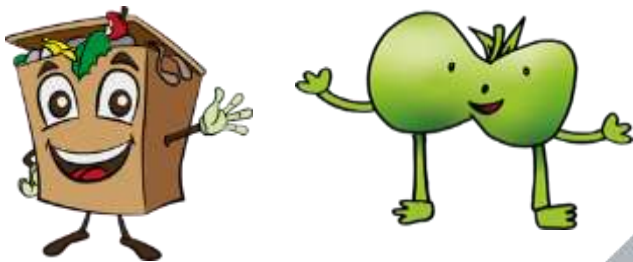


**MARZO
2024**



**PRIMAVERA:
¡JUEGOS
TRADICIONALES!**



**COEDUCACIÓN :
PROYECTO MARIPOSA**



8 de marzo: Coeducación

3-6



ACTIVIDAD PEQUES:

A través de la simbología de una mariposa queremos invitar a la reflexión y a la necesidad de ejercer un cambio en nuestra sociedad para lograr entre todas/os un mundo mejor e igualitario sin violencia de género.

A través de la educación en VALORES buscamos un mundo más humano y respetuoso e igualitario. Ellos/as serán el futuro de la sociedad, por ello la importancia de EDUCAR desde una edad temprana en valores.

El latido de las Mariposas como símbolo de coeducación."

En este enlace tenéis un montón de ideas más:

<https://latidomariposas.com/>

MATERIALES: elegir en el enlace

ESPACIO: Exterior/interior.

DURACION APROXIMADA: 30 minutos.

COLOQUIO

FUNDAMENTACIÓN:

El día 8 es un día señalado para todas las mamás, seños, tías, abuelas, hijas... En este día, recordamos todo lo que hemos hecho las mujeres a lo largo de la historia. Celebramos la lucha por demostrar la **igualdad y el respeto**. Hoy nos parece muy normal que las niñas y los niños podamos estudiar, decir lo que pensamos, jugar juntos o soñar cómo seremos cuando crezcamos... Pero no siempre ha sido así, y aún hoy en algunos lugares las mujeres y las niñas tienen que hacer unas cosas y los niños y los hombres otras.

Hace mucho tiempo atrás, las mujeres trabajaban en el campo, en los molinos, cardaban la lana y hasta eran herreras... pero cuando el trabajo empezó a escasear les prohibieron que aprendieran estos oficios y se quedaron trabajando en casa. Aunque hacían muchísimas cosas cuidando de lo importante de la vida, no se les reconocía ni valoraba. Muchas no estaban conformes y a pesar de las dificultades, escondiéndose o disfrazándose, se hicieron científicas, políticas, pintoras, médicas, escritoras, inventoras.... ¡Hicieron de todo! En muchas ocasiones se unieron para apoyarse unas a otras y para protestar. Así, entre todas, consiguieron el derecho a votar y todos los demás derechos que actualmente tenemos.

VALORACIONES:

- 🧑‍🤝‍🧑 ¿Se ha fomentado la escucha activa y la participación de todo el grupo?
- 🧑‍🤝‍🧑 ¿Se ha potenciado la integración de todo el colectivo?

OBJETIVOS:

- Trabajar en igualdad y respeto
- Conocer la evolución de la mujer en el tiempo.

6-12



ACTIVIDAD MAYORES:

Nosotras y nosotros también vamos a crear nuestro propio *¿Quién en quién?* en femenino, lleno de mujeres famosas e importantes que conocemos o vamos a conocer.

Lo ideal del juego no es sólo su realización, si no que, a la hora de hacerlo vamos a ir conociendo la vida de estas mujeres que han marcado historia.

¿No sería divertido que en nuestras casas lo hiciéramos con las mujeres de nuestra familia? ☺

(Material en las siguientes diapositivas)

MATERIALES: Cartón, fotocopias, pegamento, tijeras etc...

ESPACIO: Interior/Exterior.

TIEMPO APROXIMADO: 30 minutos





COLOQUIO



Manualidades



ACTIVIDAD MAYORES:

Explicación manualidad:

A la hora de jugar, los más peques harán el descarte según las características físicas de la imagen (lleva sombrero, es antigua - en blanco y negro -, pelo recogido, suelto, etc.); pero los más mayores podemos utilizar alguna de las pistas de su biografía: si nació en España, si inventó algo o escribió libros, etc.

El objetivo del juego es, además de favorecer el desarrollo de la atención, el lenguaje y la deducción, conocer algunas de las mujeres célebres que marcaron un antes y un después en la historia.

A continuación os dejamos un listado de 20 mujeres que marcaron un antes y un después y su porqué; las imágenes deben imprimirse de manera triple (una para cada tablero y una para la baraja de cartas a seleccionar).

Para hacer nuestro tablero (haremos 2, uno para cada jugadora/jugador), necesitamos un cartón del tamaño de un folio, que podemos pintar y decorar a nuestro gusto (seguro que en cocina encontramos alguno adecuado). Recortaremos cada una de las imágenes, dejando un espacio de poco más de un dedo de ancho por debajo y doblaremos por la línea de bajo de la foto. Este es el lado que pegaremos en el cartón.

Realizaremos 4 filas con 5 imágenes en cada una, dejando el espacio suficiente entre filas para poder agachar aquella imagen que sea descartada.





HEDY LAMARR:

(9 de noviembre de 1914 – 19 de enero de 2000). Actriz de cine e inventora austriaca. Inventora del espectro ensanchado por salto de frecuencia que se utiliza en los **GPS**, en el **Bluetooth** y en las conexiones **WiFi**.

ELIZABETH MAGIE:

Elizabeth Magie nació en 1866 en la ciudad estadounidense de Illinois. Se dedicó a varias disciplinas artísticas en su juventud. Fue escenógrafa, poeta, escritora de relatos breves y actriz de teatro. Fue la inventora de "The Landlord's Game" ["El Juego del propietario"], precursor de **Monopoly**.

BELUAH LOUISE HENRY:

(11 de febrero de 1887 – febrero de 1973) fue una inventora americana, apodada en la década de los años 30 como "Lady Edison" en analogía a sus múltiples inventos desarrollados.

Entre sus inventos más destacados se encuentran la máquina de coser sin bobinas y la máquina congeladora que permitía hacer helados más rápidamente y con un menor gasto de hielo. Durante su vida desarrolló un total de **49 patentes y 110 inventos**.

STEPHANIE KWOLEK:

(New Kensington, 31 de julio de 1923 – Wilmington, 18 de junio de 2014) fue una química polaco-estadounidense, inventora del poliparafenileno tereftalamida conocido como Kevlar®, una fibra de alta resistencia, color dorado, que puede ser hasta cinco veces más resistente que el acero y que en la actualidad es utilizada en la elaboración de **chalecos antibalas**.

JOANNE ROWLING:

31 de Julio de 1965, Reino Unido. **Autora de la serie de libros *Harry Potter***, y muchos más. Aunque escribe bajo el seudónimo J. K. Rowling, su nombre real es Joanne Rowling. Antes de publicar la primera novela, la editorial Bloomsbury temió que los lectores más jóvenes tuvieran reticencia a comprar libros escritos por una mujer y le pidieron que utilizase dos iniciales y no su nombre de pila. Como no tiene segundo nombre, eligió la letra *K* como su segunda inicial en honor a su abuela paterna Kathleen (El nombre Kathleen nunca ha sido parte de su verdadero nombre).

BETTE NESMITH GRAHAM:

Dallas, Texas, 23 de marzo de 1924 – Richardson, Texas, 12 de mayo de 1980.

Fue una mecanógrafa y artista comercial estadounidense, inventora del corrector ***Liquid Paper***

Utilizaba su talento pintando motivos festivos en las ventanas del banco. Entonces ella se dio cuenta y dijo "Cuando un artista está rotulando, nunca corrige sus errores borrando, sino que siempre pinta encima del error. Así que decidí usar lo que los artistas usan. Puse un poco de pintura de agua en una botella, tomé mi pincel de acuarelas y lo llevé a mi oficina. Utilicé eso para corregir mis errores".



SIMONE DE BEAUVOIR (1908-1986):

París. Fue escritora, profesora y filósofa feminista. **Luchadora por la igualdad de derechos de la mujer.** Escribió novelas, ensayos, biografías y monográficos sobre temas políticos, sociales y filosóficos.

VALENTINA TERESHKOVA:

Valentina tiene actualmente 81 años. Es una cosmonauta y política rusa ya retirada. Ingeniera, se convirtió en la **primera mujer cosmonauta** y a la vez la primera civil, que voló al espacio.

MARIE VAN BRITTAN BROWN:

(30 de octubre de 1922 – 2 de febrero de 1999) inventó un **sistema de vigilancia** doméstico que incluía un circuito cerrado de televisión, que registró en 1966 junto a su marido. Brown nació en Queens, New York; murió a los 76 años de edad. El sistema de Brown tenía un conjunto de cuatro objetivos y una cámara que podía subir y bajar para mirar por cada uno de ellos. Cualquier cosa que la cámara filmase aparecería en un monitor. Aunque el sistema fue diseñado para uso doméstico, muchos negocios comenzaron a utilizarlo por su efectividad. Por su invención recibió un premio del *National Science Committee*

JUANA DE ARCO (1412-1431):

Joven campesina francesa que **guió al Ejército francés** en la guerra de los Cien Años contra Inglaterra, logrando que Carlos VII de Valois fuese coronado rey de Francia.

COCO CHANEL (1883-1971):

Francia. Coco Chanel, seudónimo de Gabrielle Chanel, fue una diseñadora de alta costura francesa fundadora de la marca Chanel. Es la única diseñadora de moda que figura en la lista de las cien personas más influyentes del siglo XX de la revista Time

ROSA PARKS (1913-2005):

Fue una figura importante del movimiento por los derechos civiles en Estados Unidos, en especial por haberse **negado a ceder el asiento a un hombre blanco** y moverse a la parte trasera del, el día 1 de diciembre de 1955.

Por tal acción acabó en la cárcel, lo que se cita frecuentemente como la chispa del movimiento, y se la reconoce como «la primera dama de los derechos civiles», si bien ya existía un precedente de otra joven mujer, Claudette Colvin, que había sido arrestada por la misma causa el 2 de marzo del mismo año, el de Irene Morgan diez años antes o el de Ida B. Wells 71 años antes.

ADA LOVELACE (1815-1852):

Londres. **Primera programadora de ordenadores.** Fue una matemática, informática y escritora británica, célebre sobre todo por su trabajo acerca de la calculadora de uso general.



CONCEPCIÓN ARENAL (1820-1893):

Fue la **primera mujer en ir a la universidad**, y, para ello, tuvo que inscribirse como un hombre y disfrazarse. Como escritora y activista, denunció las situaciones en las cárceles, la miseria de las casas de salud de la época y, sobre todo, la condición de las mujeres en la política.

ANITA CARMONA RUIZ:

Nita, tuvo la desdicha de ser mujer en una época en la que estaba penalizado serlo. Esta muchacha, que nació el 16 de mayo de 1908 en Málaga, fue una rompedora sin pretenderlo haciendo lo que mejor sabía: burlar los estándares de la época, disfrazarse y ocultarse con tal de conseguir su objetivo. No era otro que **jugar al fútbol de manera profesional**.

ELENA GARCIA:

García Armada es una ingeniera industrial que ha desarrollado el primer **exoesqueleto biónico para niños y niñas con atrofia muscular espinal**. Esta especialista en robótica puede ayudar a 17 millones de niños en el mundo entero que padecen parálisis cerebral, lesiones medulares, espina bífida u otras enfermedades neurodegenerativas.

REBECA WILLD (1939-2015):

Estudió Filología germánica, pedagogía musical y pedagogía Montessori en Múnich, Nueva York y Puerto Rico. En 1961 se trasladó a Ecuador, y en 1977 fundó junto con su marido Mauricio Wild el **Centro Educativo Pestalozzi**. La **pedagogía alternativa** se basa en la interacción entre el alumnado y su entorno. La escuela Wild defiende que todos los seres humanos tenemos las herramientas necesarias para percibir el mundo, interpretarlo y tomar sus propias decisiones.

ALICE GUY (1873-1968):

Fue la **primera** mujer en ser realizadora de una **película** y de un metraje en general, sentando las bases de lo que en el futuro se ha considerado **ficción**.

ANNA FRANK (1929-1945):

Fue una niña alemana con ascendencia judía, mundialmente conocida gracias al Diario de Ana Frank, la edición de su diario íntimo, donde dejó constancia de los casi **dos años y medio que pasó ocultándose**, con su familia y cuatro personas más, **de los nazis** en Ámsterdam (Países Bajos) durante la Segunda Guerra Mundial.

NINA SIMONE:

Fue una cantante, compositora y pianista estadounidense de jazz, blues y soul. Estilísticamente, la palabra que mejor la caracteriza es eclecticismo (*Que trata de reunir, procurando conciliarlos, valores, ideas, tendencias; adopta una posición intermedia o indefinida, sin oponerse a ninguna de las posiciones posibles*)



JUANA DE ARCO



VALENTINA TERESHKOVA



ROSA PARKS



JOANNE ROWLING



ELIZABETH MAGIE



HEDY LAMARR



BELLAH LOUISE HENRY



BETTE NESMITH GRAHAM



STEPHANIE KWOLEK



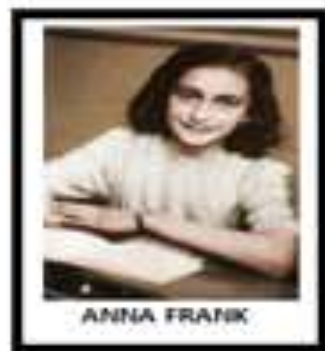
MARIE VAN BRITTAN BROWN



SIMONE DE BEAUVOIR



COCO CHANEL





PRIMAVERA: juegos tradicionales

TODOS



MATERIALES:

- Cuerda
- Tiza
- Goma
- Chapas
- Canicas
- Pañuelos
- Peonzas
- Piedras
- Sacos
- Yoyos
- Petanca



ESPACIO: interior/ exterior.

DURACION: 30 minutos

FUNDAMENTOS:

Aprovechando que llega la primavera y a partir de ahora podremos hacer más juegos en el patio, vamos a trabajar los juegos tradicionales o juegos populares.

Vamos a hacer una regresión a la época de nuestros abuelitos y abuelitas y vamos a divertirnos en el patio como lo hacían ellos.

Pretendemos transmitir esta parte de nuestra historia, que forma parte del patrimonio cultural, al que conviene promover y proteger, ya que se trata de un elemento facilitador de comunicación y al mismo tiempo de un potente instrumento para educar en valores.

EN ESTA ACTIVIDAD NO HAY EDADES, TODOS Y TODAS NOS PODEMOS DIVERTIR POR IGUAL, DESDE LOS MÁS PEQUES HASTA LOS MÁS MAYORES!!

OBJETIVO:

- ✦ Conocer y valorar los juegos tradicionales.
- ✦ Colaborar aprendiendo juntos.



TODAS

JUEGOS TRADICIONALES/POPULARES:

- LA RAYUELA
- JUEGO DE LAS CANINCAS
- LA PEONZA
- LAS CHAPAS
- LA PETANCA
- CARRERAS DE SACOS
- LA SOGA
- EL PAÑUELO
- YOYO
- COMBA
- GOMA



VALORACIONES:

- ¿Se ha conseguido dar a conocer los diferentes juegos?
- ¿Se han divertido aprendiendo con sus compañeros?





DÍA MUNDIAL DEL AGUA

3 a 12 años

COLOQUIO



ACTIVIDAD:

"El valor del agua"

Para concienciar a los peques y que puedan entender qué pueden hacer para ayudar a cuidar el planeta, vamos a trabajar con los materiales que se muestran a continuación. Primero les enseñamos las imágenes, las vamos comentando con ellos; son hábitos y consejos que pueden incluir en su día a día super fácilmente! Y además serán así guardianes oficiales del agua.

Les repartimos los dibujos para que pinten, creen y coloquen en algún espacio su trabajo y recuerden lo que tienen que hacer cada día.

MATERIALES: recortables y punturas

TIEMPO: 30 minutos

ESPACIO: Interior/exterior



TALLER CREATIVO



6 a 12 años

ACTIVIDAD:

"El valor del agua"

•Para que los niños/as entiendan que no deben desperdiciar el agua y que se trata de uno de los recursos más importantes que tienen. Invita al alumnado a que sean **guardianes y protectores del agua** con diferentes acciones, por ejemplo:

Cerrar los grifos mientras se cepillan los dientes o enjabonan los platos/ Ducharse en lugar de bañarse, haciéndoles responsables del tiempo que están bajo la alcachofa de la ducha./ Lavar las frutas y verduras en un mismo recipiente y no dejando correr el agua del grifo.

La **actividad** consiste en que escriban la acción a la que se comprometen detrás de su gota. Después colgarlas de una nube del techo o saliendo de un grifo.

FUNDAMENTOS:

Desde 1993 **se celebra** cada 22 de marzo el **Día Mundial del Agua**. Así lo estableció las Naciones Unidas con el fin de promover la importancia del **agua dulce** en el planeta. **Por** ello, este importante **se** pretende concienciar sobre los 2.200 millones de personas en el mundo que carecen de este valioso recurso.

Este día sirve para poner en valor la importancia del agua como **recurso natural ilimitado**. En la actualidad, son muchos los países que no tienen acceso a agua potable, por lo que los seres humanos deberíamos tener siempre en cuenta lo preciado que es este bien. Además, la contaminación por plásticos está poniendo en peligro el agua de muchos mares, lagos y ríos.

Marca el día 22 de marzo para proponerte hacer pequeños cambios en tu día a día para evitar desperdiciar agua y reflexionar sobre este bien tan preciado.

OBJETIVOS:

- ✿ Concienciar sobre la importancia del agua.
- ✿ Fomentar valores para NO malgastarla.

VALORACIONES:

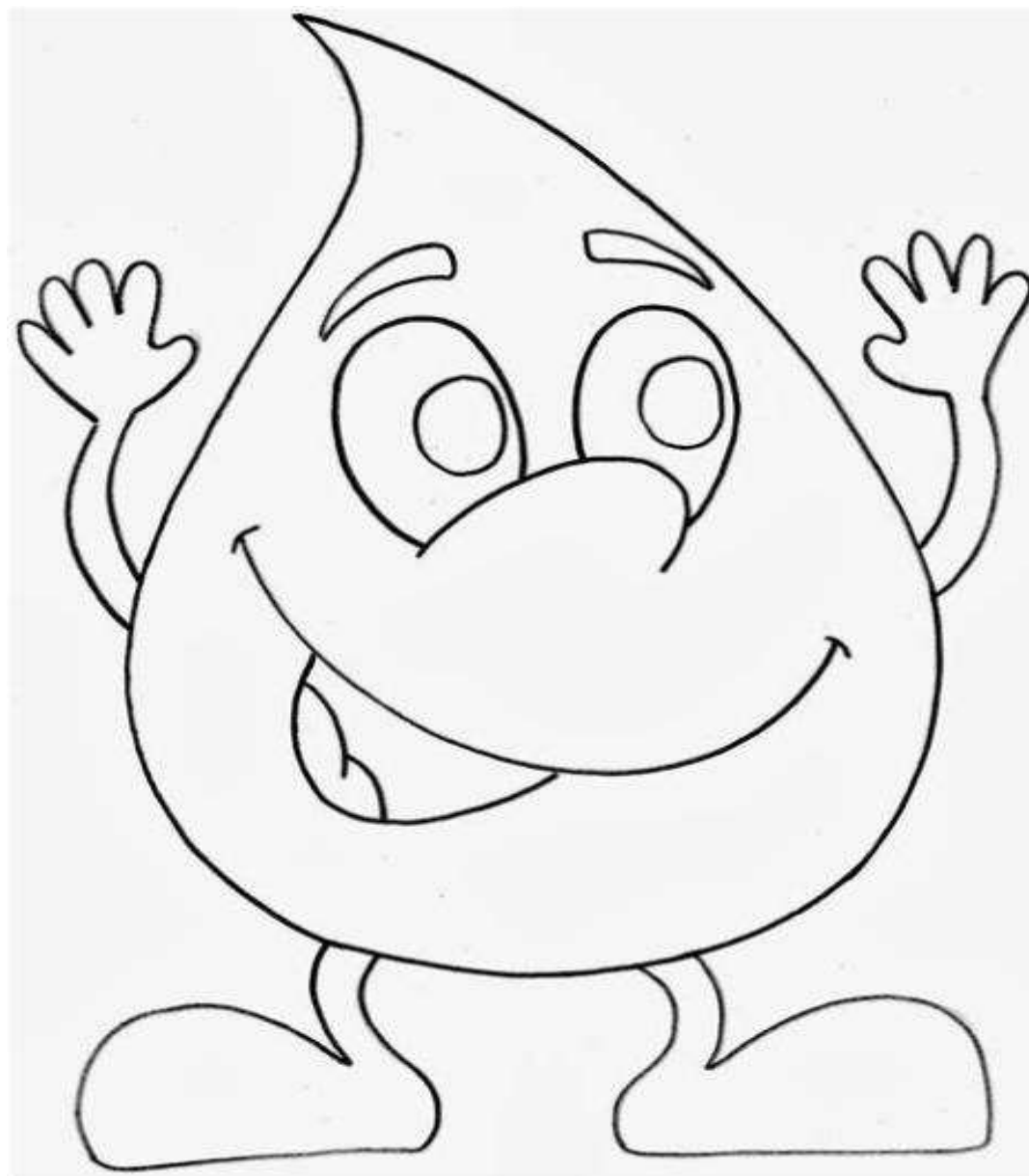
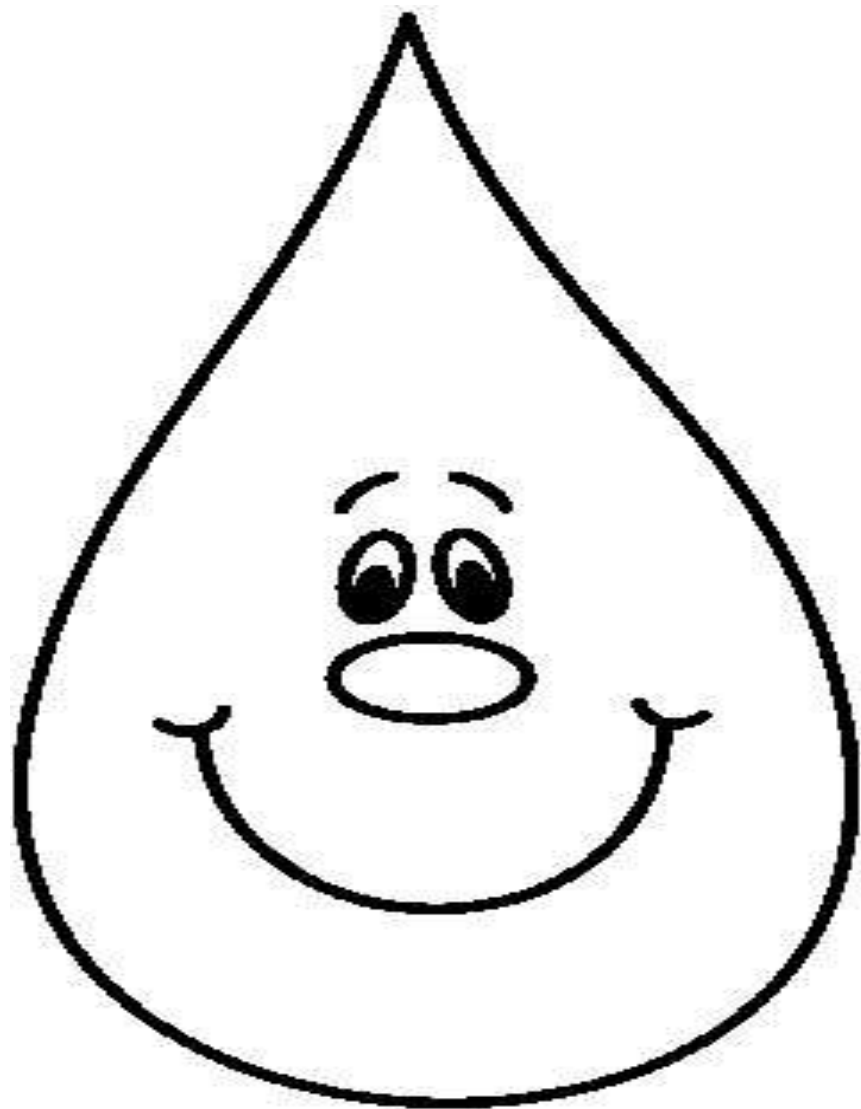
- ✿ ¿Han mostrado interés con el tema?
- ✿ ¿Han aportado ideas?

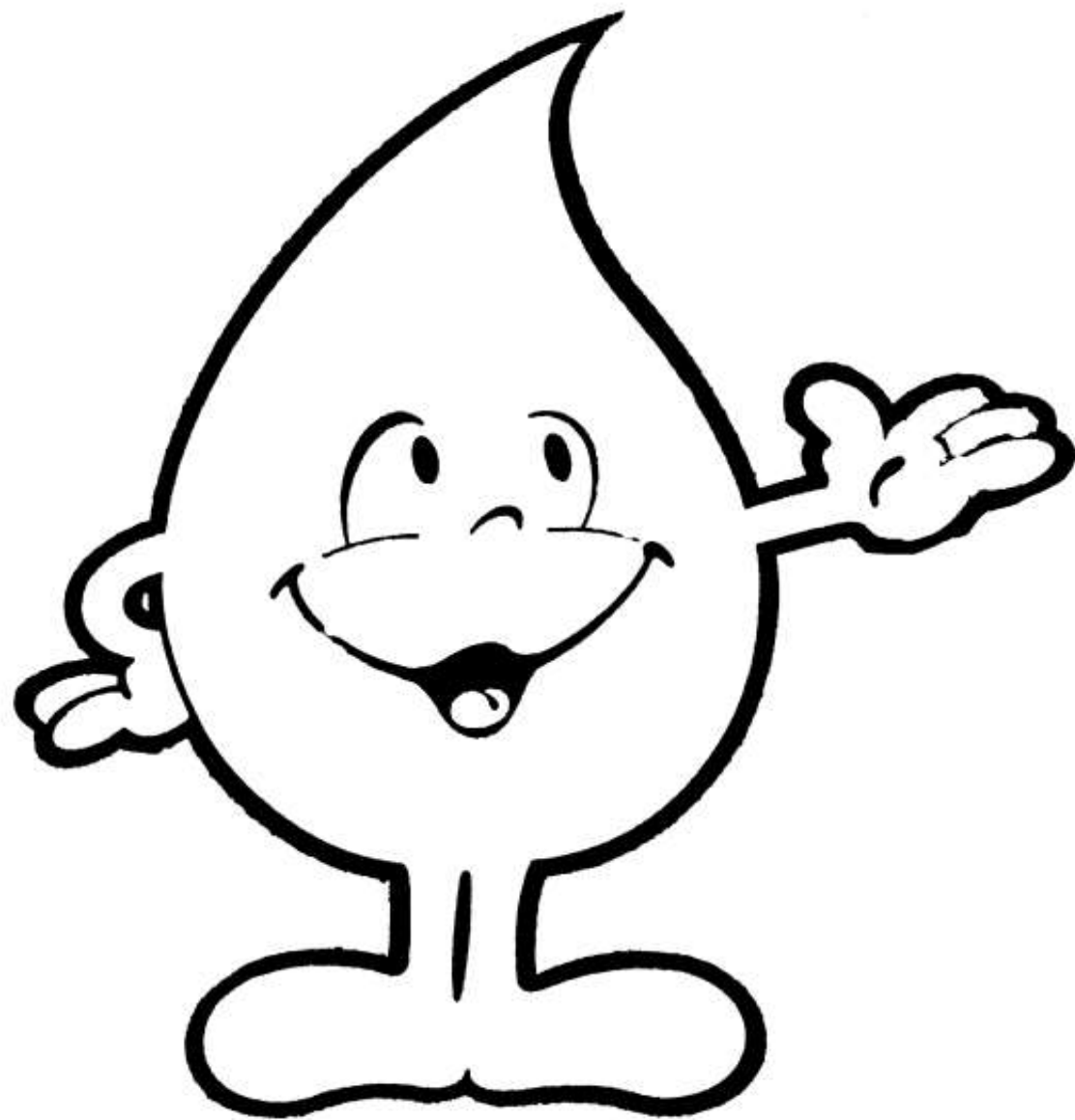
MATERIALES: gotas, pinturas, cuerda/hilo

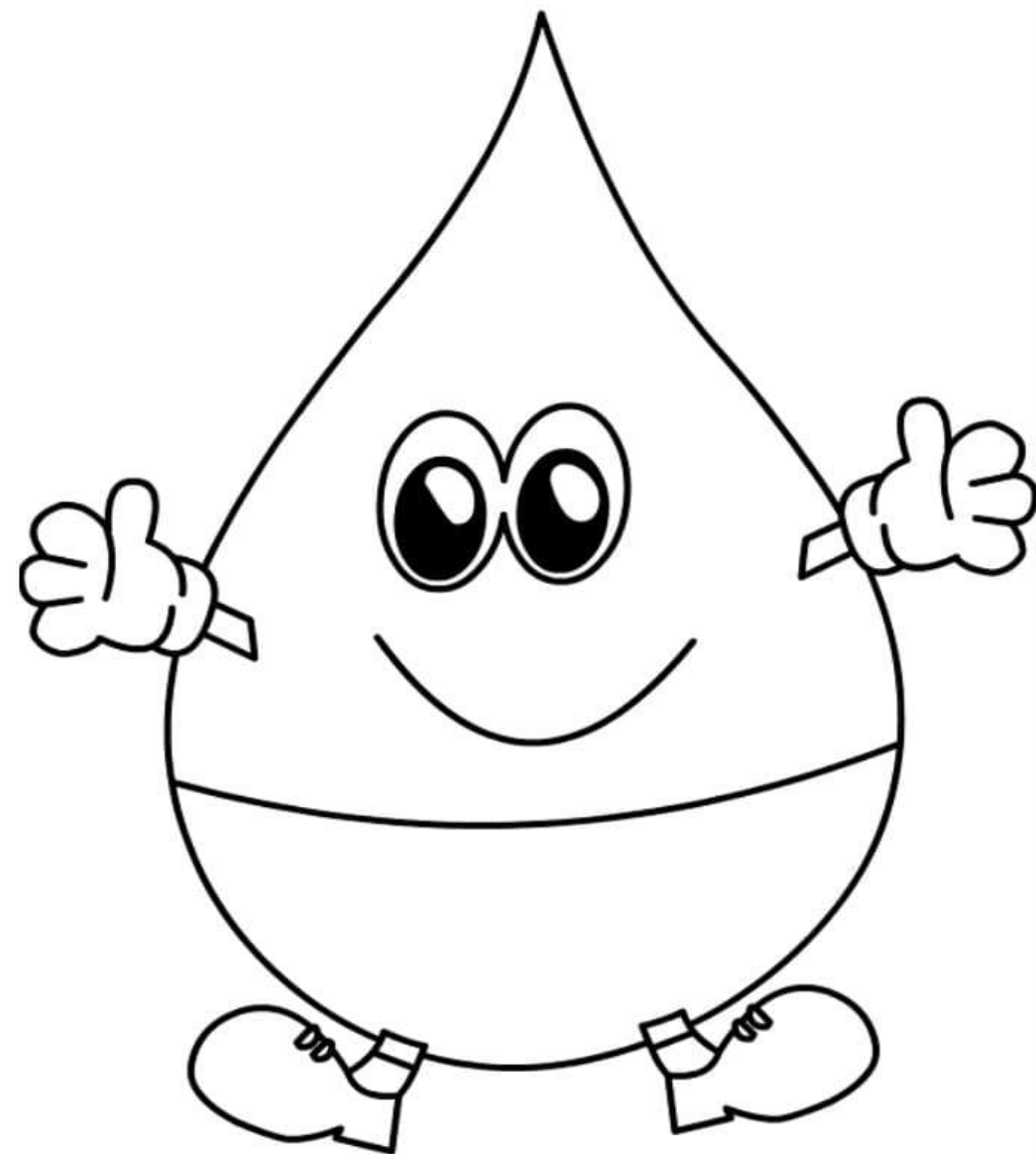
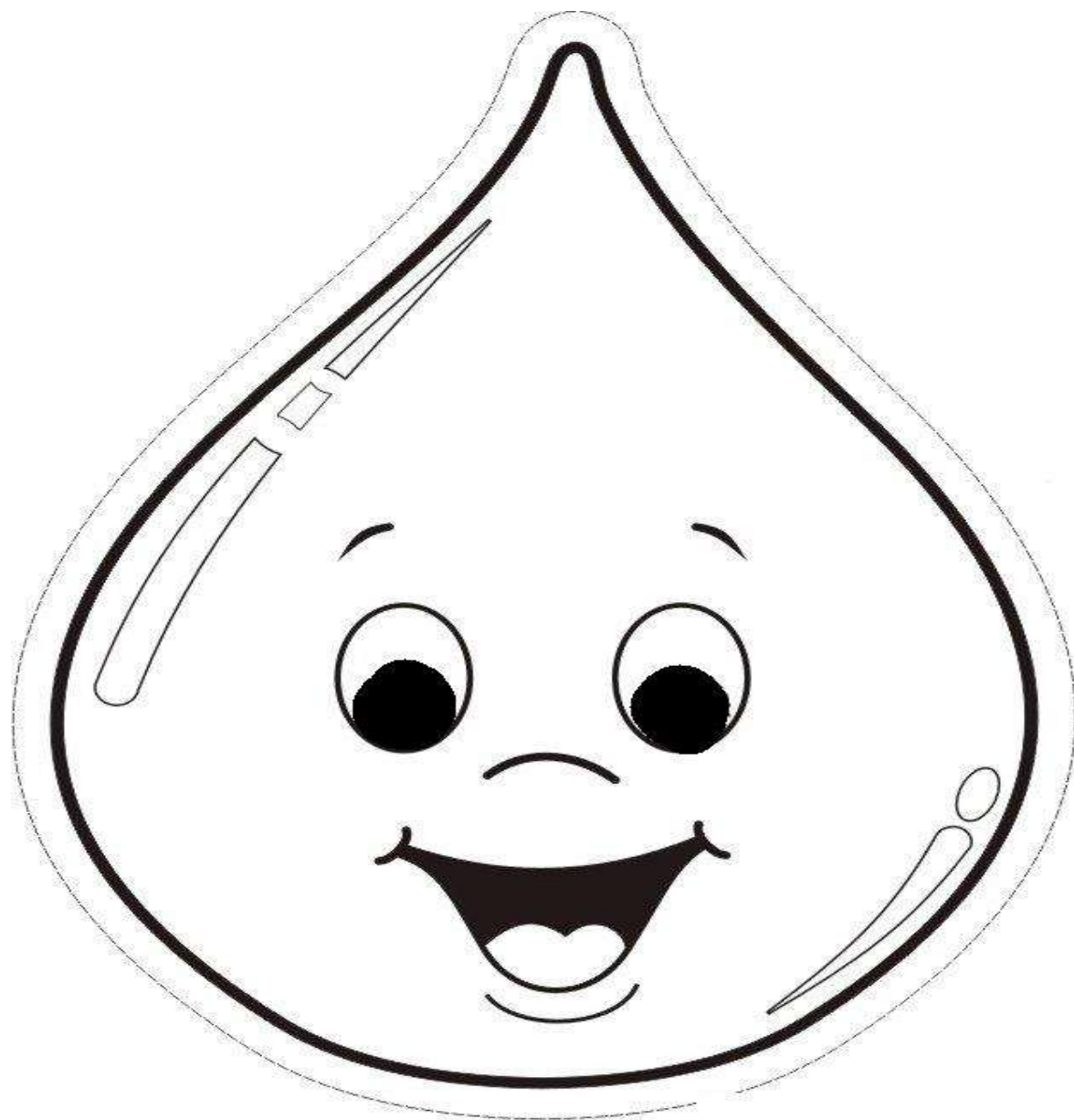
ESPACIO: Interior/exterior

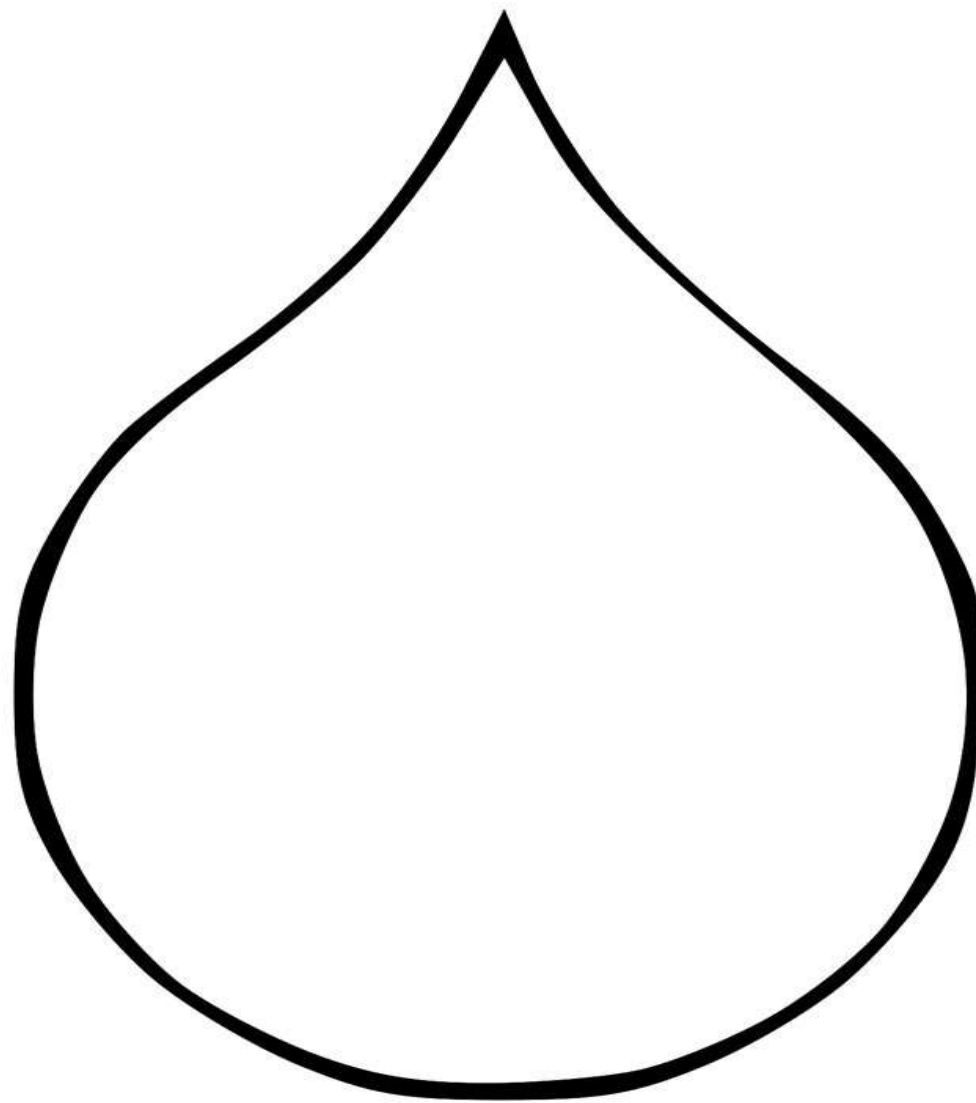
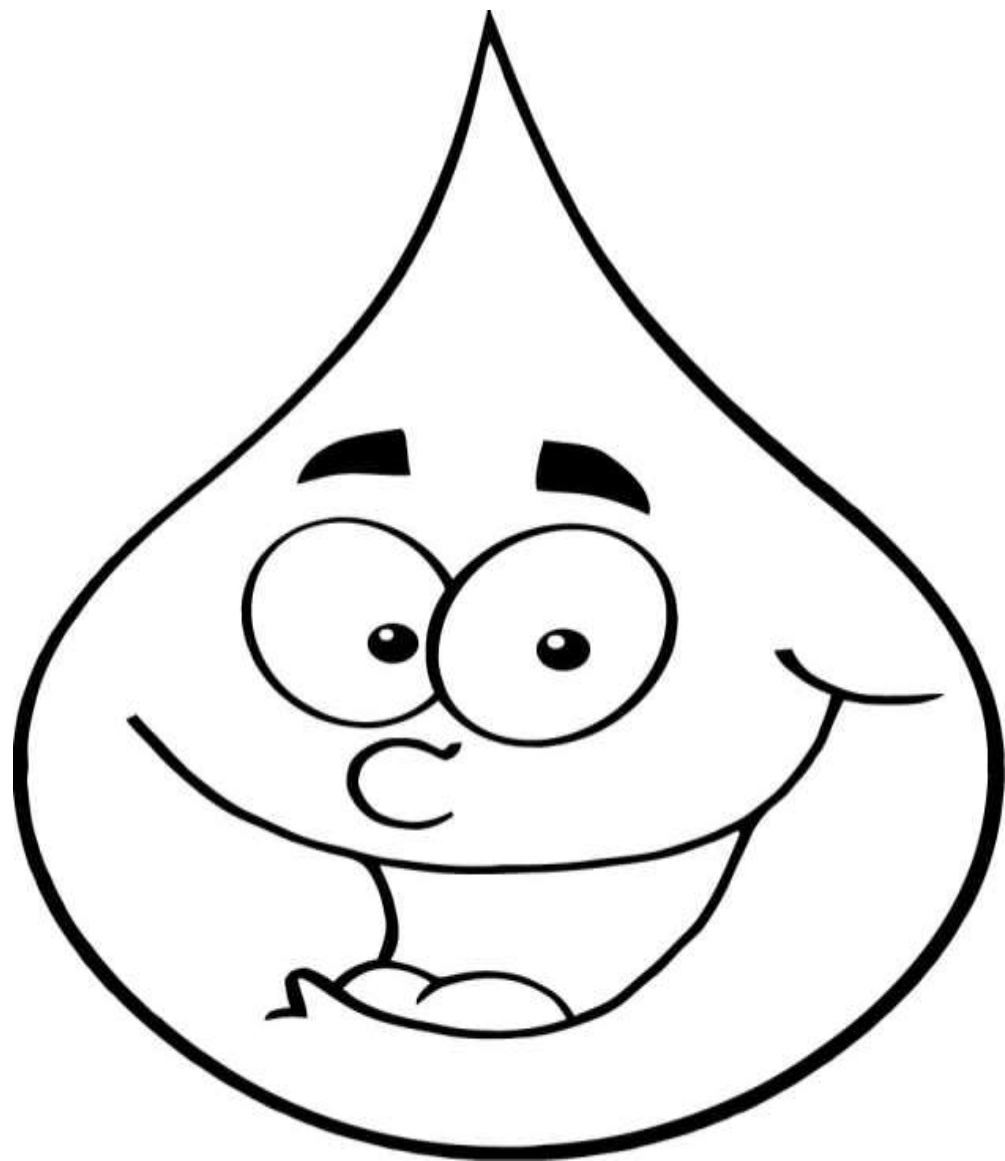
TIEMPO APROXIMADO: 30 minutos













¿QUÉ PODEMOS
HACER PARA
CUIDAR EL AGUA?









CIERRA EL GRIFO
CUANDO
ENJABONES TE



