Pippi! Llegada la hora, se arreglaron y se peinaron. Por supuesto, habían comprado un regalo para Pippi: una caja de música. Está envuelta en el paquete que se ve en el dibujo. Tommy y Annika lo llevaron entre los dos a Villa Villekulla.

Cuando Pippi abrió su regalo, comenzó a brincar de alegría, y estuvo dando vueltas a la manivela de la caja de música durante mucho rato. ¡La melodía que sonaba era tan bonita!





Pippi había decorado la cocina para la merienda. Sobre la mesa había chocolate con nata y montones de galletas y pasteles. Todo lo había hecho ella. Señor Nilsson y el caballo también estaban invitados, por supuesto. El monito esperaba sentado sobre el mantel.

— Nunca había estado en una fiesta de cumpleaños con caballos — dijo Annika mientras le daba un terrón de azúcar.

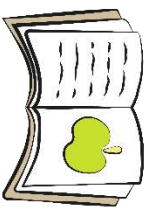
— Yo tampoco — dijo Tommy —. Es la fiesta de cumpleaños más divertida de mi vida.

Cuando Pippi se bebió su taza de chocolate, le dio la vuelta y se la puso encima de la cabeza como si fuera un sombrero. Como no estaba del todo vacía, un charrete de chocolate le resbaló por la frente hasta la punta de la nariz.



A continuación, jugaron a «no tocar el suelo». Había que dar una vuelta a la cocina sin poner los pies en el suelo ni una sola vez. Saltaron del fregadero al fogón y del fogón al cajón de la leña. Luego, se subieron a la repisa de los sombreros y de allí se descolgaron hasta la mesa, desde donde saltaron al mueble del rincón, del mueble al caballo y del caballo al fregadero. Fue una suerte que el caballo estuviera donde estaba, o no habrían logrado completar la vuelta.

Pippi tenía una cómoda muy grande con muchos cajoncitos. Ni siquiera en una juguetería se encuentran tantas cosas bonitas como había en ese mueble: tacitas y teteras para muñecas, flautas, fantásticos huevos de pájaro y caracolas de formas extrañas, dagas con mangos de nácar, collares... ¡Una infinidad de tesoros! Aunque no era el cumpleaños de Tommy y Annika, Pippi quería que ellos también tuvieran un regalo. Para Tommy, sacó una flauta de marfil y, para Annika, un broche con forma de mariposa.



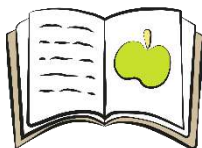
— Es la fiesta más divertida de mi vida — volvió a decir Tommy.

— Sí, qué pena que haya que volver a casa — se lamentó Annika.

Se despidieron de Pippi. Y Pippi y Señor Nilsson se despidieron de ellos.

A Tommy y Annika les gusta tanto jugar con Pippi que no piensan más que en ir a su casa todos los días.





Proyecto Educativo

Jugando como PIPPI



EDUCACIÓN PARA EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE

Juegos de Patio



Edad:

Infantil - Primaria



Duración:

Varias sesiones



Espacio:

Abierto



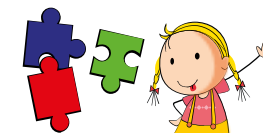
Participantes:

Tod@s

Fundamentos y Desarrollo de la actividad:

El suelo es lava: a Pippi le encantaba divertirse y este era uno de sus juegos favoritos. Os tenéis que imaginar que el suelo está hecho de lava, y debes evitar tocarlo. La regla es simple: cuando alguien dice la frase **“el suelo es lava”**, tienes 5 segundos para subir a un sitio alto para poder “salvarte”.

Podemos adaptar este juego para los más pequeños del cole. Colocando folios en el suelo sujetos con cinta adhesiva. Deben estar situados a una distancia acorde a su altura y edad. Si los ponemos muy pegados, será muy fácil que se desplacen y entonces el juego perderá su propósito. Para realizar el juego del suelo es lava los niños/as deberán andar sobre las piedras colocadas en el suelo (folios) y evitar caer en la lava que corre a su alrededor. Como las piedras (folios) están distanciadas, los niños/as necesitarán saltar y hacer un gran esfuerzo cada vez que se dispongan a avanzar. Con el objetivo de no ser “devorado” por la lava, en cada brinco, deben mantener el equilibrio. Pondremos una meta para que cada jugador/a comience a avanzar desde diversos extremos de la clase o patio. Gana el que primero llegue a la meta y en caso de que se pierda el equilibrio y caiga dentro de la lava, deberá comenzar desde el principio.



OBJETIVOS:

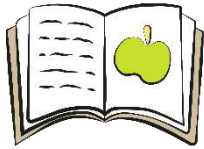
- Mejorar las habilidades físicas
- Ganar coordinación corporal y visomotora
- Fomentar el equilibrio
- Potenciar el desarrollo de la memoria, del razonamiento y de la atención

MATERIALES:

- Folios
- Cinta adhesiva o precinto

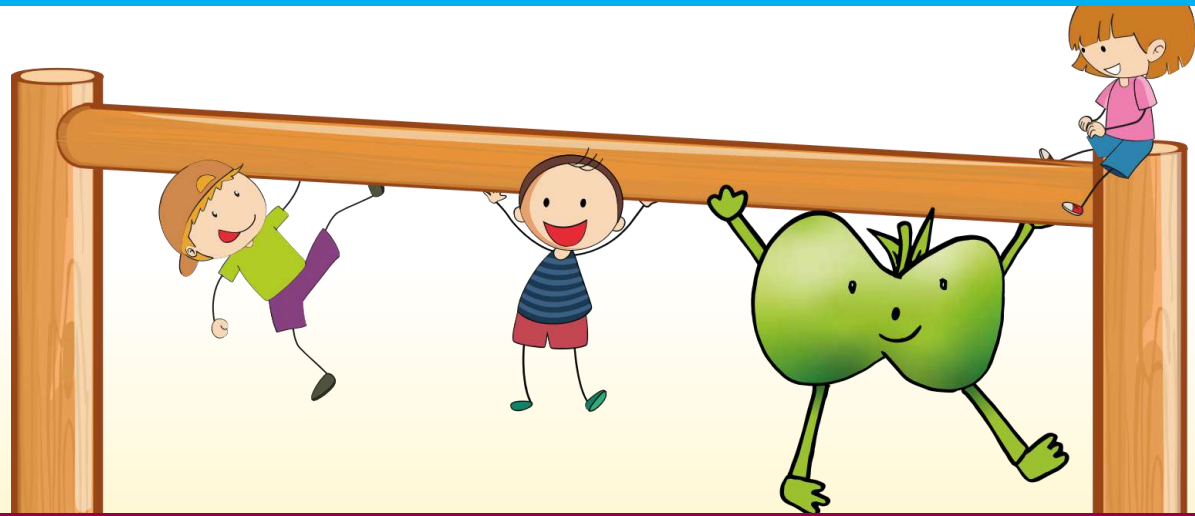


Ausolan.



Proyecto Educativo

Jugando con Pippi a Juegos Tradicionales



Desarrollo de la actividad:

El caracol: se dibuja un caracol grande en el suelo con casillas por dentro. El primer jugador/a tira una piedra al principio del caracol; después la va empujando a la pata coja hasta conseguir llegar al centro del caracol sin que ésta salga del caracol. Si la piedra sale del interior del caracol, pasa el turno a otro jugador/a y así sucesivamente.

Los aros: vamos a ver que tal vais de puntería. Pippi era muy habilidosa y no fallaba nunca. ¿Os atrevéis? Para este juego necesitaremos una o varias botellas decoradas a una distancia convenida. También podemos utilizar rollos de papel de cocina (los podemos fijar al suelo pegándolos con silicona encima de cualquier superficie). Los aros los haremos con cartón o con platos, dejando un diámetro de 10 cm.

Los niños/as tratarán de colar los aros por el cuello de las botellas o de los rollos de papel.

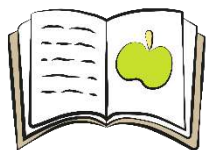
En esta fiesta: el monitor dice “todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir, todo aquello que yo haga lo tenéis que repetir. A saltar, a saltar, a saltar...”

Todos los jugadores repiten y ejecutan una y otra vez la acción nombrada. Las acciones a realizar pueden ser saltar, bailar, abrazar, pellizcar...



MATERIALES:

- Tizas
- Cartón
- Botellas
- Rollos de papel o botella de plástico
- Tijeras
- Pegamento



MARZO

Lunes

Martes

Miércoles

Jueves

Viernes



3



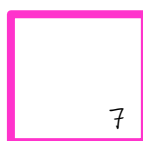
4



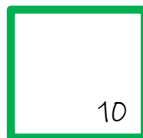
5



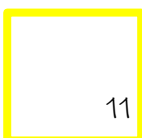
6



7



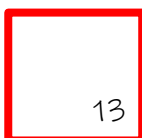
10



11



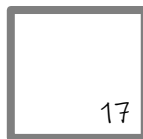
12



13



14



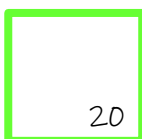
17



18



19



20



21



24



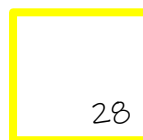
25



26



27

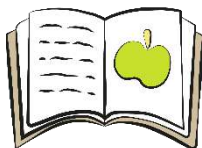


28



31





Proyecto Educativo

Comensales viajeros

EDUCACIÓN PARA EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE

Jornada Valenciana



Edad:

Infantil - Primaria



Duración:

Varias sesiones



Espacio:

Abierto



Participantes:

Grupos

Fundamentos de la actividad:

Continuamos viajando por España, esta vez hasta Valencia.

Este mes visitamos Valencia, una comunidad autónoma con mucha historia, de echo, el actual territorio valenciano coincide en su mayor parte con el del histórico Reino de Valencia que pervivió desde el siglo XIII al XVIII como parte de la Corona de Aragón.

Su territorio, con capital en la ciudad de Valencia, está situado en el este y sureste de la península ibérica. Cuenta con una superficie de 23 255 km² y es la octava autonomía más extensa de España. Está formada por las provincias de Alicante, Castellón y Valencia y limita al norte con Cataluña y Aragón, al oeste con Castilla-La Mancha y Aragón y al sur con la Región de Murcia.

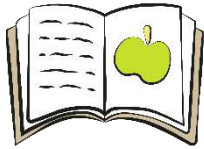


OBJETIVOS:

-Conocer otros lugares, tradiciones y culturas.

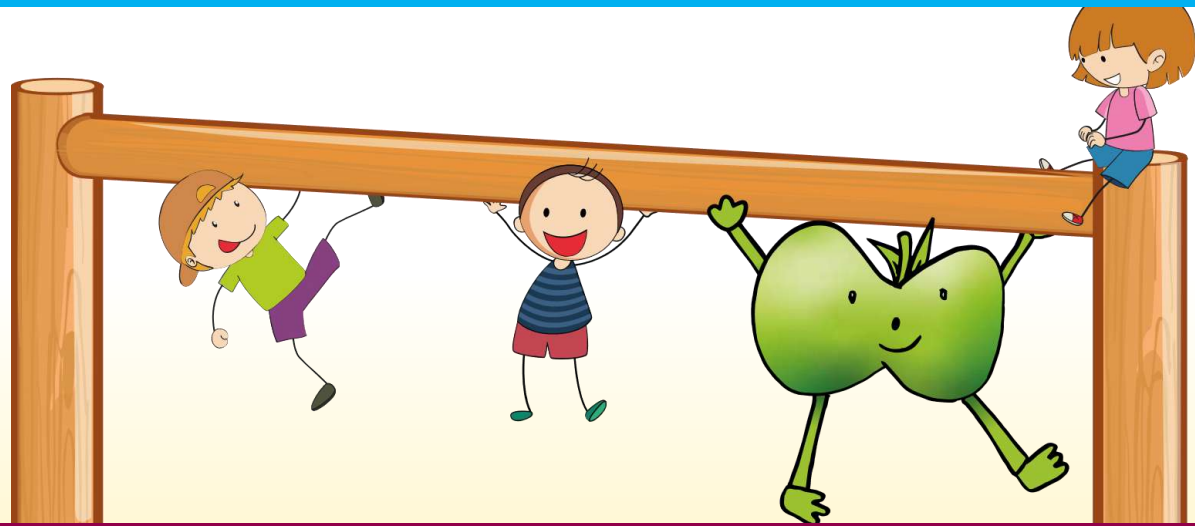


Ausolan.



Proyecto Educativo

Las Fallas de Valencia



Desarrollo de la actividad

Las fiestas locales más importantes en la ciudad de Valencia son LAS FALLAS, ¡No vamos a perdérmolas! ¿Verdad?. Por ello os proponemos una manualidad que nos llevará a estar más cerca de esta maravillosa y ruidosa fiesta.

Uno de los principales elementos de las fiestas falleras son los espectáculos pirotécnicos, ya que desde que la pólvora y pirotecnia llegara con los musulmanes, estas siempre han estado ligadas a las festividades del pueblo valenciano.

• FUEGOS ARTIFICIALES:

Usaremos cartones de papel higiénico (o, en su defecto, folios enrollados) y cortaremos unas tiras verticales como se muestra en la imagen. Mojamos las tiras con diferentes pinturas y creamos nuestro gran castillo de luz y de color.

MATERIALES:

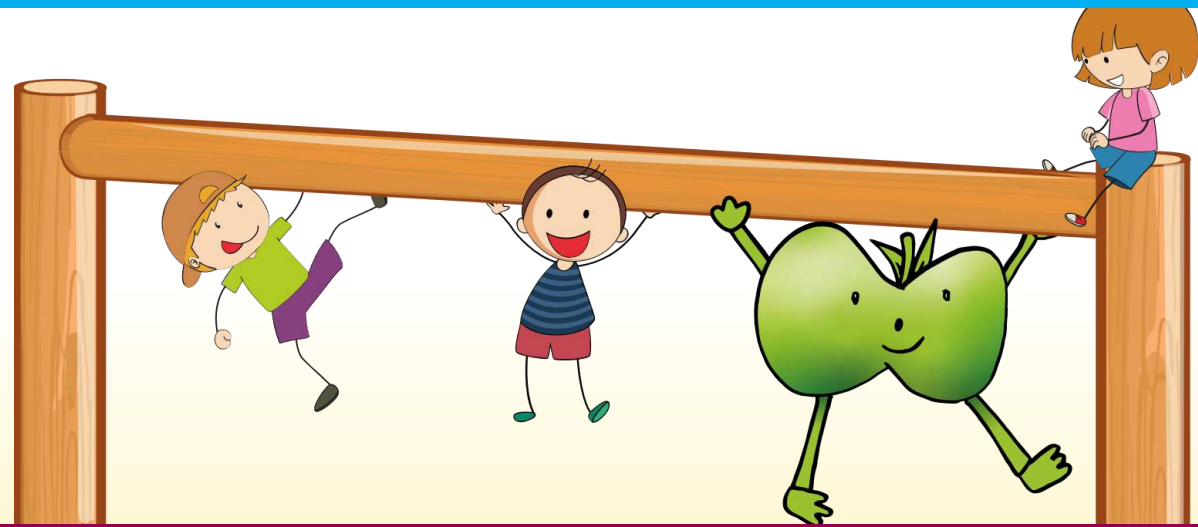
- Tiza
- Piedras
- Papeles y cartones
- Rollo de cocina





Proyecto Educativo

Juegos tradicionales de Valencia



Desarrollo de la actividad

El canut

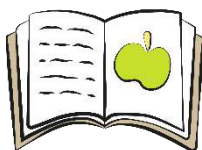
Uno de los juegos tradicionales valencianos más conocidos es el canut. Para jugar a este juego tradicional es necesario contar con un canut (un trozo de caña cortado de unos 10 centímetros, nosotros podemos utilizar un rollo de papel de cocina), varios telles (trozos redondos de arcilla o piedras), monedas (igualmente lo podemos hacer con cartón) y tiza. Una vez con todos los materiales, se dibuja con la tiza un círculo en el suelo. En el centro del mismo se pondrá el canut y sobre él las monedas. Posteriormente, los jugadores lanzarán los telles desde una distancia acordada por turnos. El ganador será quien consiga tirar el canut fuera del círculo y ganará las monedas que queden dentro del mismo.

El puñet

Un juego apto para jugar en todos los sitios. Para ponerlo en funcionamiento hacen falta tres monedas, tres garbanzos o tres pelotitas de papel por cada uno de los jugadores. Cada uno de las personas que juegan se esconden dentro de su mano el objeto mencionado (1, 2 ó 3 pelotitas de papel, por ejemplo) y cierran el puño. Luego todos los jugadores deben adivinar el total de pelotitas que tienen escondidas en sus manos los participantes. En este juego la intuición es fundamental. Lo importante es mencionar que no se puede repetir número. El que acierte el número de pelotitas gana y ya no juega la siguiente ronda. El juego finaliza cuando solo queda uno.

MATERIALES:

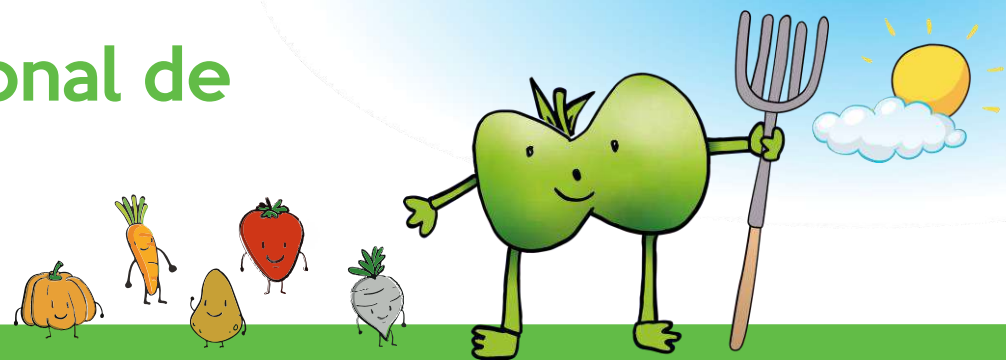
- Tiza
- Piedras
- Papeles y cartones
- Rollo de cocina



Proyecto Educativo

Día internacional de la felicidad

EDUCACIÓN PARA LA SALUD



Juego de patio



Edad:

Infantil - Primaria



Duración:

Varias sesiones



Espacio:

Abierto/Cerrado



Participantes

Tod@s



OBJETIVOS:

- Conseguir que los niños y niñas conozcan y valoren su bienestar.
- Crear estrategias para lograr la felicidad.
- Generalizar estados de ánimo alegres para su vida.

Fundamentos de la actividad

¿Qué es el Día de la Internacional de la Felicidad? ¡Un día para ser feliz, naturalmente!

Desde 2013, las Naciones Unidas celebran el 20 de marzo el **Día Internacional de la Felicidad** como reconocimiento del importante papel que desempeña la felicidad en la vida de las personas de todo el mundo.

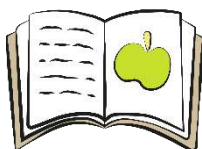
La **felicidad** es una emoción que se produce en un ser vivo cuando cree haber alcanzado una meta deseada, y por lo tanto influye en las actitudes y el comportamiento de los individuos.

Sin duda, se puede entrenar la felicidad, todo es cuestión de enfoque, y para ello tenemos que apreciar y reconocer qué se haya en nuestro entorno que nos hace y/o puede hacer felices.

"No hay un camino a la felicidad: la felicidad es el camino." **Buda Gautama**

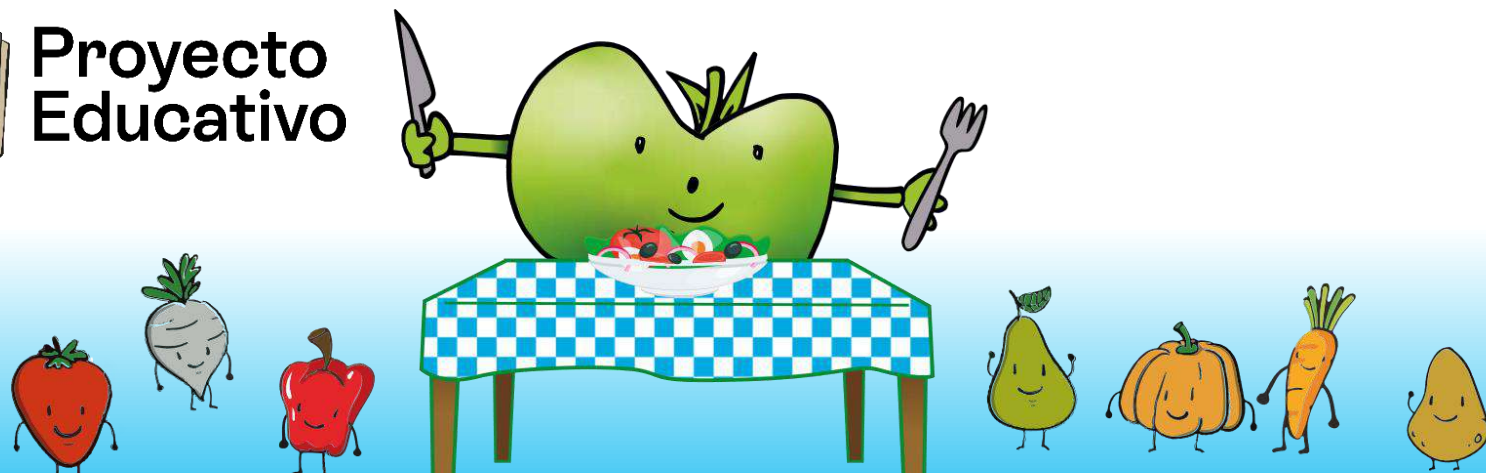


Ausolan.



Proyecto Educativo

Día de la Felicidad



Desarrollo de la actividad

RE-CONOCIENDO NUESTRA FELICIDAD

Sentados en asamblea vamos a conversar sobre la felicidad

¿qué es? Una emoción, un sentimiento

¿qué me produce? Alegría y positividad.

¿se puede entrenar? Sí

¿puedo buscar y conseguir yo solo/a cosas que me hagan estar feliz? ¡Por supuesto!

Pensemos en ello...

Haremos una lluvia de ideas, y tomaremos conciencia sobre esas pequeñas cosas de las que disponemos todos los días y tal vez no valoremos lo suficiente.

Iremos haciendo una lista:

- ☐ Me hace feliz que me abracen
- ☐ Que me cuiden
- ☐ Jugar con mis juguetes
- ☐ Saltar y correr
- ☐ Estar con mi familia /amigos
- ☐ Que jueguen conmigo
- ☐ Etc.

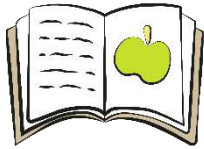


MATERIALES:

- Ninguno

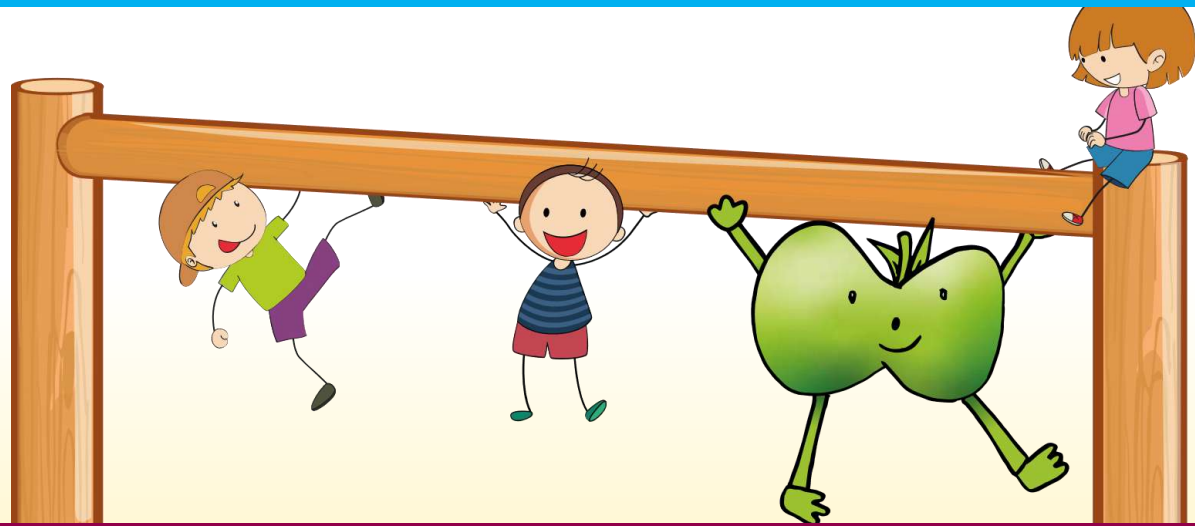
Cuando se nos agoten las ideas empezará el juego. Andamos libremente por el espacio, y el monitor/a dirá en voz alta alguna de esas cosas que nos hacen felices, todos lo representaremos entonces, interactuando unos con otros.

¡Los abrazos! ¡estar en familia! ¡Las excursiones! ¡comer helado!



Proyecto Educativo

Día de la Felicidad: Juegos Cooperativos



Desarrollo de la actividad

Caballería: Coloca a todos los niños en una fila. Uno de los pequeños ejerce de caballero, colocándose enfrente de ellos. Cuando grite "¡caballería!" sus amigos deberán salir corriendo para llegar a tocar el muro (o pasar al otro lado de la zona de juego) que estará a la espalda del caballero sin ser atrapados por éste. Todos los "potrillos" cazados se convierten en caballeros y empiezan también a cazar. El primer jugador atrapado liga en el turno siguiente.

Lucha entre serios: Colocados en dos filas, una frente a otra, el objetivo de este juego es lograr que el jugador contrario se eche a reír antes. Para ello sólo podrán hacer muecas, todas las que deseen. Guiñar un ojo, sacar la lengua, meterse el dedo en la nariz, intentar deformarse los párpados... Gana el equipo que más aguante sin reír. ¡Verás qué caras y qué carcajadas! Después podéis ponerles a prueba contando chistes y que los otros jugadores tengan que aguantar sin reírse.

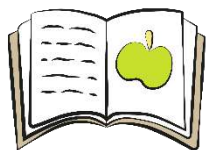
¡Vamos en autobús! Elegimos a un niño para que sea el conductor del autobús, tiene que sentarse en el suelo y los niños van colocándose detrás, como si fuesen en un enorme autobús. El piloto va dando las indicaciones en voz alta: "A la derecha. A la izquierda. ¡Cuidado, que freno! ¡Venga, que acelero" y va girando el tronco a la vez que habla. Los niños tienen que ir girando con él todo el tiempo. Iremos cambiando de conductor para que todos los niños puedan dar las indicaciones.

Carrera de cangrejos: Los equipos se colocan de dos en dos en fila india. Los primeros de cada fila se atan los tobillos con una cuerda o un pañuelo (el derecho de uno con el izquierdo del otro). Corren de este modo hasta alcanzar la meta. Se desatan los tobillos y entregan el pañuelo a la pareja siguiente. Gana el equipo que termina antes.

Animales y Estatuas: Cada participante tiene que elegir un animal. Los animales deben recorrer el bosque (la zona de juego) imitando al animal que eligieron. Pueden correr, jugar e interactuar con los otros animales, dentro del recinto. A la voz de "estatua" (monit@r) todos se deben de quedar congelados. Se va eliminando el que se mueva. Después podemos incluir la variante de hacerlo por parejas, de tres en tres, de cuatro en cuatro, etc....para que tengan el sentimiento de amistad y vayan todos unidos.

MATERIALES:

-Ninguno



MARZO

Lunes

Martes

Miércoles

Jueves

Viernes



3



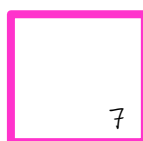
4



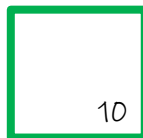
5



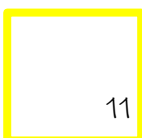
6



7



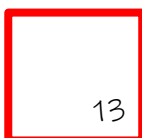
10



11



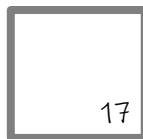
12



13



14



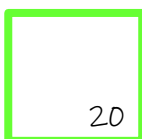
17



18



19



20



21



24



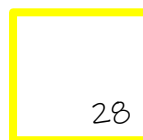
25



26



27

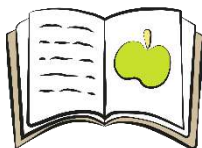


28



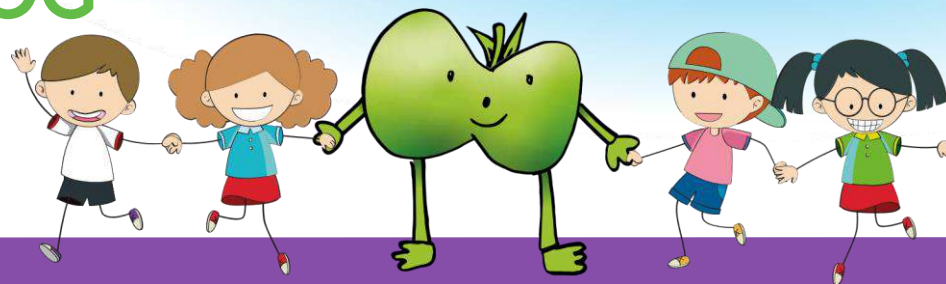
31





Proyecto
Educativo

EL DRAGÓN ZOG



EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA

Animación
lectora



Edad:

3-5 Y 6-8 años



Duración

Varias sesiones



Espacio

Abierto/Cerrado



Participantes

Tod@s

Fundamentos y Desarrollo de la actividad:

“De toda la clase, ZOG era el más aplicado, porque quería la estrella de color dorado”

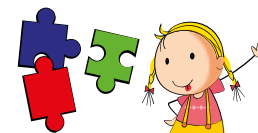
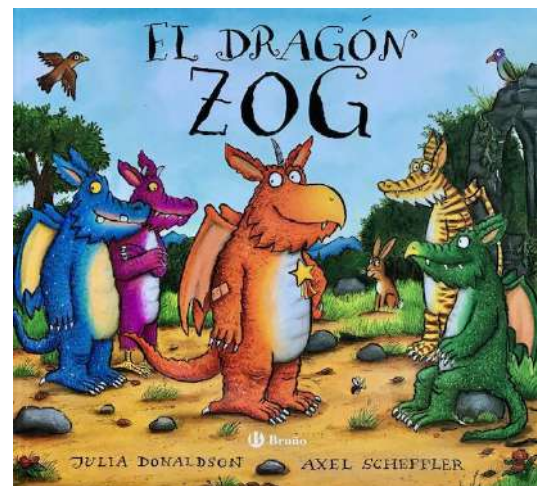
Para conseguirla, el dragón aprenderá a volar, a quemar, a rugir...

¡Pero su vida cambiará al encontrar a la princesa Alelí!

Gracias a este cuento, desmitificamos algunos aprendizajes: ni los dragones son tan malos, ni a todas las chicas les gusta ser princesas coquetas, ni todos los chicos prefieren ser caballeros y les gusta luchar.

También nos hace reflexionar sobre la importancia de luchar por lo que queremos, de esforzarnos por conseguir nuestros sueños.

Probablemente el rey y la reina no querían que su hija fuera médica, y esperaban otra cosa de ella, pero ella persiguió lo que de verdad le hacía feliz. Al igual que el caballero, que quizá esperaban que fuera un gran caballero luchador, pero lo que de verdad le gustaba era ser enfermero.



OBJETIVOS:

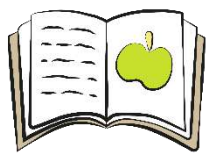
- Trabajar la coeducación a través de los cuentos
- Potenciar los valores de la igualdad, amistad, respeto y solidaridad

MATERIALES:

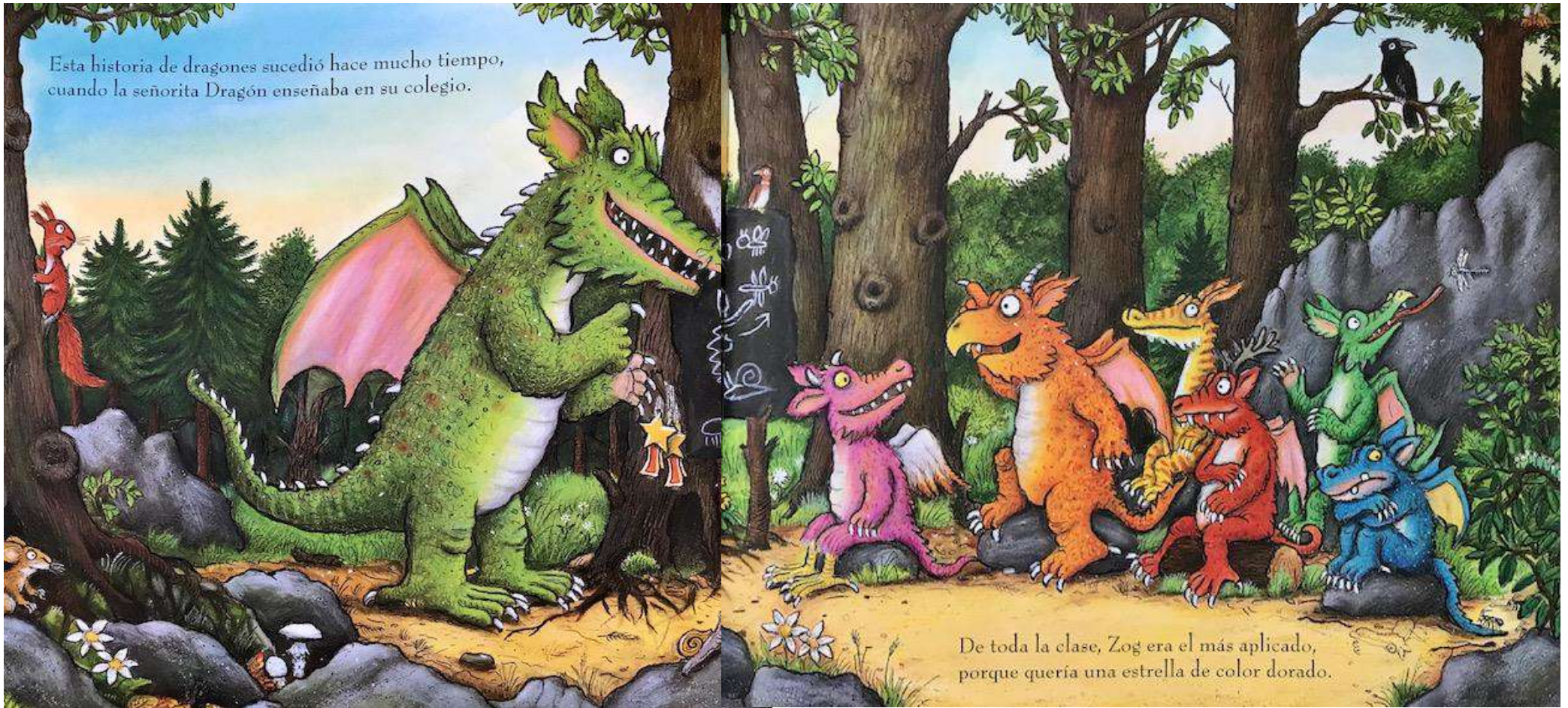
- Cuento
- Dibujos para colorear
- Rotuladores
- Ceras de colores

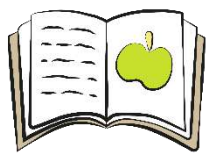


Ausolan.



EL DRAGÓN ZOG



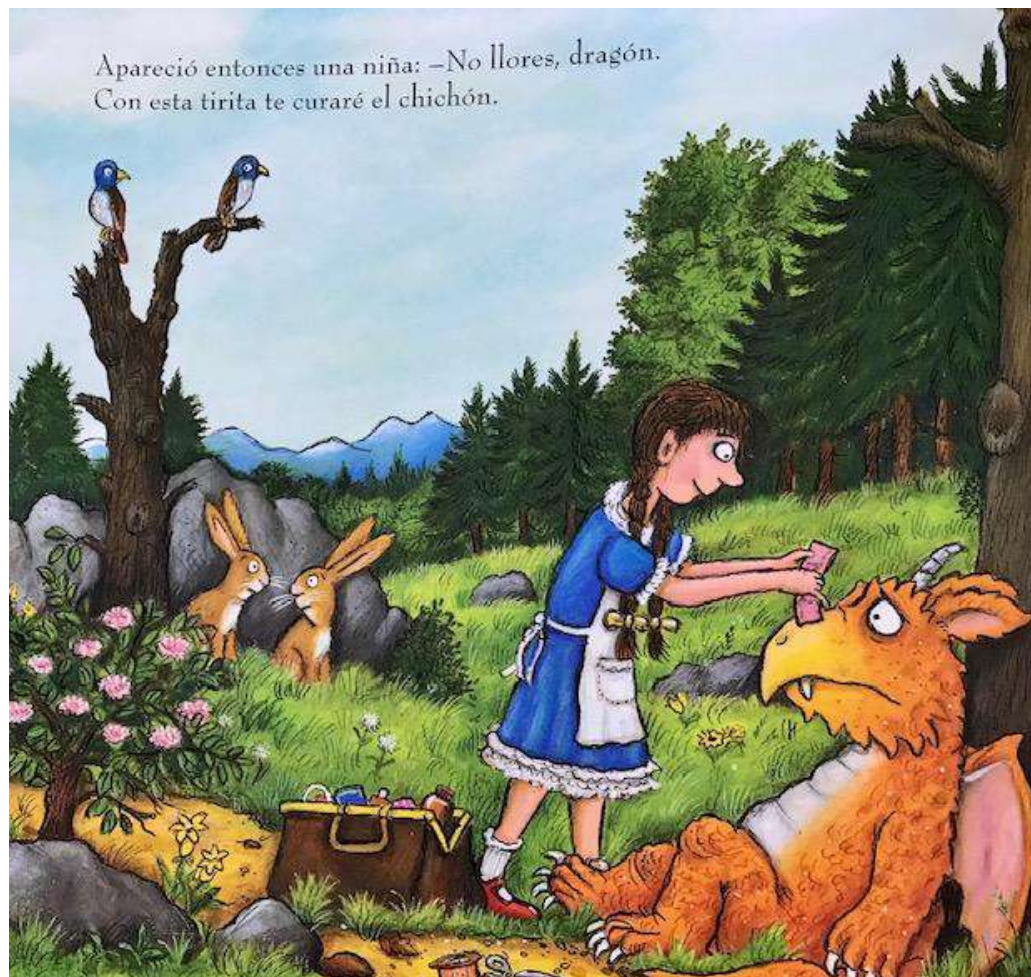


EL DRAGÓN ZOG

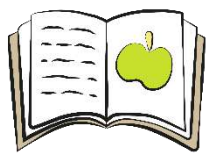




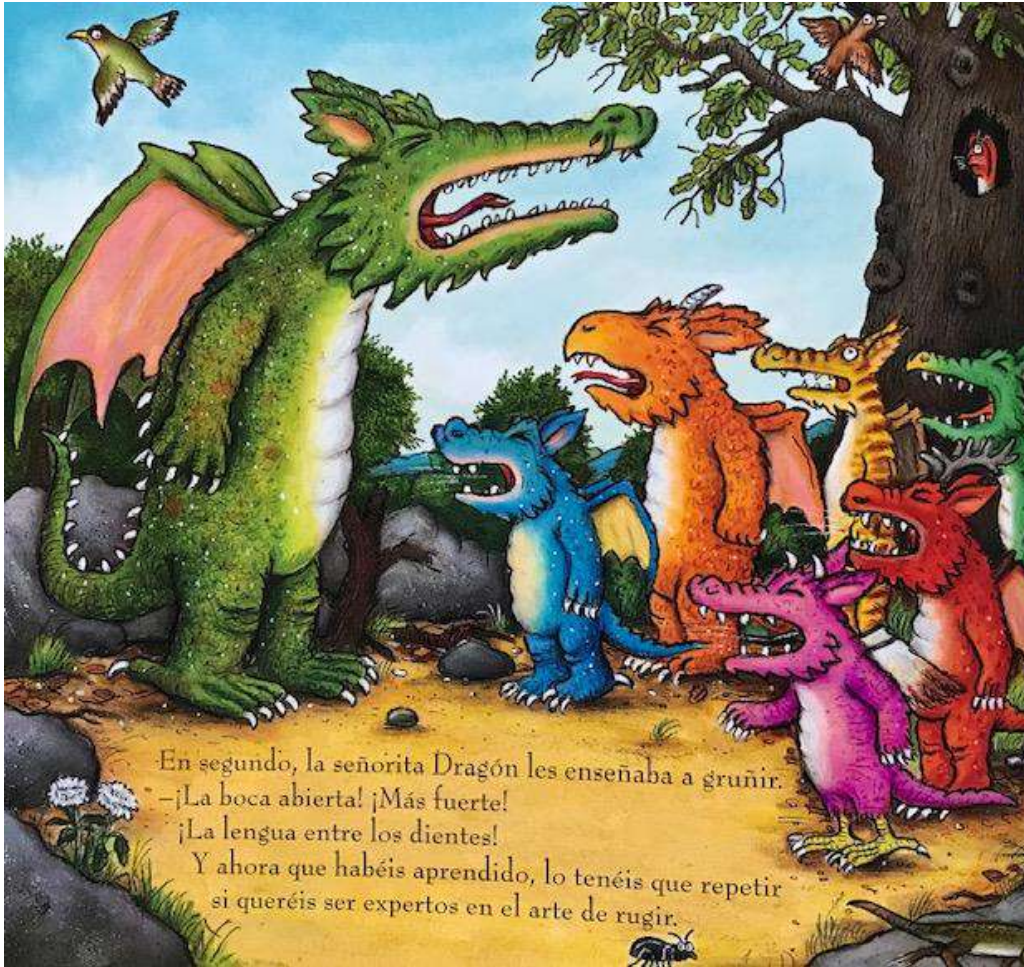
EL DRAGÓN ZOG



–Gracias, qué buena idea –dijo Zog,
y con la tirita puesta voló hacia el sol.



EL DRAGÓN ZOG



En segundo, la señorita Dragón les enseñaba a gruñir.
-¡La boca abierta! ¡Más fuerte!
¡La lengua entre los dientes!
Y ahora que habéis aprendido, lo tenéis que repetir
si queréis ser expertos en el arte de rugir.



Zog empezó a practicar



y rugió de forma feroz.



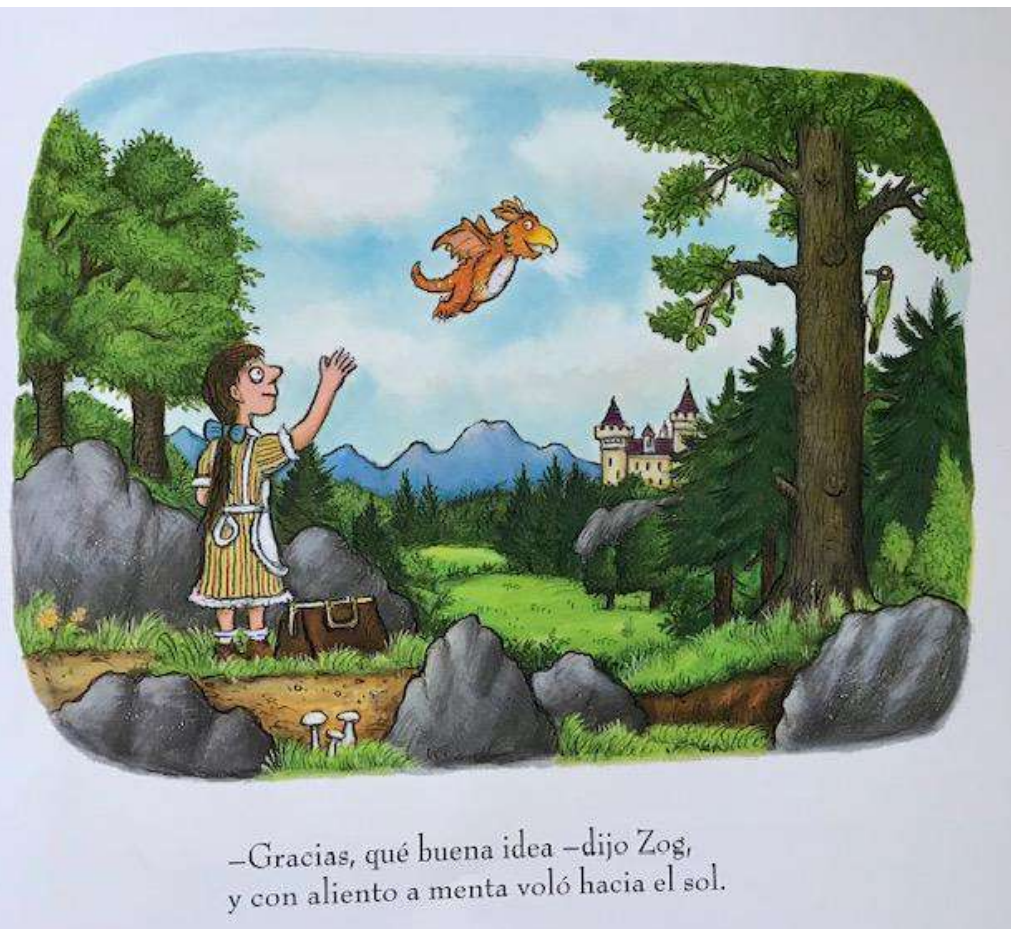
Pero con tanto rugido...



¡Se atragantó!

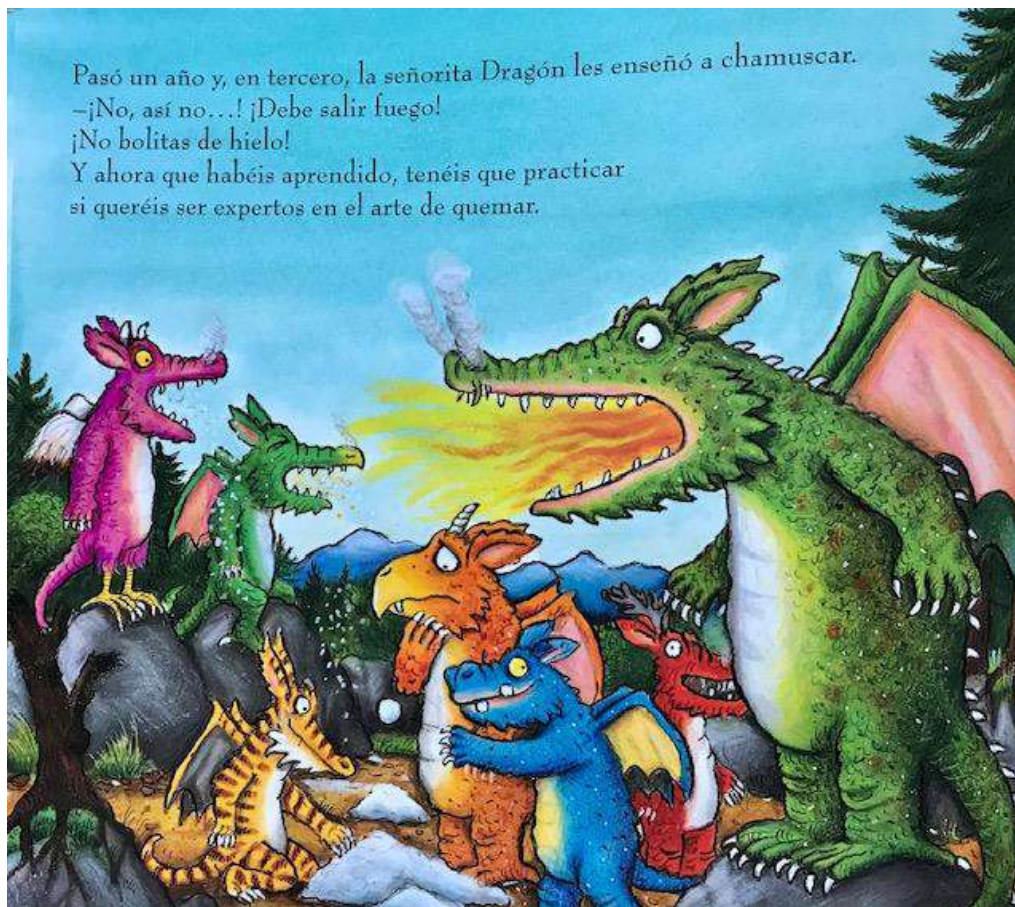


EL DRAGÓN ZOG





EL DRAGÓN ZOG



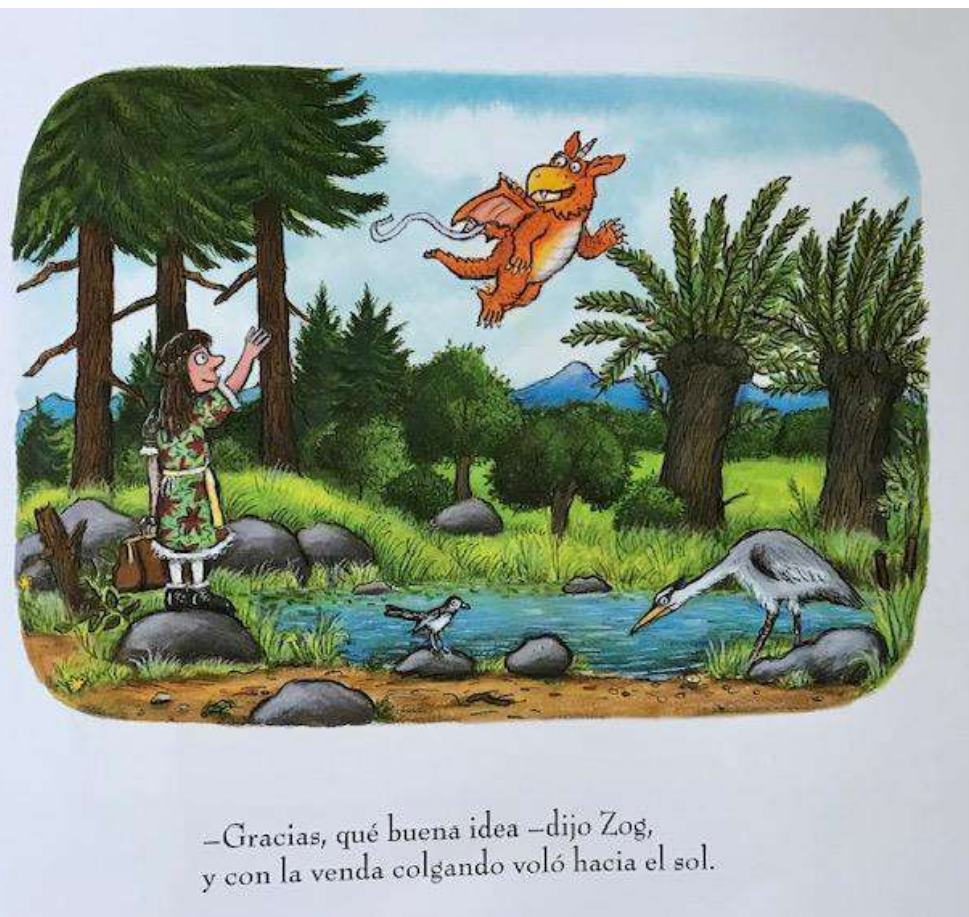
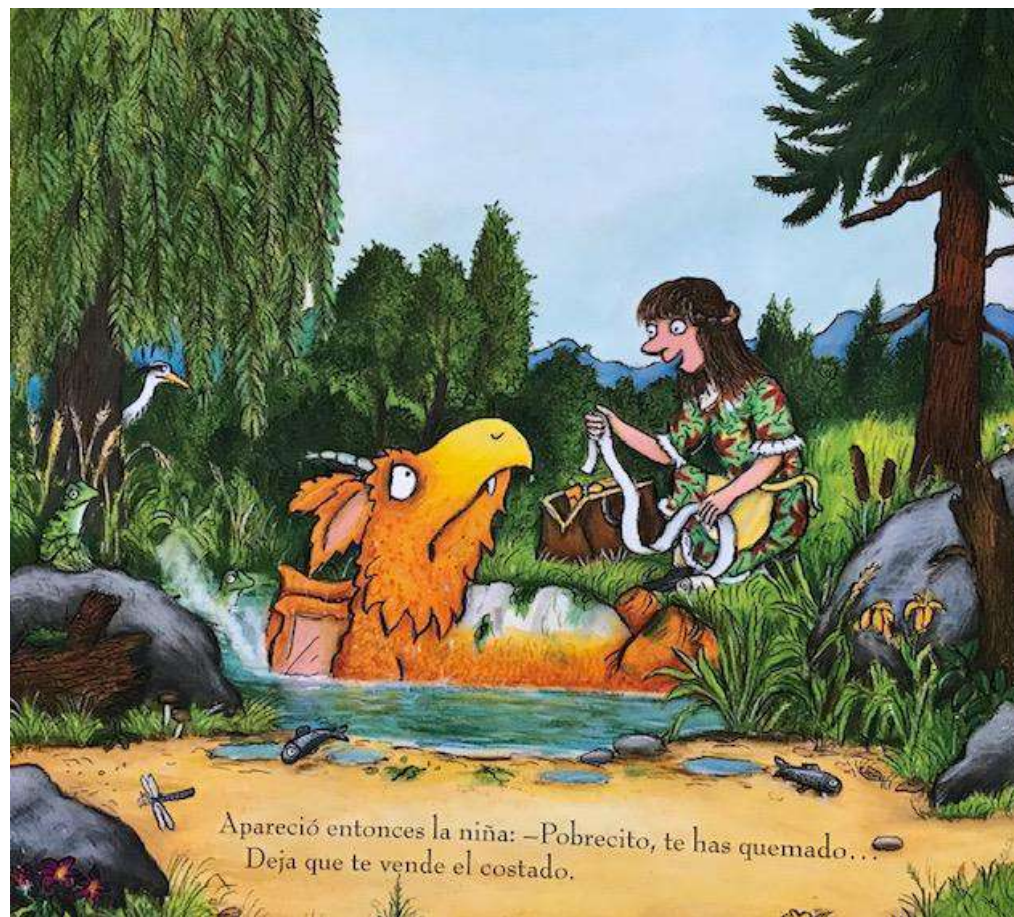
y salió un fuego abrasador.



¡Su ala se estaba quemando!

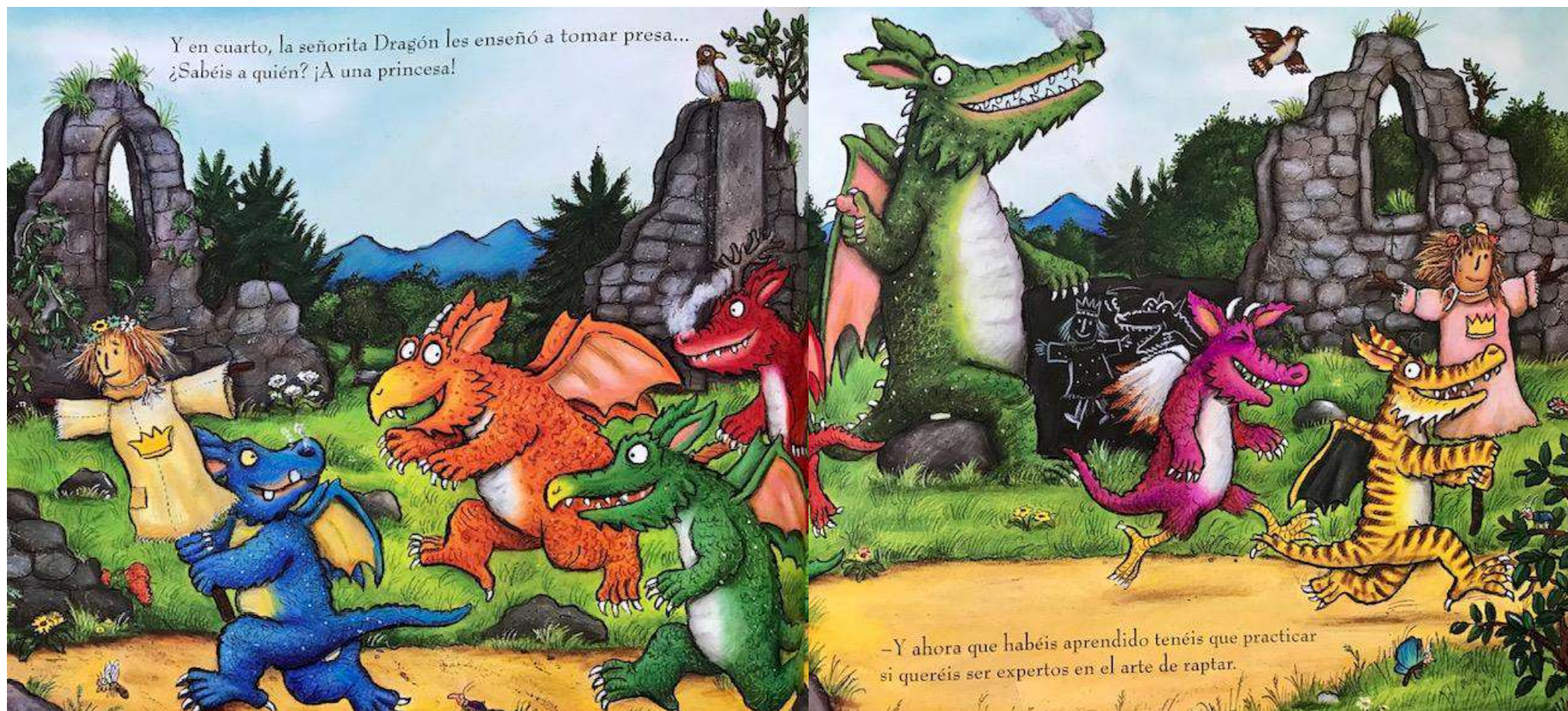


EL DRAGÓN ZOG



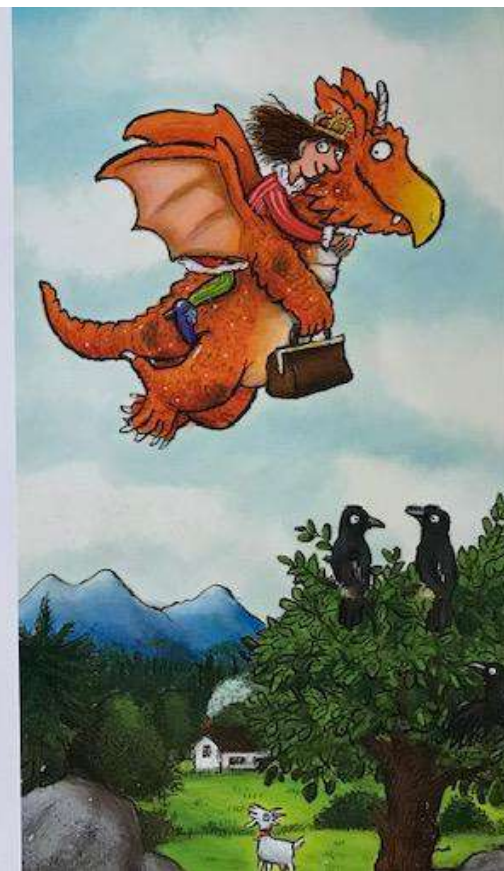


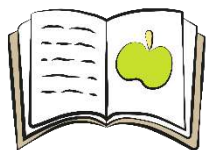
EL DRAGÓN ZOG



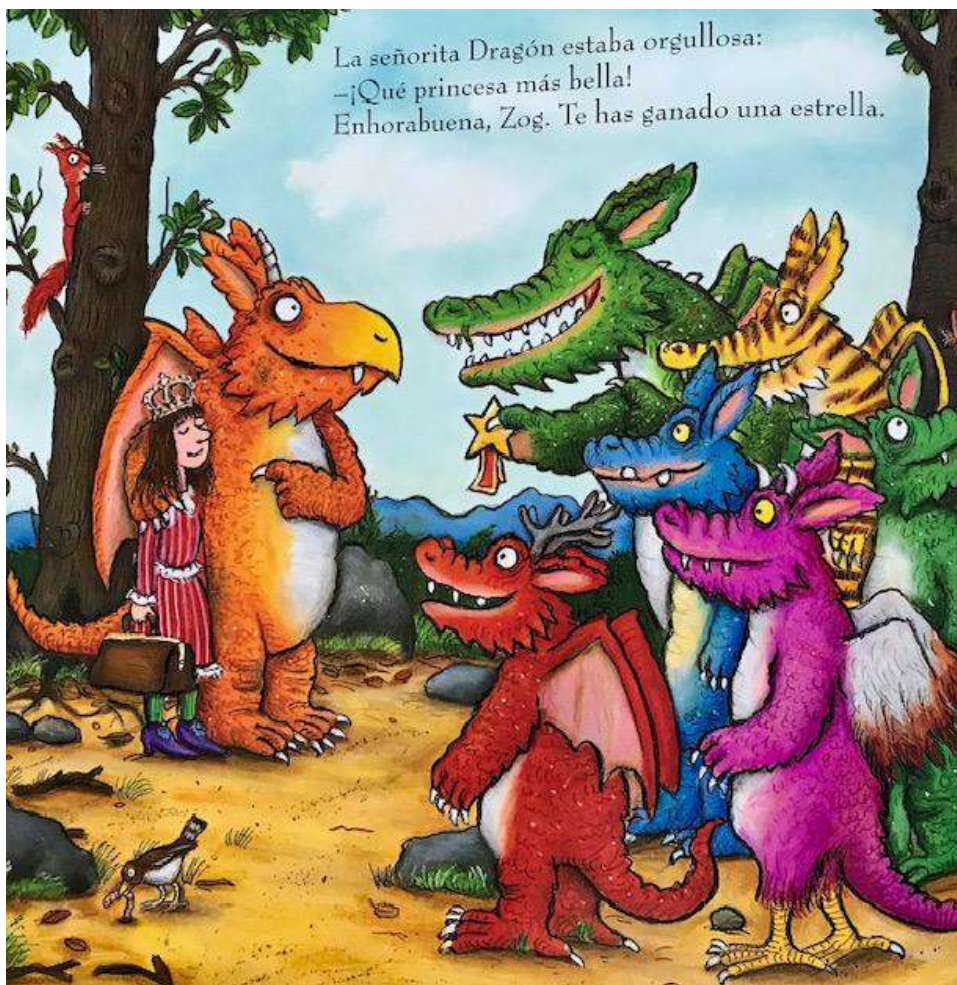


EL DRAGÓN ZOG





EL DRAGÓN ZOG



Zog estaba feliz.
Y también la princesa Aleli.



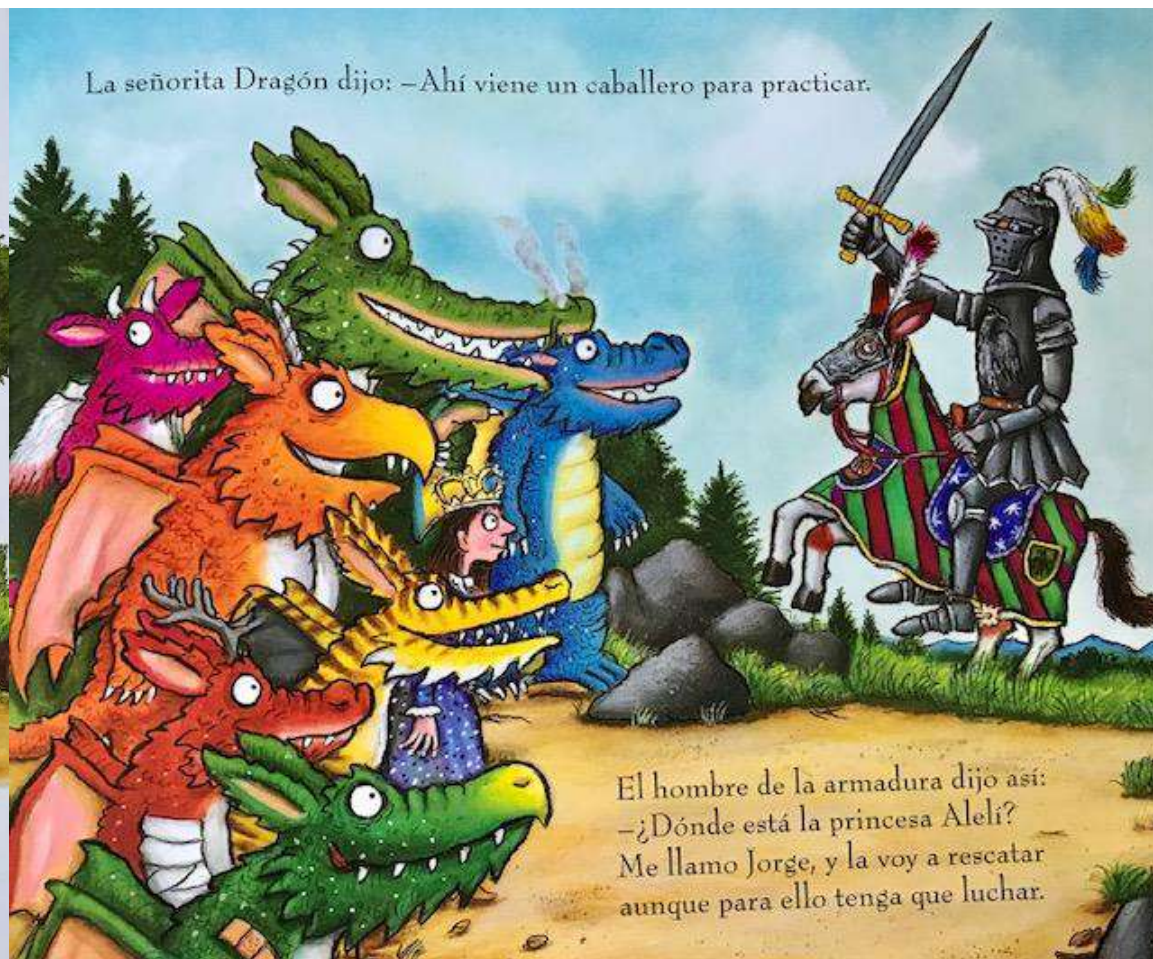
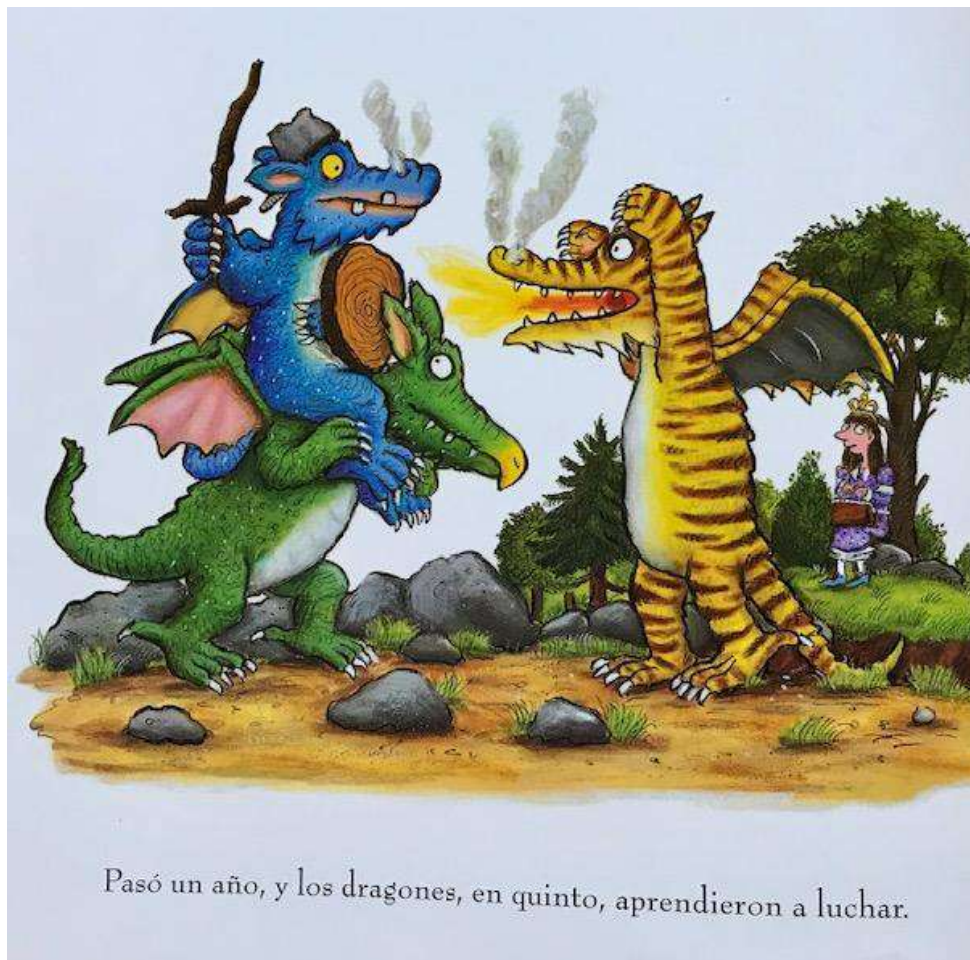
Allí controlaba la temperatura



y vendaba las torceduras.

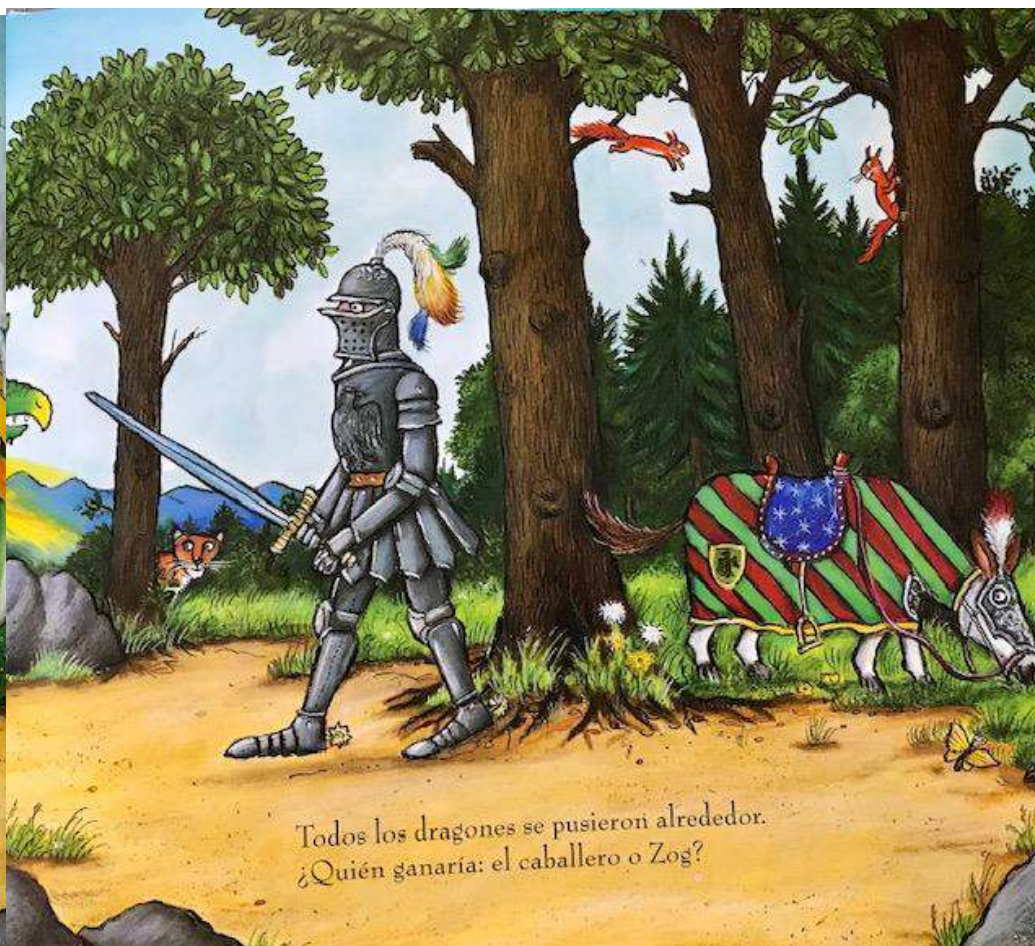
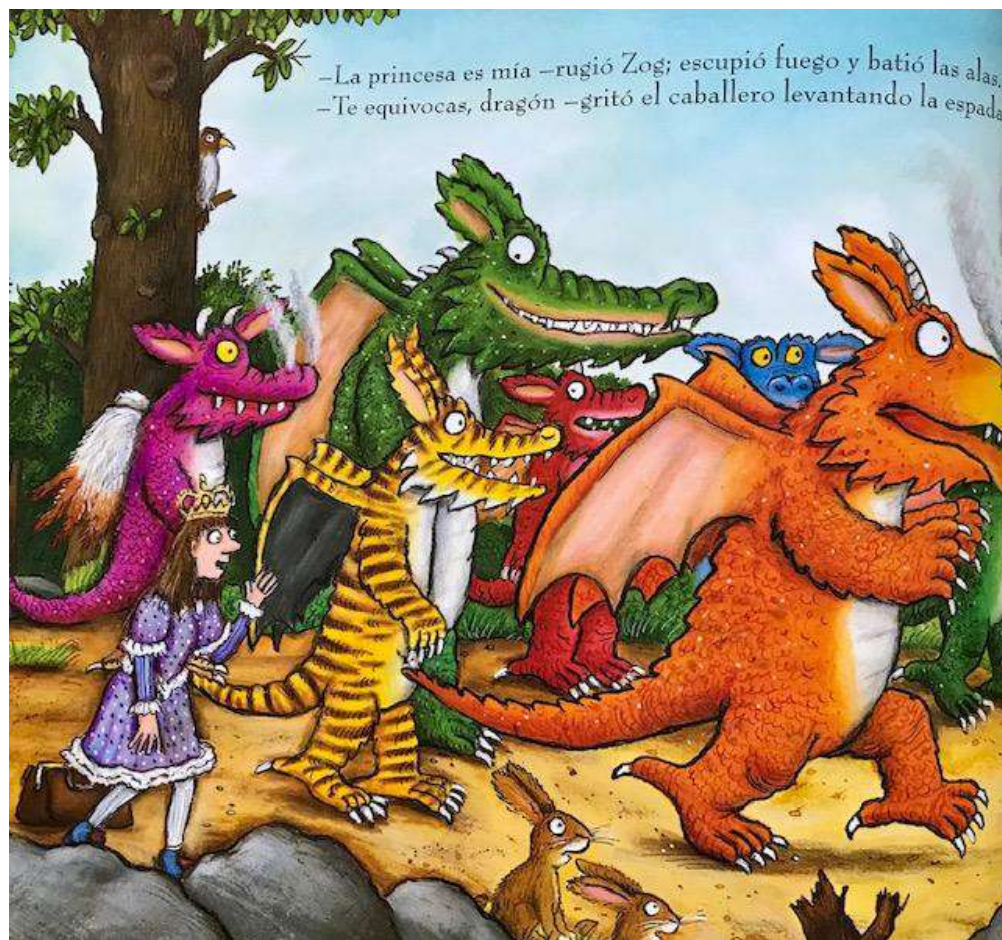


EL DRAGÓN ZOG





EL DRAGÓN ZOG





EL DRAGÓN ZOG

La princesa se acercó llorando: –No os peleéis, por favor.
El mundo está lleno de guerras, de luchas y de dolor.
No quiero que me rescates, ni ser una princesa.
Ni vivir en un palacio con vestidos de fresa.

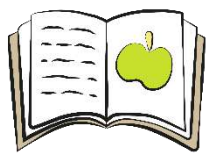


Yo quiero ser médico y viajar de aquí para allá
en busca de pacientes a los que cuidar.

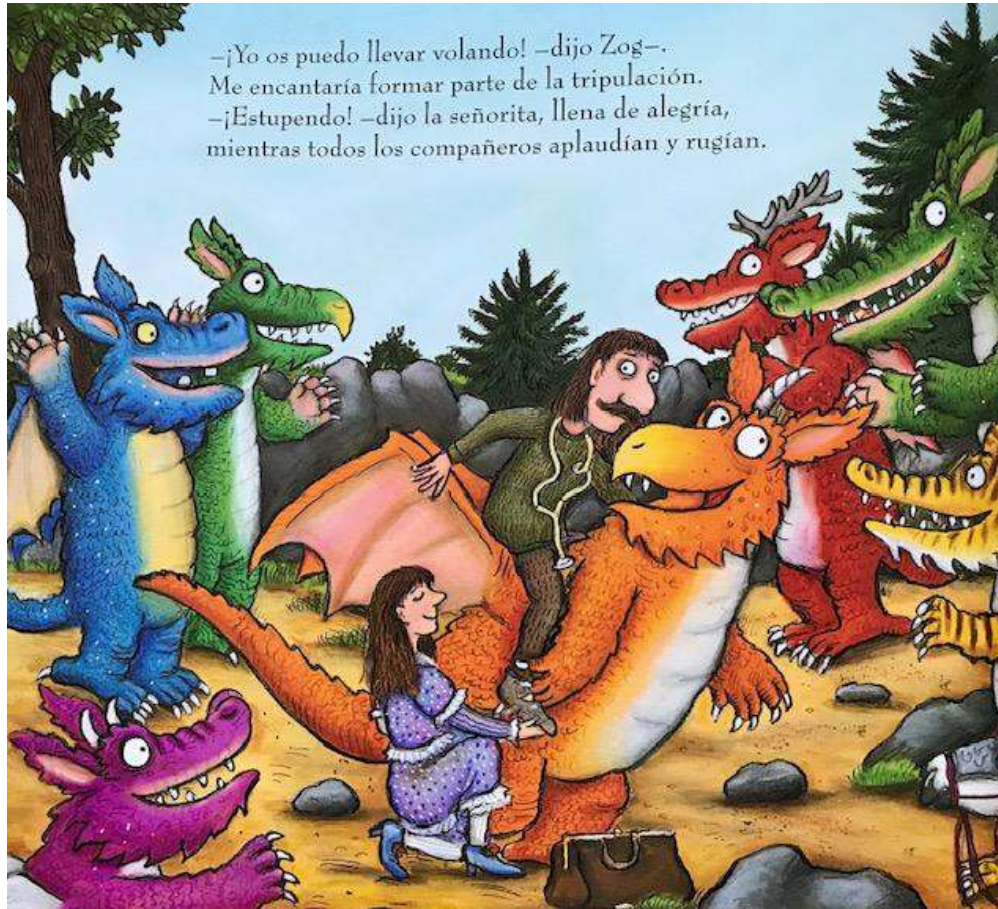
–¿En serio? ¡Qué casualidad! –exclamó el caballero–.
Yo siempre he soñado con ser enfermero.

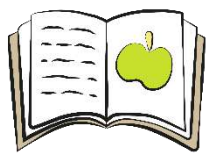


–Podríamos ir juntos –propuso Alelí–. Pero ¿cómo recorreremos el reino
con un caballo tan pequeño?

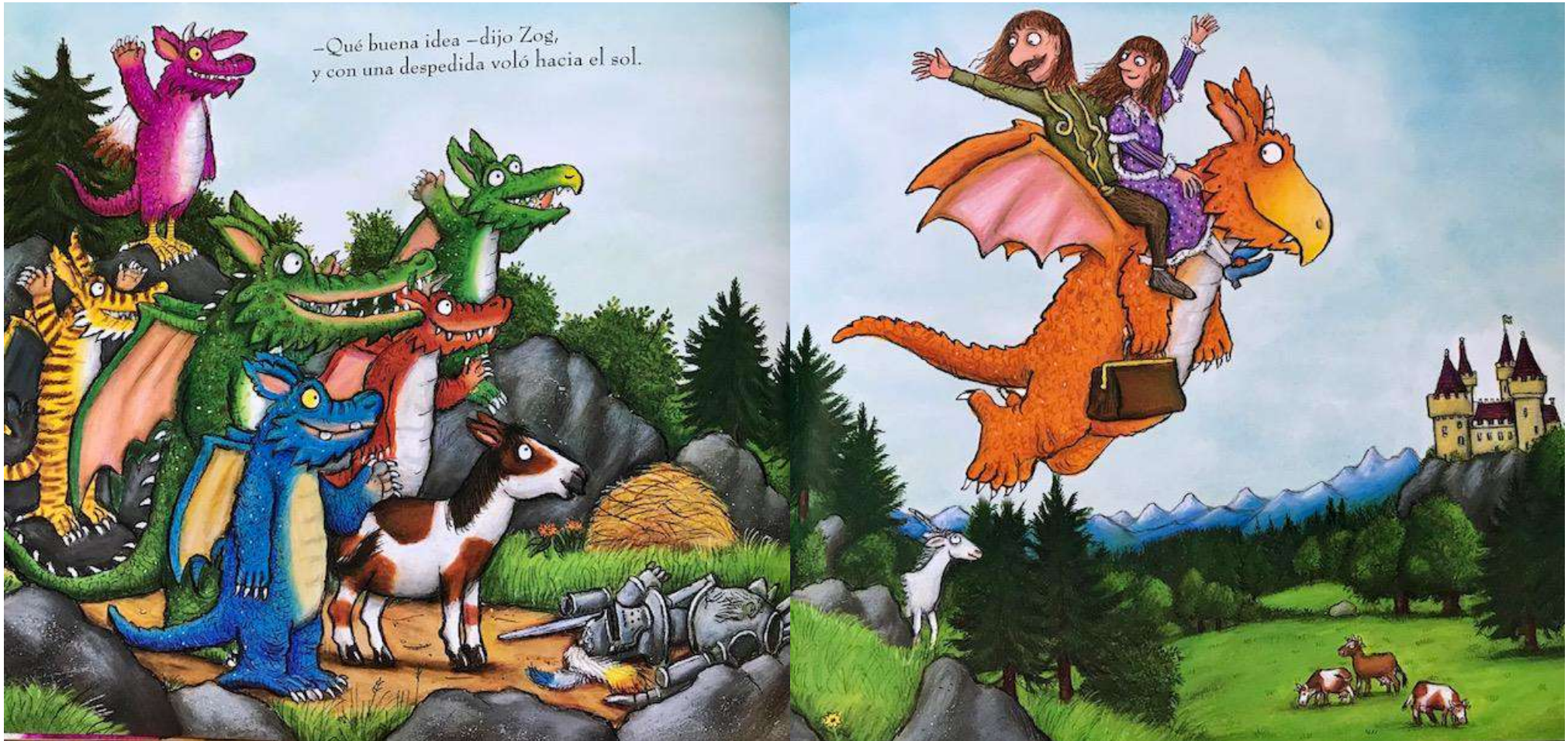


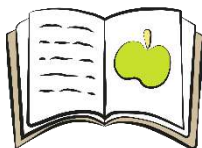
EL DRAGÓN ZOG





EL DRAGÓN ZOG





Proyecto
Educativo

ENTRE CASTILLOS Y DRAGONES

EDUCACIÓN PARA EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE

Juegos de Patio



Edad:

Primaria



Duración:

Una sesión



Espacio:

Abierto



Participantes:

Tod@s

Fundamentos de la actividad:

Escapando del castillo: todos los jugadores forman un círculo tomándose las manos o enganchándose por los brazos. El jugador “prisionero” queda en el centro. A la señal, ha de tratar de escapar, rompiendo el círculo o escabulléndose “como pueda” entre los jugadores que hacen de muralla.

VARIANTE: los jugadores “muralla” con los ojos vendados.

Carreras de dragones: los jugadores de cada equipo se sitúan en hileras cogidos por la cintura. A la señal de comienzo los últimos de cada equipo han de ponerse a la cabeza de hilera, arrastrándose entre las piernas de sus compañeros. Cuando se pongan de pie, gritarán “ya” para que salga el siguiente dragón, que es siempre el que queda el último. Gana el equipo que primero finaliza el recorrido determinado, o aquel cuyos miembros hayan pasado antes.

La caja mágica: todos los jugadores se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con los brazos y manos, metiendo la cabeza entre las piernas. El monitor dice: “se abre la caja mágica y de ella salen motos”. Entonces todos deben imitar el objeto mencionado. Cuando se diga: “meciera la caja”, todos vuelven a la posición inicial.

OBJETIVOS:

Potenciar la coordinación y el trabajo en equipo
Desarrollar la atención
Disfrutar de las actividades realizadas en cooperación, participando activamente

MATERIALES:

No se requieren materiales

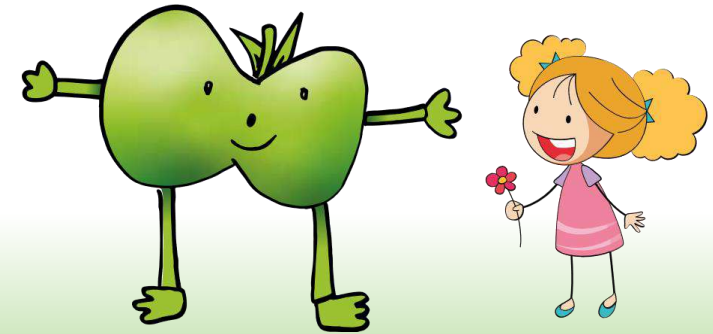


Ausolan.



Proyecto Educativo

¿Nos inventamos un cuento? (INFANTIL)



Desarrollo de la actividad

Sin duda los cuentos juegan un papel importante en el fomento de la imaginación y la creatividad de los niños/as, por eso vamos a inventar y jugar con ellos.

Nuestros personajes serán princesas, caballeros y dragones. Entre todos inventaremos una historia. Podemos usar las imágenes que encontráis aquí.

Pero también podemos jugar de otras maneras, según las edades de nuestros peques. Pueden escoger un personaje y a raíz de él inventar una historia de manera individual.

Lo importante es pasar un rato divertido y motivarles para que hablen en público dejando volar su imaginación.



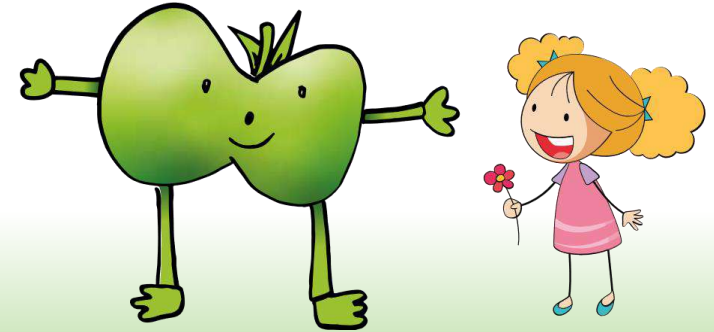
OBJETIVOS:

- Fomentar el trabajo en equipo
- Desarrollar habilidades lingüísticas, de comunicación y sociales
- Ampliar vocabulario y mejorar la expresión oral
- Desarrollar habilidades narrativas



Proyecto Educativo

¿Nos inventamos un cuento? (PRIMARIA)



Desarrollo de la actividad

Sin duda los cuentos juegan un papel importante en el fomento de la imaginación y la creatividad de los niños/as, por eso vamos a inventar y jugar con ellos/as.

Necesitaremos un dado para poder empezar. Tiraremos y nos fijaremos en el dibujo para saber que personaje nos ha tocado, que problema tenemos que contar y donde se va a desarrollar la historia.

Podemos jugar de manera individual o por equipos. Y quien quiera puede representar su historia y compartirla con todos/as.

Lo importante es pasar un rato divertido y motivarles para que hablen en público dejando volar su imaginación.

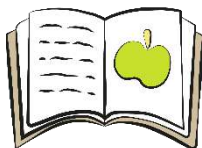
Tira un Cuento			
	Personaje	Problema	Escenario
	una sirena	se convierte en un pez	bajo el mar
	un dragón	come muchos insectos	en la cocina
	una princesa	encuentra un diente	en una cueva
	un duende	ve un esqueleto	en un castillo
	un robot	se pierde	en una casa
	una hada	atrapa a un ladrón	en una joyería

OBJETIVOS:

Fomentar el trabajo en equipo
Desarrollar habilidades lingüísticas, de comunicación y sociales
Ampliar vocabulario y mejorar la expresión oral
Desarrollar habilidades narrativas

MATERIALES:

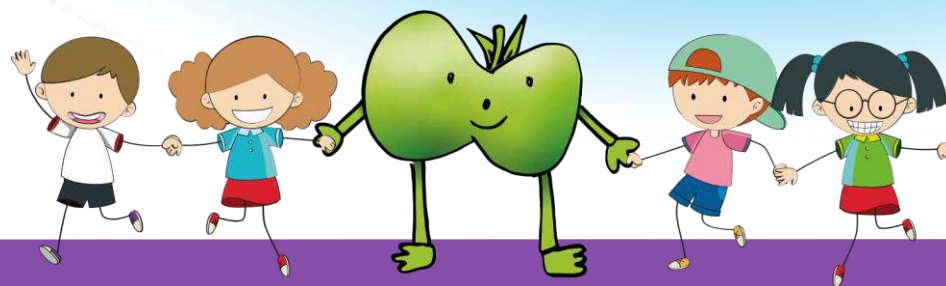
Dado



Proyecto
Educativo

A Vincent le gustan los colores

EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA



Animación
lectora



Edad:

Infantil - Primaria



Duración

Varias sesiones



Espacio

Abierto/Cerrado



Participantes

Tod@s

Fundamentos y Desarrollo de la actividad:

Hoy vamos a descubrir a un artista singular. Os voy a dar algunas pistas a ver si lo adivináis. De pequeño quiso ser un pintor fenomenal.

Pintaba girasoles, retratos y soles. Era impresionista y un gran artista.

A París viajó, pues quería ser pintor. En Arlés casa encontró y pintó su habitación. ¿Ya sabéis de quien estamos hablando?

¡Pues de Vincent Van Gogh!

El 30 de marzo es su cumpleaños y a través de este cuento vamos a saber un poco más sobre él y a conocer cuáles eran sus obras más importantes. ¿Comenzamos?



OBJETIVOS:

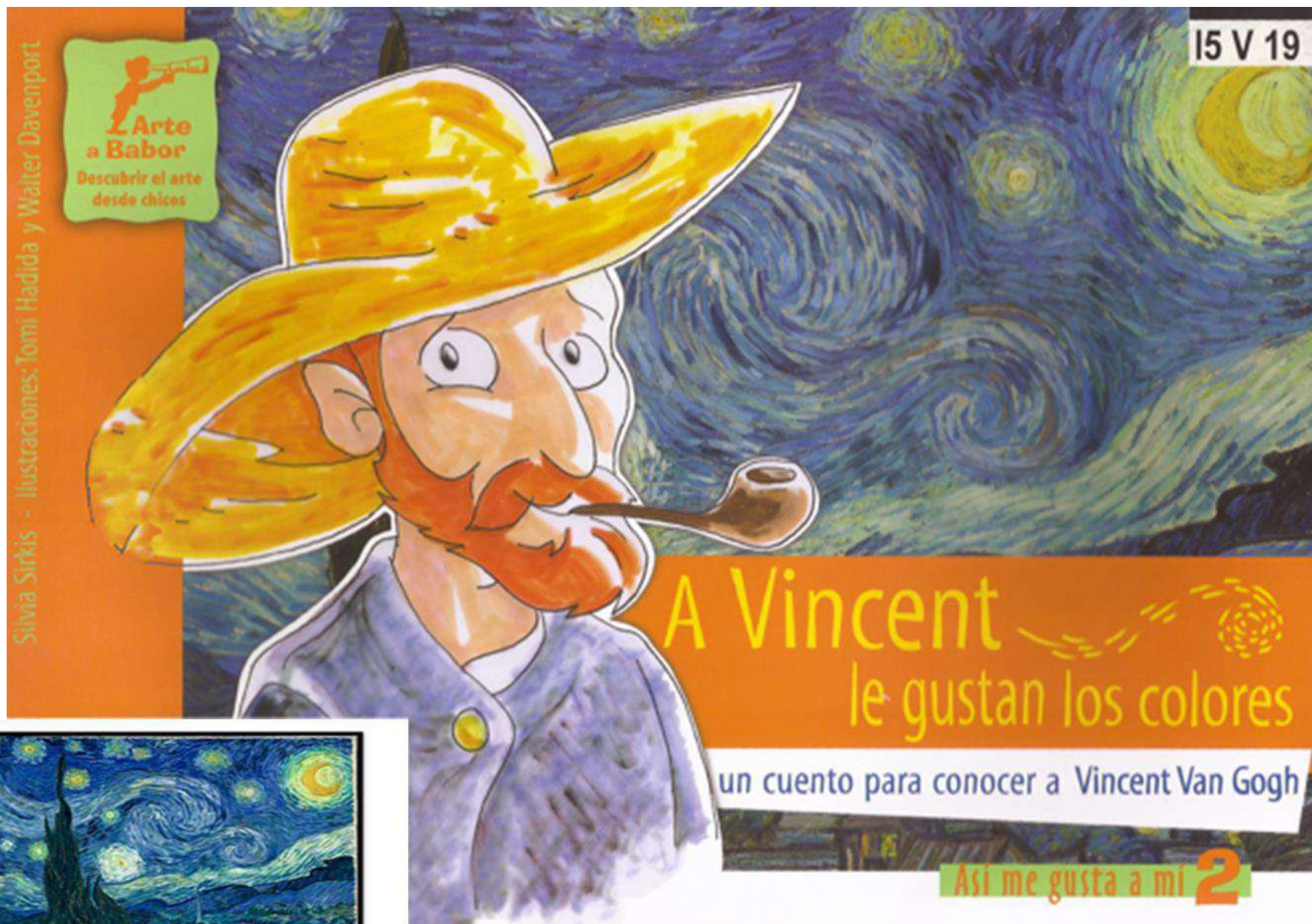
- Fomentar el arte y la cultura
- Desarrollar la creatividad a través de la expresión plástica
- Utilizar diferentes técnicas plásticas

MATERIALES:

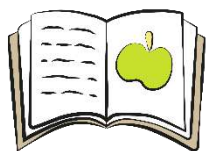
- Cuento



Ausolan.



La noche estrellada



Vincent nació en un pequeño pueblo de Holanda, rodeado de campos prolijamente sembrados, de molinos de viento de aspas gigantes y de esforzados campesinos calzados con zuecos de madera. Vivía con su papá, su mamá y varios hermanos. De todos ellos, con quien mejor se entendía era con su hermano Theo. Vincent disfrutaba contándole todo lo que pensaba y sentía. Theo escuchaba con entusiasmo y admiración.

Vincent amaba la naturaleza, y no tanto la escuela ni la estricta vida familiar. Le gustaba observar las formas y los colores de cada flor, le gustaba mirar hacia el cielo y descubrir las caprichosas siluetas de las nubes siempre cambiantes; le gustaba ver los campos recién cultivados, las prolifas líneas donde caían las semillas y, sobre todo, mirar con atención a quienes sembraban.

Porque si bien a Vincent le gustaba mucho la naturaleza, también le interesaba la gente, en especial, aquellos que hacían trabajos pesados, aquellos de vidas más difíciles.

"Cuando sea grande, quiero hacer más bella la vida de las personas, quiero trabajar en algo que las haga sentir felices", pensaba, pero no se le ocurría cuál podría ser ese trabajo.

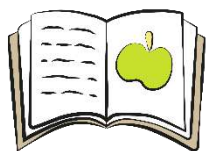




En Holanda nacieron y vivieron muchos pintores. El arte siempre estuvo presente en ese país, y también en la casa de Vincent. Su tío se dedicaba a vender cuadros para una gran compañía con oficinas en muchas ciudades importantes. Cuando el tío Cent visitaba a la familia, contaba sobre los artistas que había conocido y las pinturas que había vendido. “¡Qué buena ocupación!”, pensaban todos. Por eso, cuando Vincent cumplió dieciséis años lo mandaron a trabajar con su tío.

Vincent dejó su casa y viajó a la ciudad donde lo esperaba su empleo de vendedor de cuadros. El trabajo le gustó, pero extrañaba mucho a Theo. Empezó a escribirle largas y bien escritas cartas donde le contaba lo que veía y aprendía. Porque esa era una época en que todo se contaba por carta; todavía no existía la compu, y al teléfono recién lo estaban inventando, muy lejos de Holanda.

Theo leía y guardaba cada carta. “Vincent es muy inteligente. Ve cosas que los demás no ven”, pensaba Theo. No sabía explicarlo bien, pero estaba seguro de que su hermano mayor era especial.



Proyecto Educativo





Pissarro

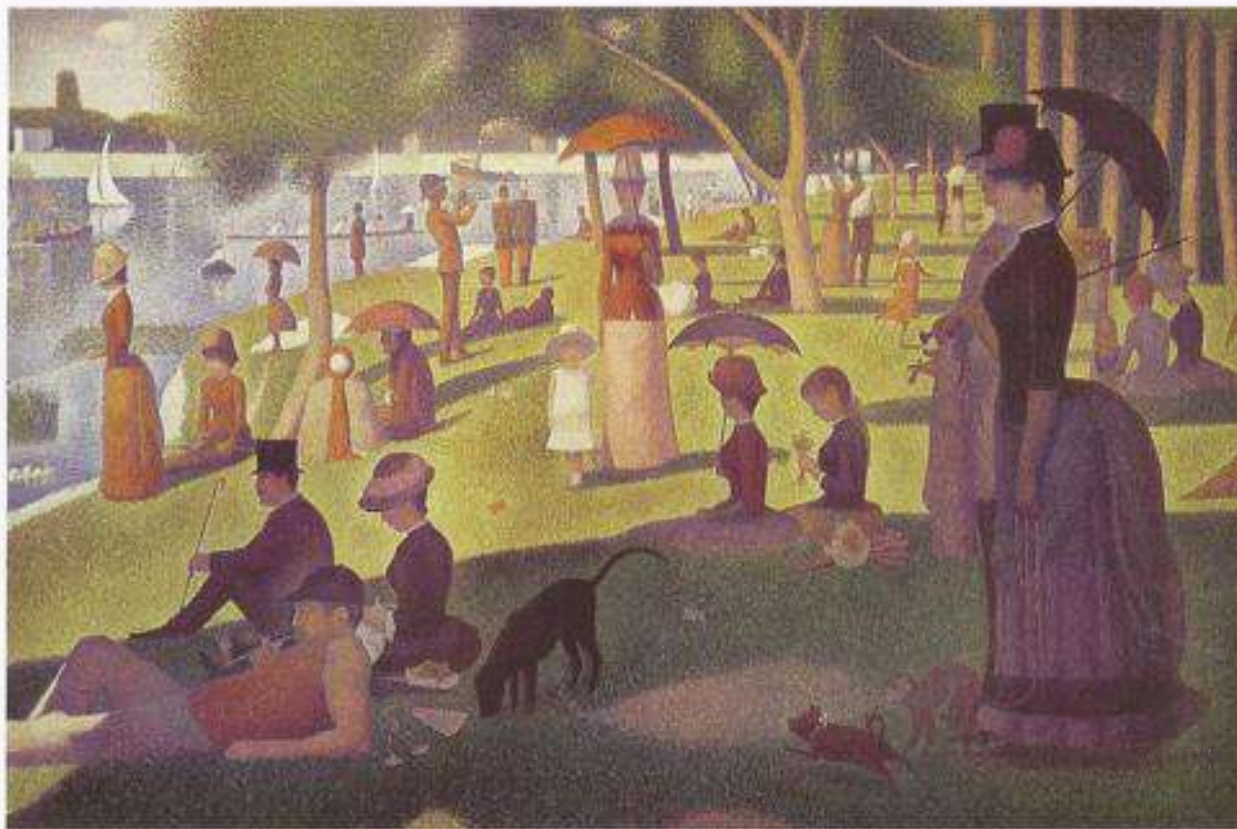
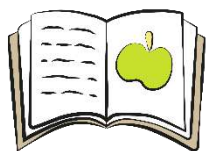
Cuando Vincent llegó a París, aún faltaban tres años para que el ingeniero Eiffel construyera su famosa torre. Theo tenía un pequeñísimo departamento arriba de una colina, cerca de un molino que le recordó a Holanda. El barrio se llamaba Montmartre y era el preferido de todos los artistas que llegaban a la ciudad. Theo, que parecía conocerlos a todos, se los fue presentando, y en poco tiempo Vincent se había hecho buenos amigos artistas, como Paul Gauguin, ese de bigotes, que contaba historias sobre extraños lugares lejanos.

También Theo le mostraba los cuadros más modernos. "Esto sí que es diferente, me gusta mucho", pensaba Vincent mientras miraba los cuadros del pintor Monet, llenos de color y pinceladas cortas.



Monet





Seurat

A Monet, por mostrar
sus impresiones,
lo llamaron impresionista.
A Seurat, puntillista,
ya te imaginas por qué.

"¡Esto es fantástico!", gritaba Vincent mientras veía cuadros del pintor Seurat, que pintaba solo con puntitos, miles, millones de minúsculos puntitos.

Lo que más le gustaba de esos cuadros era que aunque en ellos veía un tren, un árbol o flores en un campo, nada tenía un contorno

definido. Porque a estos artistas no les importaba tanto mostrar las cosas tal cual eran, sino la impresión que tenían de ellas en ese momento exacto: cómo las iluminaba el sol o cómo se reflejaban en el agua. Para eso salían a pintar al aire libre, que no era lo que acostumbraban hacer los pintores serios de aquel entonces.



El Molino de la Galette

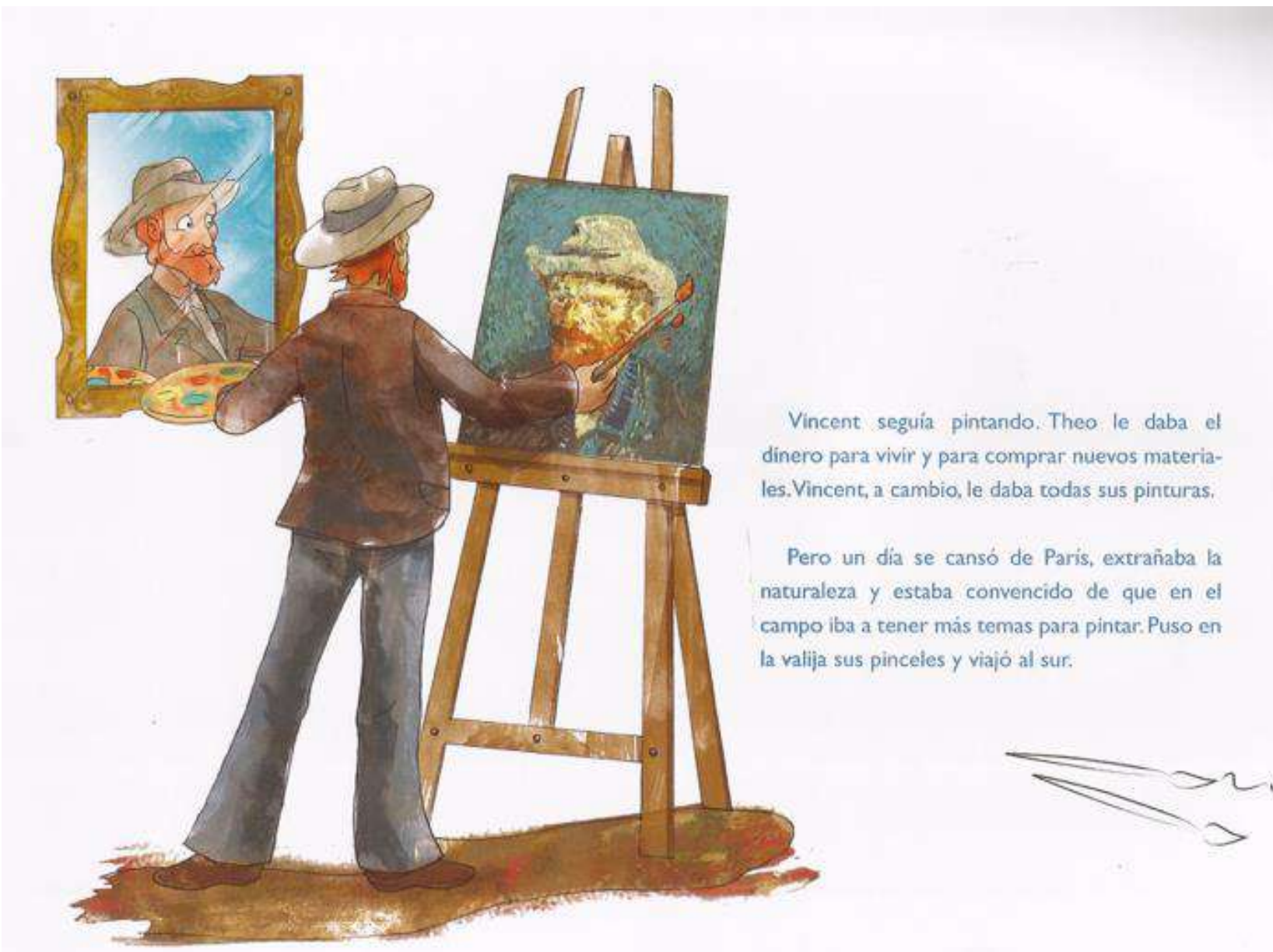
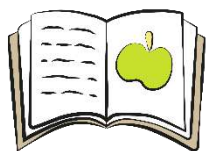


Después de mirar muchos cuadros, Vincent se puso a trabajar. Primero pintó lo que veía desde su ventana (y lo pintó con puntitos como Seurat). Después salió con su caballete y su paleta a pintar el paisaje de Montmartre, con molino y todo.

“Theo, ¿vendiste alguno de mis cuadros?”, preguntaba cada tanto a su hermano. La respuesta siempre era no.

Vincent pensó que tal vez debía dedicarse a pintar retratos. Y se puso a practicar. Compró un espejo para mirarse y pintó uno, dos, tres, veinte cuadros de sí mismo.

Pero nadie tampoco se interesó por los retratos.



Vincent seguía pintando. Theo le daba el dinero para vivir y para comprar nuevos materiales. Vincent, a cambio, le daba todas sus pinturas.

Pero un día se cansó de París, extrañaba la naturaleza y estaba convencido de que en el campo iba a tener más temas para pintar. Puso en la valija sus pinceles y viajó al sur.



"¡Qué lindo pueblo!", pensó al llegar a Arles, "Aquí me quedo".

Será porque en Arles el sol brilla más que en Holanda y que en París o porque después de tanto pintar Vincent ya había entendido cómo hacer más bella la vida de la gente, no sabemos. Lo que es seguro es que, en Arles, los cuadros de Vincent explotaron de color. Azul, naranja, verde, amarillo, mucho amarillo. Vincent usaba colores muy brillantes, y también pinceladas cortas, como había visto en París, pero mucho más cargadas de pintura.

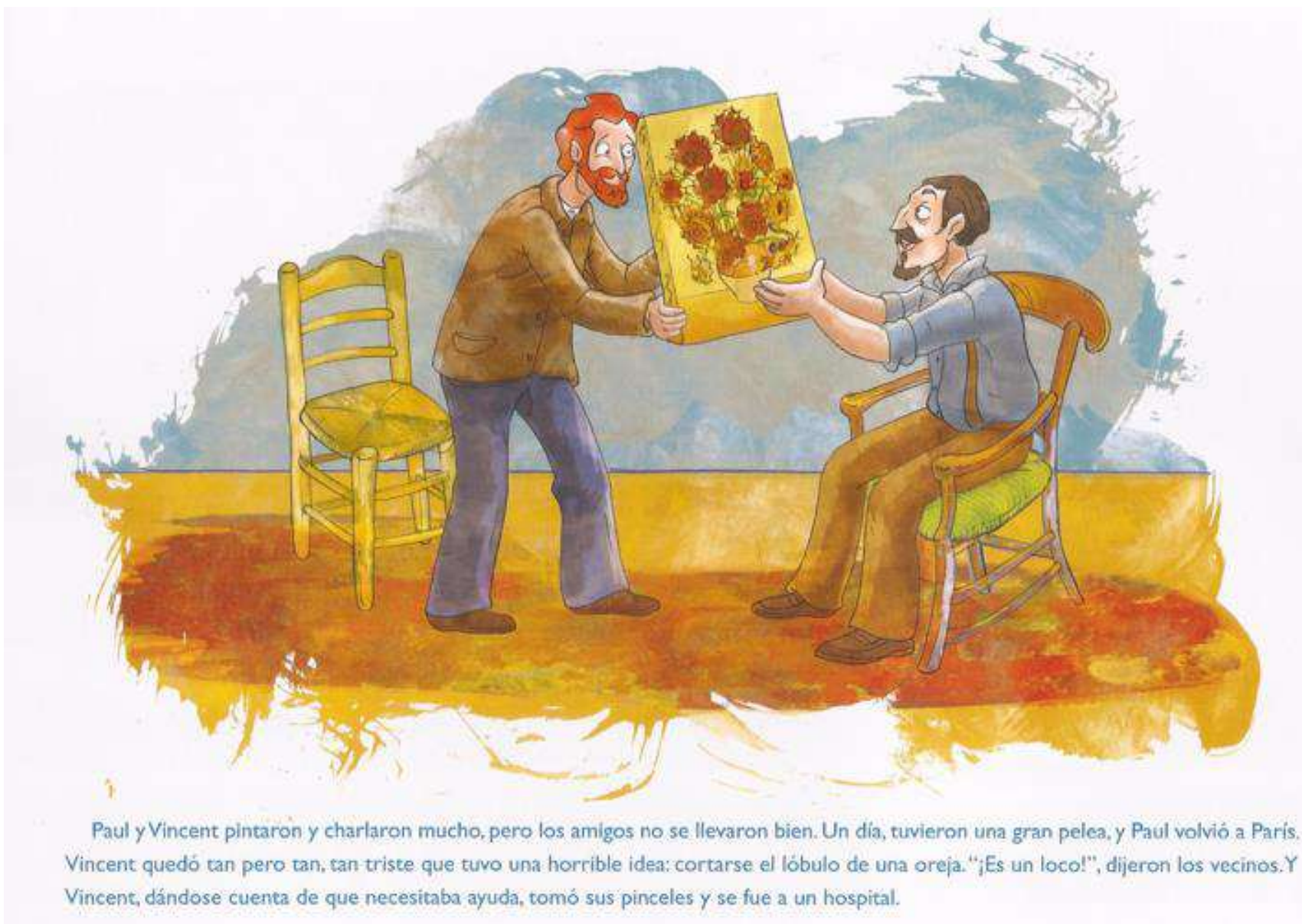
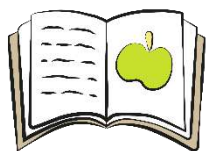
Las cartas entre Theo y Vincent nuevamente iban y venían. "Theo, ahora sí haré cuadros hermosos que podrás vender para recuperar todo el dinero que me has prestado", escribió Vincent. Y llenaba las hojas con dibujos de los cuadros que había hecho y que pensaba hacer.

De París, solo extrañaba una cosa: las charlas con sus amigos artistas con quienes hablaba sobre colores y formas de pintar. Entonces, envió cartas a todos para invitarlos a vivir con él y alquiló una casa amarilla con lugar para recibirlos. Así andaba, muy solo, pintando, pintando y esperando a sus amigos, cuando conoció a un señor de larga barba muy graciosa que caía en dos puntas (barbas divertidas como esa hoy no son fáciles de encontrar).

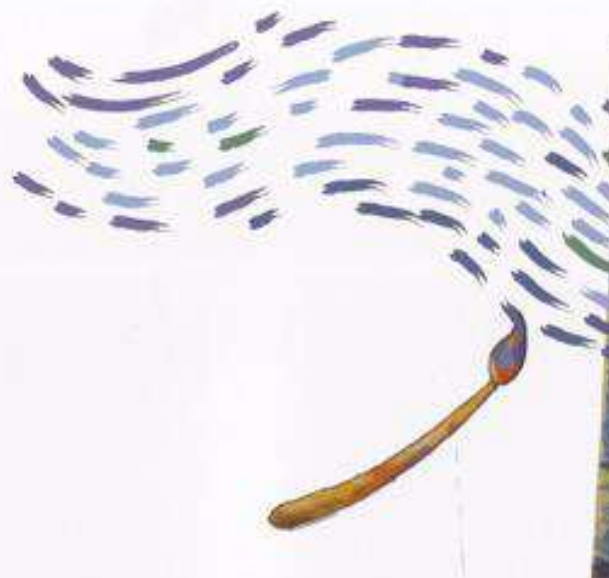


Era el cartero, Roulin. Se hicieron amigos, y Vincent, con cariño, pintó retratos de toda la familia.

Vincent le seguía insistiendo a su amigo Gauguin para que se mudara a Arles, pero Paul no se decidía, porque su sueño era viajar y pintar en tierras exóticas. Pero finalmente llegó, y Vincent lo recibió feliz. Le mostró todos los cuadros que había hecho (¡que eran muchísimos!) y le dio a Paul los que había pintado para decorar su cuarto: jarrones con amarillísimos girasoles.



Paul y Vincent pintaron y charlaron mucho, pero los amigos no se llevaron bien. Un día, tuvieron una gran pelea, y Paul volvió a París. Vincent quedó tan pero tan, tan triste que tuvo una horrible idea: cortarse el lóbulo de una oreja. "¡Es un loco!", dijeron los vecinos. Y Vincent, dándose cuenta de que necesitaba ayuda, tomó sus pinceles y se fue a un hospital.

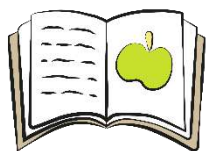


En el hospital, Vincent no paró de pintar. Pintaba de día pintaba de noche.

Y una noche, justamente, pintó la noche. Pero se ve que cuando la pintó ya no estaba tan triste, porque su pincel bailó al ritmo de esa hermosa noche estrellada, donde las nubes viajaban como suaves remolinos, las estrellas titilaban a coro y la luminosa luna cuarto creciente brillaba deseando copiar al sol.



Cuando dejó el hospital, viajó a un pueblo cercano a París, adonde Theo, que ya estaba casado y tenía un hijo, podría visitarlo. Y ahí siguió haciendo lo único que sabía: pintar y pintar. El pincel de Vincent cada vez pegaba más saltitos mientras dibujaba el paisaje. Las casas en sus pinturas parecían no tener ninguna línea recta. Hasta la iglesia del pueblo, muy gris y muy seria, se volvió colorida y juguetona en uno de sus cuadros.



Sin embargo, Theo aún no podía vender sus pinturas; solo una había conseguido vender. Vincent, profundamente entristecido, murió muy joven dejando montones de bellos e incomprensidos cuadros.

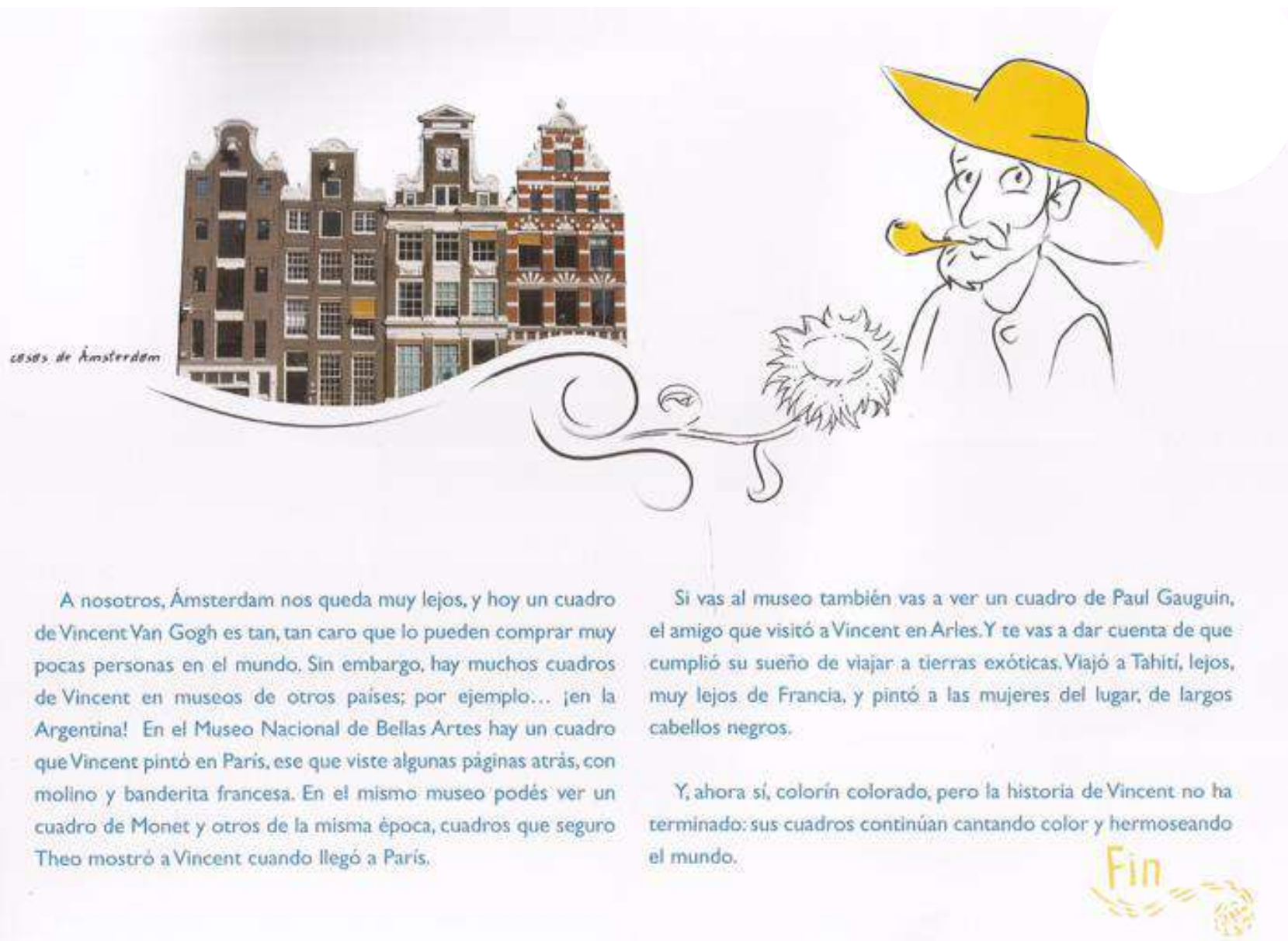
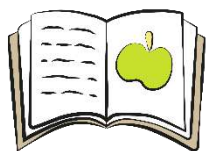
Parece un final triste, pero esperen, porque la historia aún no termina.



¿Qué pasó después?

Todos los bellos e incomprensidos cuadros que Vincent pintó quedaron en casa de Theo, quien estaba seguro de que eran muy valiosos. Así lo explicó a su esposa Johanna, y se ve que ella lo escuchó con atención, porque, cuando Theo murió, guardó cuidadosamente cada carta y cada cuadro y los llevó de regreso a Holanda. Poco a poco, Johanna empezó a mostrarlos, a hacer pequeñas exposiciones. Y ¿saben qué pasó? La gente empezó a mirarlos con interés; es más, muchos pensaron que Vincent era un pintor genial. Gracias a la esposa de Theo, los cuadros de Vincent se hicieron muy conocidos.

Johanna vendió algunas pinturas, pero dejó a su hijo un montón de cuadros y dibujos junto con todas las cartas. Él también cuidó muy bien de la obra de su tío, que a estas alturas era famosísimo. Cuando se dio cuenta de que estaba muy grande para seguir cuidándola, decidió que el mejor lugar para el legado de Vincent era un museo. Y así nació el Museo Van Gogh, en la ciudad holandesa de Ámsterdam, adonde van muchos chicos que quieren ver de cerca los jarrones con girasoles, los retratos y los paisajes coloridos.



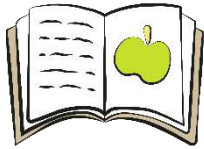
casas de Ámsterdam

A nosotros, Ámsterdam nos queda muy lejos, y hoy un cuadro de Vincent Van Gogh es tan, tan caro que lo pueden comprar muy pocas personas en el mundo. Sin embargo, hay muchos cuadros de Vincent en museos de otros países; por ejemplo... ¡en la Argentina! En el Museo Nacional de Bellas Artes hay un cuadro que Vincent pintó en París, ese que viste algunas páginas atrás, con molino y banderita francesa. En el mismo museo podés ver un cuadro de Monet y otros de la misma época, cuadros que seguro Theo mostró a Vincent cuando llegó a París.

Si vas al museo también vas a ver un cuadro de Paul Gauguin, el amigo que visitó a Vincent en Arles. Y te vas a dar cuenta de que cumplió su sueño de viajar a tierras exóticas. Viajó a Tahití, lejos, muy lejos de Francia, y pintó a las mujeres del lugar, de largos cabellos negros.

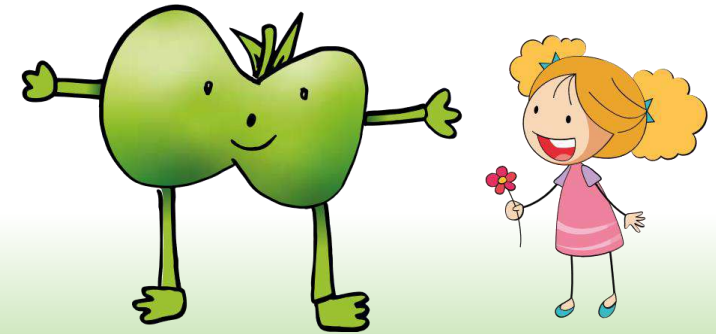
Y, ahora sí, colorín colorado, pero la historia de Vincent no ha terminado: sus cuadros continúan cantando color y hermoseando el mundo.





Proyecto Educativo

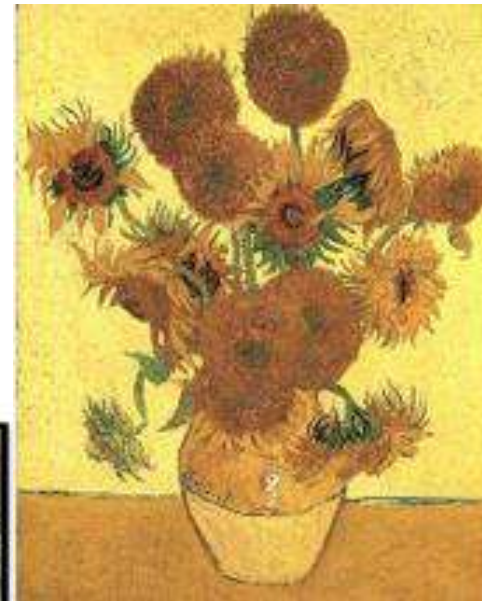
¡A lo Van Gogh!



Desarrollo de la actividad

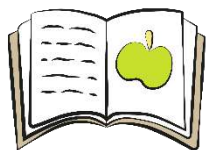
Nos vamos a meter en la piel de Van Gogh y vamos a pintar un cuadro con la técnica plástica que él utilizaba. Se llama "pintura directa" y se trata de pintar directamente al óleo, lienzo o papel basick. Nosotros en la escuela podemos usar cartulina y pinturas, pintando directamente, sin arrastres dando pequeños golpecitos sobre el papel para hacer rayas.

Los más peques de infantil pueden colorear las fichas. En Primaria lo harán en formato libre, utilizando la técnica aunque creando su obra. Además tendrán que firmar la obra y escribir por detrás lo siguiente: título y autor.



MATERIALES:

- Cartulinas o folios
- Plantilla obras de arte
- Ceras o Rotuladores

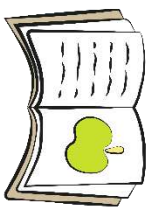


Proyecto
Educativo

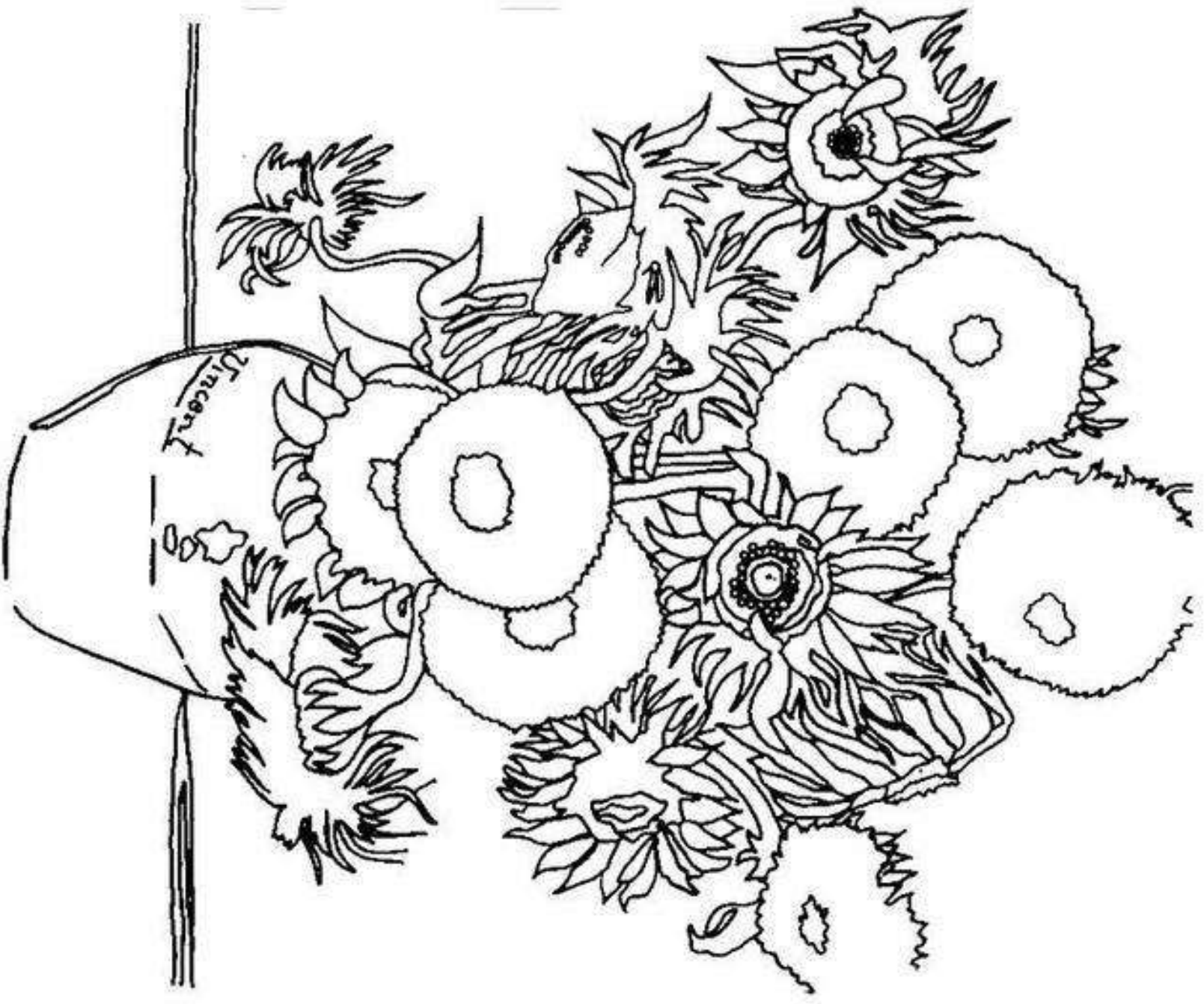


HABLO licensed for
SUPERCOLORING.com

Ausolan.



Proyecto
Educativo



Ausolan.