

Nombre de la Actividad: Quien Tiene un Amigo Tiene un Tesoro

ODS: 17 Alianzas para lograr los objetivos.

Objetivos

- Aprender a trabajar en equipo colaborando en las diferentes dinámicas.
- Sensibilizar al alumnado sobre los ODS y, en particular, sobre el ODS 17 como base del trabajo en equipo para la consecución de objetivos.
- Fomentar el compañerismo y apoyo entre todos/as.
- Que sepan escuchar y valorar las opiniones de los compañeros
- No rendirse ante las adversidades.
- Que el alumnado participe activamente.
- Ayudarse para conseguir llegar al objetivo.
- Promover el diálogo y la iniciativa.
- Que conozcan el valor de la amistad sin ningún prejuicio.

Objetivo lingüístico

- Expresión Oral.
- Recepción Oral.

Objetivo creativo

- Desarrollar la imaginación respondiendo activamente a las actividades propuestas.
- Fomentar la expresión plástica.
- Expresarse a través de un mural como sinónimo del trabajo bien hecho.

Nivel: A2

Edad: 7-10 años

Hora: 120 minutos

Preparación

- Se necesitará el cuento “Hauaimacari y Yakami juntos en una curiosa aventura”. Libro Mucho más que los Andes... Cuentos del Perú.
- Se necesitará: aula con mesas y sillas, dibujos (anexo I), patio al aire libre, los cinco puzles del cofre recortado en cinco piezas, papel continuo para el mural, barras de pegamento, globos (2 bolsas), 2 combas, 6 conos, 1 pañuelo de tela, 2 barreños, harina, 1 toalla y 25 monedas de chocolate.

Procedimiento

- **Paso 1:** Se les leerá el cuento a los niños y niñas y se intentará recapitular con una serie de preguntas sobre el mismo, pero intentando entrar en la temática principal de la actividad que se va a realizar: ¿Qué son Huaimacari y Yakami?, ¿qué es un amigo o una amiga?, ¿a dónde querían ir juntos?, ¿es importante tener amigos/as?...
- **Paso 2:** A continuación, se dividirá al alumnado en grupos mixtos de cuatro miembros. Esta división irá a cargo de la persona educadora, que los organizará como lo vea oportuno (el objetivo es que no se formen grupitos de amigos y dejen fuera a ningún miembro). El educador o educadora tendrá ya preparadas y recortadas las piezas del puzle que se nombrará a continuación.
- **Paso 3:** Se les explicará detalladamente en qué consiste la actividad que van a realizar: el propósito es que consigan las cinco piezas de un “puzle” (dibujo de un cofre, Anexo II). Las piezas se las dará (de una en una) el facilitador que acompañará a cada grupo una vez que realicen la “prueba” satisfactoriamente y deberá de guardarlas algún miembro del grupo. En total serán cinco pruebas (descritas en Anexo II), tantas como piezas. Al final, tendrán que hacer el puzle y pegarlo en un mural sobre la pared, como resultado de un buen trabajo en equipo. Para acabar, escucharán una breve explicación de los facilitadores sobre la amistad y se les repartirán algunas monedas de chocolate como recompensa a haber encontrado el tesoro.
- **Paso 4:** Comienza la actividad. Al grupo 1 se le mandará a la prueba 1, al grupo 2 a la prueba 2, etc. Los grupos continuarán con el resto de pruebas una vez finalicen satisfactoriamente con la que les toca y consigan la pieza (el grupo 1 pasará a la prueba 2, el grupo 2 a la prueba 3 y así sucesivamente).
- **Paso 5:** Una vez que consigan las cinco piezas se organizarán para hacer el puzle y el facilitador les ofrecerá la barra de pegamento para que coloquen el tesoro en el mural.
- **Paso 6:** Una vez estén los cinco cofres pegados en el mural se reunirán todos los niños y niñas enfrente del mismo y se les intentará explicar el mensaje principal de la dinámica: QUIEN TIENE UN AMIGO TIENE UN TESORO. Se les repartirán aquí también las monedas de chocolate.

Seguimiento y Evaluación

- Acompañamiento, supervisión. Sensibilización sobre el ODS 17.
- La colocación de los cofres en el mural significaría que han logrado con éxito superar las pruebas. Los facilitadores observarán cómo interactúan los niños y niñas durante la dinámica, lo que les dará una visión sobre su actitud respecto al objetivo.

Recursos Adicionales

Si llueve la actividad podrá tener lugar en un patio cerrado. Asimismo, si los niños fueran mayores podríamos aportar pruebas más complejas. En caso de tener más tiempo del que se estima, los niños/niñas también podrían diseñar y colorear sus propios cofres y al final decorar más el mural con colores, etc.

ANEXOS

Anexo I



Anexo II

-Prueba número 1: Preguntas rápidas

Se les dirán a los niños y niñas diferentes preguntas y ellos tendrán que consensuar una única respuesta por cuestión en el menor tiempo posible: será una respuesta de grupo.

Preguntas:

- ¿Qué tipo de animal era Huaimacari? – Respuesta: Gato andino
- ¿Cómo se llamaba el pueblecito pequeño y hermoso que visitó Yakami? – Respuesta: Otuzco
- En la ciudad de Trujillo, ¿por qué se separaron los dos amigos? – Respuesta: Yakami fue a buscar comida
- ¿Qué estaban celebrando los habitantes de Trujillo cuando se los encontró Huaimacari? – Respuesta: El día de la primavera
- ¿Cómo se llama el baile típico de Trujillo? – Respuesta: Marinera
- ¿De qué color llevaban la cara pintada “los negritos de la Virgen de Otuzco”? – Respuesta: negro
- ¿Qué hizo Yakami cuando su amigo Huaimacari se resbaló en el camino a Otuzco? – Respuesta: Lo rescató y lo puso en su espalda
- ¿Qué comieron Huaimacari y Yakami en las fiestas de Otuzco? – Respuestas: ricos dulces y panes de manteca

-Prueba número 2: Abrázame fuerte

Se le pedirá al grupo (de 4) que formen dos parejas. Una de ellas se dedicará a hinchar tantos globos como pueda (el/la facilitador/a les ayudará con los nudos en caso de que no puedan) y la otra tendrá que explotar todos estos globos colocándolos entre el pecho de ambos y abrazándose muy fuerte. El objetivo será explotar tantos globos como sea posible en cuatro minutos. Se valorará el trabajo en equipo.

-Prueba número 3: ¡Saltando hasta Otuzco!

Se le pedirá al grupo (de 4) que se coloquen por parejas. Cada una deberá de coger una comba. Se cogerán de las manos y en a mano que les queda libre cada uno cogerá un extremo de la comba. Se pondrán en línea de salida y deberán de coordinarse para llegar saltando juntos hasta “Otuzo” (donde estime el/la educador/a).

-Prueba número 4: ¡Sigue el camino!

El/la facilitador/a colocará 5-6 conos en el suelo aleatoriamente. El grupo de niños y niñas deberán de escoger a uno de los miembros que será al que

se le tape los ojos con un pañuelo de tela. El objetivo es que los tres componentes del grupo con los ojos descubiertos guíen a su compañero desde la distancia entre los conos que habrá colocado el facilitador. Bastará con que le indiquen “¡izquierda!”, “¡derecha!”, “¡recto!”, etc. El miembro del grupo con los ojos cerrados deberá de llegar al final del recorrido chocándose con los menos conos posibles.

-Prueba número 5: En busca del tesoro

El educador o educadora colocará dos barreños: uno con la harina y las monedas de chocolate “enterradas” y otro a continuación con agua. Los niños, en fila tras los barreños tendrán que meter la cabeza en el barreño con harina para conseguir sacar alguna de las monedas enterradas y así rescatar el tesoro escondido. Una vez encontrada una moneda o que el niño/niña se dé por vencido, se lavarán la cara en el barreño lleno de agua y será el turno del siguiente compañero. El objetivo será que cada grupo consiga cuatro monedas para su cofre.

(Se dispondrá de una toalla para que los niños se sequen después de haberse lavado)

A medida que los niños vayan acabando con las cinco pruebas y hayan conseguido las cinco piezas del puzle, el facilitador les dejará una barra de pegamento para que peguen estas piezas en el mural como símbolo del buen trabajo en equipo.