



Un mundo PARA LOS Sentidos

Autores

Carmen Pellicer
Martín Varela

Primaria

Religión

por proyectos

EDELVIVES

2

kumi

Índice

Ponte en marcha	6
Compañeros de camino	8
Experiencias que nos interpelan	10
La Palabra que nos lee	12
Comprendemos nuestra fe	16
La cultura nos habla de Dios	20
Rompiendo moldes	22
Coge el testigo	24
Anunciamos lo que somos	26
Párate y mira	30

Presentación

Un museo para los sentidos

¡Qué suerte tenemos de tener cinco sentidos! Ver, gustar, oír, tocar, oler... nos permiten conocer el mundo que nos rodea y relacionarnos con los demás.

Los sentidos nos ayudan a conocer cosas que vemos o tocamos, pero que nos hablan de realidades invisibles muy importantes. Por ejemplo: un abrazo, que puedo sentir, me dice «te quiero»; los colores, que puedo ver, como el rojo, el verde, el blanco o el negro, nos pueden transmitir alegría, esperanza, pureza o tristeza; una bandera o un escudo te hacen pensar en tu equipo de fútbol; o el agua del bautismo nos habla de un nacimiento nuevo a la familia de los cristianos.

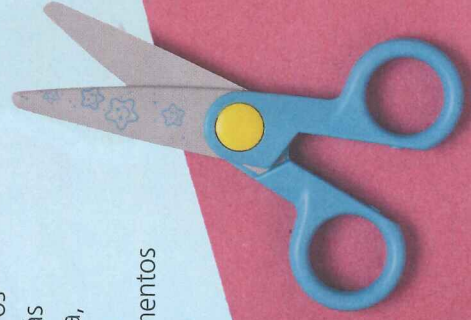
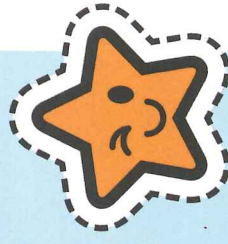
Durante este proyecto vamos a crear un gran «museo para los sentidos». En cada paso elaboraremos un objeto para el museo, ¡ya verás qué bonito! Vamos a empezar repartiendo los roles de tus compañeros de camino: todos sois necesarios para diseñar este museo. Podrás profundizar en la experiencia de la amistad y en cómo expresarla, y abrir los ojos a símbolos que hablan de realidades importantes de tu entorno. Esto mismo es lo que hace la Iglesia en los sacramentos y a lo largo del año litúrgico. Porque hay cosas muy importantes que no se pueden decir solo con palabras...

La Palabra de Dios te llevará a conocer el significado del arcoíris. Un semicírculo de mil colores atravesando el cielo, ¿qué querrá decir?

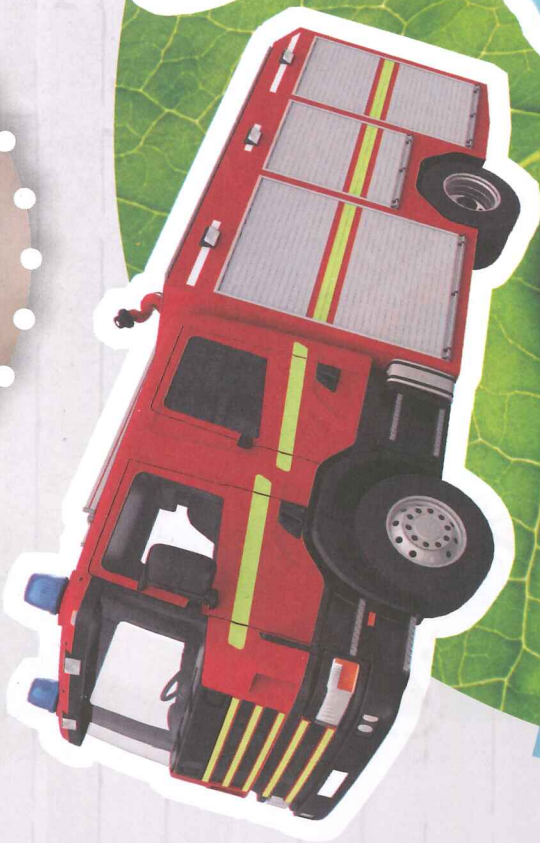
¡Apréndelo muy bien, porque va a tener protagonismo en nuestro museo! Pero en la Biblia hay muchos más símbolos, como la paloma, símbolo de la paz; ¿quieres descubrir por qué? Muchos otros símbolos han dejado su huella en la cultura: te espera una baraja de cartas con la que podrás conocerlos.

La cocina te ayudará a explorar el gusto; la música afinará tu oído y te unirá a festivales solidarios en el apartado «Rompiendo moldes», con Beyoncé, Rihanna, Macaco... Tendremos que elegir un olor para nuestro museo, una música de fondo, objetos que haremos con nuestras manos, jugar con los colores... ¡cuánto trabajo y qué interesante!

¡Pasen y vean nuestro museo para los sentidos!



PONTE EN MARCHA

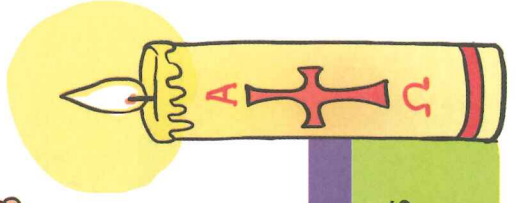
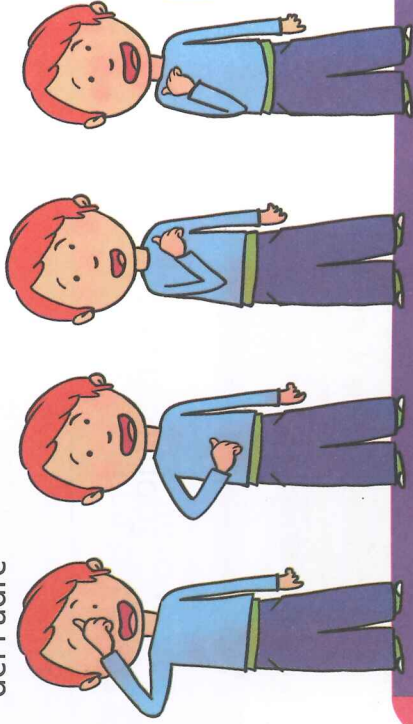


¿Qué vamos a hacer?

A veces, nos cuesta expresar con palabras lo que pensamos, lo que sentimos, lo que nos gusta, lo que queremos hacer, y lo expresamos con imágenes, colores, gestos... Esto son los símbolos.

Los cristianos tenemos unos signos y unos símbolos que nos identifican y nos unen, y los usamos para expresarnos. Vamos a conocer estos símbolos.

En el nombre del Padre y del Espíritu Santo



Observa y comenta con tus compañeros qué representan las imágenes.

¿Qué queremos comprender?

- ① Conocer los símbolos que nos ayudan a expresar nuestra relación con Dios.
- ② Comprender nuestra unión con los demás.
- ③ Reflexionar sobre el significado de los signos de las celebraciones y los sacramentos.



Nuestro desafío

Vamos a crear un museo que estimule todos los sentidos a través de olores, sabores, colores...

¿A quién te gustaría invitar a vuestro museo?

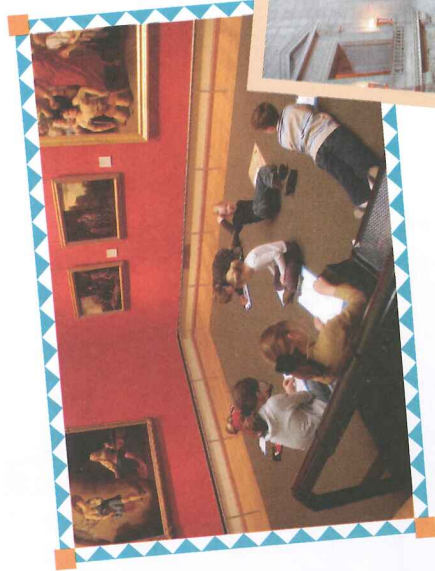
Compañeros de camino

De visita en el museo

Un museo es un lugar para mostrar objetos y obras de arte. En él puedes disfrutar de lo que ves y de lo que oyes. En algunos museos puedes tocar los objetos expuestos y jugar con ellos para comprender mejor lo que estás aprendiendo.

1 Observa estas imágenes y responde.

- ¿Qué hacen las personas que aparecen en las imágenes?
- ¿Cuál de esos museos te gustaría visitar?



2 Cierra los ojos e imagina que visitas uno de esos museos.

- ¿Qué cosas ves en el museo?

- ¿Están bien colocados los objetos?

- ¿Los carteles explican bien las obras?

- ¿Está bien indicado el recorrido?

3 Piensa cómo se diseña y se construye un museo. Comenta con tus compañeros qué pasos seguirías tú para fabricar un museo.

Crea tu equipo

Para construir el museo hace falta un equipo formado por las siguientes personas:

- **Jefe de sala:** dirige el equipo y mantiene un buen clima de trabajo.
- **Diseñador:** se encarga de distribuir las obras y prepara el recorrido de la visita.
- **Redactor:** coordina la redacción de la información que acompaña a cada obra.
- **Guía:** es el portavoz del equipo. Acompaña a los visitantes y les explica las obras.

- 5 Colorea teniendo en cuenta tus cualidades para cada rol.

Rol	-	+
Jefe de sala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseñador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redactor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Guía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 6 Repartid los roles en el equipo. Escribe tu rol y tu nombre y dibuja un símbolo. Después, explica a tus compañeros por qué has dibujado ese símbolo.

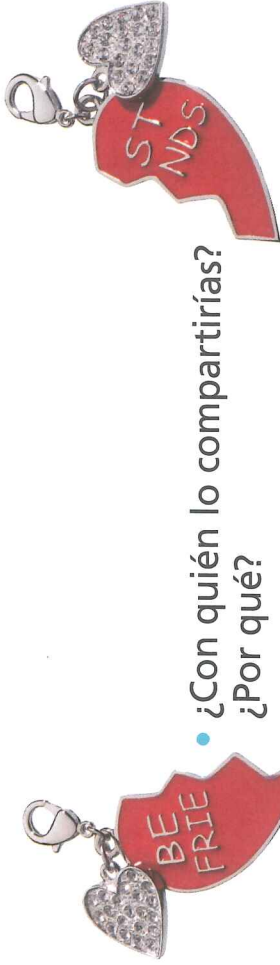


- 4 Dialogad en el equipo y pensad qué cualidades son necesarias para hacer bien cada rol.

Rol	<input type="text"/>
Nombre	<input type="text"/>
Símbolo	<input type="text"/>

Experiencias que nos interpelan

Símbolos que nos unen



- ¿Con quién lo compartirías?
¿Por qué?

- ¿Qué símbolos o gestos te unen a tus amigos?
¿Tenéis algún saludo especial o alguna prenda?

- 1 Observa las imágenes de esta página y responde a estas preguntas.

- ¿Qué objetos ves en estas imágenes?

- ¿Qué expresan estos símbolos?

- ¿Tienes alguno?

- 2 Dibuja todo lo que crees que os une a tus amigos y a ti.



3 Observa el escudo y marca la respuesta.

- ¿Te gusta este escudo?
 sí poco no
- ¿Qué color es el que ves más en él?
 dorado rojo azul
- ¿Qué parte has visto primero?
 yelmo hojas
 león otra
- ¿Cuántas partes hay en el escudo?
 una tres
 cinco seis
- Comenta con tus compañeros qué es lo que más te ha llamado la atención del escudo.



4 Si tuvieses que expresar lo que os une a vuestra clase o grupo de amigos en un escudo, ¿cómo sería? ¿Qué elementos tendría? ¿Qué colores? Dibújalo.



Para el museo

Debéis crear dos objetos que os representen como equipo. Uno de ellos debe ser un escudo y el otro puede ser lo que queráis. ¿Tienes ya algunas ideas? Compártelas con tu grupo.

La Palabra que nos lee

Colores y símbolos en la Biblia

El arcoíris es el símbolo de la alianza que Dios hace con nosotros. Dios y su arcoíris acompañan al hombre y la mujer en los relatos de la Biblia.

El arcoíris es un símbolo de la presencia de Dios entre nosotros.

Esta es la señal del pacto que para siempre hago con vosotros y con todos los animales: he puesto mi arcoíris en las nubes, y servirá como señal del pacto que hago con la tierra.

Génesis 9,12-13

A su alrededor había un resplandor parecido al arcoíris cuando aparece entre las nubes en un día de lluvia. De esta manera se me presentó la gloria del Señor. Al verla, me incliné hasta tocar el suelo con la frente.

Ezequiel 1,27-28

1 ¿Qué otras cosas, además del arcoíris, te parecen bonitas y te ayudan a recordar a Dios?

El que estaba sentado en el trono tenía el aspecto de una piedra de jaspe o de cornalina, y alrededor del trono había un arcoíris que brillaba como una esmeralda.

Apocalipsis 4,3

Jesús, una vez bautizado, salió del agua. En esto el cielo se abrió, y Jesús vio que el Espíritu de Dios bajaba sobre él como una paloma.

Mateo 3,16

Vosotros sois la luz de este mundo. Una lámpara no se enciende para taparla con alguna vasija, sino que se la pone en alto para que alumbre a todos los que están en la casa.

Mateo 5,14-15

Cuando llegó la fiesta de Pentecostés, todos los creyentes se encontraban reunidos en un mismo lugar. De pronto, un gran ruido que venía del cielo resonó en toda la casa. Y se les aparecieron lenguas como de fuego.

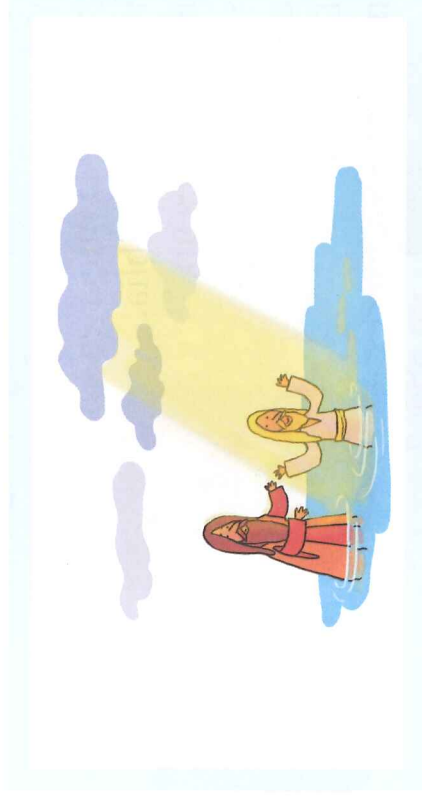
Hechos 2,1-3



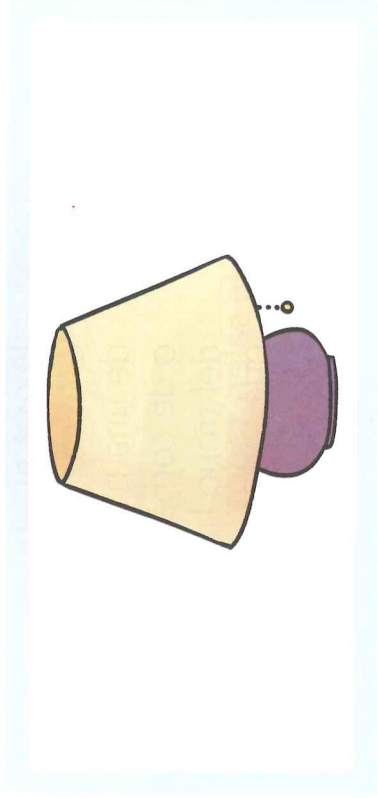
Para el museo

Debéis crear una zona llena de color.

2 Dibuja la paloma.



3 Decora la lámpara con elementos que te recuerden a ti.



La creación del ser humano



- 4 ¿Sabes lo que hace un alfarero? Observa las imágenes y contesta a las preguntas.



- ¿Cómo pone las manos?

- ¿Con qué material trabaja?

- ¿Crees que le salen todos sus trabajos iguales? ¿Por qué?

Yo, Jeremías, bajé y encontré al alfarero trabajando el barro en el torno. Cuando la vasija que estaba haciendo le salía mal, volvía a hacer otra con el mismo barro, hasta que quedaba como él quería.

Jeremías 18,3-4

- 5 ¿Cómo te imaginas la escena del profeta Jeremías y el alfarero? Dibújala.



Para el museo



Haz una vasija para exponerla en el museo.



El libro del Génesis expresa que Dios da vida al hombre con sus manos, le da forma con la tierra y con su aliento, su sopro, su aire...

Entonces Dios el Señor formó al hombre, de la tierra misma, sopló en su nariz y le dio vida. Así el hombre comenzó a vivir.

Después Dios el Señor plantó un jardín en la región de Edén, en el oriente, y puso allí al hombre que había formado.

Génesis 2,7-8

6 Responde a las preguntas.

- ¿Qué es dar aliento?

- ¿Quién te da a ti aliento en tu vida?

- ¿Cómo lo hace? Descríbelo.

7 Modela una figura. Puede ser cualquier cosa: un objeto, un animal... Hazlo despacio y con mimo.

- Describe los sentimientos que tienes cuando ves tu obra terminada. ¿Te sientes satisfecho, orgulloso, feliz, no muy contento porque podrías mejorar...?



Para el museo

Guarda la figura que has modelado para colocarla más adelante en el museo.

Comprendemos nuestra fe

Ritos y gestos del día a día



Un abrazo, un beso, una caricia... son contactos físicos suaves y bonitos, que expresan cuánto quiero a esa persona. Una velita en tu cumpleaños significa un año más de vida. Un aplauso significa que algo te encanta. Guiñar un ojo significa que estamos de acuerdo.

Nuestra vida está llena de cosas que puedes sentir y que te ayudan a reconocer otras cosas más importantes que no se ven. Por ejemplo, sentir un abrazo te ayuda a reconocer el cariño.

También nuestra vida está llena de ritos y gestos que repetimos siempre. Por ejemplo, antes de comer nos lavamos las manos, bendecimos la mesa, esperamos a estar todos para empezar, no nos levantamos hasta que todos hemos terminado...

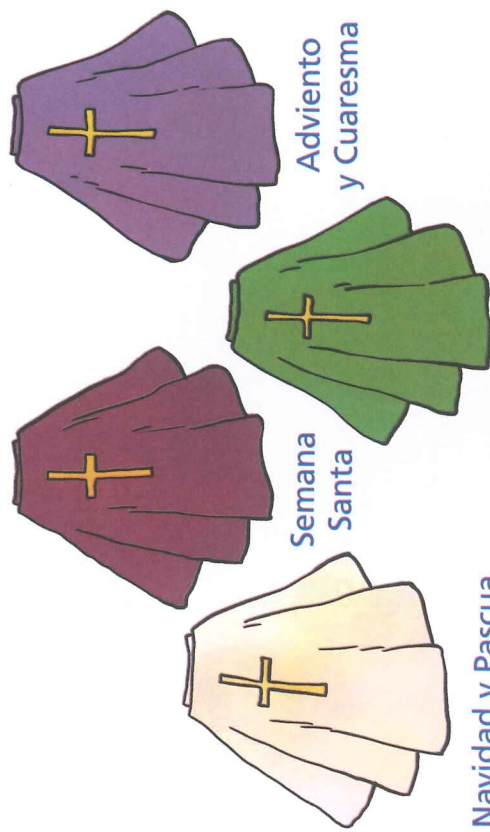


1 ¿Tenéis algún rito en casa: antes de ir a dormir, al levantarnos o a la hora de comer?

Los colores de la liturgia

La Iglesia es como la familia que te va educando. Cuando ve que algo es importante, lo rodea de colores, olores, sabores, gestos, palabras, cantos y luces, para que vayas descubriendo a través de lo que ves esa experiencia tan importante que no se ve ni se toca.

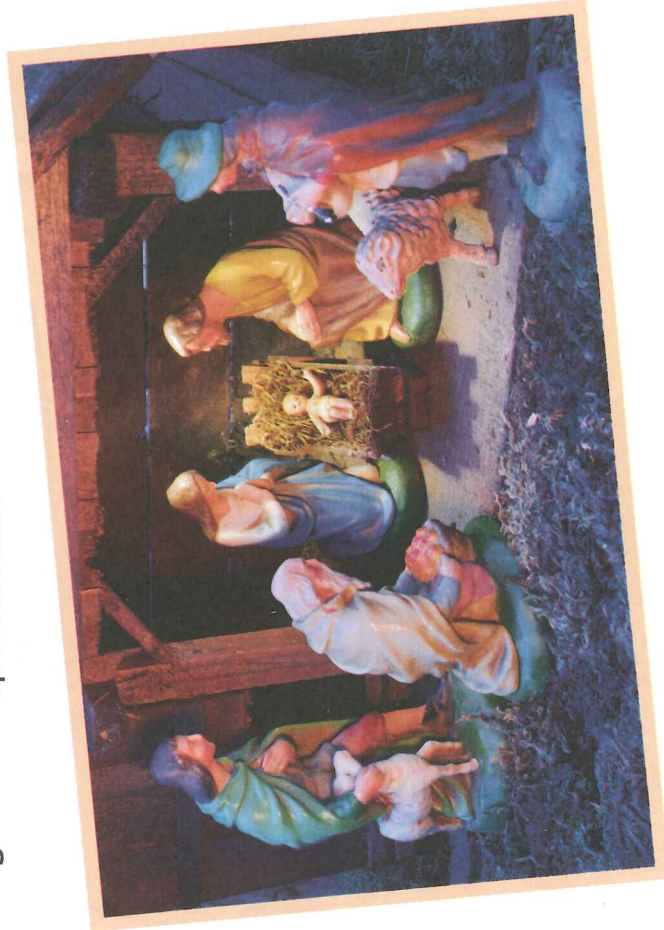
Estos son los colores de los tiempos litúrgicos en la Iglesia:



Navidad y Pascua

Tiempo ordinario

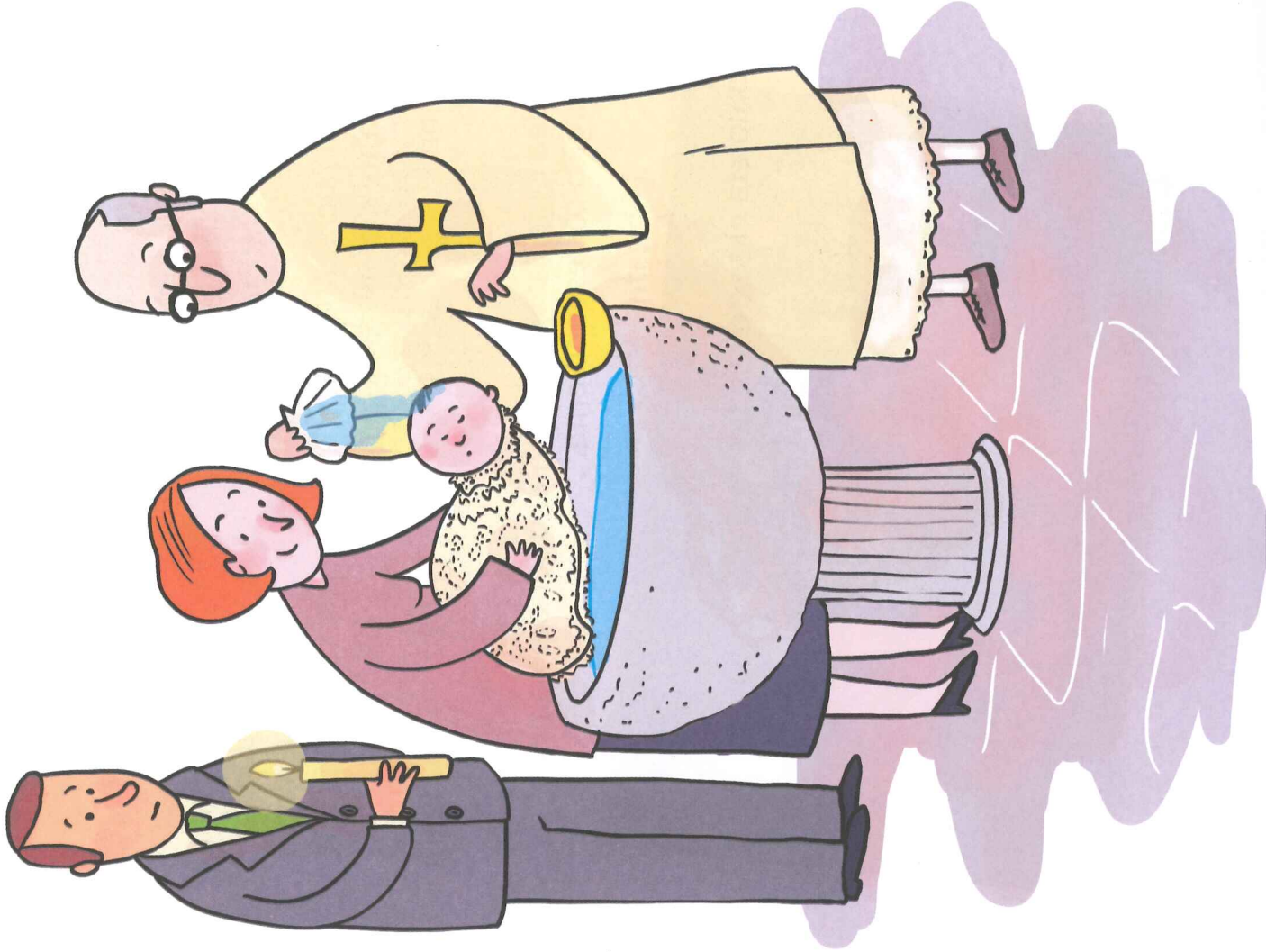
- 2 Rodea cada fotografía con el color del tiempo litúrgico correspondiente.



El Bautismo

El Bautismo es el día en el que los cristianos celebramos que tenemos un nuevo miembro en la familia, porque todos somos hijos de Dios, nuestro Padre.

Como la llegada de un hermano es muy importante, cuidamos mucho ese día, y lo rodeamos de ritos y signos: el agua que baña al niño, la luz del cirio que llevan sus padrinos, o la gota de aceite con la que el sacerdote hace la señal de la cruz sobre el bebé.



- 3 Señala en la imagen dónde están el agua y la luz.
- 4 Explica con tus palabras qué crees que puede significar cada signo.
 - Bañar al niño en agua.
 - La luz de las velas.
 - El aceite y la señal de la cruz.

Cuando nos bautizamos empezamos a formar parte de la familia de los hijos de Dios. La Iglesia está formada por todos los bautizados. El Bautismo es una fiesta en la que Dios nos da su amor para que seamos buenos cristianos. Como Jesús, nuestra misión es construir un mundo mejor.

- 5 Escribe tres cosas que los cristianos podemos hacer para ayudar a construir un mundo mejor.

- 6 Completa el texto con las siguientes palabras:



Con el _____ recibimos
 el Espíritu de Dios que nos ayuda a ser buenos
 _____ de _____.



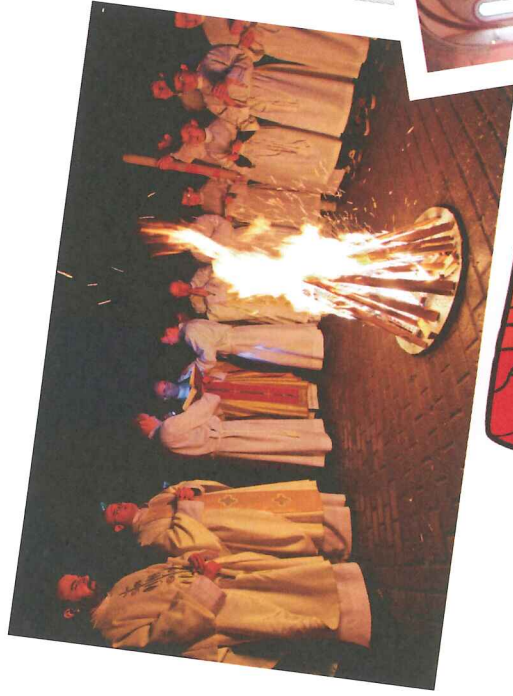
Para el museo

Preparad un rincón de signos cristianos. También podéis hacer un muro con fotografías de vuestros bautismos o de vuestros familiares.

La cultura nos habla de Dios

Los elementos de la naturaleza

El agua y el fuego son dos de los cuatro elementos fundamentales de la naturaleza. Todos los elementos están cargados de significado y nos abren al diálogo con Dios, a lo más importante de nuestro mundo. Los otros dos elementos son la tierra y el aire.



1 Observa la baraja y responde.

- ¿A cuál de los cuatro elementos piensas que corresponde la primera carta que ves?
¿Por qué?

- ¿Y la segunda?

2 Cread una baraja de los cuatro elementos.

- Primero, jugad con la baraja a juegos de cartas que conozcáis. Después inventad uno diferente y ponedle un nombre relacionado con los cuatro elementos.

Sabores que nos unen

Al igual que en Navidad, en cada tiempo litúrgico y en cada mes del año son típicas unas comidas especiales.

¿En qué momento del año tomas estos alimentos?

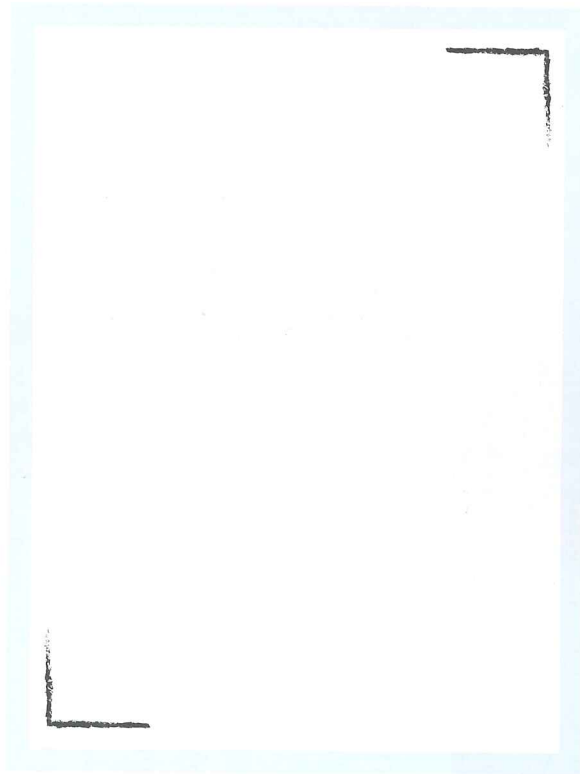


3 Investiga, pregunta lo que no sepas y responde las siguientes preguntas:

• ¿Tomas algún alimento típico en Cuaresma?
¿Cuál?

• ¿Y en Pascua?

- ¿Conoces alimentos típicos de otras religiones? Busca información y pega aquí una fotografía de un alimento típico de otra religión.



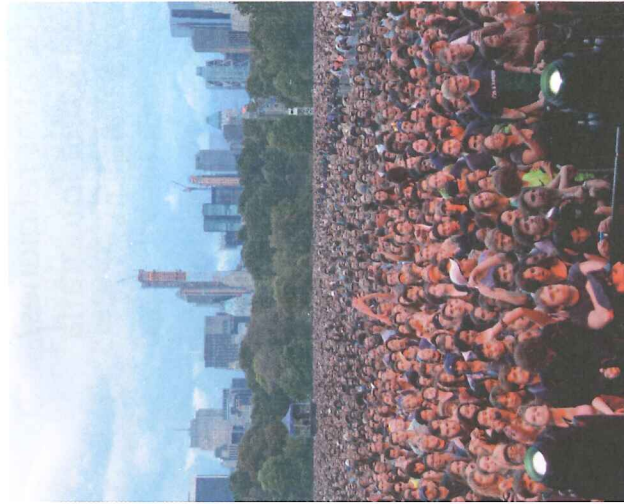
Para el museo



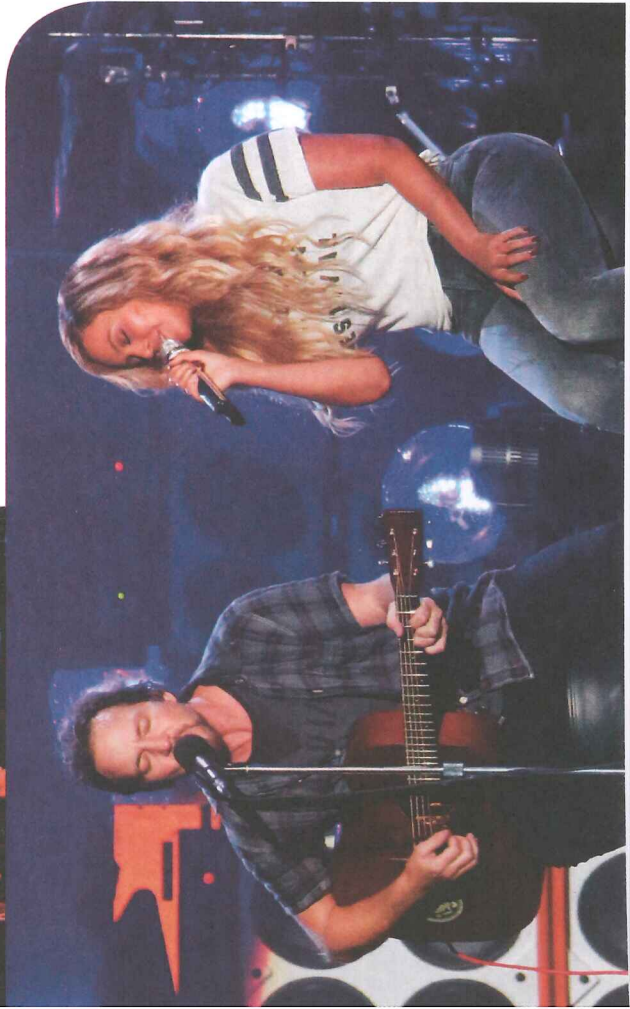
¿Qué podemos ofrecer para compartir sabores? ¿Qué podemos traer? ¿Qué significará esa comida?

Rompiendo moldes

La música también nos une



El Global Citizen Festival (Festival del ciudadano global) es un festival de música que se celebra cada año en Nueva York. A la última edición asistieron más de 60 000 personas. Desde su creación, este festival lucha contra la pobreza en el mundo. En él han actuado artistas y cantantes muy famosos.



1 Responde a las preguntas.

- ¿Crees que es bueno que vaya tanta gente a un concierto solidario? ¿Por qué?

- Además de acabar con la pobreza, ¿por qué otras cosas organizarías tú un evento solidario?

2 ¿Por qué es importante que participen cantantes famosos? Marca la respuesta correcta.

- Porque son guapos.
- Porque llaman la atención de mucha gente.
- Porque ganan mucho dinero.

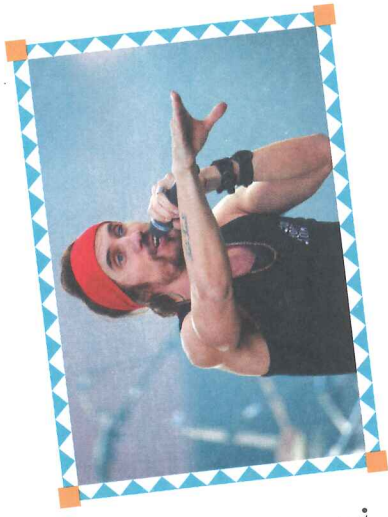


Para el museo

¿Podrías hacer alguna actividad solidaria en el museo? ¿Cómo sería?

Macaco

Macaco es un cantante de Barcelona. Sus canciones tienen letras llenas de alegría y mensajes positivos. Es conocido por apoyar proyectos y causas sociales. Entre otras, cedió su canción «Seguiremos» para hacer un vídeo. El dinero conseguido con ese vídeo sería para la investigación del cáncer infantil.



3 Pedid al profesor que busque el vídeo para verlo en clase.

- ¿Qué te sugiere?



4 La última gira de Macaco se llama «Soy semilla».

- ¿Por qué crees que tiene ese nombre?
- ¿Qué quiere decir?

- Pregunta y descubre en qué texto del Evangelio aparece una «semilla». ¿De qué texto se trata?

Para el museo

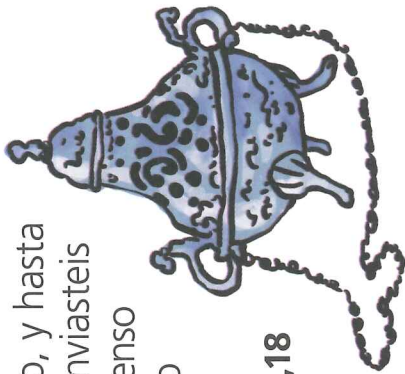


¿Qué música propones que suene en el museo?

Coge el testigo

Carta de San Pablo a los Filipenses

Pues yo ya lo he recibido todo, y hasta tengo de sobra. Lo que me enviasteis fue como una ofrenda de incienso perfumado, como un sacrificio de olor agradable a Dios.



Filipenses 4,18

1 Responde a las preguntas.

- ¿Has olido alguna vez incienso perfumado?
¿Te ha gustado ese olor?

- ¿Cuál es tu olor preferido?

- ¿Qué crees que «le huele» bien a Dios?

- 2 Los sacrificios de los que habla Pablo son aquellas cosas que le gustan a Dios. Piensa en tres cosas que le gustan a Dios y dibújalas.



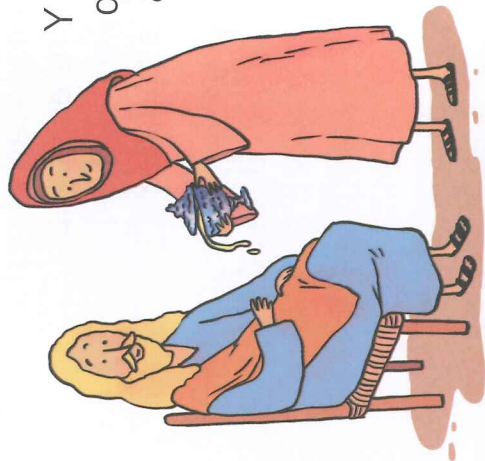
- Coméntalas con tus compañeros.



Para el museo

¿Qué podéis llevar para la zona dedicada a los olores? Anota algunas ideas.

Una mujer derrama perfume sobre Jesús



Y se le acercó una mujer que llevaba un frasco de alabastro lleno de un perfume muy caro. Mientras Jesús estaba sentado a la mesa, ella le derramó el perfume sobre la cabeza.

Mateo 26,7

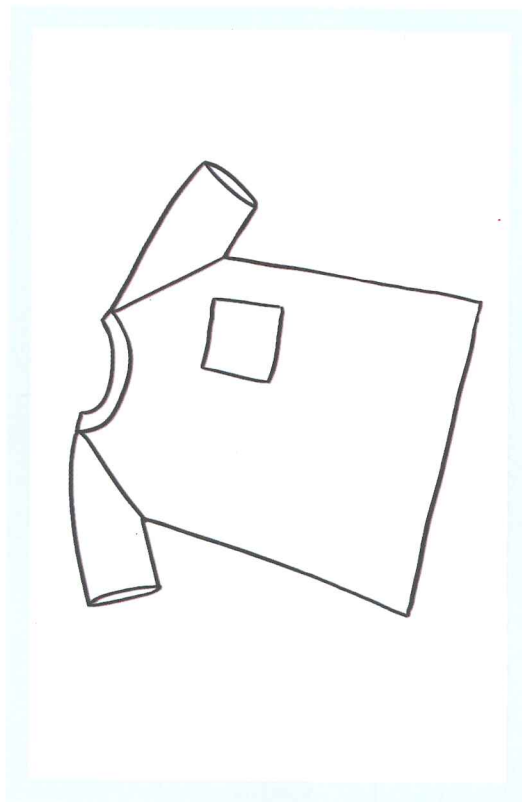
3 ¿Qué crees que significa el gesto que la mujer le hace a Jesús? Señala la respuesta correcta.

- Que ama a Jesús.
- Que es muy rica y le sobra perfume.
- Quiere que Jesús huela a perfume.

• ¿Puedes hacer tú algo parecido a Jesús? ¿Cómo?

4 Hay perfumes que dejan una marca duradera. ¿Cómo puedes tú dejar huella en los demás?

5 Diseña el logo de tu propia marca en esta camiseta.



Para el museo

Pinta tu marca en una camiseta real.

Anunciamos lo que somos

1 Elegid el lugar. ¿Dónde haremos el museo: en clase, en algún espacio del colegio? Dad un paseo con vuestro profesor y pensad dónde podría estar ubicado.

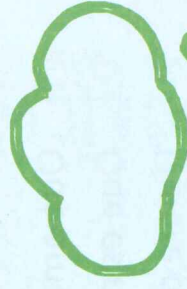
- Mi propuesta es:
- Por estos motivos:
- La decisión final es:

2 Repartid las zonas del museo. Pensad qué zona queréis preparar y explicad al resto de la clase por qué preferís esa zona.

- Me gustaría preparar la zona de
- Y a mi grupo le gustaría preparar la zona
- La decisión final es:

3 Votad entre todos y anotad la decisión del reparto de las zonas de todos los grupos.

Zona del museo	Encargados
Escudos y elementos de clase	
Rincón del color	
Figuras modeladas y vasijas	
Signos cristianos y bautismo	
Rincón de los alimentos	
Rincón de los olores	
Marcas y camisetas	



Preparación de cada zona del museo

Estos son algunos elementos que debéis preparar:

Rótulos de las zonas del museo. Un cartel grande para señalar la entrada a cada zona del museo.



Paneles explicativos. Carteles amplios con textos que explican qué obras se exponen en el museo.

Carteles para las obras de arte. Pequeños letreros con el nombre del autor y de la obra.



4 Decidid las siguientes cuestiones en grupo:

- ¿Qué nombre pondréis a vuestra zona?

- Aseguraos de que todas las obras tienen su nombre. Ponedle nombre a vuestras obras y preguntad a los autores el nombre de sus obras.

- ¿Qué necesitáis para hacer todo?

- ¿En qué necesitáis ayuda?

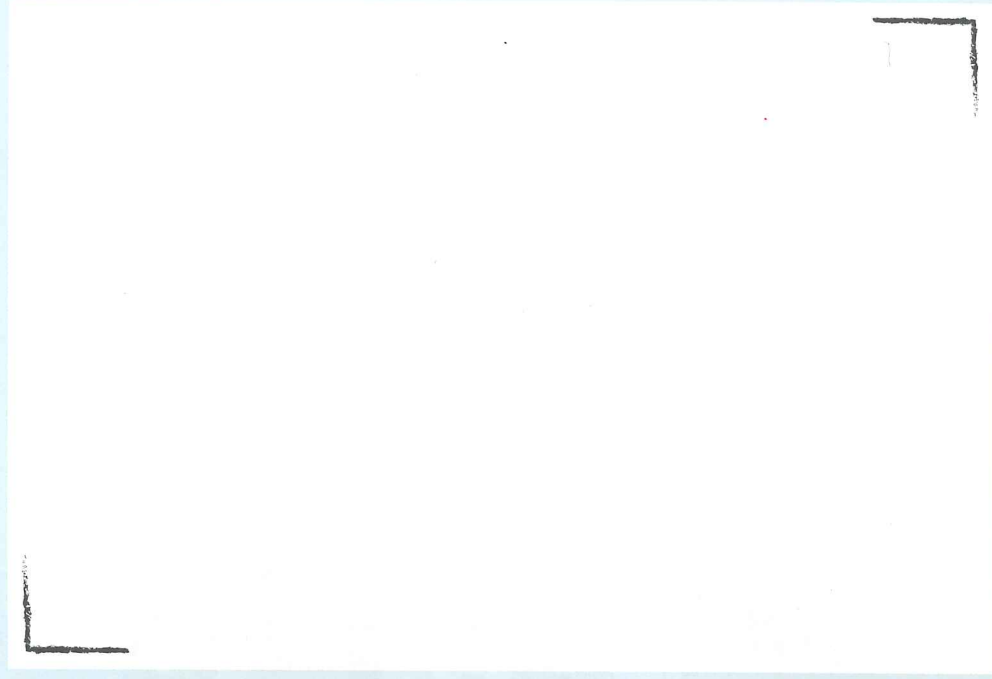


5 Preparad el montaje de vuestra zona. Pensad cómo colocaréis todas las obras de arte y los objetos.

- Mira estas instalaciones para inspirarte.



- Dibuja un borrador de cómo crees que podrían distribuirse las obras en vuestra zona del museo.



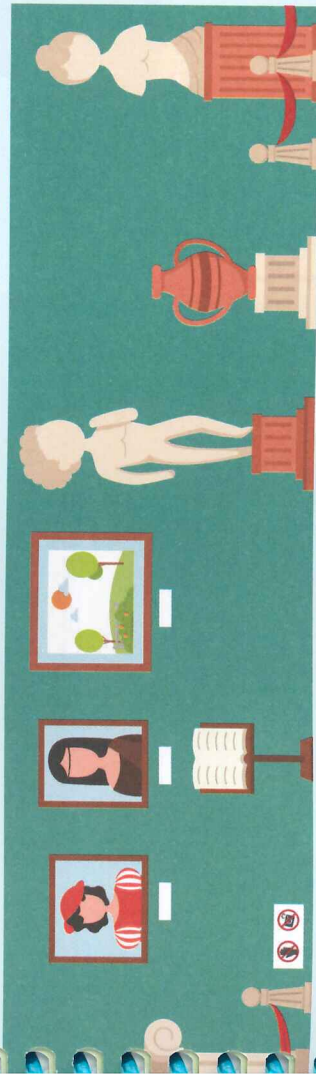
6 Preparad la visita al museo.

• ¿A quién te gustaría invitar al museo?

• ¿Qué día podrían visitar el museo?

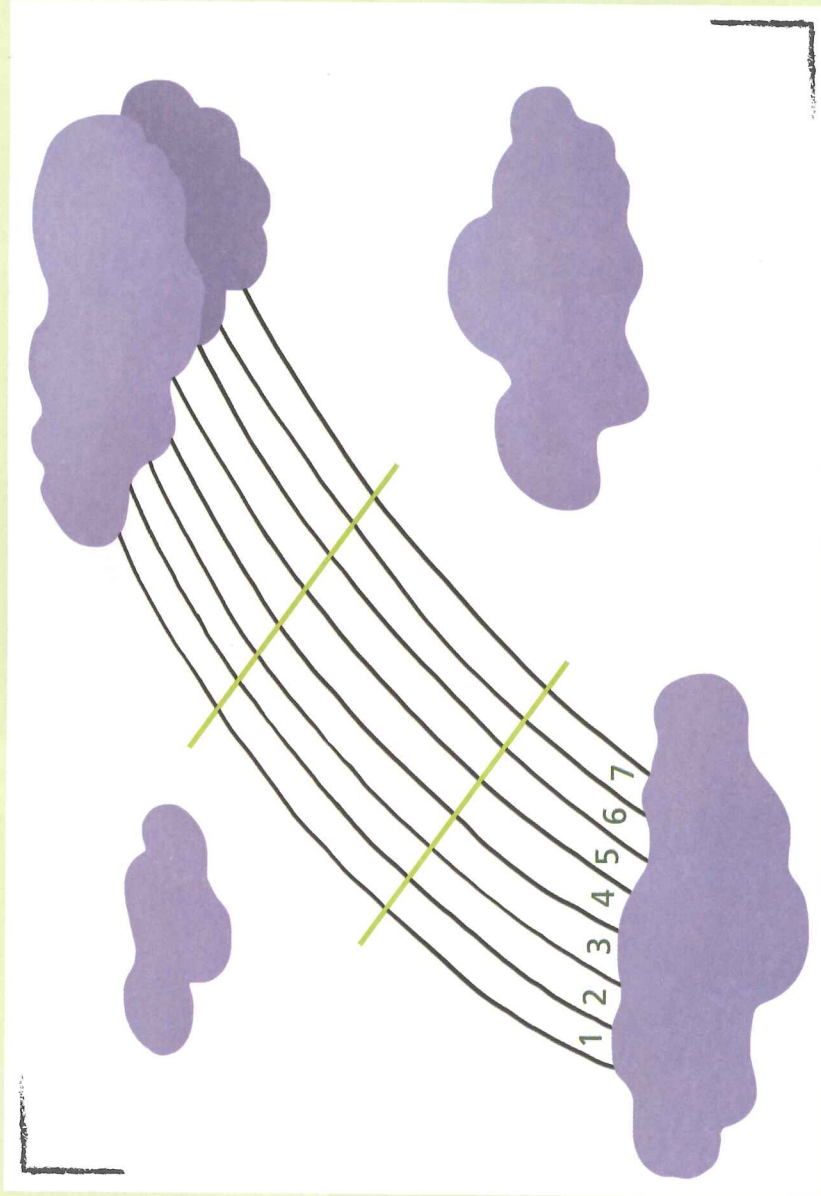
7 Preparad las entradas, las invitaciones y diseñad un plano con el recorrido por el museo.

• Haced un cartel y ponedle un nombre al museo. Elegid el nombre entre todos. Dibuja un borrador.



Evaluación del trabajo en grupo

Colorea con los colores del arcoíris. Empieza por la izquierda. Colorea poco si crees que se podría mejorar mucho, hasta la mitad si el grupo lo ha hecho regular, y hasta el final si estaba muy bien preparado.



1. Escudos y elementos de clase
2. Rincón del color
3. Figuras modeladas y vasijas
4. Signos cristianos y bautismo
5. Rincón de los alimentos
6. Rincón de los olores
7. Marcas y camisetas

Da un consejo a aquellos que has valorado peor.

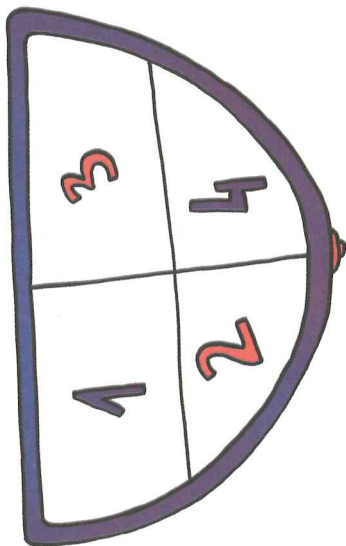
Autoevaluación

► Para responder a estas preguntas, colorea cada parte del escudo usando el código de colores.

1. ¿Has completado tu tarea?
2. ¿Has respetado el trabajo de los demás?

Código

mucho **bastante** **regular** **poco**



3. ¿Has aportado ideas y sugerencias?
4. ¿Has disfrutado con este proyecto?

Reflexión

► ¿Qué mejorarías la próxima vez?

► Haz una lista con lo que has aprendido sobre los signos y los símbolos.

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

