

Creciendo con Pombo

Educación Socioemocional
a través del Teatro



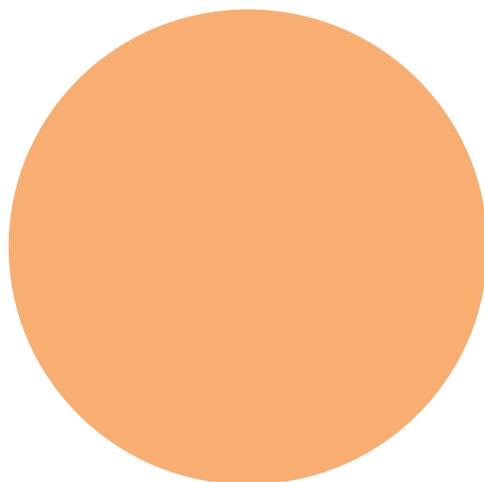
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL



Manigua

TEATRO
AL COLE

Introducción





Estimados docentes de primaria de Colombia

Me complace presentarles la Cartilla Pedagógica” Creciendo con Pombo: Educación socioemocional a través del teatro, diseñada para complementar la experiencia educativa de sus estudiantes después de asistir a la experiencia de Teatro al Cole con la obra “Erase una vez... Las fábulas de Pombo” de la “Gira Teatro al Cole 2025”.

Esta cartilla está diseñada por un equipo pedagógico de la Universidad Pedagógica Nacional y de la Fundación Cultural Manigua para fortalecer las habilidades socioemocionales de los niños y fomentar la empatía a través de actividades lúdicas, creativas y sensitivas, junto con los personajes y valores centrales de las fábulas de Pombo como catalizadores para el aprendizaje significativo.

Andrés Quilaguy
Director artístico



Jugar le da la oportunidad al niño de practicar lo que está aprendiendo: Fred Rogers... Es innegable el impacto del juego y la lúdica en el aprendizaje emocional, afirmación que se traduce en propuestas como esta cartilla con un sentido formativo, pero que, al leerla y entender la estructura, se convierte en un manual para sacar lo mejor de nosotros mismos no solo en el lugar de trabajo, sino que, puede ser desarrollado en diferentes entornos según el propósito privilegiando a las edades base de esta propuesta.

Así como Rogers, creó el Neighborhood, (vecindario) utilizando entre otros la música, el simbolismo en el juego y agregando la narración enfocada al despertar de las habilidades sociales, el manejo de las emociones y el desarrollo cognitivo basado en juego de roles y representación se propone en cada uno de los capítulos de esta cartilla, abrir el panorama lúdico.

La importancia de esta propuesta de cartilla lúdica y expresada en cada juego seleccionado con intención de gestión socioemocional, en cada actividad diseñada y en las orientaciones o especificidades aquí planteadas, son el reflejo de la pasión y solidez de un equipo de trabajo que muestra creatividad y compromiso con las nuevas generaciones y que nota con preocupación, como en los últimos años, van perdiendo lo mejor de su vida hundido en el consumo tecnológico, lo que les cohibe de la posibilidad de aprender jugando a través del juego. Se presentan, no sólo ideas sino también retos como docentes, como madres, padres, hermanos, familia, gestores, pero también nos hace un llamado de atención o invitación, -Usted lo decide-, para volver a ser niños.



Finalmente, invito como educadora y docente de lúdica y recreación a que estemos en modo laboratorio creativo y colaborativo lleno de recursos lúdicos, innovadores y creados no en función del tiempo libre o del simple acto de “hacer algo y mantenerse activos” sino en el modo de anclar aprendizajes para la vida.

El niño juega con una seriedad perfecta: Johan Huizinga...

Sandra Villamizar Rivera
Docente, asesora y consultora.
¡Juguetona y feliz!



Contexto

Las fábulas de Rafael Pombo son una herramienta importante para la educación socioemocional gracias a su capacidad para enseñar lecciones importantes sobre emociones, empatía y toma de decisiones, Pombo invita a las personas a reflexionar sobre sus propias acciones y sentimientos, fomentando un desarrollo emocional integral, por medio de sus historias.

- Reconocimiento y gestión de emociones: Las fábulas presentan situaciones en las que los personajes experimentan diversas emociones, como alegría, tristeza, miedo y enojo, lo que permite a los niños identificar y comprender sus propias emociones, así como aprender a manejarlas de manera saludable y responsable.
- Empatía: Los relatos de Pombo a menudo giran en torno a la interacción entre personajes, destacando la importancia de entender y respetar los sentimientos de los demás, lo que ayuda a los niños a desarrollar empatía y a ser más conscientes de las necesidades y emociones ajenas.
- Toma de decisiones responsables: Las fábulas enseñan a los niños a considerar las consecuencias de sus acciones, promoviendo la toma de decisiones responsables y éticas, por medio de las experiencias de los personajes, los niños aprenden a evaluar diferentes opciones y a elegir el camino más adecuado, además, las actividades se realizan teniendo en cuenta las etapas del desarrollo de Jean Piaget.

En resumen, las fábulas de Rafael Pombo y realizar una adaptación teatral de sus historias permite que esta sea una herramienta educativa que puede ser utilizada para enriquecer el desarrollo socioemocional de los niños, preparándolos para enfrentar los desafíos de la vida con sabiduría y compasión desde temprana edad.

La presente cartilla se plantea con situaciones de la obra Erase una vez... Las fábulas de Pombo, sin embargo, se puede adaptar a situaciones de la cotidianidad de los niños.



Etapa Preoperacional

5-7 años

La etapa preoperacional es la segunda fase del desarrollo cognitivo propuesta por Jean Piaget, que se extiende aproximadamente entre los 2 y 7 años de edad, sin embargo, en la presente carilla se plantean las actividades de 5 a 7 años de edad. En esta etapa, Piaget (1969), plantea que, los niños desarrollan la capacidad de representar mentalmente objetos y eventos mediante símbolos (como el lenguaje, el juego simbólico o el dibujo), pero aún carecen de pensamiento lógico reversible y de operaciones mentales complejas. Según Piaget, se caracteriza por:

1. Egocentrismo: Dificultad para adoptar perspectivas ajenas, asumiendo que los demás ven el mundo como ellos (ejemplo clásico: el experimento de las "montañas tridimensionales").
2. Centración: Tendencia a enfocarse en un solo aspecto de una situación, ignorando otros relevantes (ejemplo: en tareas de conservación, creen que la cantidad de agua cambia si se transfiere a un recipiente de forma distinta).
3. Pensamiento animista: Atribuir cualidades humanas a objetos inanimados (ejemplo: "el sol está triste cuando llueve").
4. Irreversibilidad: Incapacidad para comprender que ciertas acciones pueden revertirse mentalmente (ejemplo: no entienden que deshacer un proceso restaura el estado original).

El teatro de las emociones

Competencia a trabajar: Expresión emocional y autorregulación

Objetivo: Expresar y regular sus emociones creativamente

Materiales

Máscaras.

Tarjetas con escenas



Paso a paso

1. Elegir una escena emocional de la obra por ejemplo: cuando la Pobre Viejecita no recuerda nada, cuando Michín no sabe cómo conquistar a Mirringa, Simón frustrado buscando las ovejas, Michín arrepentido por haber robado el libro.
2. Elegir una máscara que represente la emoción del personaje.
3. Realizar una mini dramatización usando las máscaras.
4. Reflexionar: "¿Cómo se siente actuar esa emoción?"

Tarjetas



Máscaras



El espejo emocional de Michín

Competencia a trabajar:
Autoconciencia y empatía

Objetivo: Reconocer emociones propias y ajenas

Materiales

- Carteles con caritas de emociones.
- Espejo de mano o de aula.



Paso a paso

1. Leer la escena donde Michín roba el libro a Mirringa o situaciones del día a día.
2. Mostrar carteles con expresiones faciales que representen emociones como: miedo, enojo, tristeza, felicidad.
3. Los niños se miran al espejo y representan esas emociones con su rostro.
4. Reflexionar en grupo: "¿Cómo se siente cada personaje en la escena?"

Carteles



Emoción en movimiento

Competencia a trabajar:

Reconocimiento y autorregulación.

Objetivo: Reconocer emociones en el cuerpo.

Materiales

- Carteles de emociones
- Espacio libre.

Paso a paso

1. La docente nombra una emoción o situación
 - a) Alegría de Mirringa al ver a sus amigos llegar.
 - b) Tristeza de la Viejecita al no encontrar sus cosas.
 - c) Sorpresa de Simón al ver a las ovejas regresar.
 - d) Enojo de Michín cuando lo descubren.
2. Cada niño debe caminar, correr o moverse como si sintiera esa emoción.
3. Al final se discute: “¿Cómo cambia nuestro cuerpo con cada emoción?”



Emociones de personajes

Dados de las emociones

Competencia a trabajar: Expresión emocional y autorregulación

Objetivo: Identificar y gestionar emociones en situaciones concretas

Materiales

- Dados con imágenes de emociones.
- Tarjetas con situaciones de la obra.

Paso a paso

1. Lanzar el dado y ver qué emoción sale.
2. Representar la emoción con cuerpo y voz.
3. Tomar una tarjeta de situación e imaginar cómo actuaría de forma adecuada según la emoción:
 - a) Simón se siente confundido.
 - b) La pobre viejecita se siente inquieta y preocupada.
 - c) Michín se siente orgulloso de su travesura.
 - d) Mirringa se siente feliz en la fiesta.

Caras de dado



Tarjetas

Cambio de papeles

Competencia a trabajar: Empatía y pensamiento crítico

Objetivo: Desarrollar empatía y comprender perspectivas.

Materiales

- Espacio libre.

Paso a paso

1. Los niños se turnan para actuar como otro personaje de la obra.
2. Deben representar sus emociones y decisiones
3. Reflexionar sobre: “¿Cómo se sintió estar en sus zapatos?”
 - a) Actuar como Simón buscando ovejas.
 - b) Actuar como la Viejecita que necesita ayuda.
 - c) Actuar como Michín robando el libro.
 - d) Actuar como Mirringa organizando la fiesta

Mi retrato emocional

Competencia a trabajar:

Autoconciencia y expresión emocional.

Objetivo: Fomentar la autoconciencia emocional.

Materiales

- Hojas
- Crayones o marcadores.

Paso a paso

1. Dibujar su "retrato emocional" del día usando colores y formas.
2. Compartir: "Hoy me sentí...". Después de ver la obra:
 - a) ¿Cómo me sentí cuando Michín robó el libro?
 - b) Cuando Simón encontró las ovejas.
 - c) Cuando la Viejecita se dio cuenta que tenía amigos.
 - d) Cuando empezó la fiesta.
3. Conversar sobre cómo cambian las emociones cada día."

El globo de las emociones

Competencia a trabajar:

Autoconciencia y manejo de emociones.

Objetivo: Reconocer y liberar tensiones y emociones.

Materiales

- Globos
- Marcador negro.

Paso a paso

1. Cada niño infla un globo y escribe en él una emoción difícil que haya sentido.

a) Michín siente miedo al ser descubierto.

b) Simón se frustra al no encontrar las ovejas.

c) Pastorcita siente tristeza.

d) La Viejecita se siente sola.

2. Al terminar, todos juntos sueltan el globo (o lo revientan) como metáfora de soltar esa emoción.

Etapa Operaciones Concretas 8 - 11 años

La etapa de operaciones concretas es la tercera fase del desarrollo cognitivo propuesta por Jean Piaget (1969), que abarca aproximadamente entre los 8 y 11 años de edad. En esta etapa, los niños superan las limitaciones del pensamiento preoperacional y comienzan a desarrollar lógica aplicada a situaciones concretas, aunque aún no manejan abstracciones hipotéticas. Según Piaget, se caracteriza por:

1. Conservación: Comprenden que ciertas propiedades físicas (volumen, cantidad, peso) permanecen invariables pese a cambios en la forma o disposición (ejemplo: entienden que una bola de arcilla aplastada no pierde masa).
2. Reversibilidad: Adquieren la capacidad de invertir mentalmente acciones o procesos (ejemplo: saben que restar deshace una suma).
3. Descentración: Pueden considerar múltiples aspectos de un problema simultáneamente, superando la centración típica de la etapa anterior (ejemplo: en tareas de clasificación, agrupan objetos por tamaño, color y forma a la vez).
4. Clasificación y seriación: Organizan objetos en categorías jerárquicas y ordenan elementos siguiendo secuencias lógicas (ejemplo: ordenar palos de mayor a menor).

Semáforo de las emociones

Competencia a trabajar:

Autorregulación y juicio moral

Objetivo: Desarrollar autorregulación y pensamiento crítico

Materiales

- Tres carteles o aros: Rojo (Alto), Amarillo (Piensa), Verde (Adelante).
- Tarjetas con situaciones.

Paso a paso

1. Leer en voz alta una situación por ejemplo:

- Michín toma el libro sin pedir permiso porque quería impresionar a Mirringa
- Simón inventa que encontró las ovejas solo para no meterse en problemas
- Mirringa invita a todos a su fiesta, incluyendo a los que no le caen tan bien
- La Pastorcita no encuentra sus ovejas y decide buscar sola en vez de pedir ayuda.

- Maestro Pombo corrige a Simón cuando usa mal una palabra, con paciencia y cariño
 - Michín se disculpa después de devolver el libro y acepta su error.
 - Simón grita sin pensar cuando se asusta buscando las ovejas.
 - Mirringa organiza su fiesta sin preguntarle a su amita, la Pobre Viejecita.
 - Simón se burla de Pastorcita cuando no puede encontrar las ovejas.
 - La Pobre Viejecita acepta ayuda de sus amigos cuando se siente sola.
2. Elegir si es Rojo (incorrecto), Amarillo (pensar mejor) o Verde (buena acción).
 3. Argumentar en grupo por qué es correcto o incorrecto.

Carteles



La decisión de Michín

Competencia a trabajar: Toma de decisiones y responsabilidad

Objetivo: Analizar dilemas y tomar decisiones responsables

Materiales

- Tarjetas con situaciones.
- Aros o círculos pegados en el piso con las palabras: **PEDIR AYUDA, TOMAR SIN PERMISO, PENSAR PRIMERO.**

Paso a paso

1. Plantear un dilema basado en la obra, por ejemplo: Michín quiere dedicar un poema, pero no pide el libro prestado, Michín atacará a quien impida sus malos actos, la pobre viejecita no logra recordar la cantidad de pajes y empleados que le van a ayudar, Simón no encuentra sus ovejas.
2. Los niños se paran en el círculo que representa la decisión que tomarían.
3. Argumentan en grupo por qué escogieron esa opción.
4. Analizan las consecuencias de cada decisión.

Misión: Ayuda a un personaje

Competencia a trabajar: Empatía y toma de decisiones.

Objetivo: Desarrollar empatía y solución de problemas.

Materiales

- Tarjetas con situaciones de la obra.

Paso a paso

1. Leer una tarjeta:
 - a) Ayudar a la Viejecita a buscar sus pertenencias.
 - b) Ayudar a Simón a buscar las ovejas.
 - c) Ayudar a Michín a pedir disculpas.
 - d) Ayudar a Mirringa a preparar su fiesta.
2. Pensar en grupo tres formas de ayudar.
3. Compartir las respuestas y dramatizarlas.

Situaciones

Ayudar a la
viejecita a
buscar sus
pertenencias

Ayudar a
Simón a
buscar las
ovejas

Ayudar a
Michín a
pedir
disculpas

Ayudar a
Mirringa a
preparar su
fiesta

Puzzle de las emociones

Competencia a trabajar:
Reconocimiento emocional

Objetivo: Identificar emociones en diferentes contextos

Materiales

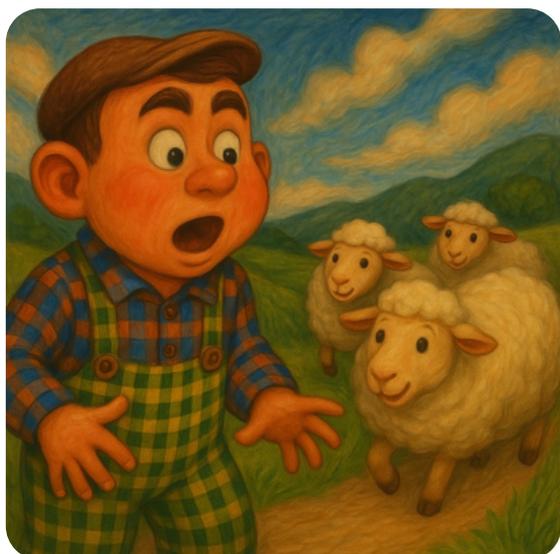
- Imágenes impresas de escenas de la obra teatral.
- Tarjetas con nombres o imágenes de las emociones.

Paso a paso

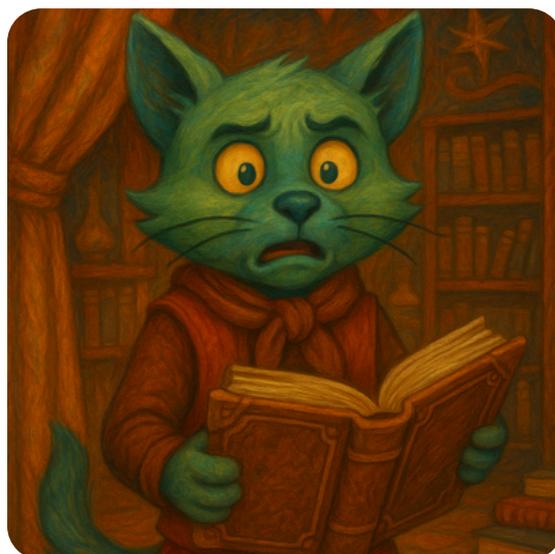
1. Mostrar una imagen de la obra (anexas en la siguiente página)
2. Elegir la tarjeta de la emoción que corresponda (alegría, enojo, miedo, sorpresa, tristeza)
3. Justificar la elección en grupo.
4. Unir cada imagen con su tarjeta formando un "puzzle emocional" en la cartelera.

Escenas

Simón al no encontrar las
ovejas



Michín al ser descubierto
con el libro



Mirringa cuando organiza
la fiesta



La pobre viejecita cuando
recibe ayuda



Cartas desde el corazón

Competencia a trabajar: Empatía y expresión de sentimientos

Objetivo: Practicar la empatía y la escritura emocional

Materiales

- Hojas blancas.
- Sobres.
- Colores.
- Marcadores.

Paso a paso

1. Elegir un personaje de la obra: A Michín, sobre tomar cosas sin permiso; la Pastorcita, para consolarla por sus ovejas, la Pobre Viejecita, para acompañarla; Simón, para enseñarle sobre la honestidad
2. Escribirle una carta con consejos o palabras de apoyo.
3. Decorar la carta.
4. Leerla en voz alta o guardarla en el "Buzón de las emociones" para que otros la descubran.

Las normas de la amistad

Competencia a trabajar: Habilidades sociales y convivencia

Objetivo: Fortalecer habilidades sociales y convivencia.

Materiales

- Cartulina
- Marcadores..

Paso a paso

1. En grupo, crear un póster con "Reglas de la Amistad" inspiradas en la obra, por ejemplo:
 - a) No robar las cosas de los demás.
 - b) Ayudar cuando un amigo lo necesita.
 - c) Usar palabras amables.
 - d) Respetar las diferencias en el grupo.
2. Decorar y colocar en el aula.

La caja del agradecimiento

Competencia a trabajar: Gratitud y autoconciencia.

Objetivo: Fomentar gratitud y pensamiento positivo.

Materiales

- Caja decorada
- Papeles de colores..

Paso a paso

1. Escribir cosas por las que se sienten agradecidos.
 - a) Agradecer a Michín por ayudar a la Viejecita.
 - b) Agradecer a Simón por encontrar las ovejas.
 - c) Agradecer a los amigos por la fiesta.
 - d) Agradecer por tener personas que lo ayudan.
2. Colocar en la caja.
3. Leerlas en grupo una vez por semana.

Actividades para todos

Estas actividades están diseñadas para niños de 5 a 11 años para que exploren sus emociones.



Mapa de la amistad

Competencia a trabajar: Empatía y habilidades sociales

Objetivo: Fortalecer la empatía y los lazos sociales

Materiales

- Tablero acrílico.
- Marcadores de colores.
- Stickers de corazones o estrellas.

Paso a paso

1. Dibujar en grupo un "mapa de amistad" donde cada niño escriba su nombre.
2. Dibujar caminos hacia compañeros explicando: "¿Qué haría para ayudarlo si está triste como Michín o solo como la Pastorcita?"
3. Pegar stickers de carita feliz a las ideas empáticas.
4. Conversar sobre la importancia de los amigos y como nos pueden apoyar y compartir en situaciones difíciles.

Caja de los buenos modales

Competencia a trabajar:

Comunicación asertiva y convivencia

Objetivo: Potenciar

habilidades de comunicación asertiva

Materiales

- Caja decorada.
- Tarjetas en blanco.
- Marcadores o crayones.

Paso a paso

1. Conversar sobre buenas maneras al pedir ayuda o al hablar en grupo.
2. Cada niño escribe o dibuja una frase amable, por ejemplo: Pedir las cosas prestadas, como Michín debía hacer; usar las palabras correctas, como Simón aprende; invitar con respeto, como Mirringa en su fiesta; ayudar a alguien que se siente solo, como la Pobre Viejecita.
3. Guardar las tarjetas en la caja.
4. Cada día sacar una y aplicarla en clase o en casa.

El diario de la Pobre Viejecita amistad

Competencia a trabajar: Gratitud y autoconciencia

Objetivo: Fomentar autoconciencia y gratitud

Materiales

- Cuaderno.
- Hojas de diario.
- Lápices o crayones.

Paso a paso

1. Escribir o dibujar como si fueran la Pobre Viejecita: "¿Qué sentí hoy?" "¿Qué agradezco hoy?"

En las siguientes situaciones:

- a) Cuando cree que no tiene nada.
- b) Cuando descubre que tiene más de lo que pensaba.
- c) Cuando recibe ayuda de Michín.
- d) Cuando es invitada a la fiesta de Mirringa.

2. Leer en pareja alguna parte del diario.

3. Compartir en grupo: "¿Qué me ayudó a sentirme mejor?"

ESCENAS

Cuando cree que no tiene nada



Cuando descubre que tiene más de lo que pensaba



Cuando recibe ayuda de Michín



Cuando es invitada a la fiesta de Mirringa



Tejiendo historias emocionales

Competencia a trabajar: Expresión emocional y trabajo en equipo

Objetivo: Fomentar la expresión emocional y creatividad.

Materiales

- Hilos de colores
- Tarjetas con palabras.

Paso a paso

1. Cada niño toma un hilo y toma un cartel (ej: tristeza, alegría, miedo).
2. Cuando la tenga tiene que empezar a crear una historia que representes dicha emoción (ej: Había una vez un gato llamado Michín que se sentía muy triste porque Mirringa no quería invitarlo a su fiesta...")
3. Seguido a ello, se le pasa el ovillo de hilo a otro niño para que continúe con la historia.
4. Con cada hilo se "teje" una historia en ronda, uniendo las emociones.

Camino de emociones

Competencia a trabajar: Identificación y regulación emocional

Objetivo: Fortalecer identificación y autorregulación.

Materiales

- Tarjetas con dibujos de emociones
- Cinta adhesiva.

Paso a paso

1. Crear un camino en el piso con tarjetas de emociones.
2. Cada niño camina sobre el camino contando alguna vez que sintió cada emoción.

Ejemplo:

- a) La tristeza de la Viejecita al principio.
 - b) La alegría al final de la obra.
 - c) El miedo de Michín al ser descubierto.
 - d) La frustración de Simón al equivocarse.
3. Compartir en grupo.

El reportero de las emociones

Competencia a trabajar: Escucha activa y empatía.

Objetivo: Fomentar la escucha activa y empatía.

Materiales

- Micrófono de juguete o simbólico.

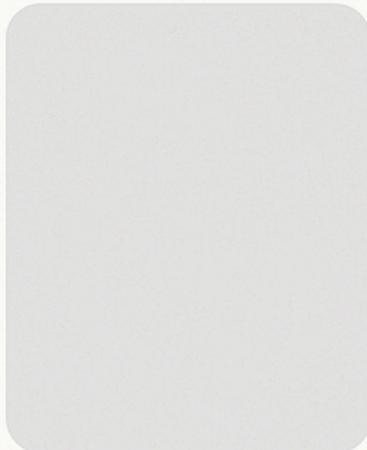
Paso a paso

1. Un niño actúa como “reportero” y entrevista a otros sobre cómo se sintieron en una escena de la obra.
 - a) Entrevistar a la Viejecita sobre su tristeza.
 - b) Entrevistar a Simón sobre la búsqueda de las ovejas.
 - c) Entrevistar a Michín sobre su travesura.
 - d) Entrevistar a Mirringa sobre la organización de la fiesta
2. Rotan roles.
3. Al final se resumen las emociones escuchadas.

Gafete



GAFETE DE REPORTERO JUNIOR



Nombre del
Reportero:

Zona de
cobertura:

Grado

Idea adicional para aplicar en clase



El diario emocional

Competencia a trabajar: Identificación de las emociones

Objetivo: Desarrollar la capacidad de identificar y nombrar las emociones que vivimos día a día.

Materiales

- Un cuaderno

Paso a paso

- Consiste en que cada niño o niña tendrá un cuaderno especial donde, al final de cada día o cada semana, responderá a estas preguntas ya sea de forma escrita o en dibujo:
- ¿Qué fue lo que más me gustó de esta semana?
- ¿En qué momento sentí una emoción difícil? (tristeza, enojo, miedo, confusión).
- ¿Cómo reaccioné cuando sentí esa emoción?
- ¿Qué aprendí sobre mí gracias a esa situación?
- ¿A quién pedí ayuda o quién me ayudó?