

RTVCPlay 



SIESTA 2

EL FANTASMA DE CANTERVILLE

TEMPORADA 1, CAPÍTULO 3

DURACIÓN: 13 MINUTOS

GUÍA DE USO PEDAGÓGICO

➤ **TEMA PRINCIPAL DEL CAPÍTULO:** SOLO EL AMOR PUEDE SALVARNOS

➤ **AUDIENCIA:** NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 11 AÑOS

INTENCIÓN PEDAGÓGICA DE LA SERIE

SIESTA 2 es una serie infantil animada y de ficción coproducida por el canal **Señal Colombia** y la productora argentina El Perro en la Luna. La serie está basada en clásicos de la literatura universal y pretende fomentar el hábito de la lectura en **niños y niñas de 8 a 11 años**. Desarrolla los valores éticos resaltados en cada obra a la vez que potencia la capacidad crítica de la audiencia mediante el personaje principal: una niña de 6 años que, pese a sufrir de narcolepsia, es una apasionada lectora, lo que hace que sus sueños sean insólitas aventuras en las que realidad e imaginación se mezclan en un absurdo mundo de humor y fantasía.



INTENCIÓN PEDAGÓGICA DEL CAPÍTULO

A partir de una obra de Oscar Wilde llamada *El fantasma de Canterville*, este capítulo busca generar en los niños y las niñas reflexiones sobre el modo de disipar el temor. Promueve valores como la hospitalidad, el perdón y el arrepentimiento e invita a pensar en el sentido de la vida.

SINOPSIS

SIESTA sueña con Simón de Canterville, un fantasma que vive tranquilamente en su castillo. La situación del fantasma cambia cuando la familia Otis compra la propiedad y se traslada a vivir en ella. **SIESTA** y Simón hacen todo lo posible para deshacerse de los nuevos habitantes, pero estos no les tienen miedo a los fantasmas.



SUGERENCIAS DE USO PEDAGÓGICO

Esta guía puede trabajarse de forma grupal con **niñas y niños de 8 a 11 años**. El propósito es que los participantes emprendan un camino de autoconocimiento e identifiquen los seres y las situaciones que les generan temor. La guía también fomenta la hospitalidad, el perdón y el arrepentimiento como valores esenciales para la vida en familia y en comunidad. Además, contribuye a que los niños y las niñas desarrollen habilidades para identificar los elementos que constituyen el sentido de sus vidas.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- **Propiciar** experiencias que permitan identificar emociones y desarrollar habilidades individuales y colectivas para disipar el temor.
- **Explorar** situaciones en las que los participantes puedan ejercer valores como la hospitalidad, el perdón y el arrepentimiento.
- **Identificar** elementos individuales, familiares, comunitarios y sociales que posibiliten la construcción de un sentido de vida personal.

➡ ACTIVIDAD N.º 1 ⬅

LA CASA EMBRUJADA

- 
- Para iniciar esta actividad, propicia una conversación en la que los participantes hablen sobre aquello que les ha generado temor desde muy pequeños.
 - Pídeles que mencionen situaciones, personas, personajes, animales, lugares, objetos o cualquier otro elemento que despierte sus miedos.
 - A medida que se desarrolla la conversación, deben escribir sus temores en papelitos y pegarlos en el tablero.
 - Posteriormente, invita a cada uno a elegir un temor y a escribir detrás una estrategia para enfrentarlo.
 - Solicítales que construyan, entre todos, una casa embrujada con materiales reciclables. Pueden utilizar rollos de papel higiénico, papel reciclable, plástico, botellas o cualquier otro objeto reutilizable.

- 
- Posteriormente, pide a los participantes que entren por turnos a la casa. En su interior, cada visitante debe pegar, en el lugar que prefiera, el papelito donde escribió la forma de enfrentar el temor que eligió. De esta forma, propondrás a los participantes un recorrido por una casa embrujada en el que podrán conocer el punto de vista de los demás e identificar estrategias para enfrentar esos temores que muchas veces son nuestros huéspedes silenciosos.

ACTIVIDAD N.º 2

HOSPITALIDAD

Esta actividad se basa en la idea de que todos podemos llegar a comportarnos como el fantasma de Canterville. Cualquiera puede sentirse incómodo por la llegada de alguien nuevo a la casa o al salón de clase. Pero, ¿cuál es la razón por la que ciertas personas nos generan molestia? ¿Qué hace que alguien no sea de nuestro agrado? Con esta actividad se busca que los participantes reflexionen sobre aquello que les molesta de los demás y comprendan que muchas veces ese desagrado proviene del prejuicio o el desconocimiento, y no de algo real relacionado con el otro.

Y ahora, que empiece el juego:

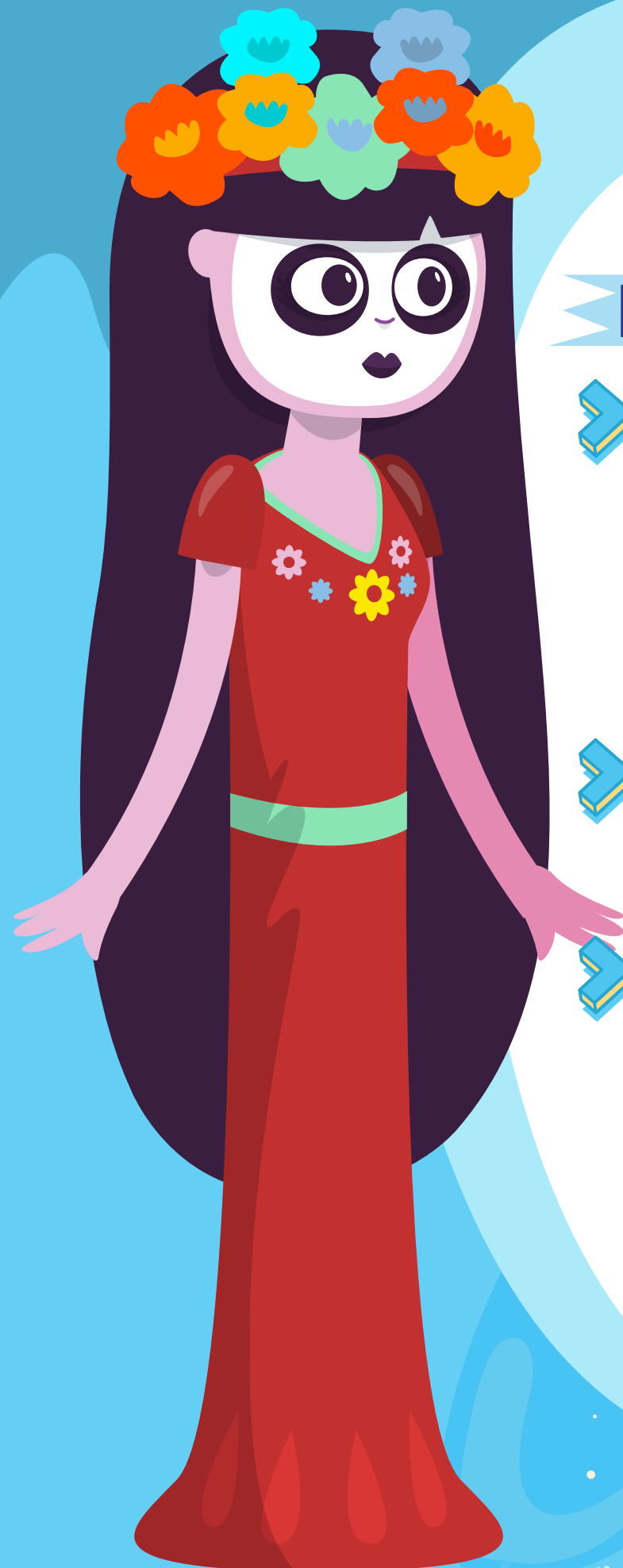
- Pide a los participantes que escriban una lista de las cosas que les desagradan o los incomodan de los demás.
- Solicítales que elaboren fichas con las expresiones, gestos o conductas que les generan incomodidad. Las fichas deben depositarse en una bolsa o en una caja de cartón.
- Invita al grupo a sentarse en U alrededor de uno de los participantes. Explica que el participante situado en el centro debe sacar una ficha de la bolsa o la caja y representar con mímica lo que está consignado en ella, y que los demás deben tratar de identificar lo que está representando.



➤ Al terminar, el participante del centro debe retirarse y elegir a un compañero o compañera para que ocupe su lugar, saque un papelito y él también haga su propia representación. Esta mecánica debe repetirse por turnos hasta que todos los participantes hayan pasado al centro y cada uno haya actuado una de las conductas consignadas en los papelitos.

➤ Para concluir la actividad, pídeles que se sienten en círculo sobre el piso. Propicia un debate en el que todos opinen sobre la forma más adecuada de tratar a una persona que es nueva en un lugar o que comparte el mismo espacio con ellos.





➡ ACTIVIDAD N.º 3 ➡ PERDÓN Y ARREPENTIMIENTO



Invita a cada participante a elaborar un muñeco o una muñeca de material reciclable que represente a alguien que lo haya hecho sentir mal. Puede ser una persona que se burló de ellos, que los castigó injustamente o que los lastimó de alguna otra manera.



Luego, cada participante debe poner el muñeco enfrente y decirle a esa persona por qué su trato lo hizo sentir mal.



Finalmente, invita a cada uno a expresar las razones por las cuales podría perdonar a esa persona. La idea de este ejercicio es que los niños y las niñas del grupo desarrollen el hábito del perdón.



MATERIAL DE APOYO

Sabías que fuera de las actividades propuestas puedes seguir innovando en tus clases y motivar a los participantes a que realicen su propia historia, con los personajes e historia que deseen. Para ampliar la información puedes revisar las dinámicas propuestas en la página web **MI SEÑAL** en el enlace.

<https://www.misenal.tv/noticias/para-chicos/siesta-z/crea-tu-comic-z>

¿Tienes comentarios o sugerencias sobre
SIESTA Z o sobre la guía propuesta?

Escríbenos a misenal@rtvc.gov.co o rtvcplay@rtvc.gov.co
y déjanos tus comentarios.





SIESTA 2

Encuentra todos los capítulos de **SIESTA 2**

— en —

www.rtvcpay.co

RTVCPlay



Señal
Colombia



EL
PERRO
EN LA
LUNA