



LIBRO DE LA EDUCADORA

EDUCACIÓN PREESCOLAR

EDUCACIÓN PREESCOLAR

Libro de la educadora



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Libro de la educadora. Educación preescolar fue elaborado y editado por la Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública

Esteban Moctezuma Barragán

Subsecretaría de Educación Básica

Marcos Augusto Bucio Mújica

Dirección General de Materiales Educativos

Aurora Almudena Saavedra Solá

Coordinación de contenidos

María del Carmen Larios Lozano

Coordinación de autoras

Eva Moreno Sánchez

Autoras

Irma Rosa Fuenlabrada Velázquez, María Isidra Hernández Medina,
Eva Moreno Sánchez, Dieudonnee Alejandra Poot Pinelo

Supervisión de contenidos

Mónica Ivonne Martínez Maya, Enrique Lepe García, Virginia Tenorio
Sil, María del Carmen Rendón Camacho

Coordinación editorial

Raúl Godínez Cortés

Supervisión editorial

Jessica Mariana Ortega Rodríguez

Cuidado de la edición

Marcela Patricia Cortázar Jiménez

Corrección de estilo

Ismael Torres Cabañas

Colaboración editorial

Patricia Isabel Barrera Contreras

Producción editorial

Martín Aguilar Gallegos

Preprensa

Citlali María del Socorro Rodríguez Merino

Iconografía

Diana Mayén Pérez, Magdalena Andrade Briseño,
María del Pilar Espinoza Medrano, María del Mar Molina Aja

Portada

María Antonieta Cruz Galicia

Servicios editoriales

Orbilibro Ediciones

Diseño

Orbilibro Ediciones / Leticia Dávila Acosta, Julián Romero

Diagramación

Leticia Dávila Acosta, Magali Gallegos, Francisco. J. González,
Julián Romero

Corrección de estilo

Rosa M. Oliver

Primera edición, 2018

Segunda edición, 2019

Tercera edición, 2020

Primera reimpresión, 2021 (ciclo escolar 2021-2022)

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2020,
Argentina 28, Centro,
06020, Ciudad de México

ISBN: 978-607-551-399-7

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Agradecimientos

La Secretaría de Educación Pública (SEP) agradece a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) su participación en la elaboración de este libro.

En los materiales dirigidos a las educadoras y los educadores, y a las madres y los padres de familia de educación preescolar, la SEP emplea los términos: niño(s), alumno(s), educadora(s) y padres de familia aludiendo a ambos géneros, con la finalidad de facilitar la lectura. Sin embargo, este criterio editorial no demerita los compromisos que la SEP asume en cada una de las acciones encaminadas a consolidar la igualdad de género.



Índice

Presentación	4
Introducción	5
1 Los materiales en el desarrollo del trabajo pedagógico	8
Materiales de aula	8
Láminas didácticas. Educación preescolar	12
Los libros de la biblioteca	16
2 La comunicación entre la educadora y las familias de los alumnos	22
Cómo ayuda la comunicación entre la educadora y las familias	22
Actividades que pueden realizarse con los padres de familia	23
3 La escuela como garante de los derechos de los niños	28
El derecho a vivir en lo diverso	29
Desarrollar capacidades para la convivencia	30
El diálogo	31
La colaboración	32
La toma de decisiones	32
La participación	34
Promover el ejercicio de derechos y capacidades a través de las propuestas de situaciones didácticas	36
4 Propuestas de situaciones didácticas para el trabajo pedagógico con los niños	40
Estructura de las propuestas de situaciones didácticas	40
Organización del grupo	41
Propuestas de situaciones didácticas: finalidad de las versiones y recomendaciones para su uso	41
Lenguaje y Comunicación	44
Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	76
Educación Socioemocional	108
Artes	134
Educación Física	170
Pensamiento Matemático	182
Bibliografía	218
Créditos iconográficos	223
Anexo	224

Presentación

El *Libro de la educadora. Educación preescolar* fue elaborado para cumplir con el anhelo compartido de que en el país se ofrezca una educación con equidad y excelencia, en la que todos los alumnos aprendan, sin importar su origen, su condición personal, económica o social, y en la que se promueva una formación centrada en la dignidad humana, la solidaridad, el amor a la patria, el respeto y cuidado de la salud, así como la preservación del medio ambiente.

El uso de este libro por parte de las educadoras promueve una educación que propicie la adquisición de conocimientos relevantes y útiles para la vida, además del desarrollo de habilidades y actitudes encaminadas hacia el aprendizaje continuo.

En su elaboración han participado educadoras, docentes, autoridades escolares, padres de familia, investigadores y académicos; su participación hizo posible que este libro llegue a las manos de las educadoras en todo el país. Con las opiniones y propuestas de mejora que surjan del uso de esta obra en el aula se enriquecerán sus contenidos, por lo mismo los invitamos a compartir sus observaciones y sugerencias a la Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública y al correo electrónico: librosdetexto@nube.sep.gob.mx.

Introducción

El propósito principal de la educación preescolar, y a la vez uno de los mayores desafíos para las educadoras en el desarrollo de las actividades cotidianas con sus alumnos, es el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades que poseen los niños, así como el despliegue de sus potencialidades de aprendizaje.

El trabajo en el aula con niños en edad preescolar requiere idear experiencias que los hagan pensar, interactuar, buscar soluciones, preguntar, formular explicaciones, imaginar, crear e interpretar, por ello exige una gran flexibilidad en su organización, ya que existen diversas circunstancias que pueden modificar la planeación. Todas estas experiencias o acciones, al ponerse en juego, favorecen el desarrollo del alumno y de los procesos de aprendizaje y enseñanza.

Esta nueva edición del *Libro de la educadora. Educación preescolar* se enriquece con propuestas pedagógicas que consideran aspectos tan importantes como la información relacionada con los derechos de los niños, la formación en valores y el desarrollo de capacidades para la convivencia, para mejorar la orientación de la intervención en el trabajo cotidiano con los niños.

Este libro está dirigido a las educadoras de cualquier grado de preescolar, incluyendo a quienes tienen a su cargo un grupo multigrado. También es importante que lo conozca el personal directivo, de supervisión, jefaturas de sector, de asesoría y autoridades educativas estatales, a fin de contar con referentes comunes para el diálogo pedagógico y la reflexión sobre la práctica.

En el primer apartado, "Los materiales en el desarrollo del trabajo pedagógico", se explica el sentido y las formas de uso de los recursos educativos que están disponibles en los jardines de niños.

En el segundo apartado, "La comunicación entre la educadora y las familias de los alumnos", se plantean de manera sucinta las razones por las cuales es fundamental el vínculo educadora-familia. Se sugieren actividades específicas que la educadora puede realizar con los padres de sus alumnos y aprovechar el *Libro para las familias. Educación preescolar* como un recurso para orientar su participación en la educación de los niños.

El tercer apartado, "La escuela como garante de los derechos de los niños", se refiere a las condiciones que propician el sano desenvolvimiento de los alumnos en la escuela, de modo que se les puedan brindar oportunidades para aprender a convivir en un ambiente que les reconoce, valora y respeta en lo personal y social, en un entorno en donde se reconoce la diversidad como un escenario en el que se ponen en práctica los derechos de uno y de todos. Se destacan, además, el diálogo, la colaboración, la toma de decisiones y la participación democrática como capacidades para la convivencia, que se desarrollarán durante toda la educación académica, sobre todo en la básica. La promoción de estas capacidades en preescolar consolida los fundamentos de la educación cívica y ética en el alumnado.

Finalmente, el cuarto apartado, "Propuestas de situaciones didácticas para el trabajo pedagógico con los niños", contiene sugerencias relacionadas con los Campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social. Estas propuestas se enriquecieron destacando las acciones relacionadas con las capacidades para la convivencia que se favorecen mientras los niños trabajan ciertas situaciones didácticas.

Se espera que este libro dé herramientas para apoyar el trabajo que se realiza con los niños y, con ello, se potencien los procesos de enseñanza y de aprendizaje que la educadora pueda emplear de acuerdo con sus necesidades y las de sus alumnos en la diversidad de contextos en que se encuentren.



Escuela



1

CAPÍTULO

1

Los materiales en el desarrollo del trabajo pedagógico

El desarrollo y el aprendizaje de los niños durante la educación preescolar se propician, fundamentalmente, a través de múltiples experiencias que retan de manera sistemática su intelecto para que sean ellos quienes actúen frente a lo que una situación les demanda y no permanezcan pasivos escuchando explicaciones de su maestra o simplemente ejecutando instrucciones, sin que haya un razonamiento de por medio.

Cuando usted propone un problema a los niños, se requiere que comprendan el planteamiento y busquen su solución. Para hacerlo, ellos ponen en acción lo que saben y, a través del razonamiento y de intentos propios de resolución, encuentran estrategias, algunas funcionan y otras no. En estos procesos, con una intervención atinada de la educadora los niños no sólo adquieren nuevos conocimientos, sino que van entendiendo lo que se espera de ellos en la escuela y en la vida misma: que piensen, reflexionen, analicen, busquen explicaciones y soluciones, en vez de esperar a que alguien que "sí sabe" les dé indicaciones sobre cómo proceder en todo momento.



Los procesos reflexivos ocurren cuando usted propone a los niños situaciones que implican la interacción y la comunicación con pares o a través de representaciones gráficas, la observación directa de plantas, animales y otros elementos de la naturaleza, la manipulación de objetos y la creación de estrategias para la resolución de problemas.

Este tipo de experiencias abre la posibilidad de que cada educadora use una amplia variedad de materiales, como objetos disponibles en el

entorno, herramientas o artefactos, textos de diversos tipos, lápiz y papel, materiales para ensamblar, rompecabezas, juegos de mesa y recursos audiovisuales, entre otros, según la finalidad que persiga en cada situación con sus alumnos y el espacio curricular del que se trate.

Usted propicia la participación intelectualmente activa de los niños al usar un guante que se transforma en un personaje que manipula para hablar con ellos sobre alguna situación particular; cuando toma un libro y lee una historia que los sorprende, los hace reír, imaginar o enternecerse; cuando pone a disposición de los niños piedritas u otros objetos y les plantea un problema que tratan de resolver juntando objetos, separándolos y contándolos.



El sentido pedagógico de un material va más allá de su apariencia, pues está definido por la forma en que usted decida utilizarlo. Los materiales son los recursos que ayudan a propiciar un proceso de aprendizaje, son medios para expresarse y comunicarse y son un apoyo para el razonamiento de los niños, y no pasatiempos o instrumentos para entretenerlos y controlarlos.

A continuación se explica cuáles son los materiales educativos que están disponibles en los centros de educación preescolar para apoyar el desarrollo del trabajo pedagógico con los niños.

Materiales de aula

Con estos materiales se propicia que los niños razonen, expresen sus ideas, las confronten y argumenten; reflexionen sobre sus respuestas y acciones; deduzcan; se apoyen entre compañeros;

observen otras estrategias para resolver una misma tarea y enriquezcan las propias. Cada material incluye una indicación general o un instructivo en el que se señala la finalidad a la cual sirve.

Con base en el trabajo que planifica y desarrolla con sus alumnos, usted decidirá cuál de los materiales de aula es pertinente, en qué momento y para qué los utilizará según las finalidades específicas que persigue. Conocer los materiales con los que cuenta la escuela, así como las propuestas de situaciones didácticas que contiene este libro le ayudarán a decidir cómo y cuándo usarlos.



Los materiales incluyen un señalamiento del grado al que están dirigidos. Sin embargo, es recomendable que en cada plantel educativo se organice el conjunto de materiales como un acervo que esté disponible para todas las educadoras, de manera que todos los grados puedan utilizarlos en el momento en que lo requieran. Así, las educadoras de primer grado pueden usar las láminas didácticas o los materiales de aula de segundo o tercero y viceversa, al considerar los intereses y las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Es importante que el personal docente y directivo acuerden lo que convenga para su uso y conservación.

A continuación se especifica cuáles son los materiales de aula y sus finalidades al trabajar con ellos.

Rompecabezas

Armar un rompecabezas consiste en embonar correctamente las piezas para producir una imagen. Implica que los niños observen las formas y prueben colocándolas en distintas posiciones hasta lograr que coincidan los bordes de cada una. Las acciones que los niños realizan al armar rompecabezas posibilitan el desarrollo de la percepción geométrica; para lograrlo es necesario que tengan múltiples oportunidades de armar rompecabezas de distintas dimensiones, tipos de corte, número de piezas, formas y complejidad en el diseño de la imagen.



En las experiencias iniciales con el rompecabezas, es conveniente que los niños vean el modelo de la imagen que van a armar. Propóngales que lo realicen en parejas o ternas, las dimensiones del rompecabezas lo hacen factible. Tomando en cuenta que la imagen ya está definida, las explicaciones que entre ellos se den, cuando alguien intenta colocar una pieza que no encaja, ayudan a los demás a fijarse en otros detalles, en las relaciones entre las piezas, y a ajustar estrategias para el armado de la imagen que se va formando. En la medida en la que usted aprecie que la actividad resulta retadora pero posible, propicie que la realicen individualmente.

¿Dónde me viste?

El material está compuesto por 40 tarjetas para formar pares, su uso contribuye al desarrollo de la memoria y a la concentración de los niños al observar imágenes y utilizar estrategias para recordar dónde están ubicadas las tarjetas que forman pares de imágenes iguales. También propicia el desarrollo de la expresión oral porque, dependiendo de la opción de juego que usted elija, puede dar oportunidad para que los niños describan personajes, construyan historias breves a partir de su experiencia o recuerden en dónde los han visto.

Algunas sugerencias adicionales para el uso del juego *¿Dónde me viste?* son *¿Quién es?*, *Palabras relacionadas*, *Pequeñas historias* y *Memoria tradicional*.



El material también puede aprovecharse como parte de las experiencias de lectura y escritura. Por ejemplo, si se trata de la construcción de historias breves, usted puede escribir las ideas que los niños expresen a partir de lo que observen, imaginen o evoquen al mirar a los personajes de las tarjetas; después, lea dichas ideas, haciendo que los niños escuchen y reflexionen para ordenarlas en una secuencia lógica.

Actividades como las descritas forman parte de un repertorio de experiencias que usted puede proponer a los niños para que, con su mediación, participen en actos de escritura.



Contar con una diversidad de recursos como los materiales de aula no sólo cumple la función social de garantizar el acceso a una educación equitativa, inclusiva, intercultural, integral y de excelencia; también, su presencia y uso son factores determinantes para la buena gestión del currículo y para apoyar la transformación de la práctica pedagógica de las educadoras. Los materiales de aula, al ser diversos y estar relacionados con el currículo, permiten a las educadoras variar y ampliar el trabajo con sus alumnos, quienes con su uso desarrollan los aprendizajes y las habilidades necesarias para su vida y para su desempeño académico posterior. Es importante considerar que la diversidad de materiales también plantea retos, como generar estrategias en la escuela para que estén a disposición de las educadoras y de todos los niños.

La gran carrera

Este material está constituido por un tablero, un dado y fichas de colores. Con este juego se pretende que los niños usen el conteo y establezcan la relación entre los puntos que marca el dado y la cantidad de casillas que debe avanzar o retroceder cada jugador en el tablero. Usted puede darle variantes a este juego tomando en cuenta las posibilidades de sus alumnos, por ejemplo, en cuanto al rango de conteo que conocen. De ello podrá percatarse si los observa cuando juegan.

Entre las opciones que existen, usted puede considerar el uso de uno o dos dados, o bien dar la consigna de *quien llega primero a la meta gana el juego*. También, puede optar por pedir a los niños que, cuando caigan en un obstáculo, retrocedan tantas casillas como puntos marque el dado. Considere hacer más compleja la tarea y utilice números en vez de puntos. En cualquier caso, es importante que prevea los tiempos y piense las consignas con las cuales se organizará el juego.



Alfabeto móvil y Cuadrados bicolores

Este material se incluye en una sola caja cuyo contenido son fichas. Cada ficha tiene impresa una letra en una de sus caras y, en la otra, una figura en dos colores.

El *Alfabeto móvil* es útil para que los niños identifiquen algunas características del sistema de escritura a través de la formación de palabras. Con este material, los niños pueden escribir su nombre o el de sus compañeros, aunque aún no sepan trazar las letras; reconocer palabras más largas o más cortas, las que comienzan o terminan igual; cambiar el orden de las letras en una palabra para formar otra; copiar palabras que ven escritas; completar una palabra a partir de la letra inicial; escribir la

respuesta de alguna adivinanza que la educadora diga o escribir una palabra importante para ellos.

El *Alfabeto móvil* es un recurso útil para promover la reflexión en los niños sobre el sistema de escritura, por ejemplo, cuando se les pide escribir su nombre y Natalia coloca todas las letras diciendo “tiene tres a”. Ésta es una manifestación de cómo los niños comienzan a identificar los sonidos que constituyen las palabras (en este caso tres sílabas).

En todo momento, es importante que vean las letras en el contexto de la palabra y no de manera aislada. En cambio, si se utilizan las tarjetas con las letras para clasificar vocales y consonantes, poner juntas las mayúsculas, las minúsculas, o cada mayúscula con su correspondiente minúscula, se anula el potencial didáctico del material, pues simplemente se estarán reproduciendo las prácticas de reconocimiento de letras y se dejará al margen la comprensión y el significado de las palabras en contexto.



Los *Cuadrados bicolores* propician el desarrollo de la percepción geométrica, principalmente a partir de la reproducción de modelos como los que contiene el instructivo. Para que los niños encuentren sentido, al usar este material, es importante que usted prepare las actividades que les propondrá, y que observen con atención las características de las formas que logran en cada diseño o patrón.

Entre las opciones para el uso de los *Cuadrados bicolores* está presentar a los niños el modelo para que lo reproduzcan. También, puede ser que ellos, de manera libre, construyan patrones propios, diferentes de los que aparecen en el instructivo. El trabajo con los *Cuadrados bico-*



lores puede ser atractivo para los niños si usted les da instrucciones sobre cómo los utilizarán. Al igual que cualquier material de trabajo en el aula, su uso debe atender a un fin didáctico, porque si únicamente les da el material para que hagan lo que ellos quieran, es altamente probable que no encuentren sentido a la actividad y simplemente no usen el material.

Juego de números y colores

Con este juego, los niños se familiarizan con los números escritos del 1 al 9. Contiene tres propuestas de juegos de descarte: *¡Última carta!*, *¡Manotazo!* y *Escaleras*. Se promueve el trabajo en equipos pequeños, la atención de los niños durante el desarrollo del juego y la comprensión de las condiciones que permiten ganar, según las reglas de cada modalidad. Tratándose de *¡Manotazo!*, es recomendable que esté atenta a las reacciones de los niños y promueva habilidades como la empatía aclarándoles que deben evitar la rudeza en el momento de colocar la mano sobre las cartas para no lastimar a sus compañeros. Con este juego también se fortalece el desarrollo de habilidades sociales, como la resolución pacífica de conflictos, esperar su turno, empatía, entre otras.

El uso sistemático de este juego ayuda a que los niños aprendan a identificar los números en su representación simbólica sin necesidad de enseñarlos uno por uno y a través de planas, y a reconocer la relación de secuencia numérica. Es fundamental que este juego u otros que usted utilice con los niños formen parte de las experiencias con manipulación de objetos y acciones, como agregar, quitar, reunir e igualar, a partir de la resolución de problemas.



Además del instructivo incluido en los materiales de aula, en las propuestas de situaciones didácticas del cuarto apartado de este libro encontrará experiencias en las que es pertinente el uso de alguno de ellos considerando las finalidades específicas que usted se plantee.

Láminas didácticas. Educación preescolar

Además de los materiales de aula mencionados, en cada jardín de niños están disponibles dos paquetes de láminas didácticas como un material de apoyo que da lugar a procesos de interacción de la educadora con los niños y entre ellos.

¿Qué es una lámina didáctica?

Es una imagen que está diseñada para plantear situaciones de aprendizaje con distintas finalidades y diferentes grados de dificultad. Permite que se use en varias sesiones, no necesariamente consecutivas, con distintos puntos de vista y grados de profundidad.

En la imagen, los niños buscan información para responder a los cuestionamientos que se les plantean en situaciones de enseñanza. Los contextos que muestran las imágenes dan lugar, en general, a que los alumnos comenten e intercambien experiencias variadas, gracias a su orientación e

intervención. En las láminas se ve a comunidades indígenas y mestizas, niños y adultos con diferentes rasgos físicos, edades y formas de vestir, así como en actitudes sociales y actividades también distintas; personajes imaginarios o de cuentos clásicos; animales, lugares de reserva ecológica, riqueza histórica y cultural de México; construcciones arquitectónicas importantes; diferentes expresiones de las artes reconocidas local e internacionalmente, así como escuelas, salones de clase, actividades recreativas, juguetes y lugares de riesgo, entre otros.

Todas las imágenes están diseñadas con propósitos didácticos específicos relacionados con los Campos de Formación Académica y las Áreas de Desarrollo Personal y Social.



Cada vez que se usa una lámina didáctica es necesario que los niños se tomen un tiempo para explorarla y comentar su contenido.

Una forma de utilizarlas es plantearles preguntas de orden general para que usted —antes de entrar en materia— se cerciore de que los niños están o no interpretando los elementos de la imagen en correspondencia con lo que el ilustrador pretendía. Por ejemplo, en una imagen, los niños podrían ver una almohada, cuando el ilustrador quiso representar una bolsa de azúcar.

La exploración inicial de la imagen le facilita a usted plantear a los niños los cuestionamientos relacionados con la finalidad educativa que persigue: que vean los mismos objetos, animales y personas que necesitan considerar para responder. Aun así, a veces los niños responden de manera aparentemente incongruente, como ocurrió en el siguiente caso:

En una experiencia con niños de tercer grado de preescolar, en la cual tenían que responder cuántos plátanos se necesitaban para que a cada uno de los changos representados en una imagen les tocara uno, una niña dijo que tres, respuesta que distaba mucho de la cantidad correcta. Cuando la niña explicó lo respondido, dijo que sólo había dado un plátano a los changos que "querían comer".

Efectivamente, el ilustrador, jugando con las posiciones de los changos, había dibujado solamente tres con el brazo levantado.

Por interpretaciones como la que esta niña hizo, que suceden con más frecuencia de la que uno puede imaginar, es necesario que usted pida explicaciones a los niños cuando sus respuestas aparentemente no tengan sentido.

A medida que pasa el tiempo, los niños comprenderán lo que se espera de ellos al trabajar con las imágenes. Es posible que al principio respondan con base en elementos que no están en la imagen. Aunque lo que digan tenga sentido en el contexto que da lugar a lo que se representa, es importante que usted centre la atención de los niños en los elementos que sí aparecen en la imagen.

Si los niños mencionan que en las fiestas se comen palomitas, usted deberá plantear: "¿en dónde están en esa imagen?". Acepte que eso puede comerse en algunas fiestas, en "otras fiestas", pero que en la de la imagen, los invitados están comiendo otras cosas. ¿Cuáles? Gelatinas y atole, por ejemplo.

Las ilustraciones de las láminas presentan numerosos detalles que vale la pena recuperar. Usted puede plantear preguntas que lleven a los niños a identificar elementos específicos y analizar su función en la escena o situación representada.

Una vez logrado lo anterior, la discusión puede ampliarse hacia las experiencias de los alumnos conservando en todo momento el tema de la

lámina, por ejemplo, ¿ustedes cómo festejan su cumpleaños? Poco a poco, los niños aprenderán a hacer observaciones minuciosas de las imágenes y conocerán el tipo de análisis que se espera que realicen.



Con frecuencia, los niños expresan ideas espontáneas que no tienen relación con lo que usted comenta; sin embargo, pueden aprender a centrar su atención y seguir la lógica de las actividades que se les propongan si usted sostiene las finalidades que se les plantearon y los ayuda a percatarse de que no es válida cualquier cosa que se diga, sino que debe tener relación con las preguntas realizadas, con el tema abordado, con lo que la situación demanda y con lo que se observa en la imagen.

¿Cómo están integradas las láminas didácticas?

Son 66 láminas didácticas, cuyas imágenes y finalidades están relacionadas con los tres Campos de Formación Académica y las dos Áreas de Desarrollo Personal y Social: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, Artes y Educación Socioemocional.¹

Las láminas didácticas se agrupan en tres colecciones que se identifican con una cintilla de color según el grado: anaranjado (primer grado), fucsia (segundo grado) y verde (tercer grado). El rasgo que distingue cada colección es la menor o mayor complejidad, tanto en la composición de las imágenes como en sus finalidades educativas.

Si bien las láminas didácticas de la colección anaranjada son las de menor complejidad para trabajarse en las experiencias básicas o iniciales, no significa que sean exclusivas para primer grado.



¹ No se menciona Educación Física porque es un espacio curricular que, por su naturaleza, se trabaja en actividades de juego, movimiento y desplazamiento, no a partir de la observación y el análisis de imágenes.



Usted puede trabajar con las láminas de cualquier colección, considerando las características de sus alumnos, lo que pueden hacer y el reto que les representa el trabajo con determinada lámina, para ayudarlos a avanzar, independientemente del grado que cursen.



La función de las láminas didácticas es enriquecer y ampliar las experiencias vividas al trabajar con otros recursos. Por esta razón, deben utilizarse preferentemente una vez que los niños han realizado otras actividades concernientes a una de las finalidades educativas previstas para estos materiales.

En las láminas didácticas se incluye un índice. En éste podrá encontrar el nombre de cada lámina y sus finalidades didácticas, las cuales pueden guiarle para identificar formas y estrategias de uso, de acuerdo con las características, intereses y necesidades de sus alumnos, así como de los propósitos que se van alcanzando a lo largo del curso. El índice le da también una visión general del contenido del material.

¿Cómo se pueden utilizar las láminas didácticas?

Las láminas son un complemento que puede resultar interesante para los niños. Mediante su uso, usted puede propiciar la observación, descripción, interpretación, razonamiento, análisis, diálogo, imaginación e inferencia, entre otras habilidades del pensamiento. Esto depende en buena medida de las estrategias que usted utilice al trabajar con los niños.

Las láminas didácticas forman parte de un conjunto más amplio de materiales, por lo que se recomienda que organice y desarrolle su trabajo empleando esta diversidad, según la intención didáctica que busque. Si centra su enseñanza sólo en las láminas didácticas, se obstaculiza el aprendizaje de los niños porque las finalidades educativas factibles de trabajar con ellas no cubren todas las experiencias establecidas en los documentos curriculares. Asimismo, las actividades a que da lugar el uso de cada lámina son sólo un insumo más para lograr algún aprendizaje esperado.

En "Propuestas de situaciones didácticas para el trabajo pedagógico con los niños", el cuarto apartado de este libro, se incluyen actividades en las que pueden utilizarse como apoyo algunas láminas didácticas. Usted decidirá cómo y

Distribución de láminas didácticas por colección

		Cantidad de láminas		
		Primer grado	Segundo grado	Tercer grado
Campos de Formación Académica	Lenguaje y Comunicación	2	3	3
	Pensamiento Matemático	0	7	6
	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	7	10	6
Áreas de Desarrollo Personal y Social	Artes	5	5	4
	Educación Socioemocional	4	2	2
Total de láminas por colección		18	27	21

cuándo usar el resto de las láminas. Como verá más adelante, éstas pueden trabajarse desde diferentes perspectivas y niveles de complejidad, y están creadas para que se trabajen varias veces durante el ciclo escolar, e incluso en diferentes grados.

En “Lenguaje y Comunicación”, las láminas didácticas dan lugar al trabajo específico con aspectos como la imaginación y creación literaria a través de la narración, el reconocimiento de distintos textos y la organización de ideas para dar instrucciones, entre otros. Cabe destacar que particularmente la oralidad —prioridad de la educación preescolar— se desarrolla en todas las experiencias de los niños con cualesquiera de las 66 láminas didácticas, porque siendo una herramienta del pensamiento, tendrán que expresarse para explicar lo que ven e interpretan, y deberán describir cómo usan la información que les ofrece en la resolución de los cuestionamientos que usted les haga. A través de la oralidad irán entendiendo, esclareciendo y encauzando lo que las imágenes susciten en su mente.



Para “Pensamiento Matemático” no hay láminas de la colección anaranjada, porque su desarrollo requiere de múltiples experiencias iniciales, distintas a lo que se ofrece en este material. Así, para trabajar con las imágenes de la colección fucsia o verde, se necesita que los niños adquieran un manejo razonable del conteo de colecciones y lo utilicen para resolver problemas de comparación de colecciones representadas gráficamente; asimismo, que tengan recursos para identificar los signos numéricos convencionales y con ello

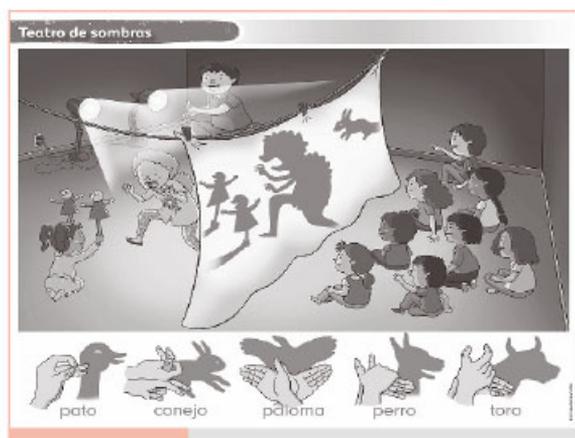


puedan reflexionar sobre sus usos: cardinal, ordinal y código. Además, se requiere de experiencias vivenciales de exploración del espacio de su salón o de la escuela, con base en la interpretación de las relaciones espaciales.

El campo “Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social” tiene mayor presencia porque hay 23 láminas didácticas que permiten profundizar sobre cuestiones que, de no estar en el entorno inmediato de los niños, difícilmente pueden imaginar si no las conocen, como son los recursos tecnológicos, algunos seres vivos, cosas y sucesos del pasado, riquezas naturales, históricas y culturales de México, situaciones de riesgo, por mencionar algunas.



Con el área de “Artes” se pretende incentivar y fomentar la creatividad y la imaginación de los niños a través de la apreciación y expresión artísticas valiéndose de los recursos que ofrecen las artes visuales, la danza, la música y el teatro. Por



su propia naturaleza, las imágenes que se proponen para esta área se enfocan, principalmente, en las actividades de apreciación. Usted decidirá en qué momento serán parte de las situaciones didácticas que prevea, o bien, qué experiencias de expresión artística pueden derivar de actividades que se realicen con esas imágenes.

Para el área de "Educación Socioemocional", se considera que la comprensión y regulación de las emociones y sentimientos se logra, fundamentalmente, en la medida en que los niños tienen oportunidad de reflexionar sobre las relaciones sociales y sus efectos en la convivencia con sus compañeros de grupo y el resto de niños y adultos de su escuela. No obstante, el trabajo intencionado con las láminas de esta área puede propiciar que los niños comenten sobre actitudes que afectan o benefician las relaciones sociales de un grupo. Identificarlas "en otras personas" les ayuda a expresarlas y reconocerlas en su propia actuación y experiencia.



Algunas recomendaciones para el aprovechamiento de los materiales educativos en la escuela

Si bien cada educadora recibirá un paquete que incluye tanto materiales de aula como láminas didácticas, es importante que llegue a acuerdos con la directora del plantel, de manera que exista la posibilidad de compartir los materiales y de que todas las educadoras puedan hacer uso de cualesquiera de ellos para las experiencias de trabajo que decidan llevar a cabo con sus alumnos.

Si cada escuela cuenta por lo menos con un paquete completo de láminas didácticas, una colección por grado, entonces es posible que cuando usted requiera alguna para trabajar con los niños, la solicite a la dirección de su escuela. Seleccione la que necesita con base en las finalidades que se especifican en el índice y en las posibilidades cognitivas de sus alumnos, independientemente del grado que estén cursando. Trabajar con aproximadamente quince láminas al año es una cantidad adecuada.

Es recomendable que lleve un registro tanto de las láminas que utilice en un ciclo escolar como de la finalidad educativa específica que trabaje con los niños, para que se lo entregue a la educadora que tome el grupo el ciclo siguiente, y así los niños en su tránsito por la educación preescolar tengan la oportunidad de trabajar con la mayor cantidad de láminas posible.

Los libros de la biblioteca

Para fomentar en los niños el placer y el interés por la lectura, las educadoras han realizado una valiosa labor enriqueciendo los materiales de la biblioteca en sus aulas, de manera que actualmente en muchos grupos se cuenta con un acervo diversificado en temas y géneros textuales.

El acercamiento cotidiano con los textos, y su intervención como educadora, propiciará que los niños establezcan una relación afectiva con los libros y que aprendan a cuidarlos como un objeto cercano y muy preciado, que es importante compartir. Al participar en múltiples experiencias escolares, los alumnos se relacionarán con las prácticas sociales de la cultura escrita y aprenderán cómo se sostiene un libro, cómo se busca un cuento o un poema preferido, cómo un libro

informativo puede ser leído de diversas maneras. Y en conversaciones pensadas y organizadas por usted, los niños aprenderán estrategias para construir significados cada vez más profundos de los textos que usted les lea.

En las diferentes experiencias de lectura de las que los niños sean parte, podrán ver reflejados aspectos de su vida; al mismo tiempo, encontrarán respuestas y nuevas interrogantes que los llevarán a otros libros.

Durante el ciclo escolar, usted puede favorecer actos de lectura con distintos propósitos y modalidades que pongan a los pequeños en contacto con el lenguaje escrito. Con la exploración y la lectura de distintos géneros textuales como cuentos, noticias, recetas de cocina, poemas y textos informativos, los niños no sólo descubrirán las características de estos materiales, también tendrán la posibilidad de inferir los recursos discursivos que se ponen en juego para su producción y su interpretación. Vista de esta manera, la práctica de la lectura contribuye en gran medida al logro de los propósitos de la educación preescolar. Además de que los niños desarrollan interés y gusto por la cultura escrita, adquieren confianza para expresarse al dialogar en torno a los temas que los textos presentan.

Los mundos posibles que presentan los textos literarios permiten que los niños reflexionen sobre los valores y principios necesarios para la vida en sociedad, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género. Al interpretar un texto, los niños usan la imaginación y la fantasía y conocen manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.

Con los textos informativos, los niños amplían sus reflexiones sobre los seres vivos, se plantean nuevas preguntas, elaboran explicaciones sobre procesos naturales y sociales que observan, y desarrollan actitudes favorables hacia el cuidado del medio en el que viven.

Acercarse diariamente a un libro y leer historias o cuentos es algo que los niños disfrutan. Es imprescindible que, cualquiera que sea la práctica que se realice con los textos, no pierda de vista el goce como un aspecto que debe mantenerse en los alumnos; para ello la selección de las estrategias para el trabajo con los libros ha

de evitar la mecanización o artificialidad de las prácticas, centrándose en una verdadera comprensión y valoración de los aspectos relativos a su contenido, a las ideas que se exponen, a la riqueza de las expresiones y las ilustraciones.

La educadora puede proponer diferentes modalidades de lectura, por ejemplo:

- Leer en voz alta, así los niños aprenden poco a poco a disfrutar en silencio la trama de una historia, un poema o una canción, a compartir diversas interpretaciones y a construir nuevos sentidos de los textos.
- Leer una y otra vez una historia conocida para que los niños descubran nuevos matices de significado, nuevos detalles en la ilustración y en el texto; se emocionen y reafirmen que el final, conocido previamente por ellos, aún está allí, y se den cuenta de que la escritura fija el lenguaje, no importa cuántas veces se lean las palabras siempre serán las mismas.
- Leer y buscar información específica, analizando el índice, repasando los títulos, las ilustraciones u otros elementos gráficos, leyendo y releendo una información para entenderla. Los niños se dan cuenta de que leer para saber sobre un tema implica acciones diferentes de la lectura literaria.
- Leer para interpretar un instructivo con el fin de sembrar una semilla o hacer funcionar algo, de manera que los niños se den cuenta de que ésa es una forma pausada de leer, que se retoma una y otra vez: para ver los materiales, seguir paso a paso las instrucciones, verificar que todo marche bien.
- Dejar que los niños tomen los libros, los exploren y "los lean" a su manera, de forma no convencional, para sí mismos, o para otros, demostrando que aprenden, poco a poco, cómo se construye el discurso literario o informativo, para qué sirve uno u otro tipo de texto, y cómo son los "gestos" de las prácticas lectoras.

Es importante que usted planee la práctica de lectura; por ejemplo, al principio del ciclo escolar, decida el mejor momento del día para leer, el lugar donde colocará los libros, en qué medida pondrá al alcance de los niños los textos; en fin, una planeación a largo y mediano plazos que asegure la continuidad en los actos de lectura y, al



mismo tiempo, la diversidad en los textos que se ofrecen a los niños.

Al instalar la situación de lectura cotidiana en el aula es importante que usted piense en las razones por las que propone una lectura cada día, la manera en que va a leer, los desafíos interpretativos del texto y, si es pertinente, cómo jugar con la expresión para despertar el interés de los niños. Además, deberá asegurarse de generar situaciones donde sea posible que los niños expresen libremente sus interpretaciones, y que construyan significados de manera colectiva mediante la discusión fundada en el texto y en las experiencias de los niños.

Todos estos son ejemplos de acciones que implican poner en el centro de interés al lenguaje escrito. Recuerde que éstas y otras for-

mas de enriquecer las experiencias de trabajo con los libros las encontrará en las propuestas de situaciones didácticas de este *Libro de la educadora*. También encontrará algunas indicaciones en el *Libro para las familias. Educación preescolar*, con el fin de que usted acompañe a los padres de familia en la formación de sus hijos como lectores.

Mi álbum. Educación preescolar

Este material es un apoyo que puede formar parte de las situaciones didácticas que proponga a sus alumnos.

Mi álbum está diseñado a partir de imágenes didácticas y, por tanto, comparte las mismas características que las láminas didácticas descritas en el apartado anterior.

El valor de este material radica en los procesos que puede detonar en los niños observar la imagen, comentar entre ellos lo que cada uno ve, reflexionar sobre las distintas opiniones que escuchan y elaborar argumentos propios, entre otras muchas formas de interacción y producción gráfica. Evite que *Mi álbum* funja como si fuera un libro de ejercicios que deben resolverse uno tras otro a lo largo del año.

Con los niños de tercer grado no sólo es posible, sino también recomendable, solicitarles un trabajo más sistemático de producciones escritas de diversa índole y con distintas finalidades, como las siguientes:

- Expresar gráficamente narraciones con recursos personales.
- Registrar ideas con dibujos o palabras y oraciones dictadas a la educadora o construidas en colaboración.
- Escribir instructivos, como recetas, utilizando recursos propios.
- Representar con recursos personales elementos faltantes de los cuentos plasmados en una imagen.
- Comunicar por escrito números de diferentes maneras, incluida la convencional.
- Registrar procedimientos de resolución de problemas con recursos gráficos personales, y sus resultados con números.



- Hacer registros de sus aciertos y desaciertos al ubicar objetos en una imagen, o bien, de los ganadores de los juegos que realizan.
- Representar, mediante un dibujo, la imagen que tienen del festejo de la Independencia y del Día de Muertos en su familia o en su localidad.
- Hacer dibujos de su familia, el lugar donde viven, de sí mismos y lo que les gusta de ellos.

Al final de este libro, encontrará el anexo "Finalidades educativas". *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*, donde se presentan las versiones correspondientes a las propuestas de situaciones didácticas que contiene el cuarto apartado de este libro.





2

CAPÍTULO

2

La comunicación entre la educadora y las familias de los alumnos

La incorporación de los niños pequeños a la vida escolar implica la ampliación del medio en el que se desenvuelven. Gracias a esto, experimentan emociones y formas de relacionarse que no habían tenido antes, y adquieren nuevos conocimientos.



El establecimiento de relaciones constructivas entre usted y la familia de sus alumnos es de vital importancia porque comparten responsabilidades en la educación, el desarrollo y el bienestar de los niños. Una condición que hace posible el vínculo es tener presente que cada familia es distinta por su composición, su historia y su dinámica de vida, lo cual influye en las formas de ser y actuar de los niños.

Uno de los retos que usted enfrenta es propiciar una buena relación con los padres de familia, que confíen en la escuela y en usted como educadora de su hijo. Esto se favorece si ponen en marcha mecanismos de comunicación pertinentes, si



define los temas que serán objeto de análisis en torno al proceso educativo de los niños y los modos de participación que espera de los padres de familia teniendo claro cuál es el ámbito de responsabilidad de cada uno.

Cómo ayuda la comunicación entre la educadora y las familias

Entre las principales razones que explican la relevancia de la comunicación entre la maestra y las familias se deben considerar las siguientes:

Conocer mejor al niño

Además de la información inicial y general que se obtiene en el primer encuentro con el niño y sus padres, es importante que en el transcurso del ciclo escolar le den su opinión sobre los cambios que observan en sus hijos como consecuencia de ir a la escuela, tanto por lo que aprenden y logran como por las relaciones que establecen con sus compañeros. Asimismo, usted deberá informarles sobre las transformaciones que nota en el niño y que pueden estar asociadas a lo que sucede en el ambiente familiar. Esto ayudará a que los padres busquen la manera de solucionar algún problema, en caso de haberlo.

Establecer criterios educativos comunes

En cada contexto donde los niños se desenvuelven, existen ciertas pautas de relación y roles distintos que aprenden a desempeñar y que se traducen en determinadas actividades. Ellos aprenden a distinguir formas de comportamiento que son válidas y aceptadas, tanto en la familia como en la escuela; así como las que son permitidas en casa pero no en la escuela. Los niños perciben cuando existe congruencia entre lo que se les demanda en un ámbito y en otro, y comprenden lo que se espera de ellos.



Su papel como educadora es relevante tanto en el proceso de integración de cada uno de los niños al grupo, como en propiciar una actitud positiva y solidaria, de aceptación y apoyo entre los niños y las familias.

Por eso es importante acordar con los padres de familia, siempre en un marco de respeto, ciertas estrategias que puedan poner en marcha para apoyar el desarrollo de su hijo.

Un clima de aceptación e inclusión evita que algún niño sea señalado o estigmatizado por alguna condición particular, ya sea física, cultural o social.

Propiciar la comprensión de la función educativa de la escuela

Las ideas y expectativas de las familias sobre la función de la educación preescolar pueden variar de manera importante y, en ocasiones, ser contradictorias con las finalidades educativas. Tal vez entre los padres de familia haya quienes esperan que en preescolar sus hijos aprendan a leer y escribir mediante planas y ejercicios, mismos que a veces solicitan explícitamente a la educadora. Al respecto, es necesario que les explique que las planas no son recomendables para enseñar a escribir y que incluso son contraproducentes porque no les permiten avanzar en sus conceptualizaciones sobre el sistema de escritura.



Es importante que los padres de familia entiendan que si los niños, en ciertos momentos, no llevan producciones a casa derivadas de las actividades desarrolladas en clase no significa que no hubo trabajo de aprendizaje.

Actividades como la construcción de una historia hecha por todos los niños del grupo que la maestra escribe, la apreciación de una obra de arte a partir de una imagen o el armado de rompecabezas son acciones intelectuales complejas

que no siempre pueden verse reflejadas en una producción material.



Los padres de familia comprenderán los aprendizajes que lograrán sus hijos y valorarán el trabajo en la escuela si usted los involucra en actividades que les permitan conocer y reflexionar sobre lo que usted hace con los niños.

Orientar sobre formas de intervención y de relación con los niños

Con frecuencia, los padres de familia solicitan sugerencias para saber cómo apoyar el desarrollo y el aprendizaje de su hijo. Esto muestra una actitud positiva que usted puede aprovechar, ofreciéndoles sugerencias de actividades factibles de efectuar en el ámbito familiar, sin que esto signifique delegar a los padres de familia las tareas que son responsabilidad de la escuela.

El *Libro para las familias. Educación preescolar* contiene propuestas de actividades para realizar con los niños y contribuir al fortalecimiento del lenguaje y del pensamiento, así como al establecimiento de vínculos afectivos y de interacción, lo cual influye significativamente en la seguridad y confianza de los niños.



El *Libro para las familias* es, sobre todo, un recurso de apoyo valioso para reflexionar juntos sobre los derechos de los niños, cuáles son y cómo se atienden, así como para que tomen conciencia de cómo pueden propiciar en los niños el desarrollo de las capacidades para la convivencia en el ámbito familiar.

Actividades que pueden realizarse con los padres de familia

- *Propicie la comprensión de los propósitos educativos*

En la primera reunión con los padres de familia, explíqueles de manera sencilla y clara cómo es el trabajo pedagógico que usted realizará con los

niños. Puede comentarles, por ejemplo, cómo favorecer la expresión oral y la familiarización con el lenguaje escrito mediante el uso de textos diversos, lo cual ayudará a explicar por qué no se harán ejercicios o planas de letras.

También puede exponerles en qué consiste el desarrollo del pensamiento matemático a partir de la resolución de problemas; esto ayudará a que comprendan por qué no se realizarán planas de números u operaciones. De igual forma, refiera la importancia que tienen el desarrollo de actitudes de búsqueda y el descubrimiento mediante el contacto directo con elementos de la naturaleza, así como los valores que deben considerar los niños para la convivencia. Cuénteles otros aspectos de su planeación anual, así como de las rutinas escolares que forman parte del día a día de los niños en la escuela.

- *Despierte el interés por conocer y usar el Libro para las familias. Educación preescolar*
Es indispensable que usted conozca el contenido del *Libro para las familias. Educación preescolar* para estar en condiciones de orientar a los padres de familia y, en tal caso, responder a las inquietudes que al respecto le planteen. Prepare una presentación breve sobre éste, como las que se

hacen en las librerías o ferias del libro. Puede apoyarse en dos o tres padres de familia voluntarios para que hagan dicha presentación y comenten qué les parece relevante del contenido del libro y cómo pueden aprovecharlo.

De esta manera, será posible acordar con las familias algunas acciones que pueden realizar con sus hijos y compartir resultados en la siguiente reunión, por ejemplo, los logros que han percibido en ellos en cuanto a oportunidades para la conversación, la convivencia o el tiempo de lectura en familia.



No dé por hecho que la entrega del libro a los padres de familia es suficiente para su conocimiento y uso. Las condiciones de las familias son muy diversas y tal vez haya pocas posibilidades para analizar el contenido.

Prevea reuniones periódicas de lectura sobre algunos apartados del libro para que los padres de familia o adultos involucrados en la crianza de los niños se enteren de las acciones que pueden llevar a cabo en casa con ellos.



- *Prepare la lectura de un cuento*

En las reuniones con los padres de familia o adultos responsables del cuidado de los niños, solicite a uno o dos que lean un cuento del agrado de los alumnos. Esto posiblemente ayudará a que quienes necesiten mayor apoyo adquieran confianza para llevar a cabo la actividad con sus hijos en casa. Escuchar la lectura de una historia con matices de voz y expresiones que atrapan la atención siempre es una experiencia gratificante y motivante. Los padres que no saben leer o tienen dificultades para hacerlo pueden pedir ayuda a un miembro de la familia o a un amigo.

- *Comparta producciones de los niños y explíquelas*

Enseñe las ideas que plasmó cada niño en sus intentos de escritura, así como su avance. Para ello será útil tener producciones surgidas en distintas

situaciones y momentos, con el fin de que aprecien lo que pueden hacer ahora en comparación con lo que hacían antes. Esto mismo puede hacer con los dibujos y otras producciones artísticas de los niños, cuidando siempre que tales producciones sean espontáneas.



Para que las familias comprendan en qué consiste el trabajo pedagógico que usted realiza y los niños se familiaricen con la escritura, muéstreles algunas producciones. Pueden ser de tres o cuatro niños sin referir el nombre.





3

CAPÍTULO

3

La escuela como garante de los derechos de los niños

Los niños por quienes se realiza el trabajo educativo en las escuelas son, por las características propias de su edad, uno de los sectores más vulnerables cuando se habla del respeto a sus derechos, pues garantizarlos es una responsabilidad compartida entre la familia, la escuela, la comunidad y otras instituciones. Ante este escenario de dependencia, especialmente de los niños pequeños, la escuela adquiere un rol trascendental: el de hacer visibles los derechos que las niñas y los niños tienen para que se les reconozcan y se les procuren.

No se espera que la escuela asuma la responsabilidad total para asegurar los derechos de los niños y garantizar que se respeten en los hogares, sino que con el trabajo cotidiano que se realiza en las aulas, se generen formas de interacción que permitan que los niños puedan desarrollarse en un entorno libre de violencia en el que se expresen, participen y entiendan el valor

que tiene el no ser discriminado al convivir en un ambiente que incluya la diversidad y dé bienestar para todos.

Trabajar en el marco de los derechos reviste un escenario lleno de la complejidad que da la vida misma; por ello, se requiere de la participación de todos los involucrados en la comunidad escolar.

Las educadoras, en el ejercicio de su función, tienen oportunidades valiosas para propiciar que los niños, en la medida de sus posibilidades, vayan tomando conciencia de cuáles son sus derechos y cómo ejercerlos. El que los alumnos de preescolar puedan identificar sus derechos implica, por parte de la educadora, una intervención profunda que evite que los alumnos reciten los derechos como declaraciones o trabajen con ellos por un tiempo determinado, como la semana de los valores o de los derechos infantiles; se trata de que los internalicen y los ejerzan en sus formas de ser, de actuar y de pensar.

El Artículo XIII de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (LGDNNA) establece los siguientes derechos:

- I. Derecho a la vida, a la paz, a la supervivencia y al desarrollo.
- II. Derecho de prioridad.
- III. Derecho a la identidad.
- IV. Derecho a vivir en familia.
- V. Derecho a la igualdad sustantiva.
- VI. Derecho a no ser discriminado.
- VII. Derecho a vivir en condiciones de bienestar y a un sano desarrollo integral.
- VIII. Derecho a una vida libre de violencia y a la integridad personal.
- IX. Derecho a la protección de la salud y a la seguridad social.
- X. Derecho a la inclusión de niñas, niños y adolescentes con discapacidad.
- XI. Derecho a la educación.
- XII. Derecho al descanso y al esparcimiento.
- XIII. Derecho a la libertad de convicciones éticas, pensamiento, conciencia, religión y cultura.
- XIV. Derecho a la libertad de expresión y de acceso a la información.
- XV. Derecho de participación.
- XVI. Derecho de asociación y reunión.
- XVII. Derecho a la intimidad.
- XVIII. Derecho a la seguridad jurídica y al debido proceso.
- XIX. Derechos de niñas, niños y adolescentes migrantes.
- XX. Derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación.

Así, por ejemplo, el derecho de los niños a estar libres de cualquier forma de violencia supone la responsabilidad de toda la comunidad escolar. Se busca crear un ambiente en el que impere el respeto: llamar a todos por su nombre y evitar los apodos, la burla, el menosprecio, las agresiones físicas o verbales.

Algunas formas de proceder que los niños pueden internalizar y ejecutar para vivir en un ambiente de paz son propiciar el apoyo mutuo entre los niños, el reconocimiento a las posibilidades y necesidades de cada quien, la participación de todos en las actividades académicas y de orden, la conservación de los espacios escolares y de la higiene colectiva, así como el aprender a escucharse. De esta manera es como aprenden también el significado de vivir los valores.

Es indispensable que el personal de mayor jerarquía de la comunidad escolar, se apropie del marco ético y legal que implica el trabajar con niñas y niños en edad preescolar, dado que puede representar quizá el único medio que los alumnos tengan para poder hacer frente a realidades que los ponen en riesgo y les afectan. En ese sentido, los colectivos escolares requieren primariamente conocer los derechos infantiles para detectar cualquier acto que los violente, y actuar en consecuencia, siempre priorizando el interés superior de la niñez y haciendo uso de las herramientas que tengan para sumarse a otras instancias en esta labor, como la comunicación con las autoridades escolares y las redes de apoyo interinstitucionales; ello permitirá orientar a las familias cuando lo necesiten y fortalecerá al mismo tiempo la gestión escolar.



El contacto con los adultos que se encargan del cuidado de los niños fuera de la escuela abre espacios de comunicación que pueden emplearse para brindar información y orientar sobre formas de vida que consideren a los alumnos como sujetos de derechos y refuercen su ejercicio en los hogares.

La claridad que se logre en un escenario de mutuo entendimiento podrá inclinar la balanza en favor de los niños, pues sus padres o tutores

contarán con elementos para entender las razones que tienen las escuelas para optar por ciertas formas de intervención ante situaciones que se presentan y que están relacionadas con aspectos que pueden volverse delicados cuando no se comprenden, como el derecho a proteger convicciones propias, de religión o de seguridad.

Es de esta manera como se puede lograr que las escuelas incorporen a su misión el trabajar apegadas a ciertas normas que sean comprendidas por todos y, finalmente, que estas acciones den terreno firme para caminar hacia una sociedad cada vez mejor con la participación de cada uno y a partir de la realidad en la que se encuentra, por diversa que ésta sea.

El derecho a vivir en lo diverso

El conocimiento de las características de cada comunidad escolar es quizá una de las herramientas más útiles en la tarea educativa, por su naturaleza social. La escuela en su conjunto requiere ser sensible y respetuosa de la diversidad cultural, social, lingüística, de capacidades, ritmos, estilos de aprendizaje, condiciones físicas y biológicas que están presentes en los alumnos, para definir cómo atenderles en las clases; ya que es desde ese escenario donde los niños pueden, a su vez, desarrollar la sensibilidad hacia los demás y crear una cultura social que respeta, valora y aprecia las diferencias como algo que enriquece a todos.



Ante ello vale señalar que:

"México es un país de múltiples culturas, entendidas como sistemas de creencias y valores, formas de relación social, usos y costumbres, formas de expresión, que caracterizan a un grupo social. Las culturas pueden estar asociadas con la pertenencia a un grupo étnico, pero pueden también estar vinculadas con la región de residencia o las formas de vida y trabajo".¹ Tomar conciencia de la pluralidad de formas de existir de la infancia le ayudará a propiciar que los niños entiendan y reconozcan la diversidad entre las personas, que aprendan a aceptarse y respetarse, así como a valorar la riqueza cultural que existe en su grupo y en su escuela.

Desarrollar sensibilidad hacia las diferencias entre sus alumnos, identificarlas y comprenderlas es una condición que le permitirá encontrar alternativas para incorporar elementos que respondan a la diversidad de cada niño (expresiones lingüísticas, artísticas, costumbres, tradiciones, condiciones físicas y biológicas); de esta manera, ellos se sentirán incluidos y se estará abriendo la oportunidad al trabajo intercultural.



Que los niños aprendan a actuar y convivir con respeto y aceptación a la diversidad ayuda a evitar actitudes de discriminación que pueden afectar a otros niños y cuyos efectos pueden perdurar en su vida. En las propuestas didácticas del siguiente capítulo hay sugerencias al respecto.

Desarrollar capacidades para la convivencia

Entre las primeras acciones que podemos realizar para que la escuela sea un escenario en el que se ejerzan y atiendan los derechos de los niños de manera continua, así como todos los rasgos de la diversidad, está el propiciar, a través de las situaciones didácticas, el desarrollo de capacidades que permitan a la comunidad escolar,

iniciando por los alumnos, convivir mejor para favorecer el aprendizaje.

El trato que se da a los niños en el ambiente familiar, las actitudes y expresiones que escuchan entre quienes le rodean y aquellas con las que se dirigen a ellos influyen en el modo en que van entendiendo la convivencia. De esta manera, pueden adoptar formas de comportamiento y reacción que usan en las relaciones que establecen con otros niños y adultos dentro o fuera de la familia.

En su integración al ambiente escolar, los niños tienen la oportunidad de vivir experiencias distintas a las del hogar que les permiten interactuar con otras personas, resolver conflictos y tomar acuerdos enriqueciendo así su desarrollo personal y social, por lo cual es fundamental promover formas de relación basadas en el respeto, la ayuda mutua, la solidaridad y la empatía.

Al respecto, es pertinente destacar dos de los propósitos de la educación preescolar por la trascendencia que tienen para orientar el trabajo pedagógico de las educadoras en el proceso formativo de los niños, de manera que durante su tránsito por este nivel educativo:

- *Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en sociedad reconociendo que las personas tenemos atributos culturales distintos, para que de esa forma actúen respetando las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.*
- *Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.²*

¹ SEP (2004). *Programa de Educación preescolar*. México, p. 37.

² Estos propósitos han formado parte de las diversas propuestas curriculares que están vigentes desde 2004. Con variaciones en su formulación, su sentido se conserva y es congruente con las aspiraciones de propiciar la formación cívica y ética a lo largo de la educación básica.

Llevar a cabo un trabajo pedagógico en función de estos propósitos implica una intervención intencionada que propicie la puesta en juego de capacidades como el diálogo, la colaboración, la toma de decisiones y la participación.

A continuación se explican estas capacidades a partir de los tipos de experiencias que pueden contribuir a su desarrollo permitiendo a los niños una gradual toma de conciencia sobre cómo convivir bajo principios democráticos, de respeto, aceptación y aprecio a la diversidad. Esto se logra en función de las situaciones que viven y no como expresiones que se verbalizan sin ligarse a la vida cotidiana.

Vale hacer notar que, al establecer relaciones con otros y enfrentarse a situaciones relacionadas con la convivencia, los niños integran el diálogo, la colaboración, la toma de decisiones y la participación; inclusive estas capacidades se estimulan entre sí, de modo que si se separan en este apartado es sólo con el fin de distinguir las, comprender en qué consisten y entender cómo propiciarlas en el trabajo con los alumnos durante la educación preescolar.

El diálogo

Interviene sistemáticamente en la dinámica del trabajo pedagógico en todos los espacios curriculares como un medio para relacionarse, para aprender de otros y con otros.

En la convivencia, el diálogo es también un medio para intercambiar opiniones y razonar sobre el punto de vista de los interlocutores, para lograr entendimiento y solucionar conflictos de manera pacífica.

Desde edades tempranas los niños se ven involucrados en situaciones para dialogar con distintos propósitos, con ello se sientan las bases para que se formen como verdaderos interlocutores, es decir, como personas seguras que sienten libertad para expresar lo que piensan y abiertas a escuchar y comprender a los demás.

Usted puede promover que los niños dialoguen sobre temas específicos, situaciones o problemas que suceden en el aula, la escuela o la comunidad, por ejemplo, ¿qué podemos hacer para compartir los espacios de la escuela?, ¿cómo lograr que el aula esté siempre limpia y ordenada?, ¿por qué sucedió algún accidente en el recreo?, ¿qué po-

demos hacer para que en las calles cercanas a la escuela disminuya la cantidad de basura?

En la escuela, como parte de la vida cotidiana, surgen conflictos entre los niños, tal vez porque alguien quiere el mismo material que su compañero, porque no quiere sentarse con alguien en particular o porque son objeto de burla o rechazo, entre otros motivos. En estos casos, el diálogo es un recurso valioso para hacerlos reflexionar sobre el suceso y sobre las formas de proceder que ocasionan el conflicto. Su intervención es clave para que los niños aprendan gradualmente a regular sus formas de reaccionar y a escucharse de manera respetuosa y pacífica.

El diálogo entre los involucrados en una situación de conflicto implica:

- Manifestar disposición a la escucha.
- Expresarse con respeto.
- Identificar la situación de conflicto.
- Reconocer las formas de proceder que dieron lugar al conflicto.
- Llegar a acuerdos y soluciones.
- Dar seguimiento y apoyo en el cumplimiento de los acuerdos y soluciones propuestas.

En el conjunto de las propuestas pedagógicas contenidas en este libro, el diálogo está presente como medio para reflexionar, intercambiar ideas y aprender entre compañeros. Además, usted encontrará en algunas versiones que el diálogo está presente como medio para solucionar conflictos, por ejemplo:

- Al analizar situaciones en las que se observan actitudes de rechazo, discriminación o exclusión, los niños comprenden gradualmente que hay algunas formas de proceder que los hace experimentar ciertos sentimientos o los ponen en situaciones de riesgo. Identificar y dialogar acerca de estas situaciones en el aula y en la escuela les ayuda a evitar dichas actitudes. Propuesta didáctica: *Aprendemos a Cuidarnos. Versión 3. Podemos decidir. P. 99.*
- A partir de la observación de imágenes, los niños reconocen situaciones que son semejantes a las que ellos experimentan en el aula y en la escuela. Con apoyo de la educadora,

se organizan para dialogar con el propósito de identificar los conflictos y las formas de proceder que los generan, lo que propicia que lleguen a acuerdos y soluciones. Propuesta didáctica: *Todo tiene solución*. Versión 3. *Solucionamos en asamblea*. P. 126.

La colaboración

Los niños, desde muy pequeños, muestran agrado y satisfacción cuando se les pide colaborar en casa en tareas muy sencillas, como levantar sus juguetes u otros objetos y ponerlos en el lugar adecuado. En la medida en que crecen, son capaces de asumir responsabilidades si se propician como una práctica cotidiana en un ambiente que implica la colaboración de todos los integrantes de la familia, incluyéndolo a él o a ella.

En la escuela los niños pueden aprender a trabajar en colaboración cuando enfrentan situaciones desafiantes y que les demandan compartir lo que saben, apoyándose para lograr la tarea correspondiente, por ejemplo, en las experiencias de trabajo en el campo "Pensamiento matemático" se promueve la colaboración de manera intencionada y en múltiples experiencias con la resolución de problemas que les implican buscar procedimientos para resolverlos, escucharse para entender lo que el otro dice y reaccionar ante lo que la situación demande.



En experiencias que implican la colaboración entre iguales, los niños tienen oportunidad de expresar ideas, escucharse y reflexionar; así como buscar y probar distintos procedimientos para lograr juntos un cometido.

Su intervención como educadora es importante en todo proceso: estar atenta a las formas en que participan los niños, y a las actitudes que asumen hacia sus compañeros y hacia la actividad que los involucra. Hacerles comprender el papel que cada uno desempeña en una tarea que exige el esfuerzo y la participación de todos ayuda a que se comprometan más con el trabajo y entiendan por qué la aportación de

todos es valiosa en un trabajo colectivo. De esta manera, los niños aprenden a escucharse, a tratarse con respeto y a tomar en cuenta la opinión de sus compañeros, a apoyarse y a asumir responsabilidades.

La colaboración como capacidad para la convivencia en los niños de preescolar implica las siguientes acciones:

- Unir esfuerzos y actuar de manera conjunta para alcanzar una meta común.
- Asumir un rol y desempeñarlo con responsabilidad.
- Interactuar de manera respetuosa y apoyarse cuando se requiere.
- Valorar las capacidades propias y las de cada uno de sus compañeros.

Ejemplos de propuestas didácticas de este libro que demandan la colaboración entre los niños son los siguientes:

- Al resolver problemas matemáticos que se expresan en preguntas como ¿cuántos hay?, los niños asumen distintos roles, tanto para llevar a cabo un procedimiento como para dirigirlo, aceptan las reglas de participación y cuando se percatan de que alguno de sus compañeros no procede de la forma que se espera, actúan de manera respetuosa y entre todos lo apoyan. Propuesta didáctica: *¿Cuántos son?* Versión 2. *Los niños empiezan a saber (o consolidan) qué significa contestar la pregunta ¿cuántos hay?* P. 183.
- Participar en juegos y actividades físicas en las que tienen oportunidad de coordinar sus movimientos con otros para lograr una meta común permite a los niños actuar de manera conjunta y valorar la suma de esfuerzos en los resultados obtenidos. Propuesta didáctica: *¿Cómo nos movemos para...?* P. 176.

La toma de decisiones

Es la capacidad de elegir entre varias opciones aquella que se piensa más conveniente para resolver un problema o enfrentar una situación. La toma de decisiones como tal implica conciencia de la situación, análisis de sus repercusiones y autonomía de acción para optar por una alternativa.



Este complejo proceso de aprendizaje inicia desde pequeños, cuando los niños hacen elecciones en situaciones diversas de la vida diaria, por ejemplo, eligen el juguete o el alimento de su preferencia. Su capacidad de elección tiene mayor sustento cuando se les enfrenta a disyuntivas que exigen cierta valoración antes de elegir una opción: cuando el niño quiere tener una mascota en casa y se le ayuda a entender las responsabilidades que implica su cuidado, la elección está entre tener a la mascota o no tenerla. Si su decisión es tenerla, asume el compromiso de hacerse cargo de su cuidado, lo cual implica una elección personal que toma a partir de valorar las implicaciones.

Cuando en cambio los efectos de una decisión implican a otras personas, los niños tienen la posibilidad de reflexionar a partir de puntos de vista diferentes y desarrollar la comprensión social. En la escuela, situaciones como proponer alguna norma que rija las formas de proceder en el grupo puede hacerles entender que cada integrante se compromete a cumplirla; se trata entonces de una toma de decisiones colectiva, para el bien social.

En la medida en que los niños desde pequeños participen en situaciones que impliquen reflexionar sobre los efectos individuales y colectivos

de ciertas acciones, dialogar al respecto y tratar de llegar a acuerdos, aprenderán a tomar decisiones que a lo largo de su vida serán más autónomas, conscientes, responsables y éticas.

Para propiciar que los niños, en la medida de sus posibilidades, tomen decisiones es conveniente que sean ellos, por supuesto con su apoyo e intervención como educadora, quienes determinen las opciones entre las cuales se va a hacer la elección, en vez de ser usted quien las seleccione. Preguntas como "¿Qué podemos hacer?" o "¿cómo lo podemos hacer?" ayudan a enunciar y posteriormente definir las opciones entre las cuales se va a decidir; este ejercicio conlleva tanto el análisis de la situación como el de los efectos que tendría la elección que se haga.

Es necesario considerar que en sus primeras experiencias con la toma de decisiones es posible que los niños den opciones aparentemente disparatadas o inoperables; sin embargo, esto no significa que sean incapaces de razonar, por el contrario, son oportunidades para que aprendan.

La identificación de alternativas para tomar decisiones ayuda a valorarlas a partir de los efectos que implican; en este proceso es indispensable que usted los guíe haciéndolos reflexionar y valorar la situación. No desaliente sus ideas.

Los niños pueden identificar alternativas para tomar decisiones en múltiples situaciones que usted propicie y en las que, con su ayuda, indaguen y dispongan de información que les apoye para determinarlas. Por ejemplo, definir opciones entre plantas que convenga sembrar en el huerto escolar implica el análisis de la problemática; el grupo, apoyado por usted, aportará ideas y argumentos para tener alternativas, optarán por una solución y propondrán las acciones que llevarán a cabo.

La toma de decisiones orientada a la autonomía, implica:

- Hacer elecciones con base en ciertas razones identificadas por los niños.
- Valorar los posibles efectos de su elección.
- Decidir acciones a emprender.
- Analizar los resultados de las acciones o formas de proceder.

Algunas propuestas didácticas en las cuales se involucra la toma de decisiones son las siguientes:

- A partir de lo que los niños observan, suponen e indagan acerca de cómo crecen las plantas, los cuidados que necesitan, periodos de siembra y recolección, crean iniciativas y propuestas en las que asumen responsabilidades para el cuidado de plantas y siembra de hortalizas. La observación y el registro les permite valorar resultados de sus acciones y decisiones. En estas actividades, los niños se comprometen en tareas para lograr metas comunes. Propuesta didáctica: *Observar y cultivar plantas*. P. 76.



- Con ayuda de la maestra, los niños reconocen y establecen reglas para realizar juegos y actividades; reflexionan a partir de situaciones hipotéticas, como el funcionamiento de un mundo sin normas; participan en procesos de construcción de acuerdos y normas con un propósito común. Estas experiencias propician que consideren cómo influyen las acciones propias y las de los demás en la convivencia en el aula y la escuela. Propuesta Didáctica: *Para convivir mejor*. P. 128.

La participación

Participar es el proceso de compartir decisiones que afectan la vida propia y la de la comunidad, es el medio por el cual se construye una democracia.³



La participación infantil, además de un derecho, es un principio educativo y un valor democrático. En la escuela se expresa en las dinámicas de relación que directivos y maestros promueven entre los niños en las distintas actividades, tiempos y espacios que comparten día a día.

Las oportunidades que la escuela puede ofrecer a los niños para propiciar la participación con sentido democrático son múltiples y pueden enfocarse a problemas que se viven en el aula o fuera de ella. Así se contribuye a la formación de un juicio propio en los niños, pues empiezan a entender que su opinión cuenta, que sus acciones son importantes y que pueden contribuir en la transformación de su entorno; por ejemplo, al organizar campañas sobre la basura o las enfermedades, la reforestación u otros problemas que conocen porque se relacionan con su día a día.

Es fundamental que usted proponga situaciones que comprometan la participación de todos los niños, no sólo de quienes parecen tener mayor iniciativa y facilidad de expresión. El conocimiento que usted tiene de cada uno de sus alumnos le

³ Unicef (2018). *Participación infantil en los centros escolares. Cuaderno de participación*. Guías de educación en derechos y ciudadanía global de Unicef. Comité español.

ayuda a saber cuáles son sus capacidades particulares y cómo puede incluirlos, de manera que todos tengan un lugar en la experiencia. Es importante que tenga claridad sobre los medios a través de los cuales los niños pequeños pueden participar, pues no todos están dispuestos o pueden hacerlo mediante la palabra.

Tome en cuenta que, cuando un niño no tiene la oportunidad de expresar su opinión y participar en una experiencia en la cual todos pueden y deben hacerlo, ocurre que quienes sí participaron sean quienes determinen cosas que finalmente afectan a todos y excluyen a algunos.

Los niños se sentirán estimulados a participar si los motivos o problemas son comprensibles para ellos y las acciones están a su alcance. Así, estarán en condiciones de involucrarse en situaciones cada vez más desafiantes.

La participación implica:

- Saber parte de un grupo (escolar, familiar y comunitario) y reconocer que el aporte de cada uno es importante para todos.
- Expresar opiniones sobre asuntos que afectan al grupo.
- Crear iniciativas para la mejora del bienestar colectivo (del aula, de la escuela, de la familia).
- Compartir decisiones entre integrantes del grupo.
- Aprender a tomar consenso y asumir las responsabilidades que de ello derivan.

En el proceso de participación, necesariamente intervienen el diálogo y la toma de decisiones para llegar a la acción consciente y sustentada, orientada al beneficio colectivo. En algunas propuestas didácticas de este *Libro de la educadora*, usted podrá identificar versiones en las que se involucra la participación con sentido democrático, como las siguientes:

- A partir de la trama de historias o al escuchar canciones, los niños reconocen situaciones de conflicto que se presentan en el aula y en la escuela, manifiestan sus ideas acerca de cómo les afecta y proponen iniciativas para resolverlas. La orientación de la maestra propicia que se retomen las ideas y opiniones del grupo para que lleguen a acuerdos y compromisos. Propuesta didáctica: *Todo tiene solución. Versión 2. Historias resueltas*. P. 125.
- Los niños manifiestan legítimas preocupaciones acerca del cuidado del ambiente, puesto que observan problemas dentro y fuera de la escuela. Con ayuda de la maestra, los niños se adentran en el análisis de las fuentes de contaminación, como el desperdicio del agua o qué hacer con la basura; ante estos problemas proponen acciones y actúan en consecuencia. Propuesta didáctica: *Cuidamos el medio ambiente. Versión 2. ¿Qué ensucia nuestro entorno?* P. 102.



Promover el ejercicio de derechos y capacidades a través de las propuestas de situaciones didácticas

En esta nueva edición del *Libro de la Educadora* se destacan las situaciones didácticas en las que se instalan condiciones que posibilitan el desarrollo de competencias sociales en el marco de respeto a los derechos de los niños. A través de las actividades se plantean formas de organización, temas de trabajo e intervenciones que permiten el diálogo, la toma de decisiones, la colaboración y participación de los alumnos en todos los campos y áreas de desarrollo.

En las orientaciones de este libro se pueden reconocer diversos espacios que fortalecen los vínculos sociales básicos que permiten a los niños aprender, en el transcurso de su educación preescolar, a encontrar formas amigables y respetuosas para relacionarse con sus compañeros, a fin de realizar actividades específicas conducentes al desarrollo de su pensamiento y de sus capacidades para la autonomía.

Para el logro de este propósito aún es necesario crear vínculos de confianza, diálogo, colaboración, participación, toma de decisiones que impliquen la valoración de la diversidad étnica, cultural y lingüística entre los niños de cada comunidad escolar, que aunque están inmersas en las actividades de las propuestas, merecen identificarse cuando

implican también aspectos de convivencia en términos de capacidades. Así, por ejemplo, dialogar e interiorizar formas de usar el lenguaje para comunicarse con otros, escuchar y alternar entre intervenciones se destacan como capacidades cuando se refieren al tratamiento de un conflicto social o alguna otra forma de resolver problemas de convivencia.

En el área "Pensamiento matemático", si bien las situaciones propuestas no implican propiamente el pensamiento ético, la seguridad en sí mismo para enfrentar un problema nuevo, la escucha atenta, la apertura al diálogo, la aceptación de un mejor procedimiento o la posibilidad de cambiar de opinión ante las evidencias, y la persistencia ante una situación problemática son ejemplos de la importancia del incremento de las capacidades para la convivencia en todos los campos y áreas de desarrollo.

El campo "Exploración y conocimiento del mundo natural y social" es tierra fértil para destacar de manera intencionada el trabajo sobre aspectos de diversidad, derechos de los niños, como la salud o la seguridad, y sobre todo para reconocer que el mundo está lleno de contrastes y que ello nos habla de quiénes somos y de lo que representamos para el país.

Algunas propuestas de "Artes" dan pie a realizar una intervención que al mismo tiempo familiari-



ce a los niños con aspectos de su cultura regional, nacional y universal. Asimismo, hacen que se genere respeto por características personales, preferencias, y las formas en que se emplea cada lenguaje como medio de expresión de las ideas que cada uno tiene y de aquellas que permiten transmitir mensajes que hagan mirar a los niños como personas pensantes, sensibles y conscientes de la importancia de lo que pasa en el mundo.

El área "Educación socioemocional" es quizá donde puede percibirse en mayor medida un contenido orientado a las capacidades para la convivencia. Esto es en parte porque los objetivos más representativos del área son las relaciones con otros, la resolución de conflictos, el respeto al otro y el establecimiento de acuerdos que regulen las formas de convivir con los demás.

Las propuestas que se presentan en "Educación Física" tienen, como un elemento presente en el enfoque, el poder jugar con los compañeros, lo que constituye un escenario ideal para el



trabajo con las capacidades que refieren a la colaboración y que incluyen señalamientos que lo evidencian.

El trabajo propuesto en cada situación didáctica es una oportunidad que se espera que brinde herramientas para que educadoras, alumnos y, en general, la comunidad escolar pueda participar, en un futuro inmediato y de largo alcance, en y por la comunidad.

CONAFE

Jardín de Niños
'Itzcoatl'
C.C.T. 21DJN1055
San Cosme Texi





4

CAPÍTULO

4

Propuestas de situaciones didácticas para el trabajo pedagógico con los niños

Las propuestas que se incluyen en este libro son conjuntos de situaciones didácticas que permiten aproximaciones diferentes a un mismo contenido.

Dado su carácter abierto y la flexibilidad que exige el trabajo pedagógico con los niños pequeños y en congruencia con los propósitos que establecen los Programas de estudio, las propuestas se pueden desarrollar con los alumnos de primero, segundo y tercer grados o de un grupo multigrado.

Se enfocan en que los niños, al participar en las experiencias, movilicen las capacidades y habilidades que poseen, usen sus saberes e interactúen para fortalecerlos, ampliarlos y avanzar en relación con los aprendizajes que se esperan de ellos durante la educación preescolar. Las propuestas se vinculan con "Lenguaje y Comunicación", "Pensamiento Matemático" y "Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social"; así como "Educación Socioemocional", "Artes" y "Educación Física".

En la formulación de las propuestas de situaciones didácticas se consideraron aportaciones de investigadores y especialistas, cuyas obras han enriquecido el ámbito de la didáctica en la educación infantil. Tales referencias se encuentran en la bibliografía.

Estructura de las propuestas de situaciones didácticas

Las propuestas de situaciones didácticas se organizan con la siguiente estructura:

Nombre. Alude al contenido central que está implicado en el conjunto de experiencias que abarca cada propuesta.

Finalidades. Señalan qué se pretende que los niños lleven a cabo y logren mediante el trabajo que usted realice con ellos. El análisis de las fina-

lidades le será útil en su proceso de planificación. Usted podrá identificar la relación entre estas finalidades y los aprendizajes esperados tomando en cuenta que éstos se favorecen en el trabajo sistemático y a lo largo de toda la educación preescolar; no se logran cabalmente con unas cuantas experiencias o actividades ocasionales.

A partir de este ejercicio de relación y el análisis de las propuestas, usted tendrá elementos que permitan valorar lo que los niños saben y pueden hacer en el desarrollo de las actividades, constituyéndose en insumos para organizar la evaluación a partir del desarrollo de los diferentes momentos de cada situación didáctica.

Contenidos y capacidades que se propician.

Se explica de manera sintética qué contenidos se abordan en el desarrollo de las situaciones didácticas, así como las capacidades o habilidades que los niños movilizan al realizar las actividades sugeridas.

Versiones. Cada propuesta de situación didáctica está integrada por diferentes versiones (entre dos y cuatro), cuyas actividades pueden implicar mayor o menor complejidad para los niños. Asimismo, estas versiones pueden estar constituidas por diferentes perspectivas o acercamientos hacia un mismo aprendizaje; por ejemplo, diferentes formas de leer, de escribir un texto, o de sensibilizarse a los problemas ambientales del entorno cercano a los niños. Cuando es pertinente, se realiza en un recuadro alguna recomendación didáctica relacionada con la actividad que se describe.

Capacidades para la convivencia. En algunas versiones se destaca una breve explicación que le ayuda a reflexionar acerca de las actividades y experiencias propicias para el desarrollo de capacidades para la convivencia. Esta información puede

serle de gran utilidad para reconocer ciertos rasgos y actitudes que los niños ponen de manifiesto en su desempeño y que usted puede retomar para favorecer en ellos el análisis y la reflexión.

Material. En cada versión de la propuesta se especifica qué materiales se requieren, incluyendo alguna lámina didáctica o alguna imagen de *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*, cuando es factible su uso.

Organización del grupo

Formas de organización. En las actividades de cada versión se especifica con un ícono si se trata de trabajo individual, en parejas, en equipos o con el grupo completo. Recuerde que las formas de organizar al grupo se relacionan con lo que se pretende propiciar en los niños.

Por ejemplo, si se trata de escuchar múltiples ideas, se recurre al trabajo colectivo; si se quiere que cada niño reflexione y haga una producción propia, se opta por el trabajo individual; o si pretende que busquen estrategias de solución y confronten ideas, es conveniente reunirlos en pequeños equipos.

Cabe destacar que el hecho de que el trabajo en equipo resulte complejo para los niños no significa que hay que dejar de hacerlo; por el contrario, en la medida en que pongan en práctica diversas formas de trabajo, aprenderán a interactuar, a escuchar a sus compañeros y a realizar actividades con relativa autonomía. Recuerde que trabajar con otros compañeros significa también crear oportunidades y experiencias mediante las cuales los niños aprenden a dialogar, a colaborar, a expresar sus ideas y a argumentarlas.

Organizador curricular. Al final de cada propuesta se especifica el organizador curricular con el que se vincula principalmente. Tome en cuenta que una sola versión o una sola propuesta completa no son suficientes para abarcar todos los contenidos de un organizador curricular. Cada vez que desarrolle una o varias versiones de alguna propuesta podrá valorar qué aspectos, temas o contenidos de los Programas de estudio desarrolla con sus alumnos y cómo avanzan respecto a los aprendizajes esperados.

Pensamiento Matemático

¿CUÁNTOS SON?

FINALIDADES

- Escuchar, repiten y aprenden la sucesión numérica oral del 1 al 10 en situaciones de juego.
- Usan la sucesión numérica oral en situaciones de conteo para contestar la pregunta "¿cuántos son?".
- Cuentan colecciones hasta de 30 elementos.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE FORTALECEN

Aquí se favorece el aprendizaje de la sucesión numérica oral de los primeros números (orden estable); no conocida, al menos en el rango del uno al seis, es un obstáculo para que los alumnos logren aprender a contar colecciones. En ejercicios posteriores, los niños ponen en juego, simultáneamente, otros principios del conteo, como la correspondencia uno a uno entre la sucesión numérica oral y los objetos de la colección que se está contando; la irrelevancia del orden en que se cuentan los objetos y la cardinalidad, que es el número que dice cuántos elementos tiene la colección.

A través de varias experiencias en las que los alumnos contestan las preguntas: "¿Cuántos son?" o "¿cuántos hay?", logran la abstracción numérica que sucede cuando se dan cuenta de que las reglas para contar una serie de objetos (tales son las reglas para contar una serie de objetos de distintos materiales), pero esa abstracción después de muchas experiencias, incluye la resolución de problemas y la organización de datos, entre otras.

Versión 1. Aprendizaje oral de la sucesión numérica de los primeros diez números.

MATERIALES

- Tarrotes, panderas o cualquier objeto que los niños puedan golpear, como un vaso con un palito.



Distribuya a los niños diferentes instrumentos u objetos con los que puedan seguir el ritmo. Usted dirá en voz alta la sucesión numérica oral del uno al diez, al mismo tiempo ellos la repetirán, a la vez que harán sonar el instrumento u objeto que les toca. En caso de que alguien vaya a desajuste o no diga el número correcto, todo el grupo volverá a empezar desde el uno.



El rango numérico puede ser del uno al seis, en caso de que los niños desconozcan la sucesión numérica oral. Tampoco es necesario recomendarle que esta actividad física le trabaje, al principio, con números mayores a diez. Aumente o disminuya el ritmo para hacerlo divertido y captar la atención de los niños. En ocasiones, puede pedirle a uno de ellos que dirija al grupo, no es necesario que el elegido sepa la sucesión numérica oral —en el rango que usted haya determinado— porque siempre puede recibir su apoyo para dirigir a sus compañeros.



Conocer la sucesión numérica oral no significa que los niños sepan contar, pero es un conocimiento que les permite iniciar el proceso de conteo con mayor eficacia.

102

Propuestas de situaciones didácticas: finalidad de las versiones y recomendaciones para su uso

¿Por qué distintas versiones en una propuesta?

La situación didáctica de la versión 1 en cada propuesta plantea las experiencias básicas iniciales, pero no sólo conciernen al primer grado. Si usted considera que con su grupo de segundo o tercero es necesario trabajar esa misma, será correcto. Depende de la experiencia de los niños, de sus posibilidades de participación, de su comprensión en función de lo que demandan las actividades, pero, sobre todo, de su intervención como educadora.

Se trata de situaciones que usted puede poner en práctica con los niños de su grupo a lo largo del ciclo escolar, y también en cualquier grado, con aproximaciones diferentes a un mismo contenido. Lo valioso son las diversas experiencias que implica llevar a cabo las actividades de cada versión; los motivos pueden ser variados.

Por ejemplo, si elige la propuesta "Juegos de palabras" para su grupo de tercer grado, no importa que durante los grados anteriores los niños hayan trabajado al respecto y tenido la oportunidad de decir, aprender y hasta crear adivinan-

zas, porque no serán las mismas. El hecho de que sigan aprendiendo otras no sólo enriquece su acervo para jugar con el lenguaje, sino que fortalece su capacidad de inferir significados y relacionar características.

En cambio, puede suceder que usted elija una propuesta que rebase las posibilidades cognitivas de sus alumnos, por ejemplo, la propuesta didáctica titulada: “¿Es lo mismo Erick tiene 4 coches que Erick perdió 4 coches?”, que aborda el planteamiento y resolución de problemas cuando los niños todavía no tienen un razonable conocimiento del conteo de colecciones de hasta seis elementos. En este caso, lo recomendable es retomar algunas versiones de la propuesta “¿Cuántos son?”, en la que se sugieren situaciones de conteo para retomar posteriormente la de los problemas. Tenga presente que en la resolución de problemas es necesario que los niños evoquen un conocimiento —el conteo de colecciones— y lo utilicen para resolver el problema realizando acciones para las colecciones: juntar, separar, agregar, quitar, igualar, comparar. Los niños enfrentan problemas para establecer la relación semántica entre los datos que sugiere el contexto del problema, la cual se manifiesta en las acciones sobre las colecciones.

¿Por qué no se trabajan todas las versiones de la misma propuesta en días consecutivos?

En la medida en que una propuesta implica un contenido central, no es pedagógicamente adecuado suponer que los niños lo van a comprender si usted lo trabaja de principio a fin hasta “agotarlo” en días consecutivos.

El aprendizaje es un proceso holístico por aproximaciones sucesivas, esto significa que en un momento del proceso de aprendizaje se trabaja con un aspecto del conocimiento, al tiempo que en otro se retoma desde otra perspectiva. Por ello, las diversas experiencias de aprendizaje que posibilitan que los niños vayan reconociendo los diferentes aspectos o significados de un conocimiento en particular se organizan en cada propuesta a través de varias versiones. Por lo tanto, es recomendable que usted vaya alternando no sólo las propuestas de los Campos de Formación Académica o Áreas de Desarrollo Personal y Social, sino también las versiones de cada una.

El trabajo con una versión puede hacerse durante varias sesiones

Es necesario considerar el tiempo que debe destinarse a las actividades a partir de lo que éstas demanden a los niños y la forma en que usted organice el trabajo individualmente, en parejas, en equipos o con todo el grupo. Lo importante es que los niños estén interesados en la situación propuesta, por lo que, en caso necesario usted puede proponer un pequeño cierre y anticipar que al día siguiente seguirán trabajando sobre ésta.

Si usted considera que la mayoría de los niños no lograron comprender lo que está en juego en una versión, a pesar de que trabajaron algunos días con ella, puede retomarla unas semanas después y observar lo que sucede, o bien valorar si es necesario trabajar más tiempo con esa versión o con una versión distinta.

Vale considerar que el tiempo destinado al trabajo con cada versión es variable. Es natural que algunas actividades que aparentemente pueden percibirse como cortas requieran un mayor lapso que el considerado al inicio, ya que dependen entre otras cosas de la complejidad de los procesos de desarrollo y aprendizaje, además de las características de cada grupo. Por ello, en las versiones no se incluye el tiempo estimado para su desarrollo; usted podrá determinarlo y en su caso ajustarlo a partir del conocimiento que tiene de su grupo y los resultados que se vayan obteniendo al trabajar las situaciones didácticas.

¿Los niños leen y escriben?

En las propuestas de situaciones didácticas que se presentan en el siguiente apartado, se sugiere reiteradamente que los niños lean y escriban, lo cual no significa que aprendan a deletrear, a ejercitar o trazar letras hasta aprender el abecedario para después formar sílabas y palabras.

Desde una perspectiva que reconoce sus capacidades, se asume que los niños pequeños leen cuando exploran un libro, observan e interpretan su contenido, imágenes y texto escrito, se fijan en los detalles, piensan o imaginan de qué trata y expresan sus ideas, o cuando toman el libro que alguien leyó para ellos y se lo cuentan a su compañero. Esas hipótesis o interpretaciones que hacen son actos de lectura no convencional, pero

que muestran los procesos reflexivos que propician comprensión y construcción de significados.

Cuando se trata de que los niños escriban, se espera que produzcan textos de acuerdo con sus posibilidades y recursos, fortaleciendo el reconocimiento de la relación entre la palabra oral y su representación en situaciones que amplíen sus posibilidades comunicativas y les permitan recordar, informar y organizar sus ideas para realizar diversas acciones.

Dictar a la educadora o a los compañeros, hacer listados o escribir textos sobre lo que experimentan o quieren saber son actividades que los niños pueden hacer usando las formas de representación que están a su alcance: dibujos, marcas diversas, trazos parecidos a las letras que empiezan

a identificar u otros intentos de escritura que, en la medida en que tengan experiencias con el uso de textos escritos, evolucionarán, aunque no lleguen en el preescolar al conocimiento y dominio del sistema de escritura de manera convencional.

Lo importante es que los niños tengan muchas experiencias con el lenguaje escrito y que, a partir de ellas, comprendan, por ejemplo, en qué circunstancias se usa, qué diferencias hay entre el lenguaje escrito y el lenguaje oral, cuáles son las propiedades del sistema de escritura, cómo se presta atención y se sigue la lectura en voz alta hecha por un adulto, cómo se conversa sobre el sentido de un texto, qué relación hay entre las imágenes y el contenido de un escrito, entre otros aspectos.

Lenguaje y Comunicación

.... LEER Y ESCRIBIR EL NOMBRE PROPIO

FINALIDADES

- Los niños reconocen su nombre escrito en trabajos, carteles, listados y objetos personales.
- Escriben su nombre con diversos propósitos e identifican el de algunos compañeros.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Reconocer el nombre y reproducirlo representa una valiosa fuente de información para los niños. Les ayuda a comprender que no cualquier conjunto de letras sirve para cualquier nombre, que las letras en su nombre tienen un orden fijo y que el comienzo del nombre y el final tiene algo que ver con lo que se dice oralmente, proceso que les permite avanzar en la comprensión del lenguaje escrito.

Tener un nombre es fundamental para los seres humanos porque nos identifica y forma parte de nuestra identidad, por ello aprender a reconocerlo y conocer su escritura, apoya la construcción de la propia identidad.

VERSIÓN 1. Reconozco mi nombre

MATERIAL

- Tarjetas para la escritura del nombre.
- Ficheros.

■ **PARTICIPACIÓN:** En el desarrollo de esta propuesta busque espacios para que los niños aborden temas sobre sus derechos. Dígalos que tienen derecho a tener un nombre y propicie conversaciones al respecto.

Prepare tarjetas para escribir el nombre de cada niño de su grupo. Use letra de imprenta mayúscula.



Al iniciar estas actividades utilice letra de imprenta mayúscula porque ello facilita a los niños el trazo al escribir. Progresivamente puede usar el reverso de la tarjeta y escribir el nombre con mayúsculas y minúsculas, haciendo énfasis en que dice exactamente lo mismo; también puede organizar ficheros con otros nombres escritos en distinto tipo de letra.



Siéntese con cada niño y decidan conjuntamente lo que se va a escribir en su tarjeta; hay niños que prefieren que en su tarjeta se escriba "Pepe", aunque su nombre sea José. Cuando algunos tengan el mismo nombre, ayúdelos a encontrar una manera de saber cuál es su tarjeta, ya sea escribiendo el apellido o el diminutivo. Escriba frente a cada niño, verbalizando lo que anota, con el sonido de las letras: J U A N. Al terminar, organice las tarjetas en ficheros, puede ser por equipos de cinco o seis miembros, de esa manera, los niños no tendrán que buscar su tarjeta en un fichero de 25 o más; incluya una tarjeta con su nombre y úsela en distintas actividades. En la medida en que esta práctica se vuelva habitual, el número de ficheros se reduce hasta tener uno grupal.



Durante el proceso de alfabetización inicial, será importante que usted utilice el sonido de la letra para referirse a ella con un contexto de uso, por ejemplo, "Ésta es la /t/ (hacer el sonido t) de Tomás"; "Ésta es la /r/ de Rosa"; o "Ésta es la /m/ de María". Es necesario evitar referirse a las letras por su nombre, como la TE, ERRE o la EME.



Use las tarjetas con los nombres en diferentes situaciones, como nombrar un responsable o llevar a cabo alguna actividad, ya sea tocar el timbre para el recreo, reparar material o llevar algún libro a casa. Promueva que los niños “lean” las tarjetas, por ejemplo, de una bolsa o caja puede extraer una tarjeta, muéstrela al grupo sin leerla y pregunte: “¿Qué dice?”. Si el propietario de la tarjeta no reconoce su nombre, saque otra, colóquelas juntas y dígalas: “En una dice Alma y en la otra “Carlos”, sin señalarlas. “¿Con qué letra empieza Alma?, ¿con qué letra empieza Carlos?, ¿con qué letra terminan?”. Ajuste las preguntas para que los niños reflexionen dónde dice cada nombre.

Promueva actividades que pueda realizar con frecuencia. Por ejemplo, después del recreo o la clase de Educación Física o Música, distribuya las tarjetas con los nombres de los niños en todo el salón, en el suelo, en las sillas o sobre las mesas. Pídales entrar y tomar la que les corresponde.

En otros momentos, elija usted un nombre y dé pistas para que traten de inferir de qué nombre se trata, por ejemplo, “Tengo una tarjeta, empieza como la /r/ de Rodrigo, ¿cuál será el nombre?”. “Tengo una tarjeta que inicia con la /e/, como elote, escoba, estrella, ¿cuál será el nombre?”.

Seleccione algunos nombres que empiezan con la misma letra. Dígalas que va a escribir el nombre de algún miembro del grupo. Anote en el pizarrón la inicial y pida a los niños cuyos nom-

bres empiezan con esa letra que se pongan de pie. Una vez que lo hagan, señáleles que escribirá la segunda letra. “¿De quién será el nombre?”. Mientras van escribiendo cada letra, ayude a descartar o confirmar si se trata de su nombre. Pídales que se vayan sentando si identifican que no es el suyo.

Proporcione a los niños tarjetas con nombres de personajes de cuentos. Junte las tarjetas de personajes y nombres propios, organice situaciones de clasificación y ayúdelos a analizar qué nombres empiezan como el de Bella, qué nombres tienen más letras que el de Pinocho o qué nombres son más largos como el de Caperucita.



Siéntese con los niños y saque sus tarjetas del fichero leyendo cada uno de los nombres, colóquelas en el centro de la mesa. Pregúnteles, “¿qué dice aquí?”, señalando el texto, “¿en qué te fijaste para saberlo?”. En este proceso, se espera que los niños tomen tarjetas que no son las propias. En esos casos, intervenga releendo la tarjeta, por ejemplo, “Aquí yo leo ‘Luisa’ y en esta otra tarjeta leo ‘Emilio’, mira cómo lo leo... (señale el texto completo de izquierda a derecha)”.

Ayude a los niños para que establezcan comparaciones entre ellos usando sus tarjetas. Nombres largos o cortos, los que inician o terminan igual, los que tienen dos palabras (compuestos) o sólo una, diminutivos o nombres cortos.



En otro momento, escriba en una lista el nombre de cuatro o cinco niños, lea señalando cada uno: "Aquí dice Ramón, aquí dice Emilia, aquí dice Julián y aquí dice Alejandrina". Señale uno de los nombres y pregúnteles: "¿Qué dice aquí?". En otra ocasión, ponga un conjunto de tarjetas en la mesa. Es conveniente que no correspondan todas a los niños de ese equipo para propiciar la reflexión: "El mío no está", "Faltan dos" o "Nos sobró uno". Cuando cada niño tenga su tarjeta, muestre las que sobraron y platique: "¿de quiénes son?, ¿qué dirá en esta tarjeta?, ¿cómo sabes que dice Manuel?".

VERSIÓN 2. Escribo mi nombre

MATERIAL

- Ficheros de nombres propios.
- Lápices, goma de borrar, pluma y marcadores.
- *Alfabeto móvil*.



En distintos momentos, siéntese con cada niño y acuerden en dónde escribirá el nombre: en un trabajo, una carpeta, un dibujo o algún material. Conversen por qué es importante escribir su nombre. Ayude a los niños para que lo copien. Con la tarjeta del nombre, señale la primera grafía, dígame que ésa será la que intentará hacer primero y que lo hará lo más parecido posible. Después de hacer el trazo, vea con el niño si se parece a la de la tarjeta; "Y ahora, ¿cuál tengo que hacer?". Pronuncie todas las letras siempre como sueñan: L U P I T A, y recuerde no hacerlo por el nombre de la letra "ELE", "U", "PE", "I", "TE", "A", ya que no tiene sentido para los niños en este momento. Refiérase a las letras por su sonido: "/l/, /u/, /p/, /i/, /t/ /a/".



Anime a los niños a escribir o copiar: "Tú haces la primera y yo escribo las demás", "¿Te ayudo con alguna letra?" o "Hacemos una letra cada quien".

Siéntese con cada niño y con el apoyo del *Alfabeto móvil* —sólo las letras del nombre— ponga en el centro la inicial del nombre y dígame: "Ya puse

la primera (nombre del niño), ¿dónde pongo la segunda?, ¿aquí o aquí?". Señale a la izquierda y a la derecha de la letra que colocó al centro. Asegúrese de que tengan varias oportunidades de organizar su nombre con ayuda del *Alfabeto Móvil* usando sólo las letras necesarias; luego, las letras de varios nombres, posteriormente las necesarias y alguna más que sobre. También pueden apoyarse en el teclado de una computadora o una máquina de escribir.

En distintos momentos promueva que los niños copien su nombre usando sus tarjetas y sus propios recursos gráficos, ya sea para firmar sus trabajos, identificar pertenencias, o registrar el nombre del responsable de alguna actividad, tarea, o de libros. Si lo considera necesario, transcriba la escritura de manera convencional delante del niño.



Promueva la escritura conjunta entre niños, por ejemplo, "Raúl, pídele a Raquel que te ayude a escribir la primera letra de tu nombre. Ella te va a explicar cómo la hace"; "Dulce María y Darío, escriban juntos su nombre, ayúdense y luego me dicen cómo lo hicieron"; o "Benjamín, con tu tarjeta, pídele a Sofía que te dicte tu nombre para que lo escribas en tu trabajo".



Fomente reflexiones a partir de los diminutivos o recortes de nombres. Por ejemplo, pida a un niño escribir su nombre en una hoja, abajo usted escriba el diminutivo, por ejemplo, Ana-Anita. "¿Se podrá leer Anita donde dice Ana o habrá que escribirlo de otra manera?", "Vamos a decir Ana (lo silabeamos: A-na)", "Ahora digamos Anita (A-ni-ta)", "¿Cuál es más largo?, ¿con qué letra empieza Ana?, ¿y Anita?, ¿Ana y Anita terminan igual?".

En los grupos suele haber niños que son llamados de manera cariñosa con un nombre corto. Por ejemplo, pida a un niño que escriba su nombre, podrá escribir Memo o Guillermo. Pregunte: "¿Cuál es el nombre de Memo?, ¿dice Memo o Guillermo? y ¿se puede leer Memo donde dice Guillermo?". Propicie la discusión y cuando los niños concluyan que se trata de palabras distintas, pregunte: "¿Memo llevará más o menos letras

que Guillermo?, vamos a decir Memo (silabeamos Me-mo). Ahora digamos Guillermo (silabeamos Gui-ller-mo). ¿Cuál es más largo?, ¿Memo y Guillermo empiezan con la misma letra?”.

Algunos niños cuyos nombres tienen tres o más sílabas son llamados familiarmente con una parte del nombre. Por ejemplo, Carolina, Caro; y Humberto, Beto. Pida a un niño escribir su nombre. Comente con ellos: “Aquí Carolina escribió su nombre. ¿Qué escribió? Nosotros a Carolina le decimos Caro. ¿Qué es más largo, Caro o Carolina?, vamos a decir todos Carolina...”. “Ahora diremos Caro”. Si los niños no se dan cuenta de cuál es más largo, pueden decir lentamente ambas palabras y compararlas. “¿Cuándo decimos Carolina, decimos también Caro?, ¿cómo empieza Caro?”. “Fíjense si en Carolina está escrito Caro, ¿quién quiere escribir Caro?”. “Aquí dice Caro (señalando Caro en la escritura Carolina)”.



Usted puede desarrollar las actividades que hasta aquí se han descrito con el nombre propio con otros listados de palabras que tengan sentido para los niños: listas de compras, de materiales para hacer un proyecto, de ingredientes para una receta, de turnos para asumir una responsabilidad (como cuidar un animal o una planta); listados de los títulos de los libros que se han leído, o los que les gustaría leer, de palabras asociadas a un tema de investigación, etcétera. Lo esencial del acto de escribir se debe realizar en sus múltiples funciones comunicativas: para no olvidar, para organizarnos, para divertirnos, para aprender más sobre un tema...



Escriba en una hoja el nombre de cada niño, colóquela en un lugar visible. Indíqueles que cada vez que encuentren una palabra que empiece con la misma letra de su nombre, la escriban en su hoja. Las palabras pueden provenir de diversas fuentes: cuentos, periódicos y anuncios, entre otras. Cuando se agrega una palabra asegúrese que el niño sabe lo que significa. Si lo considera necesario, transcriba la escritura del niño.

■ **DIÁLOGO:** Reconocer la diversidad de nombres en el salón y respetar la decisión de cada uno de elegir cómo se le puede llamar fortalece una de las condiciones para el diálogo respetuoso. En ese sentido, se reconoce la legitimidad y el derecho a expresar su opinión y la valoración de la pluralidad de ideas en un grupo.

Aliente con frecuencia que cada niño informe a sus compañeros qué palabras tiene en su lista y de dónde las obtuvo. Propicie la anticipación de los demás: “¿Dónde creen que Juan Carlos encontró esa palabra?”. Posibilite que los niños reflexionen acerca de que todas esas palabras empiezan con la misma letra.



Provoque conversaciones respecto al tipo de texto del cual se obtuvo esa palabra o sobre por qué está ahí, si podría estar en otro lugar y dónde.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Uso de documentos que regulan la convivencia.

.... JUEGOS DE PALABRAS

FINALIDADES

- Identifican cómo suenan las palabras y observan las que se repiten.
- Reconocen palabras que terminan igual.
- Deducen de qué se habla en una adivinanza y usan el lenguaje oral y escrito al leerla, decirla o crear otra.
- Juegan con las palabras y se divierten al hacerlo.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los juegos verbales, de imaginación y de pensamiento presentes en las expresiones literarias más comunes de la tradición oral infantil, como rimas, canciones y adivinanzas, permiten a los niños divertirse al memorizarlas y decirlas a los demás, dialogar, respetar los turnos de habla y desarrollar actitudes de escucha, así como reflexionar sobre la lengua.

VERSIÓN 1. Rimas

MATERIAL

- Rimas y poemas.
- *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Juguetes"*.



Apoye a los niños para que identifiquen algunas palabras que se parecen por su sonoridad, por ejemplo, Ana-manzana, botón-león. Para ello, elija variadas rimas o poemas de su predilección para leer a los niños.

Por ejemplo, la rima de María I. Hernández:

Soñé que era león
con corazón de melón.
Soñé que era feliz
con corazón de lombriz.

Una vez que los niños se familiarizan con este tipo de texto, ayúdelos a identificar las palabras que se escuchan igual. Es importante que lo tengan de forma escrita en el pizarrón o en algún cartel.

Puede pedir a los niños que le dicten las palabras que reconocen, haga una lista para que observen en qué se parecen. Se trata de que los niños se percaten de que hay palabras que terminan igual cuando se pronuncian y se escriben.



Para ayudar a los niños a descubrir las similitudes entre las palabras, puede exagerar, señalar con el dedo o subrayar las rimas o repeticiones en el momento de la lectura.

Con las palabras que enlisten pueden hacer algunos juegos de palabras, como sustituir la palabra del poema con alguna que termine igual, por ejemplo, melón por ratón, camión por balón o reír por rugir, conducir por gruñir u otras que los niños consideren que se oyen igual.

Se trata de que ellos aprecien cuándo suena mejor y cuándo no, y que identifiquen cuando la rima es evidente. Puede guiarlos con las siguientes preguntas: "¿Qué dice?, ¿cómo queda el poema?, ¿tiene sentido?, ¿pueden encontrar una palabra diferente a las que hay en el poema

y que diga algo lindo?". También podrían buscar con qué palabra puede decir algo divertido, disparatado o serio. Es importante que no agote las posibilidades en un mismo día. En otros momentos puede hacer uso de cualquier lámina didáctica, por ejemplo, la *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Juguetes"*. Pida a los niños nombrar los juguetes, escriba una lista y ayúdelos a identificar otros que empuen igual. Puede sugerirles que copien las palabras que han identificado.

Con la misma lista, pida que piensen palabras que terminan igual, por ejemplo, pelota-mascota, oso-curioso, camión-ratón.

VERSIÓN 2. Canciones y arrullos

MATERIAL

- Textos de arrullos, coplas, rondas o canciones, por ejemplo, "Las mañanitas", "Naranja dulce", "El elefante", "Aserrín, aserrán", "El Chorrillo" o algún arrullo tradicional de su región.



Lea a los niños la canción "Duerme negrito", en el *Libro de nanas*, de Federico García Lorca, que pertenece al acervo de la biblioteca.

El siguiente es un fragmento de la letra de la canción:

Duerme negrito

Duerme, duerme, negrito
que tu mamá está en el campo,
negrito.

Duerme, duerme, negrito,
que tu mamá está en el campo,
negrito.

Te va a traer codornices para ti,
te va a traer muchas cosas para ti,
te va a traer carne de cerdo para ti,
te va a traer muchas cosas para ti.

Una vez que los niños escuchen la canción, preséntela escrita en un pliego de papel. Propóngales leer y cantar, señale el texto mientras lo hace. Proporcíonele una fotocopia a cada niño.



Proponga a los niños escribir en una tarjeta la palabra “negrito”. Téngala a la vista para el análisis del texto.

Mientras aprenden la canción sugierales observar: “¿Dónde dice ‘negrito’?, ¿cuántas veces se repite?, ¿con qué letra empieza ‘negrito’?, ¿conocen alguna palabra que empiece igual?”. La lectura repetida para memorizar el texto también les permite cambiar palabras por otras: “¿Cómo se leería y cantaría si cambiaran “negrito” por niño o por bonita?”. Puede pedirles que sugieran qué palabra sustituiría a otra.

VERSIÓN 3. Adivinanzas

MATERIAL

- Imágenes de las respuestas de las adivinanzas que trabajará con los niños.
- Imagen: “Adivinanzas”, en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*.
- Hojas blancas tamaño carta.
- Lápices y plumas.



Elijan de dos a cinco adivinanzas que referieran situaciones familiares para los niños, pueden ser objetos, fenómenos, animales o personas, por ejemplo:

Duermo en una caja
que jamás se arruga.

De todas las hierbas
prefiero lechuga.

Tengo orejas largas y cola
diminuta.

Si echamos carreras, gano
sin disputa.

Pregunte a los niños qué creen que significa la palabra diminuta. Frente a ellos, busque en el diccionario la palabra y léales el significado que ahí encuentre. Esto les despertará más ideas sobre la interpretación de la adivinanza.

Prepare imágenes de las respuestas de las adivinanzas y muéstrelas al grupo. Lea una y pídale que digan de qué se habla y comenten en qué se fijaron para acertar o no. Apóyelos para que hagan explícitas las relaciones entre la adivinanza y las imágenes que observaron.

Pida que miren las imágenes de “Adivinanzas”, en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*. Después lea la primera adivinanza; si es necesario, repítala varias veces. Cerciórese de que los niños la escuchen y comprendan bien.



Brinde el tiempo necesario a cada niño para pensar, organizar y corregir las ideas en el proceso de creación.

Cuando los niños tengan sus respuestas, apóyelos para que en cada imagen las escriban como puedan.

Después de responder todas las adivinanzas, organice al grupo en cinco equipos y ayúdelos a buscar otras adivinanzas que se respondan con las mismas imágenes.

Se pueden agrupar en un cartel las de caracol o las de mariposa, leer una adivinanza cada día y dejarlas a la vista de todos. De esa manera, conforme avanzan, tendrán elementos para establecer semejanzas y diferencias entre ellas. Es conveniente dejar un tiempo para las adivinanzas de animales diferentes.

Conforme conocen y leen adivinanzas, promueva que los niños memoricen las que más llamen su atención o sean de su agrado.



En otra ocasión, ayúdelos a construir adivinanzas modelando una forma de razonamiento al evidenciar la estructura de una adivinanza.

Elija un elemento, por ejemplo, una fruta o alimento, la lluvia, la noche, el Lobo Feroz o una pelota. Pida a los niños que lo describan como si fuera la primera vez que lo ven. Así, para algunos niños una naranja, por ejemplo, será una cosa redonda, color naranja por fuera, que se come. A partir de la definición misteriosa del elemento en cuestión, ayúdeles a buscar la manera de formular una adivinanza.



Pídales dibujar la respuesta de su adivinanza y escribirla como ellos puedan. Transcriba la escritura de los niños; también puede solicitarles que le dicten para que us-

ted escriba el texto. Posteriormente, podrán leerla al resto del grupo para que la respondan.

VERSIÓN 4. *Limericks*

MATERIAL

- *Limericks* de distintos autores.
- Hojas blancas y lápices de colores.

El *limerick* es un poema de una sola estrofa compuesto por cinco versos: dos grandes, dos pequeños y otro más grande. Las rimas se dan entre los versos semejantes; se busca lo gracioso, lo absurdo o disparatado.



Lea a los niños diversos *limericks* durante varias sesiones. Haga las entonaciones adecuadas para llamar la atención de los alumnos.

A continuación, damos ejemplos de *limericks* de María Elena Walsh:

Si cualquier día vemos una Foca
que junta margaritas con la boca,
que fuma y habla sola
y escribe con la cola,
llamemos al doctor: la Foca es loca.
En medio de una plaza patagónica
había una Jirafa filarmónica.
Muy pálida, muy joven,
más sorda que Beethoven,
estudiaba violín, bombo y armónica.
Si las Víboras fueran elegantes,
si usaran pantalón, galera, guantes...
y moñitos de raso,
igual no habría caso:
quedarían tan feas como antes.
Una Vaca que come con cuchara
y que tiene un reloj en vez de cara,
que vuela y habla inglés,
sin duda alguna es
una Vaca rarísima, muy rara.



Mientras lee, observe las reacciones de los niños, retómelas para iniciar un diálogo: "Escuché que se rieron cuando... o que dijeron..., ¿por qué les parece chistoso?".

Vuelva a leer los textos para que los niños encuentren al personaje del que se habla en cada *limerick* y puedan decir cómo lo imaginan; haga preguntas como "¿Por qué la foca es loca?, ¿cómo era la jirafa?, ¿qué estudiaba la jirafa?, ¿cómo podría volar una vaca?, ¿qué otro vestido podrían usar las víboras?". Mediante la lectura, relectura y conversación, apóyelos para que descubran los elementos que les ayuden a responder las preguntas, así pueden acordar, por ejemplo, que la foca es loca porque fuma y habla sola.

Pregunte a los niños cuál es la parte que más les gustó. Escriba las respuestas en el pizarrón y solicítele que las ilustren. Pueden colocar los dibujos en un lugar visible mientras siguen leyendo *limericks*.

■ **DIÁLOGO:** Esperar su turno, escuchar a quien habla, comprender que, para disfrutar, compartir y comunicarse, se necesita de los demás; todo ello favorece que los niños aprendan a autorregularse.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios.

.... ¡COLORÍN COLORADO, NO!

FINALIDADES

- Comentan acerca de lo que leen, organizan sus ideas y las relacionan con las de otros.
- Reflexionan sobre lo que se lee al narrar historias.
- Conocen nuevas palabras o expresiones que gradualmente incorporarán a su vocabulario.
- Infieren el significado de palabras según el contexto y reconocen otras formas de emplear el lenguaje.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La lectura en voz alta es una experiencia fundamental para el aprendizaje de los niños, ya que contribuye a la construcción temprana del conocimiento del lenguaje escrito y estimula la comprensión, la creatividad y la imaginación. Cuando la educadora lee en voz alta, además de despertar en los niños el deseo de hacerlo después por sí mismos, abre múltiples posibilidades de acceso al conocimiento del mundo y a la cultura escrita.

VERSIÓN 1. Exploramos los libros de la biblioteca**MATERIAL**

- Libros de lectura que existan en el aula, la escuela o la comunidad.
- *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "¿Dónde dice?"*.



Invite a los niños a explorar y conocer los libros de su biblioteca. Proponga sentarse en círculo en una mesa o alfombra previamente preparada. Elija entre los textos una cantidad similar al número de los alumnos de su clase. Colóquelos con la portada hacia arriba y nombre algunos títulos, seleccione dos o tres para leer el título, autor, ilustrador, la editorial, y mostrarles dónde está escrita dicha información.

Dé tiempo suficiente para que ellos exploren los textos. Observe lo que hacen, en qué se fijan, qué comentan cuando ven las imágenes y qué platican con sus compañeros. Mientras eso pasa, pregúntele a alguno cómo se llama el libro, qué pasa en la historia o quién es el personaje que está viendo. Elija diferentes libros cada vez que realice esta actividad.



Cuando decimos que los niños pequeños leen textos (aun sin estar completamente alfabetizados), significa que pueden comentar y dialogar sobre el contenido de un texto a partir de las imágenes, el tipo de texto o alguna letra que identifiquen y que les permita inferir lo que ahí está dicho.

En otras ocasiones, puede pedirles a los niños que señalen con el dedo dónde dice el título, el autor o autores e ilustrador. También puede apoyarse con el uso de la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "¿Dónde dice?"*. Pídales que observen y mencionen lo que puedan identificar, los textos que están leyendo y para qué lo hacen las personas de la imagen.



Pídales que exploren, hojeen y lean un libro. Proporcione uno a cada niño, incluyéndose. Invítelos a leer en silencio unos minutos y después hágalo usted en voz alta. En algunas ocasiones puede señalar con el dedo mientras lee. Anímelos a leer su libro a los compañeros del equipo, permítales que lo hagan como puedan, que digan lo que creen que está escrito.



Aliéntelos a compartir la lectura de un libro. Apóyelos para que entre los dos reconstruyan la historia, tal vez lo han leído en otra ocasión, reconocen el título o las ilustraciones llaman su atención. Cuando compartan el libro para los demás, pídale que lo lean. Esto significa que lo abran y vayan contando lo que creen que dice el libro fijándose en las imágenes y en el texto al pasar las páginas.



Comente con los niños que quiere leer un libro para el grupo, pero que necesita que le ayuden a buscarlo. Entregue a cada equipo de tres a cinco libros. Dígalos el título del libro y pídale que lo busquen entre los libros que les entregó. Ayúdelos formulando preguntas como "¿Qué dice?, ¿cómo sabes que ese es el cuento que estamos buscando?, ¿cómo te diste cuenta?, ¿dónde te fijaste para saber?", señala donde dice..., ¿de qué otra manera podríamos saber cuál es el cuento que estamos buscando, ¿aquí dirá...?". También puede intervenir leyendo algunas partes del texto para que los niños verifiquen sus anticipaciones. Solicite a un integrante de cada equipo que lea y señale el título del libro y explique por qué cree que es el libro que buscan.

Propicie el intercambio de ideas para que de manera grupal verifiquen si efectivamente el texto corresponde al título solicitado, promueva que esperen su turno para manifestar sus ideas y escuchan con atención a sus compañeros. Lea en voz alta el cuento que se localizó.



Seleccione un cuento de las bibliotecas para leer a los niños. Después de la lectura se pueden alternar diferentes mo-

mentos, dé un tiempo de silencio con la intención de propiciar intimidad con la historia; en otros momentos, promueva espacios de diálogo para dudas, opiniones, preguntas y argumentos. Para ayudar a los niños a adecuar la construcción lógica de la historia, lea de nuevo el fragmento en cuestión. Así les ayuda a construir e interpretar la historia, pero se requieren más oportunidades para que esto sea posible.

VERSIÓN 2. Leemos y narramos historias

MATERIAL

- Libros de lecturas que existan en el aula, la escuela o la comunidad.
- *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Soy el protagonista".*



Propicie un clima de lectura en el que los niños se sientan cómodos. Puede acordar con ellos una señal que les indique que es el momento de la lectura, como un sonido agradable, música o una frase, acomodar las sillas de cierto modo o ir a un rincón tranquilo del aula.



Elija uno de los libros que han leído, por ejemplo, *Caperucita Roja*. Léalo y propóngales pensar qué hubiera pasado si algunos aspectos de la historia que usted cuenta y que es conocida por los niños cambiara, por ejemplo:

- Caperucita hubiera olvidado la canasta de víveres para su abuelita.
- El lobo se hubiera equivocado de camino.
- La abuela no hubiera sido engañada por el lobo.



Prepare el momento de la lectura, adecue la voz y los gestos según los personajes y haga que se distingan los momentos de la historia para facilitar la imaginación y la comprensión en los niños.

Estimule a los niños para que manifiesten sus ideas. Pídales que piensen cómo sería el cuento si ocurriera en un lugar diferente. Por ejemplo, en lugar de que la historia se sitúe en el bosque, que

pase en el desierto, en el mar o en la luna. "¿Qué tendría que cambiar?", pida a los niños que vuelvan a contar el cuento considerando los cambios.

Tome en cuenta que se requiere tiempo para pensar y organizar las ideas, esto representa para los niños un desafío que aprenden a enfrentar solos y en colaboración. Ayúdelos a realizar explicaciones con razones, causas, efectos y circunstancias en el marco de una secuencia lógica.

Pídales contar la historia al revés con el siguiente argumento: "El lobo es tímido, siente vergüenza de casi todo..." o "Caperucita es enojona, especialmente con los animalitos del bosque...".



Invítelos a narrar su versión al resto del grupo. Promueva la participación en relación con los cambios que sufrió el cuento, pregúnteles si se trata del mismo cuento o no.

En otro momento, pídales crear historias a partir de las siguientes cuestiones: "¿Qué pasaría si las calles fueran ríos?, ¿qué sucedería si los niños tuvieran alas?, ¿qué ocurriría si la señora de la tienda de la esquina vendiera pociones mágicas?". Para este mismo propósito puede apoyarse con el uso de la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Soy el protagonista"*. Pida a los niños que observen detenidamente la lámina y describan lo que observan. Propóngales crear una historia en la que ellos sean los protagonistas; dígales, por ejemplo, "Imagina que tú eres el niño que está en ese escenario de la lámina: ¿Qué aventura te gustaría vivir ahí? ¿Cómo la contarías?". Anímelos a que introduzcan en su historia a las personas que conocen, miembros de su familia, de la comunidad o amigos. Impúselos a compartir su historia a sus compañeros apoyándose en los elementos de la lámina.

VERSIÓN 3. Jugamos con cuentos

MATERIAL

- Textos con cuentos.
- *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Había una vez..."*.
- *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Inventando historias"*.



Elija un cuento clásico y léalo. Después diga a los niños que jugarán un poco con la historia mientras la cuenta:

"Había una vez un hada muy enojada, hechizó a una niña y la hizo dormir en el bosque encantado hasta que un príncipe llegó y le dio su primer beso de amor".

Pídales contarla juntos e introduzca palabras para confundir la historia:

"Había una vez un hada que bailaba...", "una niña en patineta...", "un príncipe de otro planeta...".

Permita que los niños vayan señalando cómo es la historia; se trata de que vayan recreando una historia conocida e identifiquen elementos que no están presentes en la versión que conocen.



Busque el momento propicio para esta actividad. Los niños disfrutaron la secuencia tradicional de los cuentos. Cambiarlos no siempre resulta placentero.



Elijan un cuento clásico conocido. Después de leer, pídales que cuenten la historia. Muéstreles tres o cuatro palabras (escritas en tarjetas) que pertenezcan a la historia, por ejemplo, bruja, espejo y princesa; lea las palabras e introduzca otra totalmente distinta, por ejemplo, alberca. Ayúdelos a construir una nueva versión con las palabras que tienen en las tarjetas y que la cuenten al resto del grupo.

También puede apoyarse con el uso de la *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Había una vez"*. Diga a los niños que observen la imagen y nombren tres objetos o personajes que pertenezcan a cuentos que conocen. Pídales que narren la historia.

En otra ocasión puede hacer uso de la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Inventando historias"*. Ayúdelos a reconocer las características, reacciones y motivaciones de los personajes, hacerlos explícitos, crear historias y compartirlas en el grupo. Anímelos a expresar opiniones sobre las historias de sus compañeros y comparar puntos de vista de manera respetuosa.

VERSIÓN 4. ¡Colorín colorado, no!

MATERIAL

- Cuentos como *Caperucita Roja*, *Blanca Nieves* y *El Patito Feo*.
- Pliego de papel o cartulina.
- *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Cuéntame un cuento"*.



Seleccione libros para leer en la clase. En un pliego de papel o cartulina ponga el título "Los libros de la semana", haga una tabla con dos columnas, en una registre los días de la semana y en la otra las obras que se leerán. Confeccione este registro frente a los niños mostrándoles cómo va copiando cada título, muéstrelo y diga: "Aquí dice Caperucita, voy a copiarlo acá, ésta es la C y la copio acá, ésta es la A y la copio acá...". Así los niños se dan cuenta de cómo una misma letra puede usarse en varias palabras, pero sigue siendo la misma letra.

De igual forma, puede apoyar a los niños para que ellos lleven el registro personal de las lecturas que leerán.

Lea el texto, puede hacer una pausa y preguntar a los niños: "¿Después qué pasa?". Permita que expresen sus ideas. Cuando el texto es conocido, puede terminar la lectura y pedirles que continúen la historia: "¿Qué pasó después de que...?".

- "... Blanca Nieves se casó con el príncipe...".
- "... el Patito Feo se convirtió en un hermoso cisne..." y
- "... el Lobo Feroz encontró a Caperucita...".



Seleccionen un texto y apóyelos para que continúen a partir del final de la historia. Si lo consideran, la historia a partir del final de otra puede ser el nacimiento de un nuevo cuento, una saga o trilogía del mismo. Cuando se ha construido la trama, los niños le dictarán para que lo escriba. Pueden elegir entre contarla o leerlo al resto del grupo.

Es importante que su intervención ayude a los niños en la construcción de historias a partir de preguntas fomentando la escucha de distintas opiniones, para lo cual a veces es necesario ejemplificar o parafrasear. Se trata de contar una historia a varias voces.

Una vez que tengan las historias, organice al grupo en dos grandes equipos, uno dirá razones por las que esa historia puede gustar y el otro por las que puede no gustar. Registre las ideas en dos columnas y haga que se percaten de que en el grupo puede haber distintas opiniones. Pregúnteles: "¿Qué creen que pasaría si todos pensáramos igual?". Escuche sus ideas y propicie un diálogo sobre el tema.



En otra ocasión puede usar la *Lámina didáctica*. Tercer grado. Educación preescolar: "Cuéntame un cuento". Dígalos el nombre de las obras y el de sus autores, conversen sobre los detalles que llaman su atención. Propicie que los niños hagan analogías, como "La paloma es como..." o "Los zapatos de Van Gogh se parecen a...". Apóyelos para que construyan historias a partir de preguntas, como "¿Por qué Picasso pintó a este niño?, ¿por qué el niño tiene a la paloma en sus manos?, ¿dónde la encontró?, ¿esos zapatos eran de Van Gogh?". Pídales que a sus historias le pongan como título el nombre de las obras de arte.



No agote las sugerencias en una sesión. Dé tiempo para que los niños tengan oportunidad de observar detalles y a partir de ello hacer analogías y construir historias.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Producción, interpretación e intercambio de narraciones.

.... CUENTOS

FINALIDADES

- Describen y analizan personajes que imaginan al escuchar y leer relatos literarios.
- Reflexionan sobre lo que leen y escriben al reconstruir la trama de cuentos clásicos.
- Expresan gráficamente narraciones con recursos propios.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La reconstrucción de historias implica evocar los sucesos; comunicar las ideas; ordenarlas y darles secuencia lógica; describir lugares y personajes; así como elegir el estilo de lenguaje y tomar decisiones acerca de la producción escrita, por ejemplo, organizar la información y cómo decirla por escrito en función del propósito y tipo de texto.

VERSIÓN 1. Títulos de cuentos

MATERIAL

- Libros de lecturas que existan en el aula, la escuela o la comunidad.
- Tarjetas, lápices y marcadores.



Prepare la lectura con anticipación y lea matizando la voz, haciendo pausas según la puntuación, tratando de atrapar la atención de los niños.



Elija algunos cuentos para leer a los niños, uno en cada sesión. Antes de la lectura escriba el título en el pizarrón o en un pliego de papel, pregunte de qué puede tratar un cuento que se titule...

Después de la lectura, pida a los alumnos responder de qué otra manera podría titularse el texto. Registre las ideas en el pizarrón, seleccione algunos de los títulos sugeridos por los niños, pregúnteles si con ese título se trataría del mismo cuento y solicíteles que lo narren.

Busque un cuento que no sea muy conocido. Sin mencionar su título, léalo sin interrupciones y sin mostrar las imágenes. Al finalizar la lectura, hable con los niños sobre cómo piensan que se podría llamar el cuento: "¿Qué título le iría bien?". Escriba en el pizarrón todos los títulos que los niños propongan intentando que expliquen sus propuestas.

Posteriormente, dígalos el nombre del autor, léales el título del cuento y agréguelo a la lista. Promueva el diálogo acerca de la pertinencia de los diferentes títulos posibles.



Apóyelos para que escriban en una tarjeta el título que finalmente consideran mejor para el cuento. Pueden copiarlo del pizarrón usando marcador en una tarjeta o tira de papel.

Con el registro de los títulos, ayúdelos a analizar cuál es el más largo o el más corto, como los que tienen repeticiones de palabras, por ejemplo, "¡No te rías, Pepe!", "¡No, David!" o "Ahora no, Bernardo".

Cada vez que lea un cuento con los niños, escriba el título en una tarjeta. Dígalos que elaborarán un fichero de títulos de cuentos. Considere un nombre en cada tarjeta.



La elaboración del fichero cobra sentido para los niños cuando lo usan con un propósito real y un fin práctico.

Con las tarjetas del fichero, en distintos momentos y sesiones pueden hacer actividades como las siguientes:

- Sacar una tarjeta, leer el título del cuento y recordar la historia.
- Tomar varias tarjetas e identificar qué cuentos les gustan, cuáles no y por qué.
- Leer versiones diversas de un mismo cuento clásico para establecer semejanzas y diferencias.

VERSIÓN 2. Personajes de cuento

MATERIAL

- Libros de cuentos.
- Pliegos de papel, marcadores, hojas, lápices y plumas.
- Tarjetas.



Durante varias sesiones lean una serie de cuentos. Al terminar la lectura, promueva que los niños identifiquen los nombres de los personajes. Puede usar un cuadro con tres columnas en las que registren el título del cuento, el nombre de los personajes y otra para las sugerencias que hagan los niños.

Pídales que piensen otros nombres que podrían tener los personajes y regístrenlos en la columna contigua. Aliéntelos a narrar la historia con los nombres que han sugerido.

Título	Nombre del personaje	Sugerencias
La bella durmiente	Aurora Felipe Maléfica	

En otra ocasión, seleccione una serie de cuentos que compartan algún personaje, como hadas, brujas, gatos, lobos o princesas. Después de cada lectura, propicie el intercambio de ideas acerca del personaje: su nombre (si lo tiene), qué hace, si tiene un poder o una cualidad especial, cómo es, sus rasgos físicos o de personalidad. Proponga a los niños registrar como ellos puedan la información en un cuadro dividido en columnas:

Título	Nombre del personaje	¿Qué hace?	¿Cómo es?

A partir del análisis de personajes que han realizado, propicie que los niños reflexionen en torno a los roles de las mujeres y los hombres en los cuentos, por ejemplo, "Felipe es valiente, fuerte...", "¿creen que una niña pueda ser valiente, fuerte...?"; anímelos a que expresen sus razones y a dialogar en torno a la equidad de género.



Pídales que escriban su propia historia tomando como base al personaje que han analizado. Por ejemplo, si han visto brujas, apóyelos en la construcción de la historia con preguntas: "¿Cómo es la bruja de su historia?, ¿temerosa?, ¿qué le asusta?, ¿cómo se ve?, ¿alta y flaca?, ¿a qué se parece?, ¿tiene algo en común con el personaje del cuento tal...?". Propicie que tomen decisiones acerca de las ilustraciones, la tipografía, los materiales en los que van a escribir, así como los lápices, crayones y colores que usarán.



Ayúdelos para que observen diferencias y semejanzas en la información que registran en el cuadro.

Cuando terminen su historia, pídeles que lean su cuento al resto de sus compañeros. Los cuentos pasan al acervo de la biblioteca del salón. Para reunir los textos puede usar una carpeta o sobre con una etiqueta que indique el tipo de texto del que se trata, por ejemplo, "Cuentos de brujas".

En otro momento, elabore un fichero con los nombres de personajes de cuentos. Considere uno por cada tarjeta. Escriba todos los nombres con el mismo tipo, color y tamaño de letra. Además de enriquecer los materiales de la biblioteca, los ficheros pueden ser un referente cuando los niños pregunten, por ejemplo, "¿Cómo se escribe Lobo Feroz?". En tal caso, podrán buscar la tarjeta donde diga "Lobo Feroz". Las tarjetas también les pueden ser útiles cuando buscan una parte de las palabras.

Con las tarjetas del fichero pueden hacer actividades como las siguientes:

- Sacar una tarjeta, leer el nombre del personaje y recordar de qué cuento es, así como alguna parte esencial de éste.
- Tomar varias tarjetas y decir cuáles personajes les gustan, cuáles no y por qué.
- Nombrar personajes que tienen un solo nombre y los que tienen dos o más.
- Identificar los personajes que tienen nombre de personas, como Manuela Color Canela o Willy, y los que tienen un nombre que enuncia sus características, por ejemplo, Caperucita Roja, Lobo Feroz o Príncipe Valiente.
- Leer diversas versiones de un mismo cuento clásico y ver si todos tienen los mismos personajes o si hay cambios.
- Releer un cuento o versiones de un mismo cuento y analizar de qué manera se refieren a los personajes.

VERSIÓN 3. Portafolio de cuentos

MATERIAL

- Libros con cuentos.
- Imagen "Como dicen los clásicos", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*.
- Fotocopias de las ilustraciones de los cuentos.
- Hojas, lápices, goma de borrar y plumas.



Presente a los niños un conjunto de cuentos con el propósito de elaborar un portafolio de cuentos del salón. Lea uno en cada sesión. Promueva que los exploren, repasen y lean para elegir con cuál trabajarán.



Ayúdelos para que escriban en una tarjeta de trabajo el título del libro, el nombre del autor y los nombres de los integrantes del equipo. Permita que acuerden y elijan el instrumento para escribir, lápiz, pluma o marcadores. Dé tiempo para que piensen, por ejemplo, qué usar para resaltar el título o los nombres de los integrantes del equipo. Elegir el soporte y el instrumento para escribir son decisiones importantes en el proceso de producción de todo tipo de texto.

COLABORACIÓN: Cuando trabajen en colaboración promueva la rotación en los roles. Todos crean la historia, pero para el registro cada quien escribe una página de acuerdo con sus posibilidades. De esa manera asumirán responsabilidad en las tareas que les corresponden, tanto de carácter individual como colectivo.

Previamente haga fotocopias de las ilustraciones con las escenas más importantes o los personajes del texto para que las proporcione de manera desordenada a los niños. Ellos tendrán que acordar la disposición en función del orden de los sucesos de la historia. Posteriormente, colocarán cada ilustración en una hoja de papel y en cada una escribirán las ideas que correspondan para ir reescribiendo el cuento. Apóyelos para que uno escriba, los demás le dicten y hagan correcciones. Es importante que los auxilie para que la reescritura se haga en correspondencia con la ilustración en la hoja designada para ello.



Exhórtelos a presentar y leer su cuento al resto de sus compañeros. Inste a los integrantes del equipo a que tomen turnos en la lectura de su texto, puede ser que cada uno lea una página, por ejemplo.

Los cuentos acompañados de las tarjetas de trabajo se reúnen en un portafolio que pasará a formar parte de los materiales de la biblioteca del salón.

Para reconstruir una trama y, posteriormente, reescribirla, podrá apoyarse en la imagen: "Como dicen los clásicos", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*. Asegúrese de que los niños conozcan los cuentos. Invite a los niños a observar una de las escenas de la lámina. Asístalos para que describan parte de la escena, por ejemplo, "Observen la cabaña, ¿qué ven en la escena?, ¿de cuál cuento puede ser?, ¿en qué se basan para decir eso?". Aliéntelos a explicar y narrar partes de las historias de los cuentos. Utilice una o dos escenas por sesión. Facilitará la conversación con los niños de manera fluida, tendrán tiempo para recordar detalles y evocar partes de la historia.

Si observa que hay confusión o ideas diferentes sobre un mismo hecho en la historia, puede leer el cuento a los alumnos o buscar las partes de la trama que necesitan esclarecer.

En otro momento, pida a los niños que hagan descripciones para que sus compañeros identifiquen de qué cuento se trata; en otras ocasiones, que observen y busquen coincidencias en cuentos en los que la historia se desarrolla en un bosque o en los que hay un castillo.



Solicítele reescribir un cuento, pueden basarse en alguna de las escenas, personajes de la imagen, fichero de títulos o personajes. Apóyelos para que ordenen las ideas en inicio, trama y desenlace. Durante el proceso de escritura, lea con el fin de que los niños aprecien cómo suena lo que tratan de decir por escrito. Cuando terminen su historia, pídale que se la dicten para que usted escriba en la parte baja de la página.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Producción, interpretación e intercambio de narraciones.

.... CARACTERIZAMOS PERSONAJES

FINALIDADES

- Escuchan textos con secuencia narrativa y diálogos.
- Crean historias, personajes y diálogos.
- Describen actitudes y características físicas de personajes que imaginan o conocen.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Escuchar la lectura que hace la educadora dando voz a cada personaje según sus características y tener el texto a la vista propicia en los niños el reconocimiento de signos que marcan ciertas pausas o entonación. En la medida en que participen en estas experiencias, sabrán, por ejemplo, que cuando ven en el texto un signo de interrogación, éste indica que se trata de una pregunta.

VERSIÓN 1. ¿Qué están diciendo?

MATERIAL

- Libros de cuentos.
- Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "¿De qué hablan?".



Muestre a los niños la Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "¿De qué hablan?". Pídale que describan lo que observan, ayúdelos a inferir los diálogos y a usar tonos de voz acordes. Observen a los que están sentados en el tapete: ¿qué hacen?, ¿qué creen que le esté diciendo el niño a su compañera?, y ¿de qué otra manera le podría decir? Haga que identifiquen algunas posturas y estados de ánimo que pueden influir en los diálogos, por ejemplo, ¿por qué sonríe esta niña?, ¿qué le dirá su compañera?, y ¿cómo se escucharía la voz del niño que está recostado en la mesa?

Elija un cuento sin texto, sólo con ilustraciones, por ejemplo, *Trucas*, de Juan Gedovius o *Pataletas*, de Gabriela Keselman. Muestre las ilustraciones y solicite a los niños describir lo que observan, pregúnteles: "¿qué hacen los personajes?", "¿qué dicen?", "¿cómo lo dicen?".

Invítelos a leer el libro como ellos creen que puede ser la historia y los diálogos. De un mismo libro pueden crear distintas versiones. Ayúdelos a identificar en la trama de los cuentos las situaciones que provocan conflicto y que infieran las causas que los provocan. Brinde tiempo para que dialoguen e identifiquen esas situaciones en el aula, en la escuela o fuera de ella, anímelos a proponer soluciones.

En otro momento, escoja un cuento de su biblioteca para leer en voz alta. Después, identifiquen a los personajes y los diálogos. Anote en el pizarrón el título del libro y pida a los alumnos que le dicten los nombres de los personajes. Pre-

gúnteles qué dice algún personaje, por ejemplo, "¿Qué dice el Lobo cuando llega a la cabaña de los cerditos?". Escriba el diálogo al lado del personaje que corresponda. Para "leer juntos", usted asuma el rol de narrador y que ellos lean lo que dicen los personajes.



Mientras anota, señale que pondrá signos de admiración, que siempre están en pares y que cuando se lee en voz alta se hace una entonación especial.

VERSIÓN 2. ¿Cómo lucen nuestros personajes?

MATERIAL

- Audios y videos de piezas de música clásica.
- Hojas, lápices, marcadores y colores.
- *Alfabeto móvil*.
- *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "¿En qué se parecen?"*.



Elija alguna pieza de música clásica de su preferencia, por ejemplo, *Pedro y el lobo*, de Sergei Prokofiev; *El lago de los cisnes*, de Tchaikovsky; o *El carnaval de animales*, de Camille Saint-Saëns.

Invite a los niños a escuchar la música y, si es posible, a observar el video del concierto. Si lo considera, narre brevemente la historia para los niños y observe uno o varios fragmentos de la obra. Promueva el diálogo a partir de preguntas, como "¿De qué trataría esa historia?, ¿qué personajes intervienen?, ¿cómo lucen?, ¿cómo será su personalidad?".

Proponga a los niños, con base en la música que escucharon o la historia que observaron, seleccionar a un personaje. Anímelos a describir su personaje tal como les gustaría y que lo imaginen tanto en sus características físicas como en su personalidad.

Pídales que "escriban" como puedan cómo es su personaje. Con el *Alfabeto móvil* apóyelos para que anoten el nombre del personaje que eligieron. Pídales dibujar a su personaje y presentarlo al grupo. Ayúdelos a compartir cómo es su personaje mientras muestran el dibujo al resto del grupo.

Promueva que los niños relacionen la inicial del nombre del personaje con los nombres del grupo.

Use un cuadro con dos columnas, en una escriba el nombre de los personajes, pídale nombrar a quienes inician con la misma letra y usted anote los nombres de los presentes en la columna contigua.



Ayúdelos a pedir y nombrar la letra para escribir el nombre de su personaje, por ejemplo, "león empieza con 'l' de Lupita, limón..., ésa es la letra que necesitas".

En otra ocasión, muestre a los niños la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "¿En qué se parecen?"*. Pídales observar los personajes de la imagen, conversen acerca de cómo imaginan que son, cómo se ven, qué harán, tendrán algún poder, cómo actúan cuando...

Propicie que al intercambiar ideas expliquen por qué están de acuerdo o no con las ideas o afirmaciones de sus compañeros. Retome alguno de los personajes y anímelos a crear una historia; por ejemplo, si los niños identifican que el hada se ve enojada o gruñona, pregúnteles: "¿Por qué crees que el hada es enojona?, ¿qué situaciones hacen que alguien se enoje?, ¿por qué crees que se siente de esa manera? y ¿cómo podría sentirse mejor?". La creación de un relato brinda a los niños la oportunidad de dialogar sobre las diversas maneras que tienen las personas de ver una situación.

VERSIÓN 3. Prestamos nuestra voz

MATERIAL

- Libros de cuentos.
- Pliegos de papel.
- Marcadores.



Elija un cuento y lea a los niños. Después de la lectura propóngales reescribir la historia.

Apunte el título del cuento en el pizarrón, lea un fragmento y pregúnteles: "¿Cómo inicia?". Dé tiempo para que los niños recuerden y reconstruyan el fragmento que acaban de escuchar.

Pídales que le dicten y escríbalo como le dijeron. Es probable que las ideas de los niños no correspondan exactamente con la secuencia de la

historia; suelen brincar partes o decir las que son nodales, aun cuando no corresponda a la lectura del fragmento; escríbalas y ayúdelos a verificar o rectificar sus ideas, lea tal como ellos le dictaron. Hágalos notar que alguna parte que pusieron corresponde a otra en la historia, diciéndoles, por ejemplo, "Primero (el personaje) se encontró con la jirafa o la morsa..."

Cada vez que terminen la escritura de un fragmento, pida que los niños le dicten la versión definitiva y usted escríbala en un pliego de papel. En otras ocasiones, pida a un par de niños hacerlo, uno dicta y el otro escribe. Transcriba el texto y anímelos a leerlo haciendo las entonaciones correspondientes, matizando la voz de acuerdo con los diálogos y los personajes.



Cuando se trate de una exclamación o pregunta, escriba los signos correspondientes y comente con los niños su función. Lea para ellos enfatizando la expresión

En otro momento, elija un cuento que incluya a varios personajes. acuerde con algunos miembros de la comunidad educativa llevar a cabo la lectura de acuerdo con los personajes del texto, pueden ser algunas madres de familia, educadoras o con otros adultos, también niños del segundo o tercer ciclo de primaria que se interesen por colaborar. Prepare y practique con quienes leerán para el grupo. Se trata de que los niños escuchen y observen cómo es la lectura cuando se realiza entre varias personas.

VERSIÓN 4. Somos los personajes

MATERIAL

- Libros de cuentos.



Proponga a los niños presentar la lectura de un cuento para las familias. acuerden los roles que asumirán en la lectura: quién será la voz de cada personaje. Decidan juntos la mejor forma de leer y si lo harán sentados o de pie. Permita que los niños lean como puedan. Apoyados en las imágenes, recordarán fragmentos o lo harán porque han memorizado el texto.

Si se trata de un libro del acervo de la biblioteca, podrá obtener los ejemplares necesarios con ayuda de otras educadoras; si se trata de una historia que crearon o reescribieron, haga fotocopias. Proporcione el texto a los niños para que lo "lean" en voz alta. Ayúdelos a hacer la entonación necesaria matizando la voz. No es necesario realizar ensayos, los niños conocen los cuentos, se trata de que identifiquen que algunas historias se componen de narración y diálogos a través del uso cotidiano de estos textos.

Asuma la voz del narrador, de esa manera brinda seguridad a los niños y puede ayudarlos a leer cuando lo hagan para sus familias.

Decidan el lugar, el día y la hora para realizar la lectura, así como la forma de invitar a las familias. Hay escuelas que cuentan con alguna red social en la cual se comparte la información importante, éste es un medio que los pequeños pueden usar con el propósito de dar a conocer su evento. Apóyelos a anotar el texto con el objetivo de informar sobre su evento.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Descripción, producción, interpretación e intercambio de narraciones.

.... LOS LIBROS QUE NOS GUSTAN

FINALIDADES

- Intercambian lecturas, narraciones, opiniones de diversos textos.
- Hacen preguntas y observaciones que permiten volver a leer fragmentos del texto para confirmar sus interpretaciones.
- Manifiestan y socializan opiniones acerca de lo que leen.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Para que los niños sean parte de la cultura escrita, es necesario que lean materiales de amplia circulación social en interacción con otros lectores, ello propicia que se establezca una relación personal con los libros.

Comentar acerca de lo que se lee les permite poner de manifiesto capacidades para dialogar, deliberar, organizar ideas, relacionarlas con las de otros y confrontarlas. Además, esto ayuda a enri-

quecer sus interpretaciones en un proceso cooperativo de construcción de significados.

VERSIÓN 1. Compartimos lecturas

MATERIAL

- Libros de lecturas, acervos disponibles en el aula y en la escuela.



Seleccione un texto que permita seguir la historia a través de las ilustraciones, como ocurre en los libros de Anthony Browne, Tony Ross o Isol.

Lea el texto mostrando las ilustraciones. Mientras lee, esté atenta a las reacciones de los niños. Al término de la lectura, invítelos a hacer interpretaciones: "¿Qué le pasa a...?, ¿por qué alguno de los personajes hace...?, ¿qué harían ustedes si se encontraran en una situación como ésta?".

Aproveche el momento para comentar con ellos: "Mientras yo leía, vi que alguien de ustedes se asombró, sonrió, se asustó..., ¿por qué?, ¿qué les pareció gracioso? y ¿por qué dijeron que eso no podía pasar?". Otras preguntas pueden permitirles regresar al texto, volver a leer algún fragmento u observar las ilustraciones para confirmar, opinar o seguir dialogando acerca de aspectos que resultan ambiguos, por ejemplo, "En esta historia al lobo le suceden muchas cosas malas, el título del libro es *Mi día de suerte*, ¿por qué será eso?". O aspectos que los regresen a la ilustración, por ejemplo, "¿Cómo se veía la cara de los niños cuando...?". Cosas que necesiten volver a leerse, esto es, "¿Qué hace el personaje para ser muy fuerte?". Repase el fragmento para que los alumnos confirmen o rectifiquen sus ideas.



Pida a los niños elegir un libro y explorarlo. Ayúdelos para que "lean", es decir, que reconstruyan la historia a partir de lo que observan y llama su atención; permita que se detengan en las imágenes y escuche sus ideas. En ocasiones, ellos toman como base las ilustraciones, alguna historia conocida o el título para crear su versión. Alguno de estos elementos puede ser clave para compartir una opinión.



Anímelos a explorar los libros: observar las ilustraciones y expresar ideas sobre lo que ven y suponen que dice el texto.



Promueva que una o dos parejas compartan con el resto del grupo el libro que exploraron: cómo se llama o qué les llamó la atención; por ejemplo, "A los dos nos gustó cuando encontró el camino y...".

Retome estas opiniones y pídale que muestren la ilustración o ayúdelos a releer el fragmento al que se refieren con la intención de apoyar los comentarios y opiniones que comparten con el resto del grupo. Incluya sus comentarios personales o recomendaciones. Lo que se comparta seguramente despertará en otros el deseo de leer ese texto.

En otros momentos puede propiciar que varios lectores opinen sobre el mismo autor o ilustrador. Por ejemplo, un equipo de cuatro lee y opina acerca de varios textos de Oscar Wilde, un par de niños lee y opina sobre varios libros ilustrados por Isol, un grupo lee y opina sobre un texto acerca de los insectos.

VERSIÓN 2. Leemos para otros

MATERIAL

- Libros de lecturas y de los acervos de la biblioteca.



Hable con los niños sobre la selección de una serie de libros que leerán para otros compañeros del mismo grupo o de otros grados. Acuerden juntos los destinatarios, así como los criterios para la elección de los textos, por ejemplo, libros de un mismo autor, de algún tema de interés, preferencia por las ilustraciones o lo que les hace sentir. Pueden acordar dos o tres criterios para todo el grupo, de esa manera será más sencillo que si el número de textos fuera equivalente al número de asistentes. Dígales que primero lo harán en el grupo y posteriormente al público que han elegido.



Invite a los niños a elegir el libro que leerán al resto de sus compañeros. Apóyelos para que "lean" como ellos se

sientan cómodos, apoyados en las ilustraciones, recordando y reconstruyendo la historia, reinventando y señalando las letras. Tal vez algunos necesiten leer para usted primero, eso les hará sentir más confianza.

Invítelos a asumir e intercambiar roles de lectores y oyentes, a comentar sus impresiones. Se trata de experimentar el placer de compartir un texto como un regalo que dan y reciben.



Organice la lectura para niños de otros grados. Elijan cuentos, poemas, alguna noticia importante, algún texto sobre vida animal o cuentos escritos por ellos para compartir con sus compañeros.



Propicie que en las prácticas de lectura se hagan comentarios, por ejemplo, si la voz se escucha fuerte o si tiene que llorar como el personaje.

Acuerden la fecha y el horario con las educadoras a cargo de los grupos de oyentes.

La lectura puede ser de niño a niño, o bien, que una pareja de lectores lea a un grupo o que un niño lea a un equipo.

Ayúdelos a preparar la lectura. Una vez seleccionado el texto, pida que practiquen diferentes entonaciones, ensayen frente a sus compañeros y, finalmente, compartan la lectura el día acordado.

VERSIÓN 3. Recomendamos libros

MATERIAL

- Libros de lecturas y textos de los acervos disponibles en el aula y en la escuela.
- Hojas y pliegos de papel.
- Marcadores.



Converse con los niños acerca de los libros que les gustan. Pregúnteles “¿por qué les gustan?” si alguien les ha recomendado un libro o si tienen algún texto preferido. Hábleles de sus propias experiencias, si leyó un libro porque alguien cercano se lo recomendó, porque el personaje de la historia tiene parecido a usted cuando era niña o porque se trata de

un libro de poemas que están escritos en rarámuri u otra lengua.

Propicie que los niños manifiesten sus gustos y preferencias, que escuchen a sus compañeros, dígalos que es importante conocer lo que piensan los demás porque así podemos aprender de ellos.

Elijan de tres a cinco textos que les gustaría recomendar a otros, pueden ser de un mismo autor o género: leyendas, poesías, cuentos o textos informativos. Escriba en un pliego de papel los títulos de los libros y acuerden los destinatarios, ya sean niños de otros grupos, de otra escuela o familiares.

Una vez que han escogido los libros, lea durante varias sesiones. Tal vez elijan textos que ya conocen o han leído. Esta vez usted leerá con ellos, con el propósito de hacer recomendaciones. Promueva comentarios en relación con las posibles razones por las cuales sugeriría ese libro.



Ayúdelos para que apunten la recomendación, pídeles pensar en lo que le dirían a otra persona para que se interesara en leer ese libro. Para ello, pueden recordar los comentarios que se hicieron en grupo, la historia, platicar lo que más les gustó, lo que les hizo sentir miedo, alegría, o lo que les hizo imaginar y pensar.

Ayúdelos a construir una opinión y que den ejemplos y explicaciones acerca de por qué piensan eso.

Para escribir, en ocasiones, un niño dictará a otro; en otras, el niño puede escribir por sí mismo. En ambos casos usted transcribirá la escritura de los niños.



Invítelos a que lean la recomendación al resto del grupo para verificar, corroborar o corregir el texto para su versión definitiva.



Acuerden cómo darán a conocer las recomendaciones: un cartel, un folleto o un tríptico. Esta decisión depende del público al que se dirija la recomendación. Si deciden, por ejemplo, que serán para toda la escuela, pueden usar el espacio del periódico mural para exhibir las recomendaciones.

Cuando las recomendaciones están juntas en un cartel es conveniente que establezcan algún criterio para evaluar el texto, un símbolo que represente el grado de sugerencia, por ejemplo, una estrella cuando es altamente recomendado. Es importante que el criterio para el grado de recomendación lo piensen y discutan entre todos.

VERSIÓN 4. Leemos juntos

MATERIAL

- Libros de lecturas y textos de los acervos de la biblioteca.
- Pliegos de papel.
- Marcadores.

Todos los alumnos de la escuela participan como oyentes, por lo que es importante organizar la lectura en voz alta con todas las educadoras. Los grupos de oyentes se conforman en función de los libros que ellos mismos eligen escuchar, independientemente de los grados o clases.

El proceso empieza anunciando en diversos lugares de la escuela un programa de libros que serán leídos en determinada fecha, horario y espacio previamente acordados por las educadoras. También se dan a conocer los lugares y condiciones de registro para las audiciones.

En algunas ocasiones, conviene que el registro esté ubicado en donde se realizará la lectura. Dicho lugar deberá estar identificado con el título del libro, el nombre de la persona que leerá, la fecha y la hora. Los niños se inscribirán anotando su nombre. En función de la demanda que provoque un libro específico o de los espacios, se determinará el cupo disponible para cada caso; cuando se agote, deberán solicitar una segunda opción.



En el momento del registro entregue a los niños un boleto con los datos correspondientes. Deberán presentarlo en el momento de la audición.

Una vez llegada la fecha prevista, destine el tiempo suficiente para el desplazamiento de los niños a los lugares de las audiciones. Después de la

lectura invítelos a compartir comentarios espontáneos e informales para luego regresar a sus aulas.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Producción, interpretación e intercambio de narraciones. Textos que regulan la convivencia.

.... DÍMELO CON UN POEMA

FINALIDADES

- Usan el lenguaje oral y escrito al interpretar y producir poemas.
- Reconocen el ritmo y la rima en textos poéticos.
- Identifican datos biográficos y se percatan de la secuencia lógica.
- Usan diversos recursos literarios en la producción de textos.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

A través de la voz de la educadora, los niños tendrán la oportunidad de descubrir y atesorar palabras valiosas, poderosas, creadoras y vivir experiencias que les harán sentirse conmovidos por un poema, aun cuando no lo comprendan totalmente. La lectura de un poema o el conocimiento de algún dato de la vida de un autor pueden ser un motivo que desencadene el deseo de saber más al respecto.

VERSIÓN 1. Autores y poemas

MATERIAL

- Libros con poemas.
- Libros e imágenes impresas acerca de autores.
- Pliegos de papel y marcadores.

Seleccione varios poemas de su predilección. Elija a los grandes poetas: Federico García Lorca, Pablo Neruda, Gabriela Mistral, Jaime Sabines, Juana de Ibarbourou, María Elena Walsh, entre otros. Lea poemas en varias sesiones. Tenga disponibles distintas fuentes de información en las que se puedan consultar datos biográficos. Durante varias sesiones, desarrolle con los niños dos tipos de actividades: leer poemas y fragmentos de la vida del autor elegido.

Elija un poema para leer al grupo. Después de la lectura comente algún dato relevante del autor, por ejemplo, "Hace tiempo leí que la madre de este autor era maestra..., me gustaría saber...". Proponga a los niños reunir información con el propósito de saber más acerca de la vida del autor. Escriba el nombre del autor en un pliego de papel y colóquelo a la vista de todos.

Para despertar el interés en los niños, lea algunos datos de la vida del autor: cómo era la época en la que vivió o cuáles eran sus gustos y preferencias, por ejemplo.



A partir de la lectura ayude a los niños a descubrir que la estructura de las biografías sigue la secuencia de la vida de los sujetos.



Durante varias sesiones, proporcione libros, revistas o artículos de internet en los que se hable del autor. En algunos casos también hay canciones, como el caso de María Elena Walsh. Anímelos a explorar los materiales; lea fragmentos que puedan ser de interés. Pida a un niño que escriba, como pueda, la información en el cartel. Transcriba la escritura del niño. Haga una lista de los títulos de los poemas que van leyendo. Sugiera destinar un espacio en el cartel para colocar aquellos que leen en fotocopia o impresos.

Haga que noten las diferencias y semejanzas entre las fuentes de información: cuáles son extensas o breves, cuáles tienen fotografías y cuáles no, las que contienen la vida de varios autores y los diferentes títulos.

En ocasiones, en las familias o en su comunidad, hay personas, grupos o asociaciones de escritores y poetas; en el ámbito educativo hay docentes que se destacan por su gusto y conocimiento de la poesía, que pueden enriquecer las actividades con su participación como lectores y fuentes de información. Invítelos a su aula.

VERSIÓN 2. A QUÉ SABEN LAS PALABRAS...

MATERIAL

- Audios con poemas.
- Libros con poemas.
- Hojas, lápices y colores.

Además de la lectura en voz alta, si es factible, ponga a disposición de los niños distintos medios, como dispositivos electrónicos, audios o videos, a través de los cuales escuchen poemas. Hay poemas musicalizados de autores como Mario Benedetti, Pablo Neruda, Jorge Luis Borges o María Elena Walsh, también leídos por actores o por su autor.



Seleccione poemas de su agrado para leer durante varias sesiones a los niños. Por ejemplo, "Mariposa del aire", de Federico García Lorca.

Mariposa del aire,
qué hermosa eres,
mariposa del aire
dorada y verde.
Luz del candil,
mariposa del aire,
¡quédate ahí, ahí, ahí!
No te quieres parar,
pararte no quieres.
Mariposa del aire
dorada y verde,
Luz del candil,
mariposa del aire,
¡quédate ahí, ahí, ahí!
¡Quédate ahí!
Mariposa, ¿estás ahí?

Promueva reflexiones a partir de preguntas, como "¿Por qué Lorca escribió un poema para una mariposa?". En algunos momentos sugiera a los niños leer algunos datos de la vida del autor; seguramente descubrirán información que pudiera ser motivo de inspiración para ellos. Pídales que dibujen la mariposa de Lorca.

En otra ocasión promueva reflexiones sobre aspectos como "¿Qué significa la palabra candil?, ¿qué otra palabra se puede sustituir?, miren el poema, ¿cuántas veces dice mariposa?".



Lea las veces que los niños se lo piden. Dígalos que a usted le gusta cómo se escuchan las palabras, que cada vez que lee se imagina la mariposa de distintas maneras. Los niños podrán percatarse de las expresiones que usa Lorca para describir su mariposa y tendrán recursos para imaginarse la propia.



Pídales que imaginen una mariposa que sea de ellos: "¿Cómo sería?, ¿qué hace esa mariposa?, ¿cómo lo hace?, ¿dónde la imaginan o la han visto?". Apóyelos para que escriban un poema con estas ideas. Dígalos que dibujen su mariposa para ilustrar su poema.

También puede usar otro recurso para el mismo fin: la prosa poética. Lea el siguiente fragmento de la poeta Poldy Bird:

Cuentos para Verónica

Cuando te miro, Verónica, tan chiquita, tan redonda, con tu carita de seda, haciendo morisquetas frente al espejo, soy feliz... y tengo miedo.

Promueva el diálogo y la reflexión a partir de preguntas como "¿A quién está dirigido el poema?, ¿qué es lo que hace sentirse feliz a la autora?, ¿qué quiere decir la autora cuando escribe: 'tan chiquita, tan redonda?', ¿por qué dice que tiene miedo?". Algunas cuestiones pueden ser motivo para seguir leyendo o conocer más sobre la autora y su obra.

VERSIÓN 3. Dímelo con un poema

MATERIAL

- Imagen: "Gato y gaviotas", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*.
- Libros de lectura disponibles en el aula, la escuela o la comunidad.
- Hojas, pliegos de papel, lápices, goma de borrar y plumas.



Lea algunos poemas a los niños. Posteriormente invítelos a escribir poemas de su autoría. Dígalos que para ello tie-

nen que pensar en un motivo o buscar una inspiración, apóyelos haciendo sugerencias, como escribir sobre las personas que quieren, sobre algún objeto preciado o un elemento de la naturaleza que llame su atención. Plantee preguntas sobre "¿Cómo le dirás que...?".

Invítelos a que construyan el texto usando recursos como las comparaciones, analogías o metáforas. No se trata de que aprendan esta nomenclatura, sino que se den cuenta de los mecanismos del lenguaje para comunicar ideas de forma novedosa. Por ejemplo, si un niño quiere hablar de su mejor amigo, usted puede cuestionarlo acerca de cómo es o cómo se siente cuando está con él y decir cosas como "Juan es tan divertido como... ir al mar en vacaciones"; si un niño quiere hablar de su mantita preferida, puede narrar a qué juega con ella: "Juego con mi mantita y se convierte en... una casa, un dragón y un almohadón". Aliéntelos para que compartan su poema con el resto del grupo, ayúdelos a leerlo.

Pida a los niños que observen la imagen: "Gato y gaviotas", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar* y pregunte: "¿Qué es un gato?". Anote las respuestas en un pliego de papel o en el pizarrón. Comente que hay varias formas de decir qué es un gato y les leerá una en un poema.

Lea en voz alta el poema "Gato", de Héctor Hideroa García. Promueva una conversación acerca de qué quiere decir "el gato es un muy buen gimnasta", como dice el poema. Si lo considera oportuno y de acuerdo con los comentarios de los niños, indique que es un juego de palabras e ideas del autor y ellos también pueden divertirse con ella.

Gato

Aunque lo mires descansar,
el gato es un muy buen gimnasta:
da brinco con agilidad.
Y si cae, no maullará "¡basta!",
pues confía en su habilidad
para volverlo a intentar.

Léales el poema "Gaviota", de Héctor Hideroa García. Lleve la actividad de la misma manera que lo hizo con la anterior. "¿Por qué dirá el autor que la

gaviota es un ave que le gusta escribir?, ¿es posible que la gaviota sepa escribir?, ¿qué quiere decir el cuaderno azul del cielo?”.

Gaviota

La gaviota es un ave
que le gusta escribir
con letras blancas,
grandes y chicas,
en el cuaderno azul del cielo
“vuelo, vuelo, vuelo...”.

Proponga a los niños crear un poema. Para hacerlo, elijan un tema y, mediante una lluvia de ideas, digan palabras relacionadas con él; por ejemplo, si el tema es “Cariño”, algunas palabras relacionadas pueden ser *caricia, abrazo, amigos, hermanos, mamá, papá o abuela*.

En un pliego de papel escriba las palabras que van mencionando. Con estas ideas, anímelos a construir frases de manera oral y escrita. Asístalos en la construcción de la rima y el ritmo del texto. Hágalos notar cuando algo suene extraño o cuando alguna frase resulte demasiado larga en relación con otra. Sugiera que piensen si una idea se puede decir de otra manera, ya sea para que rime, se escuche mejor o diga algo con más emoción.



Cuando lleguen a la versión definitiva del texto, pónganle título y pida a los niños anotarlo en su álbum e ilustrarlo con imágenes de acuerdo con el sentido de su texto.

La autoría del texto será del grupo. Auxílielos a buscar un nombre que identifique al colectivo y puedan usar en creaciones grupales.

VERSIÓN 4. Nuestra tertulia literaria

MATERIAL

- Libros de lecturas y textos de los acervos de la biblioteca.
- Libros con poemas y canciones.
- Caja forrada o sobre.

Organicen una tertulia o una feria literaria para leer o decir poemas. Comente con los niños que este evento es como una fiesta de palabras que tendrán que organizar y preparar.

Proponga a los niños reunir poesías, las que les gusten. Pueden buscar en los libros de lecturas en

la biblioteca, de la localidad, en casa de sus familias o amigos, y en internet. Sugiera poetas como Poldy Bird, Octavio Paz, Antonio Machado, Jorge Luis Borges, Rubén Darío, José Martí, entre otros.

Lea un poema en cada sesión y después de la lectura guárdelos en un poemario, puede usar una caja forrada o un sobre que permanecerá en la biblioteca para que todos tengan acceso a él. De tal manera que, llegado el momento de la tertulia o feria literaria, los niños puedan elegir el o los poemas que dirán como un regalo a los asistentes; también pueden elegir recitar a coro, individualmente, en parejas o tríos.

Si hay condiciones en su escuela, pueden organizar un club de poesía. Se trata de un espacio permanente en el cual los niños tendrán posibilidades de escuchar, leer o decir poesías de su autoría o de otros autores, intercambiar opiniones, hacer recomendaciones y seguir escribiendo.

Acuerde con los niños la manera de llevar a cabo este tipo de eventos. La frecuencia con la que es posible realizar las reuniones, día, lugar, horarios, participantes, agendas e invitados.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios.

.... CUÉNTAME OTRA VEZ...

FINALIDAD

- Usan el lenguaje oral y escrito al elaborar un relato derivado de un poema, una moraleja o una ilustración.
- Aprenden poemas y los dicen frente a otras personas.
- Dicen relatos de la tradición oral que les son familiares.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los poemas, fábulas y leyendas propician la escucha atenta en los niños. Además los ayuda a narrar con secuencia clara y lógica, de acuerdo con el propósito del intercambio y lo que se quiere dar a conocer, sea que se trate de un relato, de alguna experiencia o de algún texto literario.

VERSIÓN 1. Decimos poemas

MATERIAL

- Libros de lecturas y textos de los acervos de la biblioteca del salón y de la escuela.
- Pliego de papel, hojas, colores, marcadores.

Lea a los niños poemas en voz alta durante varias sesiones. Selecciónelos de los acervos de la biblioteca. Léalos con anticipación para que comente con ellos por qué los seleccionó.



Por ejemplo, lea en voz alta el poema "Abril", de Juan Ramón Jiménez.

El chamariz en el chopo.
—¿Y qué más?
El chopo en el cielo azul.
—¿Y qué más?
El cielo azul en el agua.
—¿Y qué más?
El agua en la hojita nueva.
—¿Y qué más?
La hojita nueva en la rosa.
—¿Y qué más?
La rosa en mi corazón.
—¿Y qué más?
¡Mi corazón en el tuyo!

Escriba el poema en un pliego de papel. Pida a los niños leer a coro, señale el texto mientras "leen", usted asuma la lectura del primer verso, ellos dirán el verso que se repite.

Díales a los alumnos que ilustren el poema por pares de versos, por ejemplo, que dibujen en una hoja "el cielo en el agua", colocando el dibujo a un lado del texto. De esta manera habrá niños que "lean" apoyados por la ilustración.

Subraye en el texto las palabras que pudieran resultar desconocidas, como "chamariz" y "chopo" y, frente a ellos, búsquelas en el diccionario. Cuando conozcan su significado, invite a que las ilustren.

En otro momento, después de leer algún poema pida a los niños que se lo cuenten. Contar un poema puede ser el inicio de un lindo cuento. Solicíteles que inventen historias a partir del poema que escucharon.

VERSIÓN 2. Inventamos fábulas

MATERIAL

- Libros con fábulas.
- Hojas.
- Lápices y colores.



Elija varias fábulas de autores clásicos, como Esopo o La Fontaine.

Comente con los niños acerca de las fábulas. Díales que son relatos cortos, protagonizados por animales que cuentan una historia. Al final de la historia aparece una moraleja, un mensaje de algo que podemos aprender. Por ejemplo, la siguiente es una fábula clásica: "La cigarra y la hormiga", escrita por La Fontaine.

La cigarra y la hormiga

Una vez, al llegar el invierno, una cigarra que estaba muerta de hambre se acercó a la puerta de un hormiguero pidiendo comida. A su pedido respondieron las hormigas haciendo la siguiente pregunta:

—¿Por qué durante el verano no hiciste tu reserva de alimentos como lo hicimos nosotras?

La cigarra respondió:

—Estuve cantando alegremente todo el tiempo, y disfrutando el verano plenamente ¡Si hubiera sabido lo duro que es el invierno...!

Las hormigas le dijeron:

—Mientras nosotras trabajamos duro durante el verano para tener las provisiones y poder pasar el invierno, tú disfrutabas y perdías el tiempo. Así que ahora... ¡sigue bailando!

Pero las hormigas sintieron pena por la situación y entendieron que la cigarra había aprendido la lección, entonces finalmente compartieron con ella su alimento.

Moraleja: Quien quiere pasar bien el invierno, mientras es joven, debe aprovechar el tiempo.

Pida a los niños pensar en otro mensaje o moraleja para esta historia. Escriba las ideas en el pizarrón y elija alguna para leer de nuevo la historia con una nueva moraleja.

En otra ocasión, pida a los niños inventar una historia o situación entre animales y crear una fábula a la que le quede bien algún mensaje. Pida que recuerden alguna situación que se presentó

como conflicto y los llevó a pensar en distintas soluciones, por ejemplo, sucesos en el recreo, en un juego o en casa con su familia o amigos. Reflexionar sobre ello les puede dar un motivo que deseen compartir.



Los niños escribirán una fábula, como puedan, usando marcas gráficas, grafías que conocen o dibujos. Aliéntelos a compartir su fábula con el resto del grupo.

VERSIÓN 3. Escribimos leyendas

MATERIAL

- Libros con leyendas.
- Imagen: "La flor de cempasúchil", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*
- Lápices y goma de borrar.



Comente las leyendas con los niños. Dígalos que son relatos de historias que presentan sucesos con personajes fantásticos o imaginarios que las personas van contando a sus hijos y a sus nietos. Durante varias sesiones, lea diversas leyendas, como "El cocuyo y la mora" de fray Cesáreo de Armellada o "La leyenda de los volcanes".

Promueva que los niños, con ayuda de las familias, narren leyendas que les cuenten en casa. Invite a alguna persona de su localidad a narrar historias que saben o aprendieron por sus abuelos o de otras generaciones.

En otro momento, solicite a los niños observar la imagen: "La flor de cempasúchil", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.* Comente a los niños lo siguiente: "Es una flor típica de México; casi siempre color naranja, pero también la hay en tonos de amarillo. Se utiliza en varios lugares para adornar y en otros se come o se usa como medicina. El nombre proviene del náhuatl: *cempalxochitl* y significa 'veinte flores' (*cempoalli*, 'veinte' y *xochitl*, 'flor')".

El glifo de habla frente a la mujer joven y el tipo de vestimenta sugieren un ambiente antiguo. Pida a los niños elaborar un texto a partir de las imágenes.

Para crear un texto a manera de leyenda pueden empezar con:

- "Cuentan que en tal lugar la gente acostumbra...".
- "Cuenta la leyenda que una vez...".

Ayude a los niños a escribir a través del dictado. Usted puede anotar lo que ellos le dicen en el pizarrón; señádeles cuando las expresiones estén incompletas o cuando se repitan palabras o ideas que le restan claridad al texto. Propóngales otras formas de expresar sus ideas para que resulten más claras.

Cuando el texto esté terminado, pida a dos niños que lo copien, uno le dicta al otro y usted transcribe el texto. Haga fotocopias para que todos puedan tenerlo.

Posteriormente, apoye a los niños para que escriban, como ellos puedan, leyendas o poemas. En la página de registro de *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*, encontrará motivos para apoyar la creación de los niños. Destine un lado de la lámina para escribir una leyenda que conozcan, en el otro lado podrán escribir un poema eligiendo algún motivo que los inspire. Para ello, es conveniente que durante varias sesiones lea a los niños los poemas sugeridos a partir de las imágenes: "Mariposa del aire", de Federico García Lorca; "A un gato", de Jorge Luis Borges; "La luna", de Jaime Sabines; y "Las moscas", de Antonio Machado. De esa manera, los niños tendrán recursos para pensar y elegir un motivo que les inspire y les provoque decir algo que quieran compartir con otros.

Si lo deciden, pueden escenificar algunas de las leyendas que conocen. Ayúdelos a reelaborar los diálogos, asuma la voz del narrador para facilitar la tarea. Ellos pueden ser los protagonistas o elaborar personajes a modo de marionetas o títeres para llevar a cabo la representación.

VERSIÓN 4. Elaboramos un cancionero

MATERIAL

- Diversos cancioneros.
- Canciones en audios, discos u otros dispositivos electrónicos.
- Hojas, lápices y plumas.



Muéstreles a los niños algunos cancioneros y por varias sesiones lea canciones, tal vez algunas les resulten familiares. Organice la producción de un repertorio de canciones reescritas y recopiladas por los niños, propóngales elaborar un cancionero. Acuerde el o los criterios para la producción del repertorio, por ejemplo,

las canciones que nos gustan, las que cantamos en la escuela, las que les gustaban a los padres de familia o abuelos, canciones que te hacen feliz, nuestro grupo favorito o canciones de algún autor.

Pida a los niños, con ayuda de las familias, que reúnan las canciones. Pueden recurrir a distintas fuentes: libros, audios, discos compactos o empresas de medios digitales. Conforme van reuniendo el material, ayúdelos a leer o presentar las canciones, anímelos a compartir con los compañeros los motivos de su elección.



Ayúdelos leyendo juntos, lea en voz baja para que el niño lo haga en voz alta; lea el título o la primera estrofa; y el niño, lo que sigue.

Elijan las canciones que necesitan reescribirse, ya sea porque están en un libro o en un audio. Decidan quiénes se harán cargo de esta tarea, un niño puede escribir y los demás dictar. Cuando se trata de una canción conocida, la puede escribir quien la sepa, usted transcriba la escritura; en el caso de los audios, conviene escucharlos en fragmentos y construir el texto entre varios para que un niño o usted lo escriban. Cuando tengan el conjunto de las canciones, inicien la elaboración del cancionero.



Proponga a los niños explorar los cancioneros que tienen en el aula, hojearlos y leerlos. Señale las partes del texto, los datos de la portada y el índice (estos textos integran la música y la letra), promueva que los identifiquen; observen otras características de los textos, como el tamaño, los colores o las formas.



Ayúdelos para que decidan las partes que contendrá el cancionero del grupo: portada, título, índice, contenido e ilustraciones. Pregúnteles cómo podrían escribir la música si lo consideran importante.



Bríndeles apoyo en el proceso de elaboración del cancionero: escribir los datos en la portada y el índice. Para redactar este último, usted puede escribir el título de las canciones y que los niños le dicten el número de

página. Asimismo, cuando alguno de ellos haya escrito, por ejemplo, los datos de la portada, es importante que los dé a conocer al resto del grupo, de esa manera, aun cuando un niño haya escrito algo, el proceso es de todos.

El cancionero puede formar parte del acervo de la biblioteca del salón, o la de la escuela. Entre otros usos, puede ser útil en la presentación de eventos culturales y sociales del grupo o de la comunidad escolar.

.... TEXTOS INSTRUCTIVOS

FINALIDADES

- Reconstruyen y explican un procedimiento después de haberlo ejecutado.
- Identifican las características de textos instructivos.
- Expresan ideas cada vez más precisas para comunicar, anticipar y ordenar acciones para construir textos instructivos.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los textos prescriptivos, como las instrucciones, se caracterizan por utilizar un vocabulario preciso y comprensible, y por presentar información ordenada y secuenciada. Las experiencias con este tipo de texto propician que los niños desarrollen capacidades para organizar y secuenciar información en distintas situaciones.

VERSIÓN 1. ¿Cómo hacemos una piñata?

MATERIAL

- Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Vamos a jugar".



Elija una actividad para llevarla a cabo y reflexionar sobre el procedimiento; por ejemplo, sembrar una planta, bañar una mascota, reciclar objetos, hacer una piñata o hacer obras de arte con distintas técnicas.

Proponga a los niños hacer una piñata y pregúnteles: "¿Cómo creen que se hace?, ¿qué creen que se necesite?". Escuche las ideas de los niños y anótelas en el pizarrón. Reúnan el material y apóyelos para revisar si tienen todo lo que pusieron en la lista. Ayúdelos a identificar si es necesario elaborar algunos, como el engrudo.

Después, proporcióneles lo necesario y permita que ellos lleven a cabo el procedimiento, que experimenten con los materiales y anticipen el tiempo que requiere la elaboración.

En el salón, juntos reconstruyan el procedimiento. Plantee preguntas como "¿Qué fue lo que hicimos?, ¿qué utilizamos?, ¿qué tanto engrudo y papel usamos?, ¿cómo escribimos...?". Anote el título en el pizarrón y que le dicten qué hicieron antes y qué después. Brinde el tiempo necesario para la reconstrucción oral y escrita.

Haga hincapié en la necesidad de respetar turnos al intervenir porque de ello depende el entendimiento de las ideas, tanto para la construcción como para la interpretación del texto.

En otros momentos puede usar la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Vamos a jugar"*, para que los niños la observen y conversen sobre qué juegos conocen. Seleccionen alguno y jueguen. Después, puede seguir el procedimiento anterior y pedirles que recuerden lo que hicieron para que se lo dicten y usted lo anote. Al final, a la vista de todos, lea el instructivo.

Pueden elaborar un álbum cuyo título sea "¿Cómo se hace?", en el que vayan coleccionando instructivos de diversos tipos a lo largo del ciclo escolar. Al final de cierto periodo se puede presentar a las familias como parte del trabajo realizado.



Escriba exactamente lo que le dicten. Al terminar corrija con los niños las veces que sean necesarias, hasta que el texto quede claro para todos.

VERSIÓN 2. Recetas de cocina

MATERIAL

- Libros, recetarios, periódicos y revistas que contengan recetas de cocina.
- Recetas en audio.
- Hojas, lápices, goma de borrar, pliegos de papel, pegamento, un sobre y marcadores.



Comente con los niños alguna experiencia propia, por ejemplo, "Hoy por la mañana comí huevitos con jamón y jitomate. ¿Qué creen que se necesita para prepararlos?, ¿cómo creen que se preparan?". Escuche las explicaciones que dan y ayude a ordenar y complementar verbalmente esas ideas. Pregúnteles qué les gusta comer y cómo creen que se prepara. Dígalos que durante varias sesiones van a leer recetas de cocina. Con ayuda de las familias, los niños pueden llevar algunas para compartir en el grupo.

Cuando lea, comente con los niños si se trata de una receta que está en una revista, en un



recetario, en una página de internet o fue escrita por la mamá o la abuela de algún niño. Señale las partes del texto: título, ingredientes y modo de preparación. Generalmente estas partes están remarcadas, subrayadas o en letra mayúscula; hágalo evidente para los niños.



Ayúdelos a profundizar en el análisis del texto a partir de la lectura reiterada, lo cual puede llevarlos a investigar acerca de algún ingrediente que despierte su curiosidad.

Elija dos o tres recetas y léalas para los niños. Apóyelos para que identifiquen algunas semejanzas y diferencias, por ejemplo, algunas comparten el mismo título, pero tienen ingredientes distintos o se preparan de otra manera. Algunas nombran las partes del texto de diferente manera, por ejemplo, ingredientes, modo de preparación, elaboración, pasos o sólo preparación. Hágales notar que éstas, generalmente, incluyen la fotografía. Antes de leer una receta, muéstrela a los niños y pregúnteles: "¿cómo podrá llamarse?, ¿cuáles son los ingredientes?".



Previamente, seleccione algunas de las que leyó; corte las partes: título, ingredientes, modo de preparación o elaboración. Métalas en un sobre. Proporcione el sobre a los niños, dígalos el título y pídale ordenar las partes. Las pueden pegar en una hoja y cuando lo hayan hecho ayúdelos a leerlo.



A lo largo de la experiencia se van a encontrar con múltiples y variadas formas de preparar un mismo platillo, de tradición en la localidad o región, de procedencia familiar, de celebraciones o festejos, los que prefieren los niños, o los que son postres. A través de la lectura, haga que se percaten de ello y puedan identificar algunas recetas afines, por ejemplo, "Tenemos muchas que llevan pescado", para que las reúnan y clasifiquen. Utilicen uno o varios

pliegos de papel con columnas en las cuales se vayan ubicando las recetas.

Grabe una receta con ayuda de algún dispositivo electrónico y pida a los alumnos escribirla. Primero escuchen el audio, luego le dictarán para que usted la anote en el pizarrón. Mientras escribe, lea y después pídale escuchar la grabación para que verifiquen si es correcto lo que escribió.



Entre el conjunto de recetas que han reunido propóngales alguna que puedan preparar en el salón. Asegúrese de que esta actividad no represente ningún riesgo. Si lo considera, solicite ayuda a las familias.

Puede organizar una degustación para las familias o para niños de otros grupos. Prepare un espacio para compartir, se trata de una oportunidad para que los niños expliquen de dónde obtuvieron la receta, por qué la eligieron, qué necesitaron para preparar el platillo, cómo lo prepararon, las dificultades que tuvieron en la elaboración de la receta, entre otras cosas que consideren importantes. Pueden tener fotocopias y obsequiarlas a los invitados.

VERSIÓN 3. Receta de masa

MATERIAL

- Imagen: "Receta de masa", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*
- Papel reutilizable, lápiz y goma de borrar.

Explique que van a hacer la masa y con ella cada niño hará una ficha para usar en juegos de mesa. Para ello, primero registrarán la receta en su álbum.



Pida a los niños que vean la imagen: "Receta de masa", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.* Ayúdelos a identificar dónde van a escribir el título de la receta, los ingredientes y el modo de preparación. Dígalos el nombre de la receta y solicíteles que anoten, como ellos puedan, los ingredientes. Al terminar este registro, invite a los presentes a guardar su álbum, el lápiz y la goma de borrar, porque prepararán la masa.



Recuerde que algunos niños escriben usando marcas gráficas, dibujos o combinan ambas. Lo importante es lo que expresan a través de esas representaciones.

La receta es la siguiente:

Título: Receta de masa

Ingredientes:

- 1 taza de harina de trigo
- ½ taza de sal
- ½ taza de agua

Material:

- Un recipiente para mezclar los ingredientes.

Elaboración:

Mezclar primero la sal con la harina. Agregar un poco de agua y amasar. Agregar otro poco de agua y volver a amasar. Seguir así hasta que la masa no se pegue en los dedos y sea manejable.



Explique que deben leer la receta y cerciorarse de contar con todo lo necesario para llevarla a cabo, seguir los pasos y elaborar las fichas para jugar. Cuide que a todos les toque suficiente cantidad de masa.

Al concluir la elaboración de las fichas, solicite a los niños escribir el modo de preparación en su álbum y dícteles el texto. Posteriormente, acérquese a los pequeños y pídale que le digan qué anotaron.

VERSIÓN 4. Instrucciones locas

MATERIAL

- Hojas de colores.
- Lápices y plumas de colores.



Dígalos a los niños que les leerá una instrucción. Lea en voz alta el siguiente texto sin decir el título.

Instrucciones para dormir

Cuando sea hora de dormir ponte tu pijama, métete a la cama bajo las sábanas y cierra bien los ojos; ¡olvidaste apagar la luz! Levántate, corre,

apaga la luz y vuelve a la cama. Si empiezas a sentir algo de frío y algo de miedo, puedes pensar que traes una capa y eres tan valiente como el leñador del bosque que salvó del Lobo a Caperucita y a la abuela. Mejor aún, puedes pensar que tú eres el Lobo Feroz. Pero si el Lobo Feroz te asusta, piensa que sólo es un cuento, que estás en tu casa, en tu cama, calentito y mañana jugarás con tus amigos. Sólo cierra los ojos y respira profundo, el sueño vendrá pronto.

Pregúnteles para qué son estas instrucciones. Vuelva a leer el texto y pídale a un niño que imite el procedimiento. Dígalos el título y pídale que piensen cómo darían a alguien instrucciones para dormir.

Pida a los niños pensar e imaginar cómo harían algo para lo que no hay instrucciones; menciónelos algunos ejemplos: regalar un abrazo, arrullar a un bebé, atrapar la luna o hacer amigos. Aliéntelos a que lo digan.



Ayude a los niños compartiendo la escritura: ellos escriben una parte y usted lo demás, o bien ellos le dictan y usted escribe.



Apóyelos para que escriban instrucciones locas. Una vez que han elegido el tema, siéntese con cada niño y auxílielo a construir el texto de manera oral. Que lo haga usando sus propios recursos y, posteriormente, que lo lea para usted; haga sugerencias. Cuando haya terminado, pregúntele qué dice y transcriba tal como el niño lo enuncie. Invítelo a "leer" su texto al resto del grupo.

Con los textos elaborados, hagan un manual de instrucciones locas, material que podrá ser parte de la biblioteca del salón. Para la elaboración deben tomar decisiones, como los datos que irán en la portada, el índice, el contenido, el encuadernado, si tendrá o no ilustraciones, la tipografía y el soporte de elaboración, entre otras.

Es importante que todo el grupo participe en el proceso de elaboración del manual. Para escribir el índice, cada niño pondrá en una tira de

papel el título de su instructivo y pegará las tiras en una hoja; otro niño paginará el libro, uno más redactará la presentación. Cuando estén listos todos los componentes del texto, redacte en el índice el número de páginas correspondientes con las partes.

El manual formará parte de la biblioteca del salón. Pida a un niño "leer" y a otro seguir la instrucción imitando. Se puede leer una o dos por sesión.

ORGANIZADOR CURRICULAR:
Participación social, producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos.

.... TEXTOS INFORMATIVOS

FINALIDADES

- Buscan información para encontrar respuestas.
- Producen textos para informar algo de interés a los compañeros o a otros destinatarios.
- Comentan noticias que se difunden en periódicos, radio y televisión.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Compartir lo que conocen o quieren conocer implica para los niños recibir, dar y buscar información en diversas fuentes. Cuando se consulta información, es necesario hacer registros relacionados con lo que motivó la consulta y dejar de lado la información no relacionada con ello, lo cual favorece el acercamiento a un tema desconocido o poco conocido.

La participación en experiencias de búsqueda de información con apoyo de la educadora propicia el conocimiento de vocabulario específico y de variadas formas de expresión, según el texto consultado.

VERSIÓN 1. Queremos saber...

MATERIAL

- Imágenes con animales.
- Libros de lecturas y textos de la biblioteca.
- Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Animales en el hielo".



Ayude a los niños a buscar información relevante sobre aspectos que sean de interés, que les llamen la atención; puede ser sobre características de algunos animales.

Muestre imágenes o fotografías de algunos animales: oso, pato, pez o gato; y conversen acerca de sus características: color, tamaño, partes del cuerpo y tipo de piel.

Pida a los niños registrar información sobre qué animales están cubiertos de pelo, plumas o escamas. Pueden usar un cuadro en columnas y colocar imágenes o escribir el nombre del animal que corresponda.

Asista a los niños a ampliar la información para responder y plantear preguntas que surjan a partir de lo que van conociendo. Dígalos, por ejemplo, "Tenemos un libro sobre mamíferos y encontré unos datos sobre los osos", lea un fragmento, ayúdelos a descubrir más datos: dónde viven, cómo son esos lugares, cómo se gestan y de qué se alimentan.

Use el cuadro en columnas para incorporar los datos que van conociendo. De esta manera, la información que obtengan les será útil tanto para explicar lo que van conociendo como para plantear nuevas inquietudes. Es posible que reúnan información que les ayude a explicar algunas características de los animales, por ejemplo, "Los osos están cubiertos de..., viven en..., comen..., duermen..., pero no saben qué comen los patos o conocen tres o cuatro variedades de peces y les gustaría saber...".

Para este mismo propósito, puede usar la Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Animales en el hielo". Dé la instrucción de que describan lo que observan. Es posible que quieran saber más acerca de qué comen o cómo duermen, auxílielos a buscar en los libros de su biblioteca información sobre estas y otras inquietudes. También puede plantearles situaciones hipotéticas, por ejemplo, "¿Qué pasaría si el hielo se derrite?".

VERSIÓN 2. Damos información

MATERIAL

- Hojas.
- Lápices y marcadores.
- Pliegos de papel.



Pida a los niños escribir un recado para dar a conocer a las familias algo importante, por ejemplo, una visita. Dígalos que le dicten el mensaje y usted lo transcribirá en el pizarrón.

Ayúdelos en la construcción del texto: "¿Cómo empezamos?, ¿qué escribimos?". Apunte lo que le dicen, lea el texto cada vez que lo considere necesario para que entre todos revisen, corrijan y adviertan los datos faltantes.

Mientras realiza esta actividad, haga que noten que son necesarios algunos recursos para que el texto se entienda mejor, por ejemplo, aquí dice "Estimados padres de familia", tenemos que poner dos puntos al final; aquí dice: "Museo La Rodadora", le vamos a poner mayúsculas (la letra con la que empezamos los nombres), porque es el nombre del lugar que visitaremos, o bien, cuando terminamos de escribir tenemos que poner punto. No se trata de dar clases de gramática u ortografía, simplemente de demostrar el uso de marcas gráficas especiales, distintas a las letras, para comunicar lo que queremos decir.

Cuando tengan la versión definitiva, pida a un niño que le dicte el texto a otro. Escríbanlo en una hoja, lo pueden hacer con pluma. Transcriba el texto y haga fotocopias para que los niños lo entreguen a su familia.

En otro momento, pida que informen a las familias, a la directora, a niños de otros grados y a las maestras de la escuela de algunos hallazgos o datos importantes obtenidos durante un proceso de trabajo, lo acontecido en una visita o los resultados de una entrevista; se trata de comunicar datos. Para escribir el informe ayude a los niños a reflexionar sobre lo que hicieron y buscar la mejor manera de decírselo a otras personas.

En el proceso de búsqueda de información y consulta de fuentes, es posible que surja alguna distinta sobre un mismo tema, por ejemplo, al investigar sobre las arañas, pueden encontrar que algunos libros señalan que las arañas muerden, mientras en otros libros o fuentes se señala que las arañas pican. Estas diferencias pueden suscitar interesantes debates entre los niños. Cuando esto ocurra, pídeles que elijan un fragmento y colóquenlo en un cartel con algunas

ideas y opiniones del grupo. Ayúdelos a escribir, como ellos puedan, sus ideas y opiniones, sugiéndoles que usen marcador ya que se trata de una superficie grande. Transcriba el texto para que todos puedan leer.

Promueva que el resto del personal de la escuela y las familias lean la información. Es probable que se convierta en un tema de conversación o un proyecto para varios grupos.

VERSIÓN 3. Seguimos noticias

MATERIAL

- Noticias de periódicos, revistas y medios digitales.
- Pliegos de papel y pegamento.
- Marcadores.



Proponga a los niños seguir una noticia. Con anticipación, elija alguna que pueda ser del interés de todos: suceso importante en su localidad, evento cultural o deportivo, o fenómeno natural. Es importante que provoque inquietud por saber qué pasará.

Seleccione una noticia y léala en voz alta, por ejemplo, si se trata de un evento deportivo: "Hoy vean que habrá una carrera importante en su localidad, que el ganador obtendrá un premio y un reconocimiento; observen la publicidad y las imágenes". Posteriormente, lean cómo va el registro, cuántas personas se han inscrito, de dónde son y demás. Finalmente, lean cómo se desarrolló la carrera, quién llegó a la meta, observen fotografías de momentos importantes, lean los pies de las fotos; expresen sus ideas sobre lo que creen que dice ahí al relacionar lo que ven en la imagen con la información que han obtenido sobre la carrera. Es posible que la radio o la televisión también estén divulgando la noticia, propicie que los niños se mantengan atentos a estos medios para obtener nueva información o ratificar la que ya tienen.

Propicie que los niños reconstruyan la noticia apoyados en la información que recopilaron e intercambien sus opiniones.

Asista a los niños para que ordenen las noticias cronológicamente, pueden usar una tira de papel ancha. Escriba el titular de la noticia y pídeles que peguen el recorte de la noticia y registren la fecha

en la tira de papel. De esta manera, podrán tener a la vista los sucesos de la noticia para reconstruir los hechos.

Muestre la imagen que acompañe la noticia y lea el pie de foto. Mientras van siguiendo el suceso, reúnan fotografías y lean los pies. Ayúdelos a analizarlos: los largos, los cortos; ¿a qué hacen referencia?, ¿a personas, sucesos o lugares?

Como parte de las actividades cotidianas de su grupo, puede implementar el rincón de las noticias. Se trata de un espacio en el que frecuentemente se lean noticias que los niños, las familias y usted lleve al salón de clases para compartir con todos. Converse con los niños acerca del medio que difunde la noticia, por ejemplo, si se trata de la televisión, podrán acordar, con ayuda de las familias, observar en su casa el programa de noticias o los anuncios publicitarios que divulgan información. Promueva que la lectura y el conocimiento de las noticias sean un motivo para que los niños expresen su punto de vista, manifiesten desacuerdos y propuestas.

■ **DIÁLOGO:** Conocer algún suceso o información a través de una noticia, expresar sus opiniones y tratar de comprender el punto de vista de los interlocutores favorece la capacidad de los niños de ser críticos respecto de lo que pasa en el mundo, dialogar y argumentar sus posturas ante sucesos de la vida cotidiana.

VERSIÓN 4. Difundimos información

MATERIAL

- Trípticos, folletos, periódicos y boletines.
- Hojas, lápices y marcadores.
- Pegamento y colores.



Plantee la necesidad de conocer e informarse sobre algún tema de interés para la comunidad escolar: medidas para prevenir enfermedades respiratorias, atención a personas con discapacidad, campañas preventivas para la temporada de calor o el mantenimiento de espacios públicos de su localidad, como la plaza, el parque o jardín o la cancha deportiva.

Proporcione a los niños distintas fuentes de información sobre el tema que hayan decidido informarse, por ejemplo, atención a personas con

discapacidad. Muéstreles y dígalos que se trata de folletos, trípticos, volantes, boletines o periódicos.

Durante algunas sesiones lea fragmentos de las distintas fuentes de información sobre atención a personas con discapacidad, mencione la institución que difunde esa información y señale el logotipo de la misma, pregúnteles dónde más han visto o escuchado sobre el tema. Propicie que identifiquen que algunos tienen sólo texto, pasas a seguir o apartados; algunos tienen ilustraciones y otros, fotografías. Promueva que indaguen con sus familias o amigos más información al respecto. Si es factible, lleve algún boletín o información en un dispositivo electrónico. Asimismo, las instituciones públicas generalmente ofrecen servicio de apoyo a las escuelas, lo cual es un recurso valioso.

Ayude a los niños a reconocer los datos más importantes de lo que quieren saber, por ejemplo, “¿Qué podemos hacer para facilitar el paso a la silla de ruedas o al andador de...?, ¿qué podemos hacer cuando vemos que alguien se burla por...?, ¿qué podemos hacer para mantener limpio el jardín de la colonia?”. Con las ideas expuestas, haga una lista en el pizarrón.

Proponga a los niños elaborar un tríptico, explíqueles que por lo regular se hace con una hoja de papel tamaño carta, doblada en tres partes que contiene información importante. Deberán pensar en una frase para ponerla en la portada del tríptico, por ejemplo, “Cuidamos nuestro jardín” o “Somos diferentes, pero reímos igual”. Decidan qué información estará en cada apartado del tríptico y qué ilustraciones tendrá. Las ideas de la lista anterior serán útiles para este propósito.



Propicie que los niños usen recursos para hacer notorio un texto o la frase de la portada, por ejemplo, remarcar, usar color o una tipografía diferente.

Auxilie a los niños a anotar, como puedan, la información en el tríptico. Pídales usar lápiz, de esa manera podrán hacer las correcciones necesarias. Propicie que entre los dos se ayuden: uno puede dictar y el otro escribir, uno puede escribir y el otro revisar.

Cuando esté terminado el tríptico, pida a los alumnos presentarlo al resto del grupo. Pregúnteles si los datos son los necesarios o falta incluir información, si la distribución es como se había acordado. Si todos están de acuerdo, anoten esos datos con tinta, es decir, la versión definitiva.

Pida a otro par de niños hacer las ilustraciones. Elabórenlas en hojas, recórtenlas y péguenlas en el texto correspondiente.

Una vez terminado el tríptico, fotocopien tantos como necesiten. Dispongan un lugar: una mesa expositora, un buzón, el horario y el número de veces que harán la entrega del tríptico a la comunidad educativa.

Pueden optar por escribir una carta a algún medio impreso de su localidad, un diario, el periódico de la escuela primaria, secundaria o preparatoria, alguna revista, folleto informativo o medio digital. Recopile cartas de lector y lea (fragmentos) por varias sesiones, ayúdelos a que observen cómo son, haga énfasis en el encabezado, el propósito y el modo de escribir para lograr el efecto que se desea.



Converse con los niños sobre la importancia de escribir la carta, dígales que este tipo de texto tiene múltiples destinatarios, por ello, es una oportunidad valiosa para dar a conocer públicamente su opinión.

La carta puede producirse mientras están desarrollando alguna situación didáctica sugerida en el campo "Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social" o sobre algún tema que consideran relevante porque les afecta. Por ejemplo, porque han observado que la cancha deportiva necesita mantenimiento o los bebederos no funcionan y desean hacerle llegar una queja, reclamo o propuesta a un funcionario o autoridad a través del medio que han elegido. Como parte del proceso de producción para escribir, usted registra y ellos le dictan. Lean la carta a otras personas, (la directora, educadoras o niños de otros grupos, la o el presidente de la mesa directiva), con la intención de recibir retroalimentación y hacer correcciones al texto. Si es factible, antes de enviar la carta, pidan ayuda para escribir la versión definitiva en computadora.

El seguimiento que le den a los efectos de su carta puede ser motivo para el desarrollo de nuevas situaciones didácticas.

■ **PARTICIPACIÓN:** Expresar opiniones sobre asuntos que les preocupan o consideran que les afectan, compartir decisiones y crear iniciativas de mejora a partir de un proceso de información fortalece en los niños la capacidad de participar de manera activa en la sociedad.

■ **ORGANIZADOR CURRICULAR:** Análisis de medios de comunicación, producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos.

Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

.... OBSERVAR Y CULTIVAR PLANTAS

FINALIDADES

- Identifican y explican características que observan en las plantas y obtienen información sobre su cuidado.
- Explican el proceso de transformación de una semilla en planta, a partir de vivir la experiencia.
- Comparten y asumen responsabilidades en la ejecución de una tarea.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Al observar plantas diversas y enfocar la atención a partir de preguntas que plantee la educadora, los niños identifican características que las distinguen (color, forma, tamaño, textura, disposición de las hojas, cómo son sus flores, si las tienen, y dónde crecen), formulan preguntas y explicaciones basadas en lo que saben, ven y suponen.

La experiencia de que ellos mismos siembren semillas y lleven a cabo las acciones necesarias para que se transformen en plantas e incluso lleguen a la floración propicia que los niños pongan a prueba sus ideas, se percaten de lo que pasa en el proceso cuando se dan ciertas condiciones y valoren los beneficios del trabajo realizado en colaboración.

VERSIÓN 1. Cuidando la vida verde

MATERIAL

- Plantas que los alumnos puedan traer a la escuela.
- Pliego de papel y marcadores.
- Papel de colores, retazos de tela, recortes u objetos para decorar.
- Botellas perforadas para usarlas como regadera.



Organice con los niños un recorrido por la escuela. Propicie que miren las plantas a su alrededor, plantee preguntas

como las siguientes: "¿Cómo creen que llegaron estas plantas aquí?, ¿necesitan que alguien las cuide?, ¿siempre han estado del mismo tamaño?, ¿cómo es que han crecido?, ¿cómo será la semilla de la que crecieron?".



Sugiera a las familias que faciliten plantas que no representen un riesgo para la seguridad de los alumnos.

Pregunte si los alumnos tienen plantas en su casa o en su entorno cercano y qué plantas son. Pida que algunos las dibujen en el pizarrón y las describan: "¿Cómo son sus hojas?, ¿qué tamaño han alcanzado?, ¿dan flores?, ¿cómo son?". Conversen sobre quién las cuida y cómo lo hace.

Solicite que algunos niños traigan alguna planta a la escuela. Para organizar esta actividad, prepare un pliego de papel con el título: "¿Quién nos presta una planta que tenga...?". Abajo, a modo de lista numerada, relacione tantas características como plantas quiera que lleguen al salón (cinco es un buen número); por ejemplo, una planta con hojas alargadas, una planta con hojas muy pequeñas, una planta con flores u hojas suaves, etcétera.

Coloque el listado fuera del salón para que los padres de familia lo vean al ir por sus hijos y solicite a quienes tengan una planta con esas características que la lleven al día siguiente. Sólo se necesita una planta de cada tipo. Pida que de camino a casa observen con atención las plantas que se encuentren: "¿Cómo son sus hojas?, ¿tienen flores?, ¿dónde están sembradas?, ¿de qué colores son?".

Colocados en círculo, los alumnos que trajeron plantas deberán hablar al grupo sobre ellas. Motívelos para que comenten qué plantas son, si saben algo acerca de su cultivo o quién las cuida en casa y

si dan flores. Conforme presenten las plantas, colóquelas al centro a fin de realizar otra actividad.



No es necesario que cada alumno dé toda la información de cada planta, pues puede demandar mucho tiempo de atención a los niños y ser repetitivo.

Propicie que los niños miren de cerca las plantas, las toquen y describan, que hagan comparaciones con otros objetos; podría, por ejemplo, darles algunas frases para completar: "Es tan suave como... el color de sus hojas me recuerda a... la forma que tiene se parece a...". Invítelos a encontrar semejanzas y diferencias entre ellas y a mencionarlas. Decidan dónde colocar las plantas, ya que permanecerán unos días en el aula.

Proponga invitar a alguien que tenga experiencia con el cuidado de las plantas o que disfrute hacerlo para que les hable sobre ellas. Preparen previamente las preguntas que le plantearán e invite a los niños a que se las dicten para registrarlas en el pizarrón bajo el título "¿Qué queremos saber?". Si los alumnos tienen dificultad para pensar en preguntas, sugiera usted algunas: "¿Cómo se siembra?, ¿qué utilidad tiene? (algunas son de ornato, otras dan frutos, otras pueden ser medicinales y otras más pueden ser silvestres), ¿de dónde vienen?, ¿qué plantas prefiere?, ¿qué cuidados les brinda?". Acuerden quién planteará y en qué momento. Distribúyanse las preguntas que se harán.



Anticipe al invitado el contenido de la visita, invítenlo a que, si lo desea, muestre a los alumnos objetos que utiliza para el cuidado de sus plantas. Mencione qué plantas tienen en el salón a fin de que el invitado pueda compartir con los alumnos algunos consejos para su cuidado.

Reciban al invitado y planteen las preguntas que prepararon; después, cuéntenle sobre las plantas que tienen en el salón, pregúntenle si las conoce y pidan que les comparta información

sobre su cuidado con preguntas como "¿Cuántas veces se le riega al día?, ¿dónde es mejor colocarla?; si quisiéramos sembrar una planta, ¿cuál sugeriría?".



Proponga que cada equipo elija una planta que adoptará durante algunos días, explique que eso quiere decir que ellos serán los responsables de su cuidado. Si lo desean, pueden ponerle nombre o algún adorno a la maceta o recipiente en que se encuentra.

Apoye a los equipos en la toma de acuerdos, para ello recuperen la información obtenida de la entrevista y asuman responsabilidades para hacerse cargo de su planta, qué cuidados les brindarán, en qué sitio será mejor colocarlas, con qué frecuencia habrá que regarlas y cuánta agua hay que ponerles.

En un calendario, propicie que los niños registren de modo que puedan interpretar el contenido, los días y turnos que deben considerar para cuidar su planta. Invite a que cada equipo coloque su calendario en un lugar al que puedan acceder para consultarlo, puede ser detrás de la puerta o a un costado del pizarrón. Promueva que inicien el cuidado de las plantas; es conveniente que, aunque un niño sea el responsable de regarla, observar el crecimiento de hojas nuevas o retirar las hojas secas, todos observen, de modo que se fomente la corresponsabilidad. Usted puede acompañar a algún equipo cada vez, de modo que pueda conversar con los integrantes sobre los cambios que observan en la planta.



Propicie que los niños cuiden la planta según lo previsto en el calendario. Si eso no ocurre, recuérdeseles a fin de que se comprometan con la tarea.



Destine un tiempo a la semana para que registren lo que ven en su planta (pongan fecha). Para que analicen su avance, haga preguntas como las siguientes: "¿Cómo van con los cuidados que le están dando?, ¿observan algún cambio?, ¿cuál?". Invite a los alumnos a externar las dificultades que han tenido y reflexionen sobre si es necesario variar el cuidado

que le están proporcionando, si requerirá más sol o menos agua. Si alguna de las plantas muere, que expliquen a qué creen que se debió.

Después de un tiempo, cuando todos los miembros del equipo hayan tenido la experiencia de hacerse cargo del cuidado de la planta, invítelos a realizar una valoración de los resultados; propicie que analicen la participación que han tenido al cumplir con las responsabilidades que acordaron para cuidar su planta; para ello, formule algunas preguntas que apoyen el análisis: "¿Todos colaboraron en el equipo?, ¿qué hizo cada quién?, ¿cómo ayudó esto al cuidado de la planta?". Es probable que, si alguien ha mostrado inconsistencia en su participación, los niños lo refieran e intenten asignar culpas, entonces invítelos a pensar: "Si mi compañera no ha cumplido lo acordado, ¿cómo puedo ayudarla para que lo haga?". Puede resultar útil recordar que el bienestar de la planta es responsabilidad de todos y por ello cada uno debe ayudar al otro a cuidarla. Si algún equipo tuvo una organización que resultó exitosa, anímelos a compartir con los demás: "¿Cómo se organizaron?, ¿qué hicieron para obtener ese resultado?".

Reconozca el esfuerzo realizado en los equipos y, después de un tiempo, devuelvan las plantas a sus dueños. Posteriormente, invítenlos a pensar: "Si quisieras sembrar una planta, ¿cuál preferirías?, ¿qué necesitarías?".

■ **TOMA DE DECISIONES:** Observar, suponer, indagar acerca del crecimiento de las plantas, asumir responsabilidades para su cuidado y valorar los resultados de sus acciones contribuye a que los niños desarrollen gradualmente capacidades para la toma de decisiones.

VERSIÓN 2. Nuestro huerto escolar

MATERIAL

- Vegetales y frutos conocidos por los niños, que sean de ciclo corto.
- Semillas, bulbos o tubérculos.
- Libros sobre siembra, como *Un jardín en tu balcón*, de Rebeca Weber, o *Semillas de México*, de Fanuel Hanán Díaz y Menena Cottin.
- Recipientes para clasificar las semillas.
- Tarjetas de cartulina, lápices, colores, crayones.
- Libros, revistas o algún medio electrónico.
- Pliego de papel.
- Objetos para sembrar: palitos, pequeñas palas o rastrillos.
- Calendarios de los meses que lleven la siembra y recolección.
- Cuadernillo individual de hojas engrapadas.

El desarrollo de esta situación demanda periodos de trabajo continuo y momentos para su seguimiento, con intervenciones que pueden ser paralelas al desarrollo de otra situación didáctica, considerando como duración total el tiempo que lleve desde la planeación hasta la recolección de lo que produzca el huerto escolar.



Es necesario informarse previamente sobre los periodos de siembra y recolección para presentar opciones que puedan sembrarse sin que los tiempos pongan en riesgo la cosecha.



Organizados en semicírculo, coloque al frente de los alumnos algunos vegetales o frutos que sean de ciclo corto para sembrar (jitomates, papas, pepinos, zanahorias, cebollas, rábanos, cilantro). Pregunte a los alumnos si los conocen; permita que los observen, toquen y huelan, y que los describan con más detalle. Anímelos a pensar de dónde vienen. Registre las ideas en el pizarrón.

Léales algún texto que aborde el tema de la siembra, como *Un jardín en tu balcón*, de Rebeca Weber, o *Semillas de México*, de Fanuel Hanán Díaz y Menena Cottin. Platique con ellos sobre qué semillas conocen y cómo se siembran.



Proporcione algunas semillas, bulbos o tubérculos diferentes de ciclo corto, de modo que puedan cultivarse en el plantel para que los alumnos lo observen. Tenga en cuenta también la temporada de siembra, dado que para algunas plantas el clima es un factor importante para su crecimiento. Considere que se correspondan con los vegetales y frutos que mostró al inicio. Invítelos a mirar las semillas y pregunte: "¿Qué son?, ¿cómo son?, ¿son iguales?,

¿por qué?, ¿qué podrá germinar de ellas?, ¿qué les hace pensar eso?”.



Propicie que en cada equipo acuerden las medidas de seguridad para manipular las semillas; si es necesario, preséntelas dentro de algún envase para facilitar su manejo.



Coloque al frente una mesa con recipientes vacíos e invite a los niños de cada equipo a reunir aquellas semillas, bulbos o tubérculos que sean iguales. Puede organizar esta actividad mostrando una semilla o bulbo y pidiendo a quienes tengan algunas similares que las pongan en uno de los recipientes; repita el procedimiento hasta concluir la clasificación. Pregunte a algunos niños mientras pasan a la mesa: “¿Por qué pones éstas juntas?, ¿por qué piensas que son diferentes?”.

Al terminar, invite a considerar qué podría germinar de cada semilla, bulbo o tubérculo. Coloque los recipientes en un extremo de la mesa y los vegetales o frutos que utilizó en la actividad inicial en el extremo opuesto. Pida que identifiquen cuáles se corresponden, ayúdelos a formar parejas colocando juntas la semilla y el vegetal según piensen que pueden ser la etapa inicial y la final del cultivo si dejan fuera de la selección alguna semilla, bulbo o tubérculo o algún vegetal, apóyelos para que puedan establecer la relación.

Puede ser conveniente que, una vez formadas las parejas de la etapa inicial con final del cultivo, un alumno tome nota o dibuje en una tarjeta la relación que hicieron para que se colocara junto al recipiente. Lea para el grupo las ideas y promueva que elaboren explicaciones, por ejemplo, “Ustedes han comentado que de estas semillas podríamos obtener jitomate, otros opinan que cilantro, ¿por qué piensan eso?”.

Invite a los alumnos a sembrar un huerto escolar. Para ello, deben pensar qué es mejor sembrar. Pida que observen la etapa inicial y final de los alimentos con los que han trabajado y comente algún aspecto sobre su cultivo, por ejemplo, el momento del año en que es mejor sembrar y por

qué, el tiempo que hay que esperar entre la siembra y la recolección o el espacio que requieren.

Cuando los niños elijan entre alternativas, procure que analicen la situación y los posibles efectos que tendría su elección. Por ejemplo, si deciden cultivar zanahorias, pida que busquen información en algún medio electrónico o en libros con ayuda de algún adulto; en particular sobre aspectos relacionados con su cultivo; guíe al grupo para que planteen preguntas que orienten la investigación.

Algunas preguntas que puede sugerir son “¿Cómo se siembra?, ¿qué necesitarán?, ¿cuánto tarda en germinar y en recolectarse?, ¿qué condiciones favorecen su crecimiento, como sol o cantidad de agua?”. Solicite que registren sus hallazgos con dibujos o textos que escriban con sus recursos en un pliego de papel que puedan mantener a la vista.



Puede plasmar cada pregunta en un pliego de papel y responder con la información que vayan reuniendo, esto implicará más de una sesión de trabajo para que compartan sus textos, identifiquen si la información es útil y vayan completando sus registros.

Decidan cuál es el mejor momento del año para sembrar y cuántas semillas, tubérculos o bulbos utilizarán; tengan en cuenta el tamaño que puede alcanzar la planta y si necesita sol o sombra para determinar cuáles serán los materiales y espacios más apropiados; y organícense para reunir lo que necesitan. En este proceso, anime a que los alumnos expresen sus opiniones y escuchen las de otros valorando cuál es la opción que más beneficio reporta al grupo.

Con apoyo de los niños, realice una lista de tareas que será necesario llevar a cabo para la siembra; algunas opciones que puede considerar son delimitar el espacio con algún tipo de cerca, arar los canales de tierra, realizar el riego previo y posterior, sembrar las semillas, bulbos o tubérculos, elaborar y colocar los señalamientos. Estas tareas requieren que los niños asuman responsabilidades en el cumplimiento de las mismas.



Organice con los alumnos tantos equipos como tareas se requieran y distribuyan responsabilidades para organizar la siembra. Apóyense en el listado que realizaron para registrar qué equipo asumirá qué tarea. Invite a los alumnos a animar al equipo que realiza su parte y al concluir todos, valoren los resultados: "¿Cómo nos ayudó el equipo que se hizo cargo de...?, ¿qué hubiese pasado si no realizaban la tarea que asumieron?, ¿cómo se sienten al realizar una actividad en la que todos nos ayudamos?". Si algún equipo no realizó su tarea o sus resultados no fueron los esperados, comenten: "¿Qué hizo falta?, ¿cómo puede afectar la tarea de los demás si alguien no cumple con su parte?".



Tomen acuerdos para distribuir los roles en que cada equipo se hará cargo del cuidado del huerto. Para esto pueden apoyarse en un calendario que todos alcancen a mirar, marquen la fecha en que comenzaron y cuándo debe terminar el proceso (prevea tener tantos calendarios como meses requiera el tiempo de recolección). Invite a un representante de cada equipo a señalar los días en que se harán cargo del cuidado del huerto, pida que piensen cómo registrar para que eviten confusiones y tengan claro cuándo les corresponde; señale con alguna marca los días en que registrarán el crecimiento del cultivo, de modo que puedan contar con una bitácora del proceso. Considere un lapso que permita apreciar cambios en los cultivos. Dejen el calendario en un lugar en que todos puedan mirarlo.



Proporcione un cuadernillo de hojas engrapadas y pida que en la portada indiquen qué están sembrando. En la primera hoja hagan el registro 1, incluyan la fecha y dibujen cómo se sembró y cómo luce el cultivo. Para hacerlo, obsérvenlo directamente. Invite a sus alumnos a pensar e incluir un texto que describa el aspecto de su plantación, deje que lo escriban lo mejor que puedan.



Cuando se haya previsto, acudan a observar las plantas y conversen sobre los cambios que perciben. Invite a los niños a registrarlos en sus cuadernillos individualmente, incluyendo los datos que tiene el primer regis-

tro: fecha, dibujo y descripción. Apoye la observación invitándolos a fijarse en la apariencia de la tierra: "¿Qué tan húmeda está?, ¿hay algún brote?, ¿cómo es?, ¿tienen más hojas que antes?, ¿son más largas?, ¿cuál es la cantidad de hojas?, ¿se dio algún brote de flor o fruto?".



Si algún cambio importante en el huerto sucede en fechas no programadas, acuda con los alumnos para que lo añadan a sus registros.



Periódicamente motívelos a que reflexionen sobre lo que va sucediendo con su huerto: "¿Cuánto tiempo ha pasado desde que sembramos?, ¿cuánto falta para la recolección?, ¿todas nuestras plantas han germinado?, ¿por qué algunas no lo hicieron?".



Si la actividad permite tener alguna cosecha, realícela con los alumnos y promueva que piensen qué harán con lo que obtuvieron. Puede resultar valioso hacerles notar que existen personas que se dedican a sembrar y cosechar alimentos para después comercializarlos, lo que representa una fuente de ingreso para sostener sus gastos: "¿Querrían hacer algo así?, ¿cómo organizarían una venta de lo producido?, ¿qué harían con lo que logran recaudar?"; ésta puede ser una oportunidad para la toma conjunta de decisiones.

COLABORACIÓN: Resultará muy importante invitar a los niños a considerar que lo que cosecharon es el resultado del esfuerzo de todos y por ello la decisión debe permitir que todos disfruten del producto de su trabajo.

Otra opción es consumir lo que ha producido su huerto, así, por ejemplo, pueden optar por preparar una ensalada. Permita que se organicen asumiendo tareas para la elaboración y que aprovechen la oportunidad para compartir en comunidad.

En otro momento, ayude a los alumnos a reconstruir el proceso en el que han participado; recuerden las dificultades que fueron surgiendo, qué decisiones tomaron para resolverlas, cómo fue cambiando su

planta, si lograron cosechar algo y, si no fue así, lo importante que es dialogar sobre lo que faltó (agua, luz, tierra). Tome notas de cada participación en el pizarrón, de modo que posteriormente puedan apoyarse en ellas para compartir su experiencia con compañeros de otros grupos o, si invitan a los padres de familia, para referir el proceso en el que los niños han participado en sus cultivos y los registros que se han realizado de la experiencia.

Tengan en cuenta que en ese proceso pueden presentarse imprevistos: que un animal consuma lo que se ha plantado o invada alguna plaga. No obstante, es importante que aprovechen esta situación para analizar la experiencia, tomen nota de lo que pasó y piensen en cómo se podría solucionar y qué previsiones tomarían en caso de que volviera a suceder. Motívelos para que, de ser necesario, lo vuelvan a intentar haciendo las modificaciones derivadas aprendidas de su experiencia.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Crear iniciativas y propuestas para sembrar una hortaliza, elegir entre lo que es conveniente sembrar y asumir responsabilidades en distintas tareas contribuye a que los niños aprendan a valorar los resultados de las acciones que realizan.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Exploración de la naturaleza.

.... CONOCIENDO ALGUNOS ANIMALES

FINALIDADES

- Identifican y explican características comunes entre algunos animales.
- Obtienen y comparten información que responde a preguntas que se plantean sobre la vida animal.
- Reconocen condiciones que son favorables para la vida de algún animal y se comprometen con su cuidado.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Al observar animales y describirlos, los niños elaboran explicaciones sobre sus características y establecen vínculos que los conectan con otras formas de vida. Cuando se plantean pregun-

tas para investigar y recurren a fuentes de información para responderlas, pueden reconocer qué información es relevante, elaborar registros y formular explicaciones que comparten con otros al comunicar sus hallazgos.

VERSIÓN 1. ¿Cómo son?

MATERIAL

- Tarjetas con imágenes de algunos animales.
- *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar:* "Insectos y otros bichos".
- *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar:* "Diferentes pero semejantes".
- Tarjetas de cartulina, hojas y lápices.
- Media cartulina con un cuadrado dibujado al centro (una por equipo).
- Animal que no represente riesgo para los niños (pájaro, conejo, pollo).
- Caja o jaula.



Organizados en semicírculo, enseñe una caja o jaula cubierta en cuyo interior se encuentre algún animal que no represente un riesgo para los niños (pájaro, conejo, pollo, tortuga); comente que oculto se encuentra un animal que vino de visita. Pida que adivinen de qué animal se trata: podrán plantear preguntas a las que usted sólo responderá "sí" o "no". Tal vez los niños pregunten directamente si se trata de algún animal; de ser así, anímelos a pensar en características por las que podrían preguntar, como el tamaño, color, hábitos, sonidos. Sólo si no logran la formulación de esas preguntas, deles alguna pista de cómo hacerlo: "¿Tiene plumas?, ¿es pequeño?, ¿tiene dientes?".

Muestre a los niños el animal y permita que lo observen, que describan cómo es, qué hace; propicie que digan lo que saben de ese animal y que hagan analogías a partir de algunas características, por ejemplo, "Su piel es suave como...; es de color blanco como... ". Escriba en el pizarrón una lista con las características que mencionen del animal. Pídales que dibujen al animal observado e invítelos a acercarse a él para mejorar su dibujo al incluir las características que observen o sugiera algunas de las que se han comentado.





Aproveche para comentar a los niños la necesidad de tratar con cuidado y respeto a los animales de nuestro entorno; el mismo respeto que esperaríamos que se nos dé a los seres humanos.

Muestre la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Insectos y otros bichos"* y pídale que se fijen en todos los detalles: "¿Qué son?, ¿cuáles conocen?, ¿cómo son?, ¿conocen algún animal que se parezca a estos?, ¿en qué se parecen?, ¿estos animales que ven en la lámina se parecen en algo?, ¿en qué?". Anote las ideas.

Comente que aunque no los vean, en esta escuela viven algunos animales, pregunte cuáles creen que viven aquí. Organice con los alumnos un recorrido por la escuela, proporciónelos tarjetas y lápices para que puedan registrar con dibujos o por escrito cuáles animales logran observar en el camino; pueden dibujar lo que vean y después explicarán qué fue lo que observaron apoyándose en su dibujo o en lo que hayan anotado.

Tomen acuerdos sobre qué harán cuando observen algún animal y promueva la reflexión con preguntas como "¿Lo tocaremos?; si alguien descubre un hormiguero, ¿qué cuidados debemos tener?".

Durante el recorrido, esté atenta a lo que exploran los niños, permita que compartan sus hallazgos y que dispongan de tiempo para observar y registrar en sus tarjetas lo que van identificando en los animales que encuentran. Intervenga para que se fijen en detalles específicos: "¿Cómo son?, ¿pertenecen a alguien o son silvestres?, ¿qué están haciendo?, ¿por qué creen que se comportan de esa manera?". Tome nota de las preguntas y explicaciones que expresen durante la experiencia.



Si su escuela cuenta con lupas, sugiera que las usen para observar durante el recorrido aquellos animalitos que lo ameriten por su tamaño.

De regreso al aula, los alumnos deberán dictarle qué animales observaron. Organice las ideas en un cuadro de cuatro columnas: "Animal que observé", "¿Cómo es?", "¿A qué animal se parece?" y "¿Por qué?". Registre sus ideas e incluya dibujos que faciliten la interpretación por parte de los niños.

Revisen el cuadro que hicieron, resalte las relaciones de semejanza que establecieron y pida que las amplíen pensando con cuáles otros animales de los que conocen tienen algo en común, por ejemplo "Ustedes mencionaron que las hormigas se parecen a los alacranes porque pican, ¿qué otros animales pican?". Invite a los niños a encontrar animales "parecidos a...". Use la lámina "Insectos y otros bichos" cada vez que se requiera para que recurran a ella cuando estén haciendo comparaciones, así centrarán más la atención en los detalles.



Puede proporcionar a los alumnos diferentes imágenes de animales para facilitar la búsqueda de semejanzas.



Proporcione media cartulina con un cuadrado dibujado en el centro, pida a los alumnos que elijan un animal de los que observaron y que lo dibujen dentro. Invítelos a pensar a qué otros animales se parece y solicite que los dibujen alrededor. Mientras trabajan acérquese y pregunte sobre las relaciones de semejanza que han establecido.



Invite a que los equipos presenten al grupo lo que han hecho: "¿Qué animal eligieron?, ¿qué parecidos encontraron entre ellos?". Proponga algunos diferentes. Anímelos a considerar si podrían incluirse como parecidos o no y por qué.

En otro momento puede utilizar la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Diferentes pero semejantes"*. Pida a los niños que la miren y respondan: "¿Qué animales hay?, ¿qué están haciendo?, ¿cuáles se parecen?, ¿en qué?, ¿cuáles son diferentes?, ¿por qué?".

Propicie que encuentren semejanzas y diferencias entre algunos animales y los seres humanos. Coloque algunas tarjetas con imágenes de animales boca abajo y colocados en círculo, invite a algún alumno a tomar una tarjeta; pida que observen qué animales hay y que completen la frase: "Éste es un tigre, se parece a mí en...".

Escuchen las respuestas y pregunte al grupo si están de acuerdo. En caso de discrepar, solicite que expliquen por qué piensan algo diferente.

Seleccionen otra tarjeta y repita la mecánica tantas veces como sea posible, cuide que no se pierda la atención del grupo.

VERSIÓN 2. ¿Sabías que...?

MATERIAL

- Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Animales en el hielo".
- Pliegos de papel y marcadores.
- Libros, revistas o algún recurso digital para obtener información.
- Cartulina.
- Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Nidos asombrosos".



Pida a los niños que mencionen nombres de los animales que conozcan, tome nota en el pizarrón y, si es posible, incluya algún dibujo que facilite que los alumnos trabajen posteriormente con el listado. Revisen cuáles son los animales que se han mencionado y que todos conocen. Marquen de alguna manera aquellos que resulten poco conocidos por el grupo o sobre los que les gustaría saber más, eso reducirá su listado inicial.



Es recomendable que el listado no sea mayor a tres o cuatro animales, ya que, si se excede, el proceso de indagación que realizarán podría dificultarse.

También puede optar por mostrar al grupo la Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Animales en el hielo" para que comparen lo que saben sobre los animales que observan y que elijan aquellos de los que quisieran saber algo más.

En un pliego de papel, elabore un cuadro de tres columnas: "Animal", "Lo que sabemos" y "Lo que queremos saber". Esto permitirá organizar mejor la indagación que se realizará. Transcriba el nombre del primer animal y pregunte: "¿Qué es lo que sabemos de él?", tome nota en la segunda columna y continúe "¿Qué queremos saber?", y registre en forma de pregunta lo que se investigará de los animales. Algunos niños pueden dar ideas que no estén formuladas como preguntas, "yo quiero saber dónde viven". A partir de la idea, formule la pregunta "¿dónde viven?".

Elijan con qué animal comenzarán, coloque un pliego de papel al frente con su imagen y las preguntas de investigación escritas a modo de título. Dividan el espacio restante a la mitad. En una mitad escriba "Lo que pensamos" y, en la otra, "Lo que investigamos". Anime a los alumnos a compartir sus ideas sobre cada pregunta y regístrelas. Esto servirá para confrontarlas con la información que obtengan al realizar el proceso de indagación.

Cuestione al grupo en dónde creen que podrían obtener información que responda a sus preguntas, revisen los títulos con los que cuentan en la biblioteca e identifiquen si en alguno podrían encontrar la información que necesitan; también pueden recurrir a enciclopedias, revistas especializadas o, si las condiciones lo permiten, a documentales o páginas de internet. Al hacer uso de estos recursos es importante que mencione la fuente y que tengan presente lo que están buscando. Lea párrafos y analicen si la información responde a sus preguntas, por ejemplo, "Aquí dice que los monos tití viven en la selva lluviosa del Amazonas y miden de 14 a 18 cm, con esta información ¿sabemos dónde viven?".



La experiencia de buscar información, comentar las ideas entre niños, la oportunidad que usted tiene de verlos sorprenderse, de escuchar sus preguntas, aportaciones, opiniones e hipótesis para hacerlos reflexionar sólo se da en el aula, en la interacción con sus pares; por ello, es preferible que no deje la investigación como tarea para casa, pues la riqueza de experiencias se perdería en alguna medida.

Tomen nota de la información que van obteniendo, una manera de organizarla es que peguen en el pizarrón una cartulina en la que un niño dibuje al animal en el centro. Cada vez que encuentren la respuesta a alguna de las preguntas pida que alguien la escriba lo mejor que pueda o dibujos para que después puedan recuperar la información.

Contrasten la información que obtuvieron con sus ideas iniciales: recurran al pliego de papel dividido a la mitad: "Al inicio pensábamos que la anaconda se alimentaba de elefantes, ¿fue así?, ¿de qué se alimenta?". Consulten el organizador que contiene la información que responde a las preguntas y promueva que expliquen sus hallazgos, que se escuchen con atención y expresen su acuerdo o desacuerdo con las ideas a fin de registrarlas. Pida que alguien anote las respuestas en el pliego de papel.

Una vez que hayan terminado con todos los animales y las preguntas, proponga a los niños compartir lo que saben con otras personas, utilizando la expresión "¿Sabías que...?".



Distribuya los datos obtenidos de cada animal, de modo que a cada pareja le corresponda trabajar con uno; deles medio pliego de papel y como título escriban "¿Sabías que...?". Invite a cada pareja a registrar los hallazgos del grupo; puede ser mediante dibujos o intentos de escritura.



Pida que presenten los datos obtenidos, pueden ser compañeros de otro grupo o padres de familia. Apoye a los alumnos para que compartan la información obtenida sobre los animales; cada pareja puede apoyarse en su registro, al final compartan con el auditorio qué tuvieron que hacer para obtener esa información.

Propicie que recuerden cuáles fueron las preguntas que plantearon al principio: "¿Qué respuestas hallaron a cada una? (es a manera de recapitulación), ¿qué otras preguntas podríamos investigar en una ocasión posterior?, ¿de qué animal?". Tome nota de ello para que, de haber condiciones, lleven a cabo las actividades.

En otro momento puede repetir este proceso de indagación con los niños focalizando algún tema en particular; por ejemplo, revisen la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación pre-*

escolar: "Nidos asombrosos", observen los animales que aparecen e indaguen sobre el espacio en donde viven y otras preguntas que se generen a partir de la imagen; incluso, si lo consideran, pueden enriquecer la información con otros nidos que puedan resultar interesantes, como los que usan los animales en el mar, o algunas madrigueras.

VERSIÓN 3. Una casita para...

MATERIAL

- Hojas y lápices.
- Pliego de papel y marcadores.
- Materiales diversos para el hábitat de la mascota.



Propicie una conversación sobre las mascotas: "¿Quién tiene una mascota?, ¿qué animal es?, ¿cómo se llama?, ¿cómo llegó a su hogar?, ¿cómo es?, ¿cómo la cuidan?".

Proponga que adopten una mascota, consideren pedir autorización de los padres y haga que los niños indaguen con la directora qué consideraciones por parte de la escuela debemos observar. Coméntenas y propicie que los niños reflexionen acerca de los compromisos y las responsabilidades que adquieren.

Solicite al grupo ideas sobre cuál podría ser su mascota, tome nota de las propuestas y analicen cuál de esos animales sería más viable tener en el salón. Consideren cuestiones como ¿qué tamaño tendrá?, ¿qué riesgo representa tenerlo?, ¿qué necesidades tiene?, ¿dónde lo colocarían?, ¿cómo lo cuidarían?, ¿quién lo atenderá si enfermara?

Dé tiempo para que intercambien ideas y ayúdelos para que tomen en cuenta las diferentes opiniones, de modo que puedan anticipar posibles efectos de sus decisiones.

Una vez seleccionado el animal que será su mascota, inviten a un especialista o alguna persona que tenga experiencia en su cuidado para obtener información sobre el animal y las previsiones que deben tomar para recibirlo. Preparen las preguntas que le harán; sugiera que incluyan algunas que rescate: "¿Qué tipo de ambiente o espacio necesita para vivir?, ¿qué cuidados habituales habrá que darle?, ¿cómo podemos saber si se ha enfermado?", y otras que permitan tener las condiciones adecuadas para su vida. Proporcione a los alumnos hojas para que registren, con dibujos

o por escrito, lo mejor que puedan, la información que consideren importante recuperar.



Si no fuera posible recibir a la visita, puede optar por una entrevista telefónica o la consulta en fuentes de información.

Pida que compartan la información y tome nota en el pizarrón; luego decidan cómo organizarse para preparar el espacio donde vivirá el animal; también acuerden el rol que se seguirá para cuidarlo y plantee cuestiones que les permitan decidir: "¿Qué pasará con la mascota al terminar la jornada de clase?, ¿y los fines de semana?, ¿y en las vacaciones?, ¿y al finalizar el ciclo escolar?". Tome notas de las ideas de los niños y explique que para cumplir con esos acuerdos es necesario el apoyo de todos, incluso de los padres de familia.

Inviten a los padres de familia para darles a conocer la intención de tener una mascota, propicie que los niños les presenten las previsiones que han tomado y los acuerdos que se establecerían, solicite la participación de los padres de familia para favorecer que sus hijos asuman las responsabilidades del cuidado.

Reciban al animal en el aula, permita que los alumnos lo observen, escuche lo que dicen espontáneamente y anímelos a que conversen sobre cómo es, cómo se comporta y qué nombre podría tener. Periódicamente, abran un espacio de observación colectiva del animal a fin de que perciban los cambios que tiene. Analicen si todos están cumpliendo con las responsabilidades que asumieron, hagan los ajustes necesarios en función de los resultados que obtengan.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Recurrir a distintas fuentes de información, estimar los efectos de optar por el cuidado de algún animal y asumir la responsabilidad de manera individual y colectiva contribuye a que los niños desarrollen gradualmente conciencia hacia el cuidado de la naturaleza.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Exploración de la naturaleza.

.... ¿CÓMO PODEMOS HACER...?

FINALIDADES

- Identifican, describen y explican cambios que ocurren durante y después de procesos de indagación y experimentación.
- Registran e interpretan información que obtienen por diversos medios.
- Reconocen y realizan acciones que pueden ayudar al cuidado del medio ambiente.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Al participar en experiencias de contacto directo con animales y otros elementos del entorno y centrar la atención en lo que pasa bajo ciertas condiciones, los niños elaboran explicaciones propias a partir de lo que observan y logran establecer relaciones causales, elaborar hipótesis, verificar, representar sus ideas y compartirlas.

Este tipo de actividades, que además incorporan la indagación con el apoyo de la educadora, son una condición fundamental para la comprensión de los procesos y eventos relacionados con el mundo natural y su cuidado.

VERSIÓN 1. Un comedero para aves

MATERIAL

- Botella de plástico o envase de leche limpio.
- Semillas o alimento para aves, tijeras, alambre, palos o cucharas.
- Pliego de papel y marcadores.



Organice un recorrido por la escuela con los niños; pida que estén atentos en la búsqueda de aves y, cuando encuentren alguna, promueva que se fijen en cómo es y en lo que hace. Piensen también en dónde vivirá y de qué se alimentará.

De regreso al aula, registren lo que observaron. A modo de relato, propicie que los niños le dicten lo que vieron, apóyelos con el inicio: "Hoy salimos a recorrer la escuela en busca de aves..."; algunos nexos que ayuden a cohesionar el relato: "Entonces pasó que..."; y aspectos sobre los que conversaron: "Pensamos que viven en... y se alimentan de...".



Es probable que en un primer recorrido no logren avistar ningún ave, pueden entonces salir en otras ocasiones o pedir el apoyo de los padres de familia para que en los recorridos diarios puedan hacer esta observación.

Converse con los alumnos sobre cómo se alimentan las aves cuando éstas no se encuentran cautivas, el tipo de alimentos que comen y la forma en que comen (puede poner como ejemplo para contrastar a una paloma y a un colibrí); reflexionen sobre la posibilidad de ayudar a las aves que vuelan por la escuela a conseguir su alimento.

Anímelos a pensar: “¿Qué podríamos darles como alimento? y ¿cómo podríamos proporcionarárselos?”. Elabore en un pliego de papel un cuadro que permita organizar qué propuestas se probarán y el orden, coloque un título que refiera el problema que tratarán de resolver, por ejemplo, “¿Cómo alimentamos a las aves que vuelan cerca?”.

Considere que, aunque las propuestas puedan ser inviables, deben probarse a fin de analizar los resultados que se obtengan, ya que esto permite enriquecer la reflexión y la toma de decisiones; considere que al menos deben contar con tres propuestas para tener elementos de contraste.

Un ejemplo del cuadro es:

Propuesta de....	Alimento	¿Cómo se proporcionará?	Resultados
1. Rafa	Migas de pan	Se dejará en el suelo	

Pongan a prueba cada propuesta y vayan registrando los resultados que obtienen en la cuarta columna del cuadro; para el ejemplo propuesto, un resultado probable sería “Las hormigas se llevaron las migas de pan”. Analicen lo que han obtenido: ¿qué resultó?, ¿qué definitivamente no es buena opción?, ¿qué sería necesario considerar para tener éxito?

Proponga indagar con alguien, en algún libro o con el apoyo de algún recurso digital, información para saber cómo alimentar a las aves silvestres y qué alimento deben darles. Revisen algunos textos para identificar información útil y registrenla de manera que todos puedan interpretarla; considérela para que elijan alternativas. Así, por ejemplo, encontrarán recomendaciones de cómo colocar la comida en alto, y ello podrá volverse un criterio para tomar en cuenta.

De ser necesario, oriente hacia la idea de construir un comedero para aves. Promueva que los alumnos piensen y propongan: “¿Cómo podría ser?, ¿qué necesitaremos para construirlo?, ¿dónde lo pondremos?, ¿qué alimento usaremos?”.

Valoren cada idea que les parezca viable, y ayude a los niños a contrastar con la información que han investigado: “Si lo ponemos en la plaza cívica, ¿estará en un lugar alto como lo sugiere el libro que revisamos?, ¿qué podemos hacer para que lo esté?”. Con esta actividad permitirá que los alumnos anticipen posibles efectos de sus decisiones.



Elaboren un comedero para aves, decórenlo a su gusto, colóquenle alimento y con apoyo de alguien ubíquenlo en los lugares que se hayan acordado. Durante una semana dediquen un momento al día para observar los comederos: “¿Se acercan las aves?, ¿a qué creen que se deba?, ¿se ha consumido el alimento?, ¿cuánto?, ¿el comedero requiere algún tipo de reparación?, ¿cuál?”. Acuerden acciones para mantener y dar seguimiento al funcionamiento de los comederos.



Puede apoyarse con algunas imágenes, un tutorial o un instructivo que informe el procedimiento para elaborar el comedero.



Compartan los resultados que cada equipo obtuvo, decidan cuánto tiempo conservarán los comederos y organicen las acciones necesarias para su mantenimiento. De manera periódica, anime a los niños para que valoren los resultados que han obtenido, puede ser útil recuperar las propuestas iniciales que registraron en el cuadro para comparar si las alternativas reportaron mejoras con lo que inicialmente hicieron.

Registren individualmente la experiencia con dibujos en trípticos, para informar a otros compañeros qué hacer si quisieran elaborar un comedero para aves.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Actuar con responsabilidad en acciones que se derivan de la observación y el contacto con algunas aves, construir un comedero y valorar su funcionamiento propicia que los niños se percaten de que son capaces de contribuir con sus acciones al beneficio de la vida animal.

VERSIÓN 2. Composta

MATERIAL

- Basura orgánica o materiales de rápida descomposición.
- Aserrín.
- Bolsa negra.
- Pliegos de papel, marcadores, pegamento, hojas, lápices y crayones.
- Calendario para el registro de acciones.



Prepare una bolsa negra con algunos desperdicios orgánicos, ciérrala de modo que no pueda mirarse su contenido y cerciórese de que al manipularla no produzca heridas o sensación punzante. Sentados en círculo, proporcione a uno de los niños la bolsa y pida que trate de adivinar qué hay en el interior, podrán tocar, pero no mirar por dentro. La bolsa pasará de mano en mano como si fuera el juego de La papa caliente.

Mientras los niños tocan la bolsa, escriba en el pizarrón los comentarios espontáneos que hacen, coloque la bolsa al centro y lea para ellos lo que anotó: "Joaquín dijo que se siente feo; Alberto mencionó que apesta; Karla, que parecen hojas". Abra la bolsa y vierta su contenido sobre un periódico que proteja el suelo. Escuche los comentarios que hagan los niños y retome algunos para propiciar que expliquen por qué dijeron eso.

Pregunte al grupo: "¿Qué creen que haremos con esta basura?". Tome nota de sus ideas en el pizarrón y propicie que intercambien opiniones acerca de por qué creen eso. Este momento puede ser propicio para dialogar sobre la basura: "¿Qué hacemos con ella?, ¿a dónde va a parar?, ¿qué pasa con ella si la dejamos expuesta en nuestros hogares?". Comente que con la basura que han manipulado y otros elementos fabricarán un alimento para las plantas de la escuela llamado *composta*, pregunte si saben qué es. Observen un video o escuchen el testimonio de alguien con experiencia en la preparación de la composta a fin de contar con información sobre qué es, para qué sirve y cómo se elabora. Detenga el video antes de que se explique el procedimiento e invite al grupo a que exponga con sus palabras lo que ha escuchado.

Aproveche el diálogo para reflexionar con los alumnos sobre cómo esta forma de uso de los desechos ayuda a reducir la cantidad de basura y al mismo tiempo ayuda a los seres vivos, entre ellos, a las plantas.



Proyecte nuevamente el video o pida a la persona que explique paso a paso el procedimiento para hacer composta, el tiempo que es necesario esperar para que esté lista y los cuidados que requiere. Solicite a los niños que mientras escuchan tomen nota en una hoja de lo que se necesita y del procedimiento, para ello puede enfatizar los pasos, de modo que al final puedan recuperar el proceso de principio a fin, a modo de instructivo.



Puede utilizar también folletos, instructivos o carteles con la representación del procedimiento.



Después compartan lo que anotaron para organizarse y hacer la composta. Acuerden: "¿Qué traer?, ¿dónde se hará?, si la composta se entierra ¿quién les ayudará?, ¿cómo le darán mantenimiento?, ¿cuándo se regará?, ¿cuándo se desenterrará para moverla?". Registren en un calendario que todos puedan ver y consultar cuándo se preparará la composta, cuándo se regará y cuándo acudirán todos a desenterrarla para observarla y moverla considerando que esta última actividad debe repetirse de manera continua por el tiempo que lleve el proceso de desintegración de los desechos.

Reúnan lo necesario y recuperen el procedimiento que han registrado: "¿Qué hacemos primero?, ¿qué después?". Sigán el procedimiento para prepararla, considere que es posible que los niños traigan de casa desechos inorgánicos. En ese caso puede proponer que se haga una preparación con la basura orgánica y otra con la inorgánica, esto puede ser muy útil para percibir al final, por ejemplo, cómo los desechos inorgánicos no logran degradarse.



Elaboren un dibujo en un cuarto de papel bond sobre lo que hicieron y cómo lucía la composta antes de cubrirla con tierra. Peguen sus dibujos en pliegos más grandes de papel, incluyan descripciones sobre cómo olía y qué elementos pusieron; en otro pliego de papel tome nota de "¿Cómo creo que lucirá en una semana?". Anímelos a dar explicaciones que justifiquen sus predicciones.

Promueva que consulten el calendario para recordar las visitas que deben hacer a la composta, de modo que la observen cuando sea el momento. Antes de desenterrarla, invítelos a mirar sus registros y lea las descripciones y predicciones que hicieron; luego desentierren la composta y observen si luce igual que antes, qué cambios notan, cómo es la apariencia de los elementos que enterraron, si hay algún animal, cuál y por qué creen que están aquí.

De regreso al aula, pida a los niños que se reúnan de nuevo con su trío y elaboren un dibujo de cómo luce ahora la composta, acérquese a cada grupo y anímelos a que expliquen su dibujo; invítelos a pegar sus dibujos en otro pliego de papel en el que incluyan las proyecciones

sobre cómo creen que lucirá la composta la siguiente ocasión.



Si realizaron alguna preparación con basura inorgánica, dediquen momentos para reflexionar sobre "¿Qué pasó?, ¿por qué no se desintegró?, ¿qué podemos hacer con este tipo de basura para utilizarla y evitar la contaminación que produce?". Esto puede ser el inicio de otra situación didáctica que aborde el reciclado.



Cuando la composta esté lista, hagan el registro correspondiente y péguenlo en el pliego de papel. Ayude al grupo a decidir qué harán con ella, ¿a qué plantas de la escuela se les pondrá? Coloquen la composta a las plantas, registren la experiencia y peguen todos los pliegos de papel para realizar un flujograma gigante que represente el proceso que realizaron a partir del día en que prepararon la composta y hasta que pudieron agregarla a las plantas.

Con el apoyo del flujograma empleen un momento para valorar lo que han hecho: "¿Creen que fue útil para el medio ambiente?, ¿por qué?". Invítelos a pensar: "Si estas acciones se pueden realizar en casa, ¿qué beneficios tendrían?, ¿cómo podríamos promover que otras personas las realicen?". Pídeles que propongan acciones que consideren factibles de emprender para beneficio de todos. Tome nota de las propuestas. Utilicen ambos registros para compartir la experiencia con otras personas.

En otro momento, si lo prefiere, puede proponer la observación de las plantas que recibieron la composta, marquen aquellas que tienen y comparen su crecimiento con las que no: "¿Hay algún cambio?, ¿la composta ayuda a las plantas a crecer mejor?".

■ PARTICIPACIÓN: Elaborar explicaciones a partir de lo que observan, intercambiar ideas, descubrir relaciones causa-efecto al elaborar la composta y proponer acciones colectivas para utilizarla favorece que los niños se comprometan en tareas para lograr metas comunes.

VERSIÓN 3. Papel de papel

MATERIAL

- Papel usado (evitar el que tiene textura plástica).
- Malla plástica o tela de mosquitero de diferentes tamaños y formas.
- Recipientes de plástico para contener agua.
- Telas de desecho.
- Esponja (de ser posible).
- Licuadora, mortero o molcajete.



Sentados en círculo, coloque al centro piezas de diferentes papeles, incluya tanta variedad como sea posible y permita que los alumnos los observen y toquen con libertad. Al terminar la actividad de exploración, pregúnteles: “¿De dónde viene el papel?”. Probablemente refieran lugares de acuerdo con su experiencia: “de la casa”, “de la papelería” o “mi mamá lo compra”. En esos casos reformule las preguntas: “¿Y cómo llegó ahí?, ¿cómo se fabrica?”.

Invite a los niños a observar algún video que refiera el origen del papel; si esto no es posible, puede sugerirles acudir con algunas personas de la comunidad escolar que puedan ayudarles a saber de dónde viene el papel. Solicite a los niños registrar la información que obtengan, de modo que posteriormente puedan recuperarla.



Es conveniente anticipar a algunos compañeros del plantel que los niños acudirán a preguntarles para que puedan referirles información que sea útil en función de lo que necesitan.

Con apoyo de la información que hayan reunido, se sugiere elaborar un dibujo que represente el origen del papel, la transformación que sufre y el producto final, por ejemplo:



Invite a los niños a pensar: “¿Para qué sirve el papel?”. Proporcione medio pliego de papel a cada equipo para que puedan registrar todos los usos que recuerden. Comente que posteriormente van a presentar sus ideas ante los compañeros y motíveles a usar el registro para incluir todo lo que después quieran recordar.



Invite a un equipo a explicar lo que ha registrado en relación con los usos del papel, propicie que cuando mencionen algún uso, se apoyen en el registro que hicieron, formule preguntas al grupo para que identifiquen si ellos incluyeron ese uso y resalte las coincidencias, así como también la información que se mencione por “primera vez”.



Permita que de vuelta a los equipos, incorporen a su registro alguna información de la exposición de sus compañeros. Ayúdelos a colocar sus trabajos a la vista.



Apoye la reflexión colectiva mencionando los usos que los niños refirieron y pregunte: “¿Qué hacemos después con el papel que hemos utilizado?”. Invítelos a recorrer la escuela para identificar si hay algún papel tirado; de igual forma puede invitar a quienes laboran como apoyo en tareas de aseo para que comenten qué pasa con el papel que ya no ocupamos.

Promueva que los niños reflexionen: “¿Qué pasa si desperdiciamos el papel?, ¿qué impacto tiene para el ambiente, en especial para los árboles?”. Converse sobre algunos efectos que usted identifica y brinde tiempo para que los niños intercambien opiniones acerca de lo que observan e imaginan al respecto.

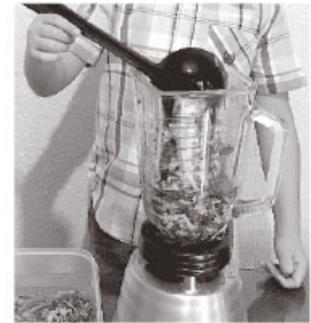
Comente que aprenderemos una manera de reutilizar el papel que ya fue usado, es decir, que haremos que se pueda volver a ocupar.

Si es posible, lean juntos algún libro que refiera el procedimiento de elaboración casera de papel, como *El papel*, de Silvia Molina, que es parte del acervo de la biblioteca. Proponga a los alumnos reutilizar papeles. Para ello, represente en el pizarrón, con ayuda de los niños, un diagrama de flujo que muestre los pasos del procedimiento, de modo que puedan consultarlo cuando lo necesiten. Por ejemplo:

Solicite a las familias que envíen desperdicio de papel que tengan en casa (sólo el necesario para hacer esta actividad). Reúnan el papel que han traído de casa y comente que un paso fundamental para reusarlo es reducirlo.



Revisen el diagrama de flujo y comente que realizarán el primer paso, proporcione una pieza de papel y tijeras; si lo prefiere, también puede utilizar el rasgado para trozar el papel. Conforme los alumnos avancen, comente que pueden realizar el segundo paso,



recurra al diagrama, que es depositar los trocitos de papel en un recipiente con agua. Dejen reposar el contenido para que esté suave.



Esta actividad puede llevar más de un día, pero no se recomienda que abarque más de dos, pues puede cansar físicamente a los alumnos y provocar desinterés en un proceso que debiera ser lo opuesto.



Sentados en semicírculo, pida a algunos alumnos que pasen a ayudarle para realizar el tercer paso, que es el licuado del papel. Ellos pueden sacar del agua parte de los trozos humedecidos del papel y dejarlos caer en la licuadora, bajo la constante supervisión de usted. Si no cuenta con este utensilio, puede utilizar un mortero o molcajete o en su defecto, distribuir porciones de papel húmedo a cada niño para que amasen añadiendo cada tanto un poco de agua; tenga en cuenta que la finura del papel dependerá de qué tanto se logre deshacer. Conforme los niños terminen, se puede depositar en un recipiente el producto, que debe tener la consistencia de masa; entonces habrán completado el cuarto paso”.



Para realizar el quinto paso, proporcione a cada pareja una pieza de malla o tela de mosquitero, una cuchara y una porción de la masa de papel, anímelos a esparcir la mezcla por toda la malla con ayuda de la cuchara, cuidando no dejar espacios vacíos y tratando de mantener un grosor más o menos uniforme.

Revisen el diagrama y señalen los pasos que ya han realizado, de modo que identifiquen qué es lo que sigue. Proporcione piezas de tela para que los alumnos las coloquen sobre la pulpa de papel que han esparcido sobre la malla, y utilice un rodillo u objeto con forma similar para ejercer presión de modo que se libere alguna cantidad de agua, también puede usar esponjas para retirar el exceso de humedad si cuenta con ellas.

Dé vuelta a las piezas con que se han trabajado de modo que la malla quede encima de las capas y puedan retirarla. El resultado debe ser la hoja de papel húmeda sobre la tela, ya libre de la malla. Dejen secar. Tome en cuenta que el secado puede requerir más de un día.



Sentados en círculo, coloquen las hojas de papel reciclado al centro y observen los cambios producidos: “¿Cómo se siente?, ¿qué podemos hacer con esas piezas de papel?”. Propicie que propongan ideas para orientar el uso que darán al producto que han conseguido.



Si alguien no obtuvo el resultado deseado, es una buena oportunidad para recuperar lo realizado y contrastarlo con lo hecho por alguien que sí haya logrado obtener el papel, para identificar cómo podría mejorar si repitieran el procedimiento.

Ayude a que los niños reflexionen sobre lo que hicieron, para qué sirvió y cómo pueden ayudar este tipo de acciones al medio ambiente. Invítelos a compartir con otros lo realizado. Considere incluso que después de definir el uso de sus piezas de papel pueden exponer ante sus compañeros o padres el proceso y el uso que le dieron al producto que elaboraron.

■ **PARTICIPACIÓN:** Elaborar hipótesis y ponerlas a prueba en el procedimiento para reciclar papel, así como proponer ideas para compartir con los demás niños acciones para el cuidado del medio ambiente favorece en ellos el desarrollo de un sentido de responsabilidad individual y colectiva en beneficio del ambiente.

ORGANIZADOR CURRICULAR. Exploración de la naturaleza.

.... NOS CONOCEMOS MEJOR

FINALIDADES

- Reconocen y describen rasgos físicos, gustos y habilidades que comparten con su familia.
- Identifican y explican semejanzas y diferencias entre las personas que conocen, como formas de ser, de actuar, de hablar.
- Conocen las actividades que realizan las personas de su comunidad que prestan un servicio público.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Cuando los niños hablan sobre ellos y su familia o sobre lo que hacen cotidianamente y en ocasiones especiales, comparten rasgos característicos de su cultura.

En la medida en que tienen la posibilidad de reconocer elementos comunes y diferentes en las costumbres de vida de las personas, se fomenta en ellos el desarrollo de actitudes de aceptación y respeto a la diversidad cultural.

VERSIÓN 1. Familias**MATERIAL**

- Libros sobre familias constituidas de diversas maneras.
- Hojas, colores y lápices.
- *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Retratos de familia"*.

Propicie un ambiente de confianza para que los niños participen y digan lo que piensan acerca de cómo está integrada su familia.



Puede usar cuentos que permitan a los niños identificarse con los personajes y las historias, por ejemplo, *Vivo en dos casas*, de Marian de Smet y Nynke Talsma; *Secreto de familia*, de ISOL; *Un papá a la medida*, de David Calí; o *Familias familiares*, de Vivian Mansour. Después de leer alguno de éstos, pregunte cómo es una familia. Escuche atentamente las ideas que expresan.



Evite los estereotipos y los juicios que lastimen o incomoden a los niños. Recuerde que las familias se integran de maneras distintas.

Muéstreles la *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Retratos de familia"*. Los alumnos de tercero pueden utilizar la imagen de *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar: "Familias"*. Pida que describan las imágenes y pregunte: "¿Qué están haciendo las familias?, ¿quiénes serán los integrantes?, ¿a qué creen que se dedican?". Promueva una conversación acerca de su familia con tópicos como "¿Quiénes

la integran?, ¿qué hacen cuando están juntos?, ¿en qué se parecen?, ¿les gusta jugar a...?, ¿cantan como...?, ¿tienen un lunar igual que...?, ¿usan lentes como...?". Enriquezca la conversación con otras preguntas o ideas de acuerdo con lo que sabe de las familias: "Luciana vivía en Guatemala; cuéntanos cómo es ese lugar, a qué jugabas cuando vivías allá"; "Patricio tiene un abuelo que es poeta, ¿qué hace un poeta?". Si es factible, que lleven al aula fotografías de sus familiares para que, además de hablar de los integrantes de su familia, narren fácilmente anécdotas personales. Hay niños que cuando mencionan a los integrantes de su familia incluyen a la mascota; no descualifique esas intervenciones, importa que hablen sobre ello porque la mascota juega un papel importante en la vida de los pequeños, sobre todo cuando no tienen hermanos.

Pida a los niños hacer un dibujo de su familia o de quienes los cuidan, recuérdelos que se incluyan. Se trata de captar una imagen que les guste y que la representen en un retrato. Y como en las casas los retratos se ponen en lugares especiales, destinarán un sitio importante del aula para exhibirlos. Usted también haga el dibujo de su familia, busque rasgos que comparta con los niños, por ejemplo, "Yo soy la más pequeña de mi familia, como Luis, Quique y Emilia; aquí estoy con mi hermano y mi abuela en un parque que se llama...; o en mi familia somos cuatro: mi mamá, mi abuela, mi hermanito y yo, como la familia de Joaquín". Anime a que los niños compartan sus retratos con el resto de sus compañeros.



Apóyese en las producciones y conversaciones de los niños para ayudarlos a que reconozcan en ellos y en sus compañeros rasgos que los caracteriza y los hace personas valiosas e importantes.

Coloquen estos trabajos en el lugar especial que eligieron. Después de un tiempo, puede guardarlos en el expediente de cada niño.

VERSIÓN 2. Tesoros preciados

MATERIAL

- Hojas y colores.

Anticipadamente informe a las familias que los niños realizarán estas actividades y solicite su colaboración.



Dialoguen acerca de lo que acostumbran hacer para celebrar en sus familias, por ejemplo, preparar un platillo especial, participar en eventos culturales usando una vestimenta especial, reunirse con amigos a tocar un instrumento y cantar, participar en eventos deportivos, reunirse con los abuelos, visitar algún lugar especial. Incluya su experiencia como parte del grupo, por ejemplo, "A mi familia y a mí nos gusta ir al tianguis los domingos y...". Pregunte a los alumnos qué les gusta hacer con su familia y qué es lo que más disfrutan. Reciba con atención y agrado los diferentes comentarios.

Platique con los pequeños acerca de que algunas familias guardan objetos, incluso por varias generaciones, que consideran valiosos, como fotografías, recetas de cocina, recortes de periódicos, trofeos o algún instrumento musical porque les recuerdan momentos felices, personas queridas, cosas que hacen juntos..., por ello los consideran valiosos.

Invite a los niños a que conversen con sus familias sobre algún objeto preciado para su mamá, su papá, su abuelita... ¿Qué es lo que guardan?, ¿por qué es importante? Pídales llevar al aula los objetos o el dibujo de éstos para que les ayuden a narrar anécdotas personales sobre los integrantes de su familia, actividades, celebraciones, juegos y tradiciones que comparten. Pregúnteles: "¿Cómo participan en estas actividades?, ¿por qué les gustan?, ¿desde cuándo lo hacen?, ¿hace cuánto tienen ese objeto?".



Muestre una actitud abierta, de respeto hacia las diferentes formas de pensar, manifestaciones y creencias de las familias de los niños.

También puede invitar a uno o dos miembros de las familias a compartir con el grupo experiencias de este tipo. Se trata de que tengan la oportunidad de conversar y compartir sobre aquello que acostumbran en su familia y es valioso para cada uno de los integrantes.

VERSIÓN 3. Mirando a mi alrededor

MATERIAL

- Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Personas que conozco".
- Pliegos de papel.
- Hojas y marcadores.



Converse con los niños sobre las personas que trabajan en la escuela, pregúnteles si saben sus nombres, qué hacen y por qué creen que es importante lo que hacen; por ejemplo, "Chuy es el trabajador manual, ¿saben qué hace?, ¿qué creen que pasaría si él no...?, ¿por qué es importante su trabajo?".

Organice un recorrido por los alrededores de la escuela. Inste a que, mientras caminan, se fijen en lo que ven y entre todos pongan una marca en una tabla que les proporcionará en un papel o cartulina, cada vez que vean algo de lo que allí se indica. Prevea que la tabla incluya los servicios que hay en la localidad: escuela, mercería, carnicería, paradas de autobuses, panadería o farmacia. Déjela en un lugar visible y accesible para los niños. Para el recorrido usarán otra en tamaño carta u oficio.



Proporcione una tabla que usarán en el recorrido sólo con las dos primeras columnas, la de "Total" la llenarán en el aula.

Servicios	¿Cuántos?	Total
Tortillería (Incluya la imagen del servicio)		
Puestos de comida		
Parada del camión		
Tienda		

Durante el recorrido procure que se detengan a observar con atención, pueden hacerlo en un lugar que no implique riesgo, como una banquetea, una esquina o un parque y pregúnteles: “¿Qué lugar es éste?, ¿qué hacen las personas que acuden allí?”. Cuando los niños no sepan de qué lugar se trate, anímelos, si es posible, a que se acerquen y averigüen con el encargado qué lugar es. Conforme los identifiquen, pongan en la tabla alguna marca gráfica y escriban como puedan el nombre, de los servicios que miren.

En otra sesión, promueva que conversen sobre los diferentes establecimientos que vieron. Pídales llenar la tabla del salón con base en la que usaron durante el recorrido. Auxílielos a contar para registrar el total en el espacio correspondiente. Con todas las columnas llenas, apóyelos para interpretar la información, por ejemplo, “Hay tres tiendas, una panadería, un mercado y cuatro puestos de comida”. Ayude a los niños a identificar qué servicios ofrecen estos lugares y cómo nos benefician.

En otro momento, use la *Lámina didáctica*. *Primer grado. Educación preescolar*: “Personas que conozco”. Solicite a los alumnos que describan y expliquen las actividades que realizan las personas que observan en la imagen. Comenten elementos comunes y diferentes entre las labores que realizan éstas y la gente presente en su vida cotidiana. Propicie que mencionen algunos atributos que identifiquen entre quienes conocen y valoren el papel que juegan estas personas para el bienestar colectivo.



Use la imagen en distintos momentos del ciclo escolar. No es conveniente tratar acerca de todos los trabajos o servicios en una sesión o en una semana.

VERSIÓN 4. Personas y servicios

MATERIAL

- Imagen: “¿Qué hacen?”, en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*.
- Hojas y lápices.
- Pliegos de papel.
- *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar*: “Mi gato necesita un doctor”.



Muestre a los niños la *Lámina didáctica*. *Primer grado. Educación preescolar*: “Mi gato necesita un doctor” y solicite que describan lo que observan en la imagen. Ayúdelos a identificar los establecimientos en la imagen y pídale que mencionen si algunos son como los que hay en su comunidad, si es así, que digan en qué se parecen. Dialoguen acerca de los servicios y establecimientos que ellos usan y a los que acuden para satisfacer necesidades de transporte, alimentación y salud. En otro momento puede usar la lámina para que los niños expliquen recorridos.

Proponga a los niños indagar qué instituciones o espacios públicos existen en su localidad, por ejemplo, hospitales, bibliotecas, estación de bomberos, oficina de correos, entre otros. Incluya su escuela y otras, si las hay. Pueden usar la tabla de la versión 3 para ubicar los servicios del entorno inmediato.

Ayude a los niños a indagar qué servicios se ofrecen en esos sitios. Pregúnteles a cuáles de éstos han acudido ellos o alguien de su familia y por qué.

Invite a algún prestador de un servicio a su comunidad, ya sea un agente de tránsito, un bombero, un panadero, la persona que atiende la tienda del pueblo, un miembro de protección civil o el encargado de la biblioteca, para conversar con el grupo.

Organicen juntos esta actividad. Estimule a los niños a preparar una entrevista para conocer mejor a su invitado. Asístalos para que formulen las preguntas y deles pistas: “¿Qué nos interesa saber del trabajo que realiza?, ¿usará algún objeto o herramienta para llevarlo a cabo?, ¿para qué acuden con él las personas...?”. Escriba las preguntas que propongan en un pliego de papel para tenerlas presentes el día de la visita.

Asegúrese de que registren la información que recaben de la entrevista. Para escribir pueden usar dibujos, marcas gráficas.

Posteriormente, reconstruyan la experiencia, invítelos a que observen sus registros y promueva la conversación con cuestionamientos como “¿Cuál era la primera pregunta?, ¿logramos obtener respuestas?, ¿qué nuevas dudas surgieron?”. Con su ayuda, los niños irán relacionando información que les permitirá establecer relaciones entre necesidades y servicios.

Retome con los niños la función social que desempeñan estas personas y su importancia a través de preguntas como "¿Qué pasaría si estos servicios no existieran?, ¿por qué son importantes para todos los miembros de la comunidad?, ¿qué servicios nos hacen falta?, ¿cómo podemos hacer para tenerlos?".

En otra ocasión puede usar la imagen: "¿Qué hacen?", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*. Haga que observen y describan las imágenes, anímelos a comentar lo que conocen. Propóngales indagar acerca de lo siguiente:

- ¿Cuáles son las actividades que realizan las personas representadas en las imágenes?
- ¿Dónde se realiza el trabajo?
- ¿Qué objetos o herramientas usan para ejecutarlo?
- ¿Conocen a alguien de sus familias o de la comunidad que desempeñe las labores de alguno de los personajes de las imágenes?
- ¿Qué servicios ofrecen estos trabajadores?, ¿cómo o en qué nos ayudan?

Otros asuntos que podrían tratar apoyándose en esta lámina pueden ser:

- ¿Hay trabajos que, siendo distintos, se realicen en el mismo lugar?, ¿cuál es la diferencia?
- ¿Es posible que algunas de estas personas ocupen los mismos objetos para realizar su trabajo?, ¿cuáles?

Puede elaborar un fichero de las acciones que se realizan en los trabajos y usar las fichas para consultar alguna palabra o comparar la escritura, por ejemplo, jugar, pintar, curar. ¿En qué se parecen? Observar que el final suena y se escribe igual es información valiosa en su proceso de alfabetización.

ORGANIZADOR CURRICULAR. Interacción con el entorno social.

.... APRENDEMOS A CUIDARNOS

FINALIDADES

- Conocen y practican medidas para prevenir enfermedades.
- Identifican alimentos que es preferible consumir para una vida sana.

- Identifican situaciones en las que hay un trato desigual que les provoca incomodidad y molestia.
- Participan en iniciativas para involucrar la participación de la escuela, familias y comunidad.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

El bienestar de los niños se favorece cuando tienen oportunidades para conversar y aprender sobre temas relacionados con el cuidado de la salud, las enfermedades más frecuentes, sus causas, modos de prevenirlas y la importancia de practicar hábitos de cuidado personal; cuando identifican situaciones en las que pueden estar en riesgo y comprenden qué actitudes y medidas adoptar para tomar precauciones y evitar accidentes, y cuando reconocen formas de actuar que les afectan a ellos y a los demás porque los hace sentir incómodos o molestos.

Si bien las decisiones para mejorar ciertos hábitos no están al alcance de los niños pequeños, cuando comprenden por qué es mejor tomar agua simple o de frutas que bebidas azucaradas, por ejemplo, sí pueden influir en casa pidiendo atender esta medida.

VERSIÓN 1. ¿Por qué nos enfermamos?

MATERIAL

- Imágenes de niños con gripe, dengue y dolor estomacal.
- Libros, enciclopedias, materiales que difunden las instituciones de salud pública para la prevención de enfermedades.
- Hojas de rotafolio y marcadores.



Inicie una conversación con los niños preguntándoles por qué creen que nos enfermamos. Es posible que algunos compartan experiencias personales: "Yo tengo tos", "Me duelen los oídos". Preste atención a las ideas que expresan, así encontrará el momento para orientar la participación hacia lo que ellos consideran las posibles causas con preguntas como "¿Saben qué son los gérmenes?, ¿han oído hablar de los virus y bacterias?, ¿dónde lo han escuchado?". Atienda las ideas de los niños y escríbalas en el pizarrón; sus respuestas son la expresión de sus razonamientos, será interesante contrastar después las explicaciones

que dan con la información que encuentren en alguna fuente de consulta.



Introduzca, si es necesario, una breve explicación, por ejemplo, los gérmenes son como bichos, tan pequeños que no se ven; los virus y bacterias son gérmenes que causan enfermedades.

Dialoguen sobre qué creen que sucede en sus cuerpos y cómo se sienten cuando se enferman: "Cuando te dolía el oído, ¿cómo te sentías?, ¿alguno de ustedes se ha enfermado del estómago?".

Muestre imágenes de los niños con gripe, dengue o dolor estomacal; pídale que las describan y colóquelas en una hoja rotafolio o cartulina dividida en columnas (una imagen en cada columna), ahí registre lo que dicen los niños sobre los síntomas y sentimientos que han experimentado u observado de esas enfermedades.

Hágales cuestionamientos como "¿Cuáles piensan que son las razones por las que se han enfermado?". A partir de lo que los niños mencionen, ayúdelos para que puedan identificar relaciones de causa-efecto, por ejemplo, "Lalo dijo que comió muchos dulces y luego le dolió el estómago".

Con base en sus experiencias, propicie que expliquen por qué los gérmenes hacen que nos enfermemos. Escuche las ideas que mencionan. Recuerde las ideas que han intercambiado sobre las enfermedades. Invítelos a elaborar historias cortas sobre el padecimiento de cada niño de la imagen y a realizar un cartel con las medidas que pueden tomar para prevenir el contagio de estas enfermedades. Utilice fuentes de consulta para ampliar la información al respecto.

VERSIÓN 2. Conocemos y practicamos medidas preventivas

MATERIAL

- Material impreso sobre el lavado de manos (difundidos por instituciones de salud pública).
- Libros, folletos, trípticos, revistas, enciclopedias sobre los beneficios de los alimentos saludables.
- Tarjetas con imágenes de personas realizando diferentes actividades (corriendo, caminando, brin-

cando, practicando algún deporte, jugando videojuegos).

- Pliego de papel.
- Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Visita al doctor".



Puede retomar lo que hicieron en la versión anterior. Formule la siguiente pregunta: "¿Cómo creen que se pueda evitar el contagio de enfermedades?". Pregúnteles si cuando chupan objetos o comparten paletas y dulces, alguien puede contagiarse. Escuche sus planteamientos. Entre otras acciones, hable con ellos sobre la importancia de lavarse bien las manos, dídeles que al hacerlo evitamos que los gérmenes entren en contacto con nuestra boca, nariz u ojos y así no nos enfermamos ni contagiamos. Indague cuándo es importante para ellos lavarse las manos. Escriba en el pizarrón una lista de sus respuestas.

Pregúnteles: "¿Cómo creen que deben lavarse las manos?, ¿qué necesitan para hacerlo?, ¿qué imaginan que pueda pasar si no lo hacen?". Escuche las ideas de los niños. Muéstreles y lea algunos folletos sobre el tema. Elijan uno y lleven a cabo el procedimiento, hágalo cuando los niños hayan regresado del recreo, de esa manera podrán observar mejor cómo se ven las manos antes y después de lavarse.

Proponga a los niños revisar la lista que hicieron al inicio, converse con ellos sobre la importancia de lavarse las manos. Apóyelos para que tomen en cuenta alguna situación que no habían mencionado y agréguela.

Con el fin de seguir identificando qué podemos hacer para cuidarnos, promueva el diálogo con los niños acerca de los beneficios de alimentarse sanamente. Comente con ellos que algunos alimentos no son saludables y, por esa razón, es necesario no comerlos frecuentemente. Pregúnteles cuáles son y por qué creen que no son sanos.

Explíqueles que hay tres tipos de alimentos saludables: frutas y verduras; cereales, como el pan y las tortillas; y los que tienen proteínas, como carne, pescado, leche o queso. Sugierales considerar cuestiones como qué pasaría si sólo comiéramos frutas y verduras, y por qué creen que es bueno beber agua o qué sucedería si no la tomáramos.





Haga hincapié en que hay alimentos con mucha azúcar y grasa que no es saludable consumir en exceso.

Ayude a los niños a reflexionar sobre los beneficios de los alimentos saludables. Apóyelos para que consulten en diferentes fuentes, como revistas, libros, folletos o enciclopedias, qué alimentos nos hacen bien y qué alimentos nos hacen mal si los comemos en exceso.

Propóngales hacer un cuadro en un pliego de papel con dos columnas, una para los que hacen bien y la otra para los que hacen mal si se consumen en exceso; sugiérales buscar imágenes en revistas y periódicos, recortarlas y pegarlas según corresponda. Propicie que reflexionen acerca de por qué los consideran adecuados o inadecuados, por ejemplo, porque nos hacen tener buena vista, huesos fuertes y evitan que nos resfriemos.

Muéstreles la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar*: "Visita al doctor".

Pida que observen las imágenes, ayúdelos a establecer relaciones causales respecto a las enfermedades contagiosas que identifican, por ejemplo, no lavarse bien las manos, comer muchos dulces o no vacunarse.

Propicie que comenten sobre lo que observan en las imágenes, por ejemplo, qué creen que le pasa a la niña que está sentada en la camilla, qué hace el enfermero o si conocen o han visitado alguna clínica como la que ven. En otra ocasión, brinde apoyo para que los niños identifiquen portadores de texto y su utilidad, pregúnteles qué dice ahí, señalando el portador de texto, cómo saben que dice..., y qué escribirá el enfermero en esa libreta.

Con los niños de tercero puede utilizar la imagen: "Sopa de letras", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*.

En otro momento, discutan por qué creen que el ejercicio es bueno para la salud. Escuche las ideas que expresan.

Muestre tarjetas con imágenes de personas realizando distintas actividades, pida a los niños que respondan: "¿Qué hacen las personas ahí?, ¿cuáles de las actividades creen que requieran más energía o esfuerzo y cuáles menos?".

Solicíteles que verifiquen si es como lo están diciendo; invítelos a salir al patio a realizar las actividades de las imágenes. Realice otras preguntas: "¿Cómo latirá su corazón si corren, caminan o brincan?". Sugiera poner su mano en el pecho y sentir sus latidos. Comente con ellos que el corazón late y se pone fuerte cuando hacemos ejercicio.

Platique con los niños acerca de cuáles alimentos del cuadro les hacen tener energía. Consulten con otras personas, ya sea el maestro de Educación Física o algún familiar que se dedique al deporte, qué otros tipos de comida proporcionan también energía. Esto puede ampliar la información del cuadro.

Asista a los niños para que propongan medidas que les permitan cuidar su salud. Acuerden acciones que pueden poner en práctica y discuta con ellos la necesidad de revisar periódicamente si se están cumpliendo.

VERSIÓN 3. Podemos decidir

MATERIAL

- Imagen: "¿Qué opinas?", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*.
- Imágenes de escenas de relatos de niños en situaciones problemáticas.



Pida a los niños escuchar un relato y comentar las posibles soluciones del problema central.

Prepare imágenes con diferentes escenas de niños: uno llorando, niños jugando en el patio de la escuela y otros más en clase. Elija uno de los relatos y compártalo, muestre la imagen correspondiente a los alumnos. En la siguiente página, vienen algunos ejemplos:

"De regreso de la escuela a la casa, este niño y su mamá se detuvieron en la tortillería; mientras la mamá compraba las tortillas, el niño vio un perro que lamía sus patas en la puerta de la entrada de la tortillería; soltó la mano de su mamá, se acercó hasta donde estaba el perro y...".

"En el patio de esta escuela un grupo de niños jugaba a Las escondidas; dos niñas querían participar, pero los niños les dijeron que sólo podían jugar niños, que las niñas no...".

"Estos niños preparaban una obra de teatro; los niños querían ser Fonchito, el protagonista de la historia, y todas las niñas querían ser Nereida,

la protagonista femenina. La educadora les dijo a todos que ella pensaba que Nicole, una niña muy bonita, muy alta, un poco gordita y un poco seria, podría ser la protagonista, 'Nicole es soñadora, tierna y amable como Nereida', les dijo, e inmediatamente las niñas estuvieron de acuerdo. Cuando le preguntaron a Nicole si quería ser Nereida, su cara se iluminó y dijo que sí. Entonces los niños se negaron a ser Fonchito y...".

Plantee cuestiones sobre los relatos, por ejemplo, "¿Qué les parece que debieron hacer los personajes de las historias?, ¿por qué creen que actuaron así?, ¿cómo creen que se siente cada uno?, ¿qué podrían hacer respecto a...?, ¿de qué manera se podría resolver la situación, según cada caso?". No agote los relatos en una sesión. Dé tiempo para que los niños expresen sus razones acerca de lo que piensan en cada uno de los casos.

Apoye a los niños para que reconozcan formas de actuar y nombren sentimientos que éstas les provocan. Retome alguna de las narraciones, y pregunte qué harían ellos si estuvieran en esa situación, o si observaran alguna forma de proceder que haga sentir incómodo, molesto, avergonzado o triste a algún compañero. Cuando identifican situaciones de esta naturaleza, ¿a quién podrían pedirle ayuda?

Hable con los niños acerca de lo que pueden hacer para prevenir las situaciones que identificaron, sugiérales pedir ayuda cuando lo necesiten y resolver conflictos por medio del diálogo.

Genere un ambiente de confianza en el que los niños se escuchen y se sientan valorados, libres de decir lo que les agrada y lo que no. Actúe en circunstancias en las que ellos u otros niños adopten actitudes de rechazo, exclusión o discriminación hacia sus compañeros.

Busque momentos para que, como medidas de seguridad personal, todos memoricen su número de teléfono o el de algún familiar, el nombre de los padres de familia o las personas que los cuidan.

Por otro lado, muéstreles la imagen: "¿Qué opinas?", que está en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*. Exhórtelos a que expresen lo que sucede. Escriba lo que dicen e identifique aquello que mencionen con mayor frecuencia o les provoque mayor participación, a fin de retomarlo de manera más específica.

A partir de lo que conoce de cada uno de los niños, elija alguna situación de la imagen que considere importante para propiciar diálogos y reflexiones acerca de las actitudes que tienden a asumir los niños del grupo en el aula y en la escuela.

Bríndeles apoyo para que hagan propuestas y tomen decisiones en relación con lo que ocurre en el salón de clases; propongan acciones que puedan poner en práctica, por ejemplo, actitudes favorables para el buen trato, para la convivencia pacífica y la aceptación.

■ **DIÁLOGO:** Reflexionar sobre actitudes de rechazo, discriminación, exclusión y situaciones que los ponen en riesgo fortalece la capacidad de los niños para dialogar y proponer acciones para la convivencia.

VERSIÓN 4. Por una vida sana

MATERIAL

- Folletos, manuales, trípticos relacionados con temas que sean de interés común.
- Pliegos de papel, hojas de rotafolio y cartulinas.
- Marcadores.



Proponga que los niños lleven a cabo una campaña de información para todos en la escuela. El tema puede ser el cuidado de la salud o la prevención de accidentes y riesgos tanto en la escuela como fuera de ella. Pueden realizarlas en el transcurso del ciclo escolar.

Decidan juntos qué es lo que quieren difundir a través de la campaña. Propicie que los niños intercambien opiniones acerca de las situaciones que observan y les preocupan y, de acuerdo con el asunto elegido, seleccionen la información que han trabajado en las versiones anteriores.

Pida que le dicten para hacer una lista que usted escribirá en un pliego de papel, de las cuestiones que les interesa difundir: qué hacen los gérmenes, cómo nos lavamos las manos, por ejemplo. Incluso pueden incluir nuevos temas, como la limpieza de los dientes, la importancia de las vacunas, entre otros.

Converse con los niños acerca de que la salud es un derecho que está estrechamente vinculado con el derecho a la vida, la alimentación y la educación. Haga énfasis en que los niños tienen derecho a crecer y desarrollarse con salud y bienestar.

Una vez acordados los temas, promueva que los niños propongan acciones a emprender para dar a conocer la campaña. Decidan los materiales que se difundirán por medio de un folleto, cartel o volante; ayúdelos a apuntar la información. Hay datos en los materiales elaborados, en las versiones anteriores, como cuadros o tablas, que pueden difundirse colocándolos en lugares visibles dentro de la escuela; pero otros necesitarán escribirse en un volante que las personas puedan llevarse a casa, por ejemplo, bebidas saludables que se preparan en el hogar. También pueden darse a conocer a través de demostraciones donde un grupo de cuatro o cinco niños enseñen el procedimiento a los asistentes. En este caso asegúrese de que cuenten con el material suficiente.

Invite a los niños a pensar una frase para nombrar la campaña, por ejemplo:

“¡ALTO a los microbios!” o “¡ALTO a los virus!”.



Apoye a los niños para que busquen la tipografía adecuada que llame la atención de las personas. Brinde ayuda para que se percaten de que los textos de difusión o publicidad tienen esa característica.

Para diversificar los materiales que darán a conocer en la campaña, solicite que, con ayuda de sus familias reúnan impresos que las instituciones de salud elaboran para su difusión. Decidan roles que asumirán durante la campaña de difusión, quiénes se encargarán de colocar información en los lugares que han elegido, quiénes harán entrega de materiales escritos, quiénes llevarán a cabo presentaciones o demostraciones. Acuerden la fecha, el horario, los lugares y los momentos en los que realizarán la campaña.

■ **PARTICIPACIÓN:** Conocer sus derechos, organizar una campaña sobre un tema de interés y asumir la responsabilidad de llevarla a cabo favorece en los niños la capacidad de participar de manera comprometida en asuntos que atañen a todos.

ORGANIZADOR CURRICULAR. Cuidado de la salud.

.... CUIDAMOS EL MEDIO AMBIENTE

FINALIDADES

- Comprenden que forman parte de un entorno que necesitan y deben cuidar.
- Reconocen algunas fuentes de contaminación del ambiente.
- Proponen y valoran acciones al ponerlas en marcha.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Conforme los niños avanzan en el conocimiento y la comprensión sobre el mundo natural, se sensibilizan y se fomenta en ellos una actitud reflexiva acerca de la importancia del aprovechamiento racional de los recursos naturales, a la vez que orientan su participación en el cuidado y la preservación del ambiente.

La participación desde la sustentabilidad implica generar oportunidades para que, permanentemente los niños dialoguen, deliberen y opinen de tal manera que hagan suya la problemática y participen como protagonistas en la búsqueda de soluciones.

VERSIÓN 1. Olemos, vemos, oímos

MATERIAL

- Hojas, pliegos de papel.
- Colores, marcadores, pinturas y pinceles.



Inicie una conversación preguntando a los niños: “¿A qué sabe el aire?, ¿lo podemos tocar?, ¿a qué huelen las nubes?, ¿pueden escuchar a los árboles?”. Anímelos a imaginar las respuestas y a dialogar acerca de lo que piensan.

Invítelos a salir al patio o algún área al aire libre, como un jardín o un parque cercano. Sentados cómodamente, pida a los niños que observen su entorno, dé tiempo para que lo hagan detenidamente, vuelva a plantear las preguntas anteriores. Propicie que reflexionen sobre sus respuestas: “Paco dijo que las nubes olían a coco, Elena dijo que no olían a nada, ¿qué piensan?”. Después pídale que cierren los ojos y permanezcan en silencio durante un momento.

En el aula conversen sobre qué pudieron oír, ver u oler. Escuche las ideas de los niños y promueva que escuchen a sus compañeros.



Observe su entorno con atención, con curiosidad, guíe a los niños con preguntas para que también ellos lo hagan.

De las cosas que olieron, pídale que digan cuáles son agradables y cuáles desagradables; haga lo mismo con lo que vieron y escucharon. Escríbalas en un pliego de papel. Invítelos a que reflexionen sobre: ¿qué las causa? y ¿qué provocan?



Pida a los niños que, en un cuadro de tres columnas, registren con dibujos o escriban, como ellos puedan, lo que olieron, qué lo causa y qué provoca. Lo mismo para aquellos que vieron y escucharon. Propicie que cada equipo comparta con el resto del grupo la información que registró en el cuadro, promueva que los demás niños participen escuchando a sus compañeros o haciendo preguntas o aportaciones. Ayúdelos a que se percaten de aquello que no habían tomado en cuenta y, si lo consideran necesario, puedan incorporarlo a su cuadro.



Propicie que los alumnos piensen en acciones que promuevan aquellas cosas que identifican como agradables y eviten aquellas que consideran desagradables. Por ejemplo, "¿Cómo podemos cuidar los salones?",

¿qué hay que hacer para que se mantenga limpio el patio?, ¿cómo evitar que se desperdicie el agua?". Motívelos para que pongan en práctica esas acciones y revise periódicamente que se lleven a cabo.

VERSIÓN 2. ¿Qué ensucia nuestro entorno?

MATERIAL

- Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Colaboramos".
- Imágenes de los efectos de la contaminación en el ambiente.
- Noticias impresas, videos sobre los efectos de la contaminación.
- Hojas, lápices y colores.



Plantee a los niños la siguiente cuestión: "¿Qué entienden por contaminación?". Tras escuchar sus respuestas, anótelas en el pizarrón, lea mientras lo hace, para que todos se fijen dónde queda escrita cada una de sus ideas. Muéstreles las imágenes o lea algún fragmento de un libro o revista, para enriquecer las ideas de los pequeños o para explicarles brevemente qué es la contaminación.

Seleccione previamente una noticia o video sobre el tema, vean o lea un fragmento, después comenten qué cosas contaminan el ambiente. Escriba en el pizarrón las ideas de los niños.

Organice una caminata por las calles cercanas a la escuela, comente con los niños que el propósito



del recorrido es identificar factores que contaminan. Dígales que harán un registro de las cosas que observen.



Si no se puede realizar el recorrido, pida a los niños que en el trayecto a la escuela observen qué cosas provocan contaminación.



Pídales que mientras recorren las calles dibujen en una hoja aquello que es contaminante, por ejemplo, envolturas, latas o papeles. Algunos niños podrían identificar el excremento de algunas mascotas y los chicles como contaminantes, aliéntelos para que los anoten. De regreso al salón, anime a los niños a presentar sus resultados. Cada equipo informa las conclusiones de sus registros.

Promueva que intercambien opiniones acerca de las formas en que la contaminación les afecta en su vida cotidiana, propicie que reflexionen sobre las siguientes interrogantes: "¿Cómo llegaron ahí esos contaminantes?, ¿qué podemos hacer para que nuestro entorno sea limpio y mejor?". Anímelos para que propongan acciones a emprender y anótelas en el pizarrón con el título "Soluciones". Elijan cuáles de ellas pueden aplicar y tomen decisiones sobre la manera de darlas a conocer entre la comunidad escolar.



Recuerde que las propuestas sugeridas por los niños cobran sentido en la medida en la que se llevan a cabo.

Más adelante puede usar la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar*: "Colaboramos". Es importante que la observen y describan qué creen que están haciendo las personas de las diferentes imágenes; qué cosas son positivas y cuáles creen que hacen daño y por qué.

Ayúdelos a identificar algunos problemas que observan en su comunidad y a explicar las distintas maneras de resolverlos. Dialoguen sobre la importancia del trabajo colaborativo para el bienestar y la convivencia.

■ **PARTICIPACIÓN:** Manifiestar ideas acerca de lo que suponen y saben de las fuentes de contaminación, indagar y proponer acciones para actuar en consecuencia fortalece en los niños la capacidad de colaborar en asuntos de interés colectivo.

VERSIÓN 3. ¿Cómo cuidamos el agua?

MATERIAL

- Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "¿De dónde viene?".
- Libros sobre el cuidado y aprovechamiento del agua.
- Materiales de difusión (folletos, manuales, carteles) sobre el cuidado del agua.
- Pliegos de papel.



Lea a los niños algún libro sobre la importancia del agua en la vida de los seres vivos, como *Alejandra come la lluvia*, de Federico Navarrete y Rocío Mireles; o *El agua y yo*, de Cecilia Blanco.

Pregúnteles por qué piensan que el agua es importante. Promueva que intercambien ideas e intervenga haciendo énfasis en las ideas que son comunes o despierten interés por saber más. Si lo considera necesario, registre estas ideas para tenerlas presentes en otro momento.

Converse con ellos sobre: "¿De dónde creen que viene el agua que bebemos?". Reciba con agrado las participaciones. Muéstreles la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar*: "¿De dónde viene?". Haga que describan lo que observan. Facilíteles identificar cómo funciona el proceso de distribución del agua.

Conversen sobre las formas en que este líquido llega a sus casas y qué hacen en su vida cotidiana para cuidar o no el agua.

Escriba en un pliego de papel la frase "El agua es vida" y pregunte a los niños qué significa para ellos. Deles la indicación de que representen con un dibujo sus ideas. Peguen los trabajos en el pliego de papel. Pídales que imaginen qué creen que pasaría si de pronto el agua se terminara.

Brinde el tiempo necesario para que los niños intercambien ideas acerca de lo que piensan, cómo sería la vida sin agua, qué pasaría con las plantas y los animales. Propóngales que tam-

bién representen sus ideas con un dibujo, acompañelos a pensar a partir de sus creaciones qué pueden hacer en la escuela y en su casa para cuidar el agua.

Indaguen qué hacen las personas para cuidar el agua, pueden hablarlo con sus familias o amigos. Converse con ellos sobre la información que obtuvieron.

Proporcione materiales de difusión sobre el cuidado del líquido vital para que los exploren, lea algunos. Presénteles la propuesta de elaborar un cartel con algunas ideas para el cuidado del agua en la escuela, acuerde con los niños los espacios en los que podrían colocar el cartel, ya sea cerca de los bebederos o junto a los lavabos.

VERSIÓN 4. Un mejor mundo

MATERIAL

- Materiales impresos o digitales sobre el cuidado del medio ambiente.
- Pliegos de papel y hojas.
- Marcadores y pinturas.



Plantee realizar una serie de tareas que llevarán a cabo en la escuela permanentemente para cuidar el ambiente. Los materiales y propuestas que han reunido y elaborado en las versiones anteriores pueden apoyar esta labor.



La tarea de cuidar el ambiente no puede reducirse a una campaña de un día, es necesario que se vuelva parte de los hábitos, una forma de vida y convivencia entre los seres humanos.

Destine un espacio y el tiempo necesario para hablar sobre aspectos que les preocupan, los que consideran un problema porque les afecta, ya sea de manera individual o colectiva en el aula, en la escuela o en la familia. Por ejemplo, el uso excesivo de plástico, el agua, la comida que se desperdicia, la falta de cuidado y mantenimiento de áreas verdes en la escuela; tal vez algunos problemas que observan fuera de la escuela sean planteados en este espacio, reciba esas ideas con interés, seguramente serán cuestiones que

están presentes en la vida de los niños y les preocupa de manera genuina. Promueva que expongan sus puntos de vista y los comparen o complementen con las ideas de sus compañeros.

De acuerdo con las ideas y razones que manifiesten los niños, elijan alternativas que consideren que pueden aportar mejoras a los problemas que identifiquen. Tomen en cuenta lo que saben del tema. Revisen las iniciativas locales, nacionales o internacionales; analicen si es posible sumarse en algunas y discutan la forma en que pueden hacerlo. Indaguen en medios digitales, videos, revistas científicas, noticias o con personas que puedan brindarles información.

En el caso de la basura, comente con los pequeños que, en algunos lugares, alrededor de todo el mundo, es obligatorio separar la basura en orgánica e inorgánica. Si en la escuela aún no se hace, invítelos a iniciar; explíqueles el procedimiento para que comiencen de inmediato. Las sugerencias contenidas en la propuesta didáctica "¿Cómo podemos hacer...?", versión 2, le pueden ayudar para enriquecer el trabajo.

Hablen sobre cómo cuidar el agua y si ya pusieron en marcha las propuestas que hicieron en la versión correspondiente. Es un buen momento para revisar si se están atendiendo las medidas o es necesario proponer otras.

Dialoguen acerca de los efectos negativos para el ambiente o del uso indiscriminado del plástico. Muestre imágenes de medios impresos o digitales, dé tiempo para que los niños elaboren explicaciones, expresen sus ideas respecto a lo que saben y han observado en su entorno.

Una vez acordadas las acciones, ayude a los niños para que anticipen posibles efectos de sus decisiones. Sugiera llevar un registro de acuerdos, compromisos y responsables, pueden hacerlo en una libreta o un cartel. Propicie la reflexión sobre los efectos de las acciones para que valoren resultados, el registro será útil para este propósito.

Promueva llevar a cabo reuniones informativas de manera frecuente con el propósito de dar a conocer al colectivo: en primera instancia, las acciones que se implementarán; posteriormente y de manera periódica, los resultados, ajustes o cambios derivados de la valoración que realicen de las acciones. Para esta tarea puede organizar un comité representativo integrado por cuatro o

cinco niños que se encarguen de dar a conocer el estado de las acciones. Cuide que este comité sea rotativo, para que todos los niños tengan oportunidad de tener voz y voto en estos espacios durante en el transcurso del ciclo escolar.

Anime a los niños a organizar y participar en reuniones de carácter general, ya sea para informar o hacer peticiones a otros participantes, como a niños de otras escuelas que se encuentren en su entorno, a las familias, a representantes de su comunidad, a autoridades educativas, locales o vecinales.

Esta situación didáctica puede llevarse a cabo en el transcurso de uno o más ciclos escolares. Cuando los niños avancen en los grados escolares o vayan a la escuela primaria pueden participar y colaborar con sus nuevos compañeros; de tal manera que la escuela sea un espacio para promover la convergencia de opiniones, la aceptación del debate, la participación y el diálogo para la búsqueda de las mejores soluciones.

■ **TOMA DE DECISIONES:** *Compartir experiencias acerca de problemas que dañan el medio ambiente, expresar opiniones y asumir responsabilidades en la puesta en marcha de distintas tareas fortalece en los niños la capacidad de decidir y participar en acciones de mejora en su comunidad.*

ORGANIZADOR CURRICULAR. *Cuidado del medio ambiente.*

.... JUEGOS Y JUGUETES

FINALIDADES

- Obtienen información con adultos de su entorno acerca de cómo vivían y qué hacían cuando eran niños.
- Identifican y explican algunos cambios en las formas de vida de las personas de su entorno a través de imágenes, testimonios u objetos.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Adquirir aprendizajes que permiten a los niños descubrir cambios y permanencias en algunos aspectos de la vida social implica el desarrollo de

habilidades para pensar, razonar, construir relaciones, hacer representaciones y comunicar sus ideas a otros por sí mismos, lo cual se favorece en la medida que los pequeños tienen oportunidades de reflexionar sobre las personas, los objetos y las situaciones reales de la vida.

VERSIÓN 1. Los juegos que jugamos

MATERIAL

- Hojas divididas en dos partes.
- Lápices y colores.
- Pliego de papel.
- *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Juguetes".*
- *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "El campo de beisbol".*



Pregunte a los niños: "¿Cuáles son sus juegos favoritos?, ¿cómo se juegan?, ¿necesitan un amigo, juguete o algún objeto para jugarlo?". Comparta con ellos su propia experiencia, platíqueles cuáles eran sus favoritos cuando era niño, cómo, con quién o quiénes y dónde los jugaba. Elabore, en un pliego de papel, una lista de los juegos que mencionan.

Elija algunos de la lista y dígalos que, para saber cuál es el juego que les gusta más, reunirán información en una gráfica; deles una muestra en una hoja dividida en dos partes, una para "SÍ" y otra para "NO". Escriba, por ejemplo, "¿Te gusta jugar a Las traes?". Registre con una marca cuántos dijeron que sí y cuántos dijeron que no. Propicie que ellos interpreten la información, haciendo que cuenten el número de marcas; cuente usted junto con ellos y concluyan: "En el grupo, a doce niños les gusta jugar a Las traes y a seis no", por ejemplo.



Pídales que recaben información sobre otros juegos de la lista. Ayúdelos a plantear la pregunta correspondiente, por ejemplo. "En la lista dice 'Las escondidas', ¿qué les vamos a preguntar?". Solicíteles que anoten la pregunta en la hoja y registren lo que les dicen sus compañeros. Cuando tengan el registro, vean a cuántos les gusta y a cuántos no. Permita que interpreten la información y la compartan con el resto de los niños.



No es necesario que pregunten a cada niño del grupo. Pueden recabar la información mientras sus compañeros realizan otras actividades.



Escriba en un lado de la lista los resultados del conteo, sólo el número de los que dijeron que les gustaba. Observen qué juegos son los preferidos en el grupo.

Invite a los niños a un área al aire libre para jugarlos. No tienen que jugar todos los juegos en una sola sesión, pueden hacerlo durante varias y en distintos momentos.

Después solicite que miren la *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar*: "Juguetes" y solicite que describan las características de los objetos de la imagen; compartan sus preferencias en relación con los juegos, juguetes y actividades que realizan con ellos; expliquen cómo usar algunos.

Pida a los niños que pregunten en casa con qué jugaban cuando eran bebés, dígalos que hagan un dibujo al respecto; anímelos para que cuenten a sus compañeros, apoyados con sus dibujos, cuáles eran sus juguetes y juegos. Posteriormente, ayúdelos para que comparen en qué son diferentes los juguetes cuando eran bebés a los de ahora.

En otro momento muéstreles la *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar*: "El campo de beisbol". Pida que describan lo que observan. Conversen acerca de las actividades de recreación o convivencia que se llevan a cabo en su comunidad; las formas en que ellos participan en estas actividades, tradiciones, aficiones o costumbres de su familia. Invítelos a llevar a cabo un partido de beisbol o de cualquier otro juego que conozcan o se sientan identificados. Si es posible, inviten a las familias y realícenlo en el campo deportivo de su localidad.

VERSIÓN 2. ¿A qué jugaban los abuelos?

MATERIAL

- Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Vamos a jugar".
- Pliegos de papel y marcadores.



Converse con los niños sobre cómo se imagina que eran los juegos de los abuelos cuando éstos eran niños, qué juguetes creen que tenían y cómo podemos saber si los abuelos jugaban o conocían un juego en especial.



Incluya a los adultos que conviven con los niños, no sólo a los abuelos. De esa manera amplía las posibilidades de participación para el grupo.

Señáleles que deben formular las preguntas que harán en casa a sus abuelos o a un familiar cercano. Anote en el pizarrón, mientras les dice: "Queremos saber a qué jugaban cuando eran niños". Bríndeles apoyo para que planteen otras preguntas: "¿Qué más sería interesante saber?", por ejemplo, "¿Hacían los juguetes o los compraban?". Permita que los pequeños expresen sus inquietudes, oriéntelos para que reconozcan si están diciendo algo que ya está planteado. Sugiera a los pequeños que pidan a sus abuelos o con quien conversen que les preste algún juguete, fotografía u objeto que apoye la información que compartirán con el grupo.

Comparta con los niños sus experiencias, lleve al aula juguetes suyos o de sus antecesores. Organice con los niños la información que recabaron con sus abuelos o familiares, incluya la que usted compartió. Guíe la conversación de los niños con las preguntas que elaboraron anteriormente, recuérdelos usar sus registros y mostrar los juguetes u objetos a quienes los llevan. Haga una lista de lo que mencionen que jugaban sus abuelos, ayúdelos a poner: "¿Cuáles eran los preferidos de ellos?". Coloque este listado junto al que hicieron los niños en la versión 1 y acompañe a los pequeños a identificar cuáles juegos siguen jugándose y por qué creen que sucede eso.

Invite a dos o tres abuelos al aula para conversar y compartir sobre sus juegos, sus juguetes y lugares favoritos para jugar. Recomiéndelos que, si es posible, lleven al aula algunas fotografías, juguetes, libros, canciones, algún instrumento musical u otro objeto que guarden que sea representativo de su niñez.

Prepare con los niños la visita, hágalos sentir que es un privilegio recibir y compartir experiencias con personas tan sabias como lo son los abuelos,

de quienes podemos aprender mucho. Si es factible, organicen un ligero refrigerio, preparen el lugar para que todos se sientan cómodos, compartan conversaciones y disfruten la experiencia.



Promueva que los niños, al compartir su experiencia, se escuchen, conversen y hagan preguntas.

En otro momento, puede usar la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar*: "Vamos a jugar". Dialoguen acerca de cuáles de los juegos que observan conocen o han participado. Extienda la petición para que describan los diferentes pasos para jugar alguno de esos juegos.

VERSIÓN 3. Soy parte del juego

MATERIAL

- *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar*: "Hola, amigo, me llamo... y vivo en...".
- Pliegos de papel.
- Hojas de papel, lápices, plumas y marcadores.



Converse con los niños acerca de los juegos que les gustan; si puede, retome la lista de la versión 1. Pregúnteles de qué tipo son, por ejemplo, si se practican al aire libre o en una mesa, pídeles que piensen otros criterios para clasificarlos.

Una vez acordados los criterios, ayúdelos para que hagan un registro para representar la información. Pueden usar una tabla como la siguiente:

Juegos al aire libre	Juegos de mesa	Juegos que juegas solo
Carreras	Lotería	
Escondidas		

Para llenar la tabla usen marcas, los nombres de los juegos o dibujos de éstos. De esta manera podrán identificar cuáles y de qué tipo son los preferidos por el grupo.

Pueden seguir el mismo procedimiento para los de los abuelos. No les diga cómo agruparlos, ayúdelos a pensar en los criterios para representar la información. La descripción es un recurso útil

para este propósito, por ejemplo, ¿cómo se jugaba ese juego?, ¿dónde lo jugaban?

Cuando tengan el registro de los juegos del grupo y el de los abuelos, y éste sea su apoyo para descubrir semejanzas y diferencias, revisen, por ejemplo, si los que preferían los abuelos son del mismo tipo que los favoritos del grupo, o bien si los abuelos preferían de un tipo y el grupo prefiere de otro.

Promueva que los pequeños formulen explicaciones acerca de qué pasó con algunos juguetes que hoy ya no se conocen, por qué ya no se juegan algunos juegos, por qué los abuelos hacían sus juguetes, por qué ellos podían jugar en la calle. Escuche con atención las explicaciones de los niños.

¡Invítelos a jugar!

Luego, pida que observen detenidamente la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar*: "Hola, amigo, me llamo... y vivo en...". Pídeles que describan las diferentes imágenes. Converse sobre las formas de vida que piensan que pueden tener los niños de la imagen, cómo será el lugar en donde viven, cómo será la escuela a la que asisten y a qué les gustará jugar. Propicie que los chicos observen semejanzas y diferencias entre los personajes de la imagen y ellos, como rasgos físicos, formas de vestir y de hablar.

En otra ocasión puede animar a los niños a indagar más sobre la cultura o formas de vida que los caracteriza, esto les ayudará a identificar algunas relaciones entre características del medio ambiente y las formas de vida de las personas. Haga sentir a los niños que la diversidad es un derecho que se manifiesta en las distintas formas de ser, pensar, hablar y actuar.



Propóngales que, en una tira de papel, escriban, como puedan: "Hola, amigo, me llamo... vivo en... y me gusta jugar a...". Transcriba la escritura para facilitar la lectura. Tome una fotografía de cada niño o pídeles que se dibujen. Imprima la foto y pídeles que la peguen en una hoja blanca y usen una tira de papel como pie de foto. Colóquelas en un lugar visible del aula o en algún pasillo de la escuela donde todos puedan ver las fotografías y leer los pies de las mismas.

ORGANIZADOR CURRICULAR. Cambios en el tiempo.

Educación Socioemocional

.... LO QUE ME GUSTA DE MÍ Y DE MIS COMPAÑEROS

FINALIDADES

- Se describen a sí mismos destacando cualidades y fortalezas.
- Comparten intereses personales y opiniones con sus compañeros.
- Aprecian rasgos característicos que les agradan de otros compañeros.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La construcción de la identidad en los niños se ve favorecida cuando viven experiencias en las que identifican características que los hacen únicos y características que los hacen parecidos a otras personas no sólo en relación con aspectos físicos, sino también en las formas de ser, pensar y hacer las cosas.

VERSIÓN 1. Características que hacen a las personas únicas

MATERIAL

- Un títere.
- Hojas blancas.
- Lápices y colores.
- Almohadillas con tinta.



Prepare un ambiente cómodo, sentados en círculo. Haga que el títere se presente con los niños y converse sobre cómo es, qué le gusta hacer y alguna habilidad que tenga. Otra opción es que usted hable de sí misma sobre estos temas.

Invite a los niños a presentarse a través de la pregunta "¿Cómo soy?". Si es posible, proporcione espejos o superficies reflejantes y anímelos a mirarse y describirse físicamente. Plantee con el títere algunas preguntas que provoquen que los niños cuenten qué les agrada de

sí mismos o de algún compañero, alguna característica, habilidad, gusto o preferencia, por ejemplo, su cabello, su sonrisa, su alegría. Escuche sus aportaciones.



Apoye a quienes les resulte compleja la actividad. Haga preguntas directas, como "¿Qué te gusta jugar?, ¿qué te gusta comer? o ¿cuál es tu cuento preferido?".



Invite a cada niño a dibujarse, anímelos a incluir rasgos físicos, como el color del cabello o de los ojos, sugiera que añadan al dibujo algún gusto, preferencia o cualidad. En caso de que sea una cualidad no visible, apóyelos y sugiérales cómo representarla. Anímelos a participar mostrando su producción y comente: "¿Algunos dibujaron lo mismo?, si dibujaron lo mismo, ¿les quedó diferente?, ¿por qué?".



Coloque las producciones de los niños a la vista de todos. Comente que esos dibujos los representan y por eso son importantes, ya que hablan de lo que son y eso los hace especiales y únicos.

Mencione un rasgo, por ejemplo, "cabello oscuro", y anímelos a identificar quiénes tienen esa característica, invítelos a pasar al frente para que sea más sencillo percibir las semejanzas y diferencias. Puede ayudar con algunas intervenciones: "Luisa, Teo, Carmita y Alonso tienen cabello oscuro, pero ¿es igual de largo?, ¿qué otras diferencias notan?". Puede repetir esta mecánica con otros rasgos procurando que no fueran condiciones que puedan hacer sentir mal a los niños, como la complexión o la estatura. Si

algún niño no quiere pasar al frente, no lo obligue, poco a poco se vincularán con los compañeros y usted.

Como último rasgo, mencione las manos. Invítelos a mirar las propias y las de los compañeros para encontrar "manos gemelas". Comente que, si bien todos tenemos manos y algunas son muy parecidas, en ellas hay huellas y éstas nos hacen únicos, ¡no existen dos huellas dactilares iguales en el mundo! Ayude a los niños a dibujar el contorno de su mano en una hoja de papel, luego, con ayuda de una almohadilla o esponja húmeda, pueden ir poniendo su huella sobre el dibujo en el dedo que corresponda. Pídales que escriban su nombre al centro.



Ayúdelos a comparar sus huellas con las de sus compañeros, pídale que se fijen en qué se parecen y en qué son diferentes. Pueden usar una lupa para examinar las huellas y comentar sus hallazgos. Solicite que observen las formas de las huellas. Ayúdelos a que describan lo que observan y, si lo desea, a nombrar las formas: rizos, arcos, espirales.

Proponga que en la hoja, sobre el espacio de cada dedo, dibujen o escriban, con sus recursos, algunas características de sí mismos. Puede apoyar con sugerencias: algo que les guste de su físico, algo que puedan hacer muy bien o que les guste hacer, un lugar en el que les guste estar, o la persona con quien disfruten pasar el tiempo. Al final, invite a algunos niños a compartir cómo son, ayúdelos a que refieran rasgos personales, cualidades o preferencias, y reflexionen: "¿Quiénes mencionaron cosas similares?, ¿quién es un poco como yo en...?".



Evite los comentarios ofensivos o descalificaciones entre los niños. Si surgen, detenga la actividad para hacerles notar que se trata de apreciar cualidades y que nombrar a alguien como "gordo", "feo" u otro adjetivo despectivo puede ser incómodo y hacerlo sentir mal; es importante que manifieste una postura de rechazo hacia estas situaciones y les pida pensar en formas de referirse a otros que les hagan sentirse respetados.



Inicie una ronda de presentación en parejas. Solicite que se sienten uno frente a otro y que tomen turnos para que, con apoyo de las hojas en las que han registrado sus huellas y características, presenten al compañero. Usted puede modelar el intercambio con algún niño, de ser así, inicie mencionando su nombre y dando la información que incluyó en cada uno de sus dedos, luego invite a su pareja a que haga lo mismo; mientras escucha puede hacer alguna pregunta o comentario.

Apoye a los niños para que se organicen y decidan quién se presentará primero y quién escuchará. Si alguna pareja no se pone de acuerdo, acérquese para mediar propiciando que ellos tomen la decisión. Inicie la presentación recordándoles el contenido del intercambio, por ejemplo, "Mencionen su nombre; ahora digan a su compañero cómo son; si se les olvida algo, usen sus hojas para recordarlo". Una vez que ambos niños han participado, valore la posibilidad de formar nuevas parejas y repita la dinámica.



Coloquen todos los dibujos al frente de modo que todos puedan mirarlos, recupere con ellos cómo se sintieron al compartir información de sí mismos con los demás sobre cómo son, comente que cada persona es única y por ello es importante irse conociendo. Permita que, si lo desean, agreguen nueva información sobre sí mismos a sus dibujos y colóquenlos a la vista para que, cuando lleguen por los niños a la escuela, los usen como un motivo para hablar sobre sí.

VERSIÓN 2. Conociendo a...

MATERIAL

- Hojas de papel.
- Pliego de papel.
- Lápices y colores.
- Tarjetas con los nombres de los niños.



Coloque en un recipiente tarjetas en las que estén escritos los nombres de los niños (puede usar el fichero de nombres propios). Saque una tarjeta y lea el nombre para que alguno pase a sentarse con usted y escuche lo que dirán los otros compañeros. Invite a los demás a compartir las cosas que les gustan del

niño: "Qué sabe hacer, es bueno para... o le gusta jugar a...".

Procure, cuando sea posible, señalar las coincidencias entre los alumnos, por ejemplo, "Juan y Marcela saben dibujar, o Rodrigo y Susana son amigos de...".

Invite a los niños a trabajar con alguien con quien se hayan relacionado poco, para conocerle mejor. ¿Qué quisieran saber de ellos?, elaboren una lista de preguntas que queden registradas en un pliego de papel de modo que todos las recuerden. Puede ayudar sugiriendo temas como qué pasatiempo prefieren, cómo es su familia o algún recuerdo favorito. Si lo desea, puede proporcionar un cuadernillo formado con algunas hojas engrapadas para que registren con sus recursos las preguntas procurando que quede una en cada página a modo de guion.



Invítelos a entrevistarse compartiendo información que dé respuesta a las preguntas, usted puede antes modelar la entrevista con un alumno, de manera que sea clara la forma que tendrá la interacción y el uso del cuadernillo. Pida que dibujen al compañero en la primera hoja a modo de portada y sugiera que para registrar las respuestas utilicen dibujos o escriban con sus recursos la información que obtengan para compartirla después con el grupo. Valore la posibilidad de que cada pareja acuda a un lugar de la escuela en el que puedan conversar para entrevistar a su compañero.



Si usted lo considera apropiado, puede invitar a que un niño de cada pareja decida qué quiere conocer del otro, esto requerirá un trabajo más cercano para ayudar a que cada pareja identifique qué le gustaría saber de ese niño y pueda plantear las preguntas para registrarlas en el cuadernillo.



Durante varias sesiones, pida a las parejas pasar a presentar a su compañero; sugiera que usen el cuadernillo para hacer la presentación, después invítelos a dejarlo en la biblioteca para que quien lo desee pueda acer-

carse a revisarlo. También pueden exhibir los cuadernillos en un espacio del salón que preparen previamente, hágalos ver que a través de ellos pueden conocer mejor a sus compañeros.

VERSIÓN 3. ¿De quién se trata?

MATERIAL

- Hoja de papel marcada con la silueta de un niño y una niña, y un signo de interrogación sobre la cabeza de cada uno.
- Tarjetas con los nombres de los niños.



Comente que participarán en un juego para adivinar el nombre del niño o de la niña de quien se está hablando. Pida al equipo elegir a un compañero cuya identidad deberán adivinar los demás. Proporcione una hoja con la silueta y anímelos a pensar: "¿Qué pistas sobre el compañero o compañera podríamos dar para que los demás adivinen de quién se trata?". Anímelos a dibujarlas o escribirlas con sus recursos alrededor de la silueta. Puede sugerirles incluir algo que le guste hacer, por ejemplo, jugar, algún pasatiempo favorito o relacionarse con sus amigos. Si no tienen esta información, sugiera que le pregunten a quien han elegido para conocerlo mejor. En el reverso de la hoja anote el nombre del compañero incógnito.



Estas actividades serán más fructíferas si se realizan cuando el grupo ha convivido durante un tiempo y ha tenido oportunidad de conocerse.



Cada equipo pasará con su silueta y compartirá con el grupo las pistas que incluyó, anime a pensar de quién se trata. Si no lo reconocen, agregue más información, como "Le gusta el libro..., es amiga de..., lo he visto platicar con..., o sé que acaba de tener una hermanita", y lea el nombre al final. En otro momento, puede repetir esta actividad variando al amigo incógnito.

Como variantes de esta actividad, puede invitar a un alumno a salir del salón mientras el grupo elige a alguien para ocultarse, mencionen características relacionadas con su forma de ser

(le gusta compartir su comida, es muy alegre, es un poco serio). Una vez que tengan esta información, pida a quien salió que regrese. Por turnos, a modo de pistas, denle la información que hablaron previamente sobre quién está oculto. Invite a quien está adivinando a observar al grupo y preguntar "¿Quién falta?", si no lo adivina, pueden revelar su identidad. Cuando el juego es conocido, en lugar de dar pistas, pida al niño que adivina que haga preguntas para saber de quién se trata: "¿Le gusta hacer amigos?, ¿es alegre?"; mientras los demás responden.

VERSIÓN 4. Te reconozco

MATERIAL

- Tarjetas con los nombres de los niños.



Conversen sobre lo que más les gusta de la forma de ser de sus compañeros, por ejemplo, a alguien le puede gustar que otro compañero sea bueno jugando, cómo platica, o cómo se ríe. Ayúdelos a identificar estas cualidades o formas de ser en acciones, como "Rita consoló a Beto cuando lloraba porque se cayó en el patio, Jaime nos hace reír a todos con su risa, o Rosa es muy buena jugando lotería".

Invítelos a reconocer las cualidades de otro compañero. Pida que, sentados en círculo, de modo que todos puedan mirarse, piensen y nombren a compañeros que se distingan por prestar ayuda a los demás, respetar los acuerdos o mantener su espacio limpio; nombre otras categorías o invite a los alumnos a que lo hagan.



Al iniciar la jornada, invite a los niños a tomar la tarjeta con el nombre de un compañero. Diga que durante dos días deberán estar atentos al compañero, observar su forma de ser, cómo se relaciona con los demás y cómo realiza las actividades, ya que esto le será útil para una actividad posterior.



Tome nota cuando los alumnos saquen el nombre del compañero, de modo que pueda recordárselos si llegaran a olvidarlo. Durante el día, mencione en diferentes momentos que deben observar a sus compañeros para que lo tengan presente.

Pasado el tiempo, invite a los niños a realizar un dibujo que exprese aquello que les gusta de la forma de ser de su compañero y guárdelos en un sobre. Ése será un reconocimiento personal que le obsequiarán. Es importante asegurarse de que todos hayan observado y al mismo tiempo sean observados, de modo que en la entrega todos reciban y entreguen un reconocimiento. Si percibe que algunos tienen dificultad para identificar algo que les gusta de otro, ayúdelos con preguntas para que piensen en algunas situaciones en las que puedan identificar algunas características: "¿Elsy ayudó a alguien a hacer algo?, ¿dejó en orden su lugar?, ¿notaste que...".



Sentados en círculo, entreguen sus reconocimientos. Propicie que antes de darlos mencionen en voz alta el nombre del compañero y la cualidad que reconocen en él; anime a quien lo recibe a externar un agradecimiento.

Revisen los dibujos y propicie que reflexionen de manera individual preguntándoles: "¿Sabías eso de tí?, ¿cómo te sientes al saberlo?".

Invítelos a dejar a la vista los dibujos, de modo que a la salida puedan dialogar con la persona que va por ellos sobre esa cualidad que les han reconocido, de modo que puedan incorporarla al conocimiento que tienen sobre sí mismos.

ORGANIZADOR CURRICULAR. Autoestima.

.... LO QUE SIENTO

FINALIDADES

- Reconocen emociones y cuáles tienen mayor intensidad en ellos.
- Identifican motivos que pueden provocarles ciertos estados de ánimo y los explican.
- Se percatan de que no todos sienten igual ni reaccionan de la misma manera.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

A partir de imágenes, historias o escenas de cuentos, los niños pueden identificar y nombrar emociones y sentimientos que, además de compartir con sus compañeros, les ayudan a percibir que no todos sienten y reaccionan igual ante una misma situación.

VERSIÓN 1. ¿Qué sienten?

MATERIAL

- Lámina didáctica. *Primer grado. Educación preescolar*: "¿Cómo te sientes?".
- Lápices y colores.
- Libros de cuentos.
- Imágenes de personas expresando diferentes emociones.
- Cartulina.
- Pliego de papel con una línea que lo divida por la mitad.



Muestre la *Lámina didáctica. Primer grado. Educación Preescolar*: "¿Cómo te sientes?" y conversen acerca de las imágenes: "¿Cómo se ven los personajes?". Propicie que identifiquen los gestos y la actitud de cada uno, platiquen por qué creen que se sienten así. Es posible que algunos niños mencionen aspectos relacionados con la historia; ayúdelos a imaginar otras posibilidades, por ejemplo, "Y si los cerditos supieran que el lobo está cerca, ¿cómo se sentirían?, ¿cómo lucirían sus caras?, ¿qué harían?".

Invítelos a escuchar la lectura de un cuento, elija alguno que permita reflexionar sobre diversas maneras que tienen las personas de ver una situación, por ejemplo, "Un puñado de besos", de Antonia Rodenas; o "Cuidando a Louis", de Lesley Ely. Lea el libro a los niños; al terminar la lectura, abra un espacio para que comenten: "¿Qué sintieron mientras escuchaban el cuento?".

Anímelos a compartir sus ideas: "¿Por qué crees que... se sentía feliz, ¿por qué crees que...

empujó o hizo llorar a...?, ¿por qué crees que... perdonó a...?, ¿por qué algunos niños se enojan cuando...?". Sintetice el problema presentado en la historia y pida al grupo que piensen cómo se podría resolver, anímelos a considerar si alguien se ha sentido como los personajes de la historia.

Muestre imágenes de personas que evidencien en sus gestos o posturas estados emocionales diversos, e invítelos a interpretarlas: "¿Cómo se siente esta señora que está en la imagen?, ¿por qué creen que puede estar llorando este abuelito?, ¿qué le sucederá a este bebé que se ríe tanto?". Invite a los niños a nombrar la emoción con la que asocian la imagen, tome nota en una tarjeta y péguela de modo que al final tenga una fila de imágenes con la emoción que los niños han identificado.



Si el repertorio de emociones es limitado, usted puede mencionarles algunas que puedan ir incorporando, como preocupación, vergüenza, sorpresa, alivio, amor e ilusión, entre otras.



Elijan alguna de las emociones del listado y proporcione una cartulina para que los alumnos registren con sus recursos la emoción y lo que la puede provocar. Para lograrlo, pida que piensen en qué puede suceder para que las personas sientan de esa manera, anímelos a incluir tantos motivos como puedan. Señale cómo diferentes eventos nos pueden causar diferentes emociones, de manera que puedan empezar a percibir las relaciones de causa-efecto entre un evento y la emoción que puede hacernos sentir.



Invite a los alumnos a clasificar las imágenes de las personas que han observado, según la emoción que expresan en "Las que me gusta sentir" y "Las que no me agradan o me lastiman". Puede utilizar un pliego de papel con una línea que lo divida por la mitad para ir pegando las imágenes. Haga notar cómo para más de un niño una emoción puede ser desagradable, resaltando que es algo natural sentirse de una u otra ma-

nera a partir de alguna experiencia, por ejemplo, "Cuando nos regañan por algo, es normal sentirnos tristes".

Para finalizar, puede invitar a los alumnos a participar en un juego de adivinanzas de emociones; modele la actividad para que los niños reconozcan de una manera más sencilla cómo jugarán. Inicie seleccionando una de las emociones sin nombrarla, mencione aspectos que la ocasionan, por ejemplo, "Voy a elegir una emoción que siento cuando me han comprado un helado o cuando me han felicitado por portarme bien". Ensaye algunas posturas o gestos y cuando esté lista represéntela frente al grupo para que adivinen de qué emoción se trata. Invite a otros niños a participar. Cuando pase el primero pida que le diga "en secreto" qué emoción ha elegido. Apoye al niño para que, sin revelar su selección, adopte posturas o gestos asociados a ella, puede darle ejemplos que refieran las causas o motivos que la ocasionan de los que se han trabajado en clase: "Recuerda cómo haces cuando mamá te regaña por algo"; cuando esté listo podrá mostrarla y el grupo tratará de adivinar qué es lo que siente.

VERSIÓN 2. Emociones y expresiones

MATERIAL

- Libros de cuentos.
- Pliego de papel con la silueta de una persona.
- Pliegos de papel.
- Pinturas.



Comenten de manera libre qué cuentos les gustan más y por qué. Diga a los niños que en ocasiones las historias de los libros nos producen cierta emoción, comparta con el grupo algún título que usted haya leído y la emoción que le generó.

Haga una lista de libros que les haya leído a los niños y que generen una emoción.

Pida a los niños buscar entre los cuentos del salón aquellos que les den miedo, los hagan reír, los alegren, les entristezcan, o les den ganas de bailar o cantar. Dialoguen sobre cómo podemos saber cuando un cuento provoca risa, miedo o ternura. Tome nota de las respuestas de los niños en un pliego de papel y consérvelo a la vista. Promueva que expliquen las razones de su elección.

Durante varias sesiones, lea cuentos a los niños y apóyelos para que identifiquen en cada uno escenas o acciones que causen la emoción que antes señalaron: "Dijimos que este cuento provocaría risa, ¿fue así?, ¿en qué parte?"; escriba en el pizarrón la emoción y pida a los alumnos que le dicten qué parte de la historia la causa.

¿Qué sentí?	¿Qué sucedió en el cuento que me hizo sentir así?
Tristeza	Los animales no querían al Patito Feo y lo maltrataban.

Invite a los niños a pensar en situaciones como las de los cuentos y qué harían si ellos fueran, por ejemplo, el patito al que ningún animal quería: "¿Cómo se sentirían?, ¿alguien ha pasado por algún momento así?, ¿cómo se siente el cuerpo cuando estamos pasando un mal momento por enojo?, ¿se han dado cuenta alguna vez...?".

Coloque al frente un pliego de papel con la silueta de una persona y promueva que los niños piensen: "¿En qué parte de mi cuerpo siento el enojo?". Varíe los estados emocionales (nervioso, feliz, asustado). Invite a los alumnos a señalar en la silueta dónde sienten alguna emoción y márquenla.

Comente que es importante prestar atención a lo que pasa en nuestro cuerpo para poder reconocer lo que estamos sintiendo; puede darles algunos ejemplos, como "Cuando siento miedo, me pongo muy fría; o cuando estoy nerviosa, me sudan las manos". Anímelos a participar completando la frase "Cuando me pongo feliz, siento..."; varíe las emociones e invítelos a revisar a quién más le pasa eso.



Puede suceder que para algunos niños resulte difícil dar ejemplos de reacciones físicas asociadas a sentimientos; de ser así, comente algunas para que ellos puedan identificar si han sentido algo similar, así podrán ir reconociendo estas señales paulatinamente.

En otro momento, pueden conversar sobre qué querrán decir ciertas expresiones, como "Me asusté tanto que se me puso la piel de gallina", "Estaba tan nerviosa que sentí *un hueco en la panza*". Emplee otras, como "Sentí mariposas en el estómago" o "Un nudo en la garganta". Conversen sobre qué sentirán las personas para expresarse así.

VERSIÓN 3. Un día me sentí...

MATERIAL

- Libros de cuentos.
- Pliegos de papel.
- Pinturas.
- Cofre confeccionado con ojos y boca, a modo de títere.
- Cajas pequeñas.



Seleccione libros en los que se presenten emociones y sentimientos que los niños puedan comparar con lo que ellos sienten, por ejemplo, *El más gigante*, de Juan Gedovius; o *¿Cómo te sientes?*, de Anthony Browne. Después de la lectura, pregunte: "¿Qué tan grande es el cielo, la montaña, el mar, la oscuridad?, ¿será el silencio más grande que la montaña?, ¿es el amor el más gigante?, ¿es el miedo el más grande?". Pida a los niños imaginar cómo será el miedo, a qué podría parecerse, cómo será el enojo, igual a..., de qué color será la felicidad, qué forma tendrá el amor. Escuche sus ideas y proponga hacer pinturas que representen alguna emoción o sentimiento sobre el que quisieran trabajar: "¿Cuáles conocen?, díctenme para poder hacer una lista". Déjela a la vista.



Entrégueles pliegos de papel, pinturas, pinceles, brochas, y pídale imaginar y pintar la emoción o sentimiento que hayan elegido; si alguno tiene duda, invítelo a considerar las que incluyeron en el listado. Comente que pueden representar un sentimiento o emoción que esté dentro de ellos, que imaginen qué forma tendrá y de qué color es.



Coloquen las producciones de los niños en un lugar visible del salón. Haga notar lo diferentes que son en las formas de imaginar las emociones y sentimientos; invite a que algunos niños expliquen a los demás lo que pintaron. Escriba el título o la situación que los niños le digan en cada pintura.

Utilice un títere para iniciar un diálogo sobre los sentimientos, simule que dialoga con el personaje y haga que le pregunte a usted: "¿Cómo te sientes hoy?". Responda nombrando la emoción y explicando por qué se siente así; posteriormente, utilice el títere para invitar a los niños a contarle cómo se sienten y por qué. Puede resultar útil dar un tema que oriente las participaciones, de inicio use un tópico agradable, de modo que hablar de lo que sienten les sea sencillo, por ejemplo, puede ser que el títere sugiera: "¿Les ha pasado que se sienten muy felices por algo...?, ¿por qué?"; permita que los niños hablen con libertad sobre ésta y otras emociones. Agotadas las intervenciones, haga que el títere se despidan y ofrezca regresar en otra ocasión.



Anticipe a los niños que deben tener mucho respeto, ya que lo que van a compartir son cosas personales y merecen mucha atención, de modo que deben escucharse. Comente que, si alguien no desea participar, puede elegir dedicarse a otra actividad, siempre que no interfiera con lo que el grupo comparte.

Explique a los niños que sus ideas, sentimientos y pensamientos son muy valiosos porque los hacen ser únicos y especiales. Propóngales guardarlos en "El cofre del tesoro". Presente a los alumnos un cofre elaborado con una caja de cartón, mencione que ése será el cofre de lo que sentimos. Proponga a cada niño elaborar su propio cofre con una caja pequeña que podrán decorar a su gusto.



Invite a los alumnos a realizar la primera nota para introducir dentro de sus cofres. Puede proporcionarles una hoja con el encabezado: "Una vez me sentí triste por...", anímelos a escribir o dibujar sobre el hecho y al terminar pida que coloquen la nota en su cofre. Hable con ellos acerca de la intimidad, explíqueles que los cofres son privados y comprométalos a no curiosar en el cofre de otros.

Organice un diálogo con el títere que utilizó la primera ocasión, recuerde a los niños lo importante que es la actitud de respeto y escucha hacia

lo que se va a compartir. En el diálogo, haga que el títere pida que el niño que lo desee comparta con los demás algo de lo que dibujó o escribió y que explique lo que representa; será muy importante que la participación sea voluntaria para no contravenir la intimidad que hasta ahora se ha manejado.

Ante cada comentario, intervenga diciendo, por ejemplo, "Cuando a uno le pasa algo así de doloroso, es normal ponerse triste"; este tipo de expresiones permiten a los alumnos identificar como normal el experimentar una emoción. Además, apoya a los niños en el reconocimiento de matices en los sentimientos (por ejemplo, contento, feliz, alegre) y promueve el llamarles por su nombre.

Después de algunas intervenciones, anime a los niños a que compartan qué cosas les ayudan a sentirse bien cuando experimentan la emoción que ha compartido el compañero, recuérdelas y añada algunas que crea que pueden serles útiles, por ejemplo, "¿Qué podemos hacer para que se nos pase el miedo cuando lo sentimos?". Retome las respuestas de los niños y devuélvalas al grupo como propuestas a las que puedan recurrir si es necesario: "A veces, cuando uno se siente triste, jugar con otra persona nos hace sentir mejor". Puede repetir esta mecánica con otras emociones.



En los comentarios y dibujos que los niños hacen cuando refieren qué eventos les provocan alguna emoción, puede surgir información que le lleve a sospechar de algún tipo de violencia contra ellos; de suceder, debe considerar la aplicación del protocolo que resulte necesario para activar la protección de los niños.

Tenga en cuenta que lo que se comente puede ser tan personal y profundo que llegue a despertar en los niños la emoción que están recordando; por ello, es importante acompañarlos a través de la cercanía física, preguntas o comentarios, y ayudarlos a salir experimentando una sensación de bienestar. Para ello, al terminar puede sugerirles darse un abrazo colectivo, cerrar los ojos mientras se pone alguna

melodía agradable como fondo de una narración que pueda hacerlos sentir tranquilos, o realizar alguna actividad, como el modelado o la pintura, que ayude a canalizar positivamente lo que experimentan.

Después de algún tiempo, invite a los niños a que abran el cofre y lo revisen, comente con ellos lo importante que es usarlo cada vez que quieran guardar una experiencia que les haya provocado un sentimiento o emoción.



Una estrategia que puede utilizar posterior a esta situación didáctica es llevar con los alumnos un "diario de emociones", que consiste en registrar diariamente en un cuadernillo cómo se han sentido en la jornada y revisarlo cada cierto tiempo. Ello puede ayudarle a ampliar su conocimiento de los niños y lo que viven cotidianamente.

Comente con los niños: "¿Cómo me siento cuando hablo de lo que me pasa?, ¿me tranquiliza?, ¿por qué?". Invítelos a hacer una lista de personas que les hagan sentir bien y seguros, y animelos a recurrir a ellos siempre que requieran hablar de lo que sienten o lo que les pasa.

■ **DIÁLOGO:** Reconocer y nombrar emociones y sentimientos que los niños interpretan en imágenes o historias, identificar emociones que experimentan, y conversar sobre ello usando un títere propicia la capacidad de dialogar y escuchar a los demás para proponer acciones de bienestar propio y colectivo.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Expresión de las emociones.

.... ELIJO SENTIRME BIEN

FINALIDADES

- Reconocen algunos estados emocionales, el efecto que les provocan y algunas estrategias para la regulación personal.
- Reflexionan sobre las consecuencias de sus acciones en ellos mismos y en los demás.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Como parte del complejo proceso de autorregulación, los niños gradualmente toman conciencia de sus reacciones e impulsos ante diversas situaciones, en la medida en que logran reconocer las emociones que experimentan. Se les ayuda a reflexionar sobre sus formas de actuar, así como a comprender cómo ciertos comportamientos pueden afectarles a ellos y a los demás.

VERSIÓN 1. Me siento bien cuando...

MATERIAL

- Hojas.
- Lápices y colores.



Sentados en círculo, jueguen una versión distinta de La papa caliente, en esta ocasión, lo que darán al compañero que está a su derecha será afecto, bajo la forma de un mimo o cariño que haga que el alumno experimente agrado. Inicie usted con el niño de su derecha haciéndole una caricia (un toque breve en la nariz, una caricia juguetona en el cabello, un guiño de ojos). Invite a los alumnos a reproducir la acción que usted hizo con el compañero que siga. Cuando todos lo hayan recibido, piensen en otras formas para "pasar afecto", realicen otra ronda en la que cada uno haga un mimo distinto. Dialoguen sobre cómo se sintieron al recibir afecto.



Puede ser propicio realizar esta actividad cuando los niños ya se conozcan y tengan cierta confianza entre ellos.

Propicie que compartan situaciones que los haga experimentar una sensación de bienestar. Pida que completen la frase "Yo me siento bien cuando..."; tome nota de las respuestas en el pizarrón o pida que pasen a registrar sus ideas con algún dibujo. Para hacer que se enfoquen en una experiencia en particular, proponga planteamientos como "Yo me siento bien cuando estoy con..., hago..., voy a...".

Realicen algunas acciones de las que dijeron que les hacen sentir bien y que sea posible llevar

a cabo en la escuela, por ejemplo, pueden dedicar unos minutos a pensar en su familia, a jugar o imaginar que van a algún lugar.

Es importante que estas actividades formen parte de un verdadero proceso de autoconocimiento, para ello, propicie que antes de realizarlas se pregunten: "¿Cómo me siento?" (dé opciones: preocupado, feliz, aburrido, emocionado, de mal humor). Al terminar cada actividad, invítelos a prestar atención a lo que sienten: "¿Cómo es mi respiración?, ¿me siento mejor después de hacer la actividad?, ¿por qué?".

En otro momento, proponga actividades para realizar con el grupo: una caminata tranquila por la escuela, respirar lentamente, sentir el aire en el rostro, mirar los árboles o plantas que están a nuestro alrededor, recordar algo agradable, participar en un tren de masaje, abrazar una almohada o dibujar algo. Añádanlas al listado y realícenlas.

Después de efectuar alguna de las actividades, identifiquen cómo se sintieron, e invite a los niños a valorar el efecto que les provocó; conversen sobre qué tan bien se sintieron al realizarla. Cuando agoten las actividades del listado, compartan cuál les hizo sentir mejor y por qué.

VERSIÓN 2. Tengo opciones

MATERIAL

- Libro que aborde las consecuencias de las acciones, como *Cuando nace un monstruo*, de Sean Taylor, del acervo de la biblioteca, o un cuento clásico, como *La Cenicienta*.
- Imágenes de situaciones escolares que pueden provocar conflictos sociales.
- Muñecos u objetos que apoyen un juego de roles.



Cree el ambiente propicio para que el grupo escuche la lectura de un cuento en el que se plantee qué consecuencias pueden tener nuestras acciones.

Se sugiere utilizar *Cuando nace un monstruo*, de Sean Taylor. Lea las primeras páginas e invite a los alumnos a anticipar lo que puede suceder en la historia. Dé la opción negativa que podría tomar el monstruo y permita que los alumnos propongan cuál piensan que sería la otra: "Si es un monstruo que vive debajo de tu cama, pueden

suceder dos cosas: que te devore o...". Escuche sus respuestas y continúe; conforme los niños se familiaricen con la forma en que está escrita la historia, invítelos a pensar cuáles serían esos dos eventos que podrían suceder.

Al terminar la lectura, retome algunas partes, muestre la ilustración del cuento y promueva que reflexionen: "Si el monstruo se sienta tranquilamente, hace ejercicio y es el primer monstruo que juega en el equipo de baloncesto, ¿qué pasa entre él y los compañeros de la escuela? Si, por el contrario, se come al director, ¿qué podría suceder?". Repita este ejercicio con otros fragmentos del cuento.

Prepare previamente imágenes de situaciones escolares que sean familiares para su grupo y sobre las que quiera propiciar un espacio de reflexión basado en las consecuencias de sus decisiones, por ejemplo, querer ser el primero en una fila, tener mayor cantidad de bloques para construir o llevarse un juguete del salón a su casa.

Coloque una imagen en el pizarrón y comente que todos van a pensar en dos cosas, una positiva y una negativa, que podrían pasar en esa situación. Utilice la fórmula planteada en el cuento para abordarla: "Si quiero llevarme un juguete de la escuela a mi casa, pueden suceder dos cosas: que pida por favor el juguete o que me lo lleve a escondidas...". Invite a los alumnos a que anticipen los posibles efectos que tendría cada una de las opciones y los comenten; tome nota o dibuje lo que digan en cada línea, luego lea para ellos lo que registró. Si el grupo tiene cierta dificultad, apoye dando una de las dos opciones: "Si quiero tener una mayor cantidad de bloques para construir, pueden suceder dos cosas: que les quite piezas a mis compañeros o..."; luego promueva que valoren qué pasaría si se opta por una u otra alternativa.

Invítelos a jugar Piensa antes de actuar. Utilice muñecos o invite a los alumnos a simular con su cuerpo situaciones que puedan ser motivo de un conflicto; puede usar algunas de las situaciones abordadas en la actividad anterior u otras que considere. Si lo cree necesario, apóyelos asumiendo el rol del narrador. Inicien la representación y pida a quienes la realizan que detengan la historia para que el grupo aporte opciones, pueden tomar los personajes para evitar un problema. Anime a

simular la opción que acuerde el grupo y reflexionen: ¿qué pasó cuando se pidieron los juguetes por favor?, ¿se presentó o evitó el problema?, ¿por qué lo creen? Apóyelos para que realicen una representación para considerarla cuando se presente en una circunstancia similar.

Puede repetir esta actividad con tantas situaciones como aquellas sobre las que quiera que los niños reflexionen, así, cuando se dé alguna puede recordarles las opciones que pueden tener para decidir por aquella que reporte mejores resultados y consecuencias.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Elegir entre alternativas que exigen cierta valoración sobre formas de proceder, considerar las posibles consecuencias y valorar los resultados de su elección fortalece en los niños la capacidad de razonar sus propias decisiones y actuar con mayor seguridad y confianza.

VERSIÓN 3. Hacer una caja para mejorar los estados de ánimo

MATERIAL

- Libro sobre el manejo del enojo, como *Fernando Furioso*, de Hiawyn Oram y Satoshi Kitamura, del acervo de la biblioteca o el cuento clásico *Jack y los frijoles mágicos*.
- Caja o recipiente para tarjetas.
- Tarjetas de cartulina, lápices, colores y crayones.



Lea para los alumnos el título del cuento *Fernando Furioso* o alguno similar. Pregunte, por ejemplo, "¿Ustedes qué piensan cuando se ponen furiosos?, ¿cómo mostrarían que están furiosos?".

Dé lectura al cuento, haga pausas para mostrar las imágenes y pregunte: "¿Qué pasa con Fernando?, ¿qué pasa con su enojo?, ¿quiénes intentan calmarlo?, ¿por qué no se calma?, y si ustedes pudieran, ¿qué harían para calmar a Fernando?".

Comente a los niños que en ocasiones las emociones o sentimientos negativos nos provocan un malestar que, si no se controla, puede llegar a ser muy intenso, como el de Fernando. Pregunte si alguna vez se han sentido furiosos como el personaje: "¿Qué los hizo sentir así?, ¿hicieron berrinches o agredieron a alguien?, ¿por qué?". Ayude a que se escuchen y promueva que

revisen si alguno se identifica con lo que el compañero plantea.

Haga con los niños una lista de cosas que los pongan de mal humor tomando nota de sus ideas en el pizarrón, por ejemplo, cómo podrían calmarse cuando se enojan, qué cosas los hacen sentir bien y cuáles los hacen experimentar tranquilidad.



Si los alumnos ya han trabajado la Versión 1. "Me siento bien cuando...", pueden utilizar algunas de esas actividades para integrarlas en la cajita o cofre.

Comente con el grupo que harán una caja con "tarjetas para sentirme mejor". Pida a algunos niños que propongan actividades que les pueden ayudar a calmar su enojo o a sentirse bien. Solicite que expresen sus razones, y valore con el grupo cuáles pueden realizar en la escuela y cuáles resultan útiles para cuando se enojen en casa o en otro lugar.



Organícense para que algunos niños dibujen en las tarjetas las propuestas, considere que pueden elaborarse con fragmentos de cartulina. Otro equipo se puede ocupar de decorar la caja a su gusto; y otros, preparar el lugar donde se colocará.



Revisen las tarjetas y asegúrese de que todos puedan interpretar los dibujos. Acuerden con qué mecánica podrán acceder a la caja para mejorar su estado de ánimo: ¿podemos usar las tarjetas todos los días en cualquier momento?, ¿por qué?, ¿qué pasa si dos niños quieren revisarla al mismo tiempo? Examinen la cajita cada cierto tiempo, decidan cuáles de las opciones les han servido, cuáles podrían cambiar y enriquezcan su contenido con nuevas opciones que se puedan ir proponiendo en función de lo que vaya aconteciendo en el aula.

■ **DIÁLOGO:** Identificar situaciones que les causan conflicto, escuchar las ideas de los otros e identificar afinidad para hacer propuestas que los hagan sentirse bien favorece en los niños la capacidad de dialogar y reflexionar para resolver problemas que enfrentan en la escuela y fuera de ella.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Expresión de las emociones.

.... LOS BUENOS AMIGOS

FINALIDADES

- Comparten experiencias de juego con diferentes compañeros.
- Reconocen sus capacidades al realizar ciertas tareas, solos o en colaboración.
- Reconocen situaciones en las que necesitan ayuda y la solicitan.
- Toman decisiones de manera individual y colectiva.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La participación de los niños en actividades de interacción social propicia en ellos el sentido de la colaboración. Es en las oportunidades que tienen de compartir con todos los miembros del grupo cuando crean vínculos emocionales, experimentan mayor confianza y motivación por aprender junto a los demás, y desarrollan sentimientos de gratitud y reciprocidad.

VERSIÓN 1. Amigos y más amigos

MATERIAL

- Imágenes de personajes (cada imagen por separado).
- Tiras de cartulina.
- Lápices, colores de cera o madera.
- Juguetes de los niños, rompecabezas u otro material para compartir.
- *Alfabeto móvil. Tercer grado. Educación preescolar.*
- Listas con los nombres de los integrantes del grupo.
- Imagen: "Y tú, ¿qué haces?", en *Mi Álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*



Prepare con anticipación algunas imágenes de personajes conocidos que se caractericen por tener una relación de amistad: Cenicienta y los ratoncitos, Blanca Nieves y los siete enanitos, los tres cerditos, u otros; cada personaje debe aparecer por separado. Pida que observen las imágenes de los personajes: "¿Quiénes son?, ¿cómo se pueden agrupar?". Invite a que algunos niños pasen a mover las imágenes para reunir a los personajes. Pregunte: "¿Están de acuerdo en que estos personajes deben estar juntos?, ¿por qué?, ¿qué hace tan especial el vínculo entre ellos?". Anote en el pizarrón las aportaciones de los niños.

Recupere algunas de las ideas y propicie que las utilicen como criterios para un juego en que deberán agruparse con sus compañeros del salón: "Ustedes comentaron que los enanitos y Blanca Nieves debían estar juntos porque se ayudan, ¿quiénes de tu salón te han ayudado?, ¿con quiénes compartes juegos?". Invite a los alumnos a nombrar a los compañeros con quienes tienen un vínculo de afinidad y permítalos agruparse con ellos. Si algún niño queda solo, ayúdelo a unirse a un grupo resaltando algo que usted haya observado: "Noté que ayer estuviste ayudando a Fabi a usar el columpio", por ejemplo, y repita la mecánica considerando que los últimos grupos formados son los que se conservarán para una actividad posterior.



Previo a esta actividad asegúrese de que todos los alumnos conozcan los personajes de las imágenes, para que puedan hablar sobre la naturaleza de su relación.



Hagan una cadena de amigos, dé a cada alumno una tira de cartulina y pida que observen a sus compañeros de equipo, los dibujen y escriban sus nombres. Pida que para la siguiente sesión cada niño lleve al aula un juguete con el propósito de compartirlo con sus compañeros de equipo.



Comente que en esta sesión compartirán el juguete que trajeron de casa. Asegúrese de que quienes no traigan juguete tengan algo que compartir, por ejemplo, algún material didáctico de la escuela. Apoye la organización de la actividad planteando aspectos sobre los cuales los niños puedan hablar o tomar acuerdos en sus equipos. Puede sugerirles que inicien mostrando su juguete y comentando por qué les gusta o cómo lo obtuvieron; también puede plantear algunas preguntas que los lleven a pensar cómo harán para compartir sus juguetes o qué harán si más de un niño quiere el mismo juguete. Proporcione las cadenas de amigos que hicieron el día anterior y permita que se reúnan en esos equipos para jugar.



Mientras transcurre el juego, acérquese a los grupos para observar cómo interactúan, de ser necesario apoye a quienes lo requieran para establecer acuerdos, propiciando en todo momento que sean los niños quienes lleguen a la solución, para ello puede usar preguntas como "Si ambos quieren el juguete, ¿cómo pueden hacer para jugar con él?".



Proporcione a cada niño una lista con los nombres de todos los niños del salón y pida que marquen con quiénes trabajaron este día y se la entreguen; puede ser que tengan dificultad para ubicar el nombre de sus compañeros o el propio, en ese caso puede ayudarse con algunos recursos, como las tarjetas con los nombres de los niños o usar algún objeto en el que puedan consultar la escritura de su nombre o el de los demás. Solicite que cada niño escriba su nombre en la parte posterior de su lista, para saber a quién pertenece.

Inicie un diálogo que recupere aspectos sobre la jornada. Reconozca sus formas de actuar: "¿Con quienes jugaron?, ¿cómo la han pasado?, ¿se divirtieron?, ¿qué les gustó de jugar con sus compañeros?". Resultará muy valioso también conocer aquellos momentos en que se haya presentado algún conflicto: "¿Alguno tuvo dificultad en el juego?, ¿cuál?, ¿lo resolvieron?, ¿cómo?, ¿alguien tuvo algún problema similar?".

Si algún niño plantea un conflicto que no logró resolver, aproveche para que pueda recibir sugerencias de los demás, incluso puede hacer un registro en el que se señale el conflicto y las formas en que podría resolverse.

Situación	Puede resolverse si...
Un compañero no quiere prestar su juguete.	...lo pide por favor, lo juegan juntos, etcétera.

Puede usar ese registro para recordar a los niños sus opciones, antes de iniciar otro momento de la actividad compartida.

Repita esta forma de trabajo en unas sesiones más variando la actividad a compartir; pueden armar rompecabezas, usar bloques, hacer un dibujo o formar los nombres de los integrantes con el apoyo del *Alfabeto móvil. Tercer grado. Educación Preescolar*. Al inicio, promueva que tomen acuerdos usando como apoyo la tabla que elaboraron.

Al final de cada actividad, entregue el listado de nombres para que señalen a los compañeros con quienes vayan compartiendo.



Considere detener la actividad cuando los niños hayan tenido oportunidad de compartir con la mayoría del grupo.

Después de haber estado con la mayoría del grupo, revisen sus listas de nombres y que cada uno identifique con quién jugó y cómo se sintió.

En cada oportunidad que tengan de revisar lo hecho, invítelos a comentar sobre sus formas de actuar, las dificultades que tuvieron al relacionarse y cuáles fueron los momentos en que lograron dialogar o resolver los conflictos que hayan surgido. Reformule generalizando las formas en que alguno resolvió algo que les afectara, por ejemplo, "Ustedes decidieron que tomarían turnos para jugar con los bloques de madera, los felicito, esperar nuestro turno es muy útil para poder hacer uso de algo que otros también quieren".



Entregue a cada niño la tira que hicieron al inicio de esta situación con los dibujos de sus amigos. Pídales que agreguen a los compañeros con quienes disfrutaron jugar posteriormente. Pueden dibujar tantos amigos como deseen y pida que debajo de cada dibujo traten de escribir los nombres de los compañeros. Invítelos a responder: ¿cuántos amigos "nuevos" han hecho?, ¿con quiénes les gustaría volver a jugar? y ¿con quién aún no han tenido la oportunidad de hacerlo? Hágalos notar lo importante que es la convivencia para conocer mejor a los demás.

■ DIÁLOGO: Reconocer formas de proceder que causan conflictos en el aula favorece en los niños la capacidad de dialogar para solucionar antagonismos mediante la toma de acuerdos.





VERSIÓN 2. Te ayudo a aprender

MATERIAL

- Libro de cuento sobre la ayuda mutua, como *¿A qué sabe la luna?*, del acervo de la biblioteca, *El caracol que buscaba al sol* u otro que usted conozca.
- Tarjetas u hojas, lápices y colores.
- *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar:* "Lo puedo hacer" o la imagen: "Y tú, ¿qué haces?", en *Mi Álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*



Lea a los niños algún cuento en cuyo contenido los personajes se ayudan para lograr una meta. Comenten: "¿Qué querían los personajes?, ¿qué hicieron para lograrlo?, ¿cómo creen que se sintieron cuando...?". Anime a los niños a pensar en qué situaciones han necesitado de la ayuda de alguien.

Puede usar la imagen: "Y tú, ¿qué haces?", de *Mi Álbum. Tercer grado. Educación preescolar*, o la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar:* "Lo puedo hacer". Den algunos ejemplos de acciones cotidianas y pida que levanten la mano si consideran que pueden realizarlas solos. Tome nota en el pizarrón, por ejemplo, "Carmela, Maximiliano, José, Alejandro y Graciela pueden atarse los cordones de los zapatos; Manuel, Julio y Elena pueden hacer aviones de papel".

Plantee preguntas que animen a los niños a intercambiar opiniones sobre cómo se sienten

cuando intentan realizar algo y no les sale, cómo podríamos en el salón apoyar a quienes lo necesitan o quién podría ayudarnos a aprender algo de lo que se ha mencionado. Al terminar, retome esta información proponiendo que quien pueda hacer algo colabore con quien aún no puede.

En las sesiones siguientes dedique momentos para que identifiquen las cosas que quisieran aprender, de modo que al terminar el intercambio tengan un listado de propuestas de actividades que emprenderán.

Incluyan en el listado los nombres de los niños que consideran que son buenos en cierta actividad, pregúnteles si pueden asumir el rol de enseñantes. Es importante que todos tengan la experiencia de compartir con otros algo que sepan o puedan hacer y así se evite que sólo algunos lo lleven a cabo.



Apoye a los niños que asumirán el rol de enseñantes a fin de que puedan expresar lo que saben con claridad y que los demás logren comprenderlos. Pídales que amplíen la información, ayúdelos a ordenar los procedimientos o solicite que aclaren algo. Si los niños tienen dudas sobre los procedimientos, pida que las planteen a quien en ese momento tiene el rol de enseñante.

Cuando todos hayan tenido la experiencia de enseñar y aprender, organicéense en círculo y recuerden las actividades que han realizado en las sesiones: "¿Qué sabemos ahora que antes no sabíamos hacer? y ¿quién te ayudó a aprenderlo?". Invítelos a elaborar tarjetas de agradecimiento hacia alguien. Sugiera que incluyan dibujos y algún texto que escriban con sus recursos para completar la frase "Gracias por enseñarme a...". Transcriba el mensaje a fin de recuperar lo que el alumno quiere expresar.

Intercambien las tarjetas y léanlas. Asegúrese de que todos reciban una y haga notar que todos sabemos y podemos hacer cosas y, al mismo tiempo, ayudar a otros. Intercambien opiniones sobre "¿Cómo me siento al haber ayudado a alguien?, ¿por qué?". Reconozca el trabajo que han realizado y enfatice el beneficio que tiene para todos.

■ **PARTICIPACIÓN:** Reconocer sus propias habilidades y saberes al compartirlos con sus compañeros fortalece en los niños la capacidad de colaboración al asumir el rol de enseñantes.

VERSIÓN 3. Nos organizamos

MATERIAL

- Cajas, hojas, cartulinas, pelotas o material que propongan los equipos de acuerdo con el juego que vayan a preparar.
- Agua de limón, fruta de temporada o algún alimento de fácil preparación y bajo costo.
- Hojas, lápices y colores.



Puede realizar esta situación para celebrar algún evento en particular, como el Día del Niño, ya que el proceso que se sugiere puede permitir que los niños tomen decisiones y acuerdos juntos.



Comente a los niños que organizarán un día para convivir de una manera diferente. Salgan para indagar con adultos que trabajan en el plantel sobre qué se acostumbra hacer en un día de campo. De regreso al aula, pida que le dicten las ideas que recuperaron y escríbalas en el pizarrón.

Juntos revisen el listado de actividades y valore con ellos qué pueden hacer en el día de campo. Sugiera, de ser necesario, ideas que complementen lo que no hayan considerado, en qué espacio de la escuela lo podrían realizar, qué comerán y qué jugarán; así, por ejemplo, pueden considerar entre sus alternativas las siguientes:

1. Realizar un juego.
2. Compartir un alimento.
3. Preparar una bebida.
4. Elaborar un banderín.
5. Esconder y hallar tesoros.

Una vez que hayan definido qué tipo de actividades incluirán en el día de campo, podrán organizarse en equipos para distribuir comisiones: "¿Quiénes nos ayudarán a...?". Comente que cuando un equipo decide optar por una de las



acciones, asume la responsabilidad de realizarla. Permita que dialoguen en los equipos de modo que decidan qué actividad emprenderán. Pídales que la comuniquen al grupo.

Registre en un listado la tarea y el equipo que la asume, mencione que ellos tendrán la comisión de cumplir con ese compromiso.



Pida que se reúnan para iniciar la preparación de lo necesario. Ayúdelos a pensar "¿Qué bocadillo prepararán?, ¿qué necesitan? y ¿cómo reunirán lo que requieren?". Proporcione algunos materiales que puedan usar al planear sus actividades, como hojas o colores para registrar sus ideas; comente que después deberán presentar sus ideas a los demás de modo que el registro debe ayudarles a recordar lo que piensan.



En los demás equipos se sugiere una intervención similar, de modo que puedan valorar lo que harán, cómo lo realizarán y qué requerirán. Puede suceder que en un día no alcancen a pasar a todos los equipos; por ello, se sugiere ocupar al menos dos sesiones para la planeación de las actividades distribuyendo su tiempo entre los equipos.

Al finalizar cada sesión, invite a que los niños compartan con los demás lo que han pensado realizar: "¿Qué jugarán?, ¿cómo han pensado hacer el banderín?". Invite a los demás compañeros a anticipar los efectos de las decisiones que está tomando el equipo; de ser necesario, propicie que den alternativas a modo de sugerencias o ideas a considerar.

Dialogue con los equipos de manera que valoren y elijan de entre las alternativas que se les han brindado aquellas que consideren que pueden y quieren realizar. Ayúdelos a considerar lo que podría suceder en cada opción y respete lo que el equipo defina, ya que lo importante es la reflexión que se desprenderá a partir de lo que vivan para prepararse. Proporcione sus registros con la planeación que hicieron para que, de ser necesario, la ajusten.

Durante los días previos al día de campo, recuerden, con apoyo del listado, las comisiones que asumieron; cada equipo preparará lo que va a requerir.

Llegada la fecha señalada para el día de campo, pida que cada equipo pase a asumir el liderazgo para la actividad que le corresponde, propicie que hablen de lo que planearon hacer y luego deje que lo ejecuten con el grupo. Por ejemplo, antes de comer pida a los responsables que comenten cómo prepararon los alimentos.



Considere la preparación de algo sencillo y que no genere un costo excesivo, pueden, por ejemplo, hacer vasos con fruta de temporada o agua de limón y dedicar un momento al inicio de la jornada para prepararlo o, si cuenta con los recursos, dejarlo listo desde el día anterior.

De regreso al aula, valoren los resultados y comenten: "¿Qué fue lo que más disfrutaron del día de campo y por qué?". Abra un espacio de reflexión sobre qué hubiera pasado si algún equipo no se comprometía lo suficiente o no preparaba su parte, y si planear el día de campo y preparar lo necesario es tarea de una sola persona y por qué.

Si algo no salió como estaba previsto, anime los a revisar las causas y a tomar nota de qué sería necesario mejorar en un momento posterior. Hágalos ver que no se trata de culpar a algún compañero, sino que juntos pueden ir aprendiendo a organizarse cada vez mejor para realizar actividades en las que todos participen.

Propicie que agradezcan o reconozcan el trabajo de cada equipo y registren en hojas la experiencia, por ejemplo, algún dibujo que conserven como recuerdo de este día.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Organizar actividades para un día de campo, elegir las que consideren se pueden realizar y valorar resultados favorece en los niños la capacidad de actuar con autonomía al asumir responsabilidades en distintas tareas.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Iniciativa personal.

.... TODO TIENE SOLUCIÓN

FINALIDADES

- Identifican cómo su conducta influye en los demás.
- Hablan sobre la forma en la que los demás pueden ayudarles a sentirse mejor.
- Analizan situaciones que en la escuela suelen generar conflictos y proponen ideas para su solución.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La comprensión de las emociones propias y de los demás se favorece cuando los alumnos tienen la oportunidad de hablar sobre lo que les pasa y reflexionan respecto a la conexión que existe entre las acciones propias y ajenas, con los vínculos emocionales que establecen con los demás; externar su opinión sobre los asuntos que les afectan les permite proponer soluciones y comprometerse con ellas.

VERSIÓN 1. Una sonrisa en tu rostro

MATERIAL

- Un cuento cuyo tema central sea la aceptación y el rechazo, por ejemplo, *Choco encuentra una mamá*, de Keiko Kasza, del acervo de la biblioteca, o el cuento clásico *El Patito Feo*.
- Imágenes de algunas escenas del cuento.
- Hojas, lápices y colores.
- Un títere.
- Pliegos de papel.



Lea el cuento con todo el grupo y muéstrelas las ilustraciones. Seleccione escenas en las que se aborden situaciones relacionadas con el rechazo y la aceptación, incluya momentos en que los personajes son rechazados y otras en donde son aceptados.

Ante cada imagen plantee preguntas: "Recuerden: ¿qué pasa en esta escena?, ¿por qué la jirafa no quiso ser mamá de Choco?, ¿cómo creen que se sintió el Patito Feo cuando...?, ¿qué creen que sintió Choco cuando mamá osa le abrazó?, ¿por qué?".

Haga notar a los niños que ellos pueden provocar un estado de ánimo o sentimiento en las demás personas y que éste puede ser agradable o lastimar a los otros. Pida que den ejemplos. Si es muy complejo, apoye a que participen dando algunas frases para completar:

- Para que mamá se sienta feliz, puedo...
- Para consolar a un amigo que se siente triste, le digo...
- Para que mi hermanito no tenga miedo a algo, yo...
- Para que un amigo intente algo que no le sale, yo...



Pida que dibujen algún suceso que haya pasado en la escuela y les provocó malestar. Pase con cada niño y familiarícese con la situación que está representando en su dibujo para apoyarlo en la actividad siguiente.



Sentados en semicírculo, utilice un títere para entablar un diálogo con los niños. Haga que el títere tome un dibujo al azar, que indague quién lo hizo y pida que pase con él y le cuente qué dibujó. Pregunte: "¿Alguien más dibujó algo como lo que ha dicho Diego?"; de ser así, el títere les pedirá que pasen también al frente y usando sus dibujos explicarán de qué manera esa situación les molesta o les lastima y por qué. "¿A alguien le ha sucedido algo similar?", permita que los niños hablen sobre aquello que les ha sucedido y ayúdelos a que expresen sus razones acerca de por qué el hecho les hace sentirse mal, de modo que puedan comprender cómo afecta a más de uno.

Cuando considere que se ha comentado lo suficiente, retome el diálogo entre el títere y el grupo para preguntar: "¿Qué podemos hacer para ayudar a un compañero cuando suceda algo así?"; retome y mencione a modo de síntesis las participaciones de los niños, e invítelos a que intercambien opiniones sobre "¿Qué les parecen estas ideas?; si a ustedes les pasara algo así y un amigo los apoya de esa manera, ¿se sentirían mejor?, ¿por qué?".



Esta actividad puede abarcar varias sesiones. Es importante que la detenga si nota que el grupo comienza a perder el interés, y la retome después.

En un pliego de papel pegue los dibujos de los niños que se refieren a la situación abordada en el diálogo y escriba las ideas que le dieron sobre el apoyo que les gustaría recibir.

En otra sesión pueden abordar alguna de las situaciones que no se trataron y repetir la mecánica en la que el títere dialogue con los niños para exponer lo que sienten y piensen en cómo ayudar a quienes lo necesitan.

Verbalice el contenido de cada pliego de papel relacionando la situación con el apoyo que comentaron pueden brindar: "Cuando a algunos niños les dicen que su dibujo está feo les podemos apoyar diciendo...". Anímelos a poner en práctica estas propuestas cuando se presenten esas situaciones.

■ **DIÁLOGO:** *Conversar acerca de situaciones que les hacen sentir molestos o les lastiman fortalece en los niños la capacidad de dialogar y reflexionar sobre lo que sienten y pueden hacer ante ciertas situaciones.*

VERSIÓN 2. Historias resueltas

MATERIAL

- Grabadora o equipo para reproducir la canción "La Muñeca Fea", de Francisco Gabilondo Soler, Cri-Cri.
- Muñeca y títere digital del ratón.
- Tarjetas con imágenes, cinco por equipo para secuenciar y completar situaciones.



Comente a los niños que escucharán la canción "La Muñeca Fea", de Francisco Gabilondo Soler, Cri-Cri. Mencione que deben prestar atención a la letra para entender la historia que cuenta, tomen acuerdos sobre cómo podemos hacer para que todos reflexionen sobre la canción.

Al terminar, comenten: "¿Cómo creen que se sentía la Muñeca?, ¿por qué se sentía así?, ¿qué le dijo el ratón? y ¿cómo creen que se sintió después de escucharlo?". De ser necesario, repita fragmentos de la canción que ayuden a que presten mayor atención a lo que dice.

Muestre a los niños una muñeca de trapo y un títere digital del ratón. Pida que algunos pasen a dramatizar la situación que refiere el canto. Para ello, ponga fragmentos que acompañen la representación que hagan los niños, después de un momento, detenga la grabación y pregunte: "¿Alguna vez te has sentido como la Muñeca?, o si tú fueras el ratón, ¿cómo harías para hacer sentir mejor a la Muñeca?". Coménteles que en algunas ocasiones las cosas que pasan nos hacen sentir

alguna emoción que nos lastima, como sucede en la historia de la Muñeca Fea, pero que hay formas de resolverlas. Anímelos a participar en la construcción de historias que, si bien pueden iniciar con un evento triste, pueden terminar de una manera diferente.

Prepare tres imágenes de un tamaño visible para todos que contengan momentos de una misma situación conflictiva que pueda resultar familiar para los niños. Pida que las observen y las describan, ayúdelos a ir construyendo una historia, y que piensen qué será más conveniente hacer para resolverla. Permita que propongan acciones a emprender y ante cada una identifiquen cuál es más conveniente para resolver la situación, así podrán identificarlas y optar por la que consideren mejor.

Comente que ahora realizarán historias con "final feliz", pero en equipos.



Proporcione a cada equipo un conjunto de cinco tarjetas, de las cuales sólo tres tendrán imágenes en las que se presente el planteamiento de una situación asociada a las problemáticas que se presentan en el aula, por ejemplo, 1) un niño se acerca a dos niños que juegan, 2) los niños no dejan participar al compañero, 3) el compañero se sienta en un rincón a llorar, 4) y 5) en blanco.

Pida al equipo que ordene la secuencia de las imágenes que tienen y piensen qué propondrían para resolver el problema, invítelos a dibujar en las tarjetas en blanco las acciones que completarían la historia. Cuide que a cada equipo le corresponda una situación diferente, a fin de abordar las que se pueden vivir en el aula. Durante el trabajo en equipos apoye a los niños haciéndoles pensar qué situación se presenta en las tarjetas, a quién le ha pasado algo similar, cómo se sintieron y cómo podría resolverse.



Puede suceder que los niños den ideas que no sean acordes con la sana convivencia, cuando eso suceda apoye la reflexión colectiva sobre los efectos que tendría optar por una alternativa así para los diferentes actores, de modo que puedan proponer alguna que no lesione a ningún compañero.



Cada equipo narra la situación correspondiente; al terminar comenten: "¿Qué les parece la forma que propuso el equipo para resolver la situación?, ¿cómo se sentirá el personaje al final de la historia? y ¿qué tendríamos que hacer para evitar que esto sucediera en el salón?". Tome nota de las propuestas y cuando termine la exposición de todos los equipos léalas al grupo y escuche lo que opinan.

- **PARTICIPACIÓN:** Identificar situaciones de conflicto que se presentan en el aula y en la escuela, y manifestar opiniones acerca de cómo les afecta favorece en los niños la capacidad de participar proponiendo iniciativas de solución y llevándolas a la práctica.

VERSIÓN 3. Solucionamos en asamblea

MATERIAL

- Lámina didáctica. Segundo grado. Educación Preescolar: "El patio de mi escuela".
- Pliego de papel, hojas o cartulinas, y lápices, colores o crayones.



Pida a los niños mirar la Lámina didáctica. Segundo grado. Educación Preescolar: "El patio de mi escuela". "¿Qué pasa en la imagen?", pida que describan lo que observan e infieran cómo se podrían sentir los personajes que aparecen ahí ante las situaciones que les suceden y por qué creen que se sentirían de esa forma. Señale, si los niños no lo recuperan, aquellas situaciones que afectan la convivencia.

Identifiquen en la lámina las situaciones similares a las que les pasan en el salón o en la escuela. Pida que se las dicten y escríbalas en un pliego de papel con el encabezado "A veces pasa que...".

Diga a los alumnos que participarán en una asamblea, explique que es una reunión en la que todos podrán hablar sobre algunas de las situaciones mencionadas y expresen lo que opinan sobre ellas.

Comente que, para escucharse y dialogar, es necesario que puedan sentarse y mirarse. Sugiera formar un círculo en un sitio en el que puedan sentirse a gusto y que al mismo tiempo les permita mantener la atención en lo que se comentará. Tomen acuerdos que les permitan participar en el



diálogo, como tomar turnos, escuchar al otro con atención u otros que promuevan el respeto mutuo.

Dé lectura a las situaciones que se incluyeron en el listado y seleccionen una para poder dialogar en la asamblea, para ello permita que den razones: "¿Por qué quisieran hablar sobre esa situación?". Ayúdelos a identificar un criterio para poder decidir, por ejemplo, que sea una situación que afecte a varios porque se trate de algo que daña gravemente la convivencia o porque atenderla sea urgente para poder desarrollar una actividad, entre otras que tal vez surjan.



Puede ser que algunos niños quieran que se aborde una temática que no es la que ha decidido el grupo, en ese caso comente que se podrá abordar en un momento posterior.

Es conveniente definir una sola situación para abordar en la asamblea para hacer el diálogo productivo, pues de otra forma resultaría cansado. Tome en cuenta que para agotar el listado seguramente requerirá de varias sesiones.

Una vez que han seleccionado una situación del listado, méncionala, por ejemplo, "A veces pasa que se burlan de un compañero o a veces pasa que los niños se empujan a la hora de entrar al salón", y pregunte: "¿Qué opinan ustedes al respecto?". Apoye a los niños moderando los turnos de intervención, puede ser útil recor-

dar los acuerdos que han tomado para pedir la palabra o escucharse; de igual forma, es viable que plantee otras preguntas que permitan que la situación se valore considerando lo siguiente: "¿Esto resulta aceptable?, ¿por qué?, ¿es justo que...?, ¿por qué?". Retome algunos comentarios de los mencionados y pida opinión a los demás, por ejemplo, "Alejandra ha dicho que no le parece justo que un niño empuje a otro para estar primero en la fila, ¿ustedes qué piensan de ello?".

Dé tiempo a que los alumnos se expresen y ayúdelos a que expongan sus razones: "¿Por qué pasa eso?", lo anterior ayudará a identificar por qué se genera el conflicto. Éste es un buen momento para hacer una pausa en el diálogo y recuperar lo hecho.



Invite a los niños a elaborar un registro que incluya la situación, por qué sucede, y cómo les afecta. Para ello, proporcione a cada grupo una cartulina con tres recuadros dibujados y los títulos que ayuden a los niños a pensar en lo que se ha comentado.

A veces pasa que...

↓

Esto pasa porque...

↓

Nos afecta en...



En otro momento, invite a los alumnos a retomar el diálogo en la asamblea. Para ello, puede colocar a la vista las cartulinas que elaboraron y preguntar: "¿De qué hablamos en la sesión anterior?, ¿qué pasa cuando...? y ¿por qué sucede?". Brinde unos momentos para que por turnos recuperen las ideas que han trabajado hasta el momento y anímelos a pensar "¿Cómo propondrían resolver la situación que se esté abordando?"; apóyelos con planteamientos que les permitan anticipar "¿Qué pasaría si hacemos lo que Gabina propone?". Analicen cuáles de las propuestas anticipan mejores resultados y recupérelas mencionando quién las sugiere. Analicen si con eso se puede resolver el conflicto. Valoren los efectos que cada una tendría para que puedan decidirse por una.

Una vez que han seleccionado la propuesta, invite a los niños a representarla colectivamente con dibujos en hojas o cartulinas, y pónganla en práctica. Aplicar la propuesta enriquece los acuerdos que tienen en el salón. Posteriormente, sugiérelas que hagan el registro de forma individual en sus cuadernos o en hojas que llevarán a casa para comentar con su familia cómo llegaron a ese acuerdo.

En las primeras experiencias con la asamblea, suele suceder que haya poca participación, que sean los mismos quienes quieran intervenir o los que no participen; tome en cuenta que es a partir de la puesta en práctica de esta forma de abordar los conflictos en el aula y en la escuela como los niños se pueden ir involucrando en su solución. Es importante que sean los niños quienes lleguen a proponer soluciones a partir del consenso.

■ **DIÁLOGO:** Conversar sobre situaciones que suceden en el grupo y en la escuela, reconocer cómo les afectan e identificar que ellos forman parte de esas situaciones fortalece en los niños la capacidad de reflexionar y dialogar para llegar a acuerdos, proponer acciones y asumir responsabilidades.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Sensibilidad y apoyo hacia los otros.

.... PARA CONVIVIR MEJOR

FINALIDADES

- Hablan sobre lo que pasa en el salón identificando problemas que pueden evitarse.
- Explican la utilidad de las normas de convivencia.
- Valoran los resultados de acciones y decisiones que toman en conjunto.
- Participan con otros al construir acuerdos para jugar y convivir.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Cuando los niños participan en el establecimiento de acuerdos y normas para la convivencia, el trabajo y el juego se hacen más conscientes del impacto que tienen las acciones propias y de los otros para la vida en sociedad; al mismo tiempo, se incrementa su compromiso para actuar con apego a ellas y para regular sus acciones.

VERSIÓN 1. ¿Se vale o no se vale?

MATERIAL

- 1.5 m de elástico por cada trío de niños.
- Una pelota.



Proponga participar en tres juegos en sesiones distintas; uno que ellos conozcan y propongan, otro que no les sea tan familiar y sea propuesto por usted y uno más que inventen entre todos.

Primer juego. Pregúnteles a qué quieren jugar, escriba las opciones que los niños sugieran e incluya dibujos para facilitar su identificación. Asegúrese de que todos conozcan la mecánica de esos juegos. Si alguien tiene duda de alguno, pida a quien lo propuso que lo explique. Para elegir cuál jugarán, pregunte: "¿Cómo podemos ponernos de acuerdo?, ¿cómo tomamos la decisión?". Lleve a cabo el mecanismo que ellos propongan para decidir.

Una vez elegido el juego, apoye a los niños para que, sentados de modo que todos puedan mirarse, tomen acuerdos sobre cómo se realizará, si formarán equipos, qué estará permitido y qué no (anote las ideas) y qué pasará si alguien no cumple las reglas. Promueva que escuchen las opiniones de los demás y las consideren al elegir entre todas las alternativas para tomar acuerdos

sobre la realización del juego. A modo de síntesis, recuerde cuáles fueron los acuerdos antes de empezar el juego.

Realicen el juego y al terminar valoren los resultados: "¿Cómo nos fue al jugar?, ¿qué acuerdos se cumplieron?, ¿cuáles no?, ¿por qué?". Propicie que comprendan por qué es importante respetar los acuerdos que se tomen.

Segundo juego. Explique que ahora le toca a usted proponer un juego. Elija alguno que implique un reto afectivo, motriz o social, pero en el que todos puedan participar y propicie que conozcan el procedimiento; determinen qué estará permitido y qué no, si tendrá alguna variante o si hay algo en particular que deban tener en cuenta para que todos participen.

Revisen si los acuerdos tomados incluyen las necesidades de todos los compañeros, por ejemplo, si propone que jueguen elástico o resorte, consideren si alguien tiene alguna dificultad para saltar, cómo le ayudarán para que no quede fuera. Tome en cuenta que en este juego la dificultad se va incrementando conforme la altura del elástico es mayor, y que también deben dominar el procedimiento. Dé instrucciones precisas, clarifique y dosifique las reglas del juego de acuerdo con su edad y características del grupo: no tocar el elástico sino cuando deba pisarse; seguir los pasos en secuencia; si se enreda, pierde un turno, etcétera. Permita que lo ensayen a fin de que puedan proponer o acordar variantes que les sean útiles.



Considere que la altura del elástico no exceda a la de las rodillas; para los niños más pequeños puede resultar útil apoyarlos diciendo los pasos del procedimiento para que los realicen; establezca uno o dos niveles de altura y una regla para respetar.



Jueguen y acérquese a los pequeños grupos para poner a consideración de los niños las variantes que pueden tener: ¿se valdrá o no ayudarse de un pie para poder pisar el elástico?, ¿por qué?, ¿podrán apoyarse en un compañero?, ¿en qué situaciones se permitirá?



Reflexionen al terminar: "¿Cómo les ha ido?, ¿cómo se organizaron para jugar?, ¿acordaron reglas?, ¿cuáles? y ¿les funcionaron?". Esto permitirá que valoren los resultados en función de las reglas o variantes que hayan seleccionado.



Tercer juego. Los niños inventan un juego en el que todos puedan participar. Para facilitar esta actividad, proponga un objeto que deban incluir, como una pelota u otra cosa; pida que tomen acuerdos sobre 1) qué tratará, 2) cómo se jugará y 3) qué reglas tendrá. Apóyese elaborando un registro de las ideas en un pliego de papel al que puedan recurrir al jugar para tener en cuenta los acuerdos que tomen.

Jueguen y reflexionen sobre lo que sucedió y sobre la utilidad de las reglas considerando qué hubiera pasado si no se hubieran cumplido o, en su caso, qué ocurrió al no atender cierta regla.



Si el grupo manifiesta interés, repita esta actividad para inventar otros juegos, lo que podría ser motivo de una situación didáctica posterior en que se integre un fichero con sus propuestas. En ese caso, resultará útil que el grupo decida el nombre de cada juego, el procedimiento y sus reglas. Deje esta información en un sitio al que puedan volver cuando deseen jugarlos.

Al terminar, puede resultar útil un recuento de los juegos realizados recordando cómo tomaron las decisiones, qué reglas emplearon y su utilidad, para que comparen lo sucedido en cada vez y valoren los resultados de sus formas de proceder.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Participar en la construcción y establecimiento de acuerdos y reglas para realizar juegos o actividades favorece en los niños la capacidad de reflexionar sobre la manera en la que influyen las acciones propias y las de los otros en la convivencia en el aula y la escuela.

VERSIÓN 2. Un mundo sin reglas

MATERIAL

- Imágenes de lugares o espacios públicos (cines, transporte público, parques o tiendas).
- Un títere con la figura de un extraterrestre.
- Hojas y colores.



Muestre a los niños una imagen a la vez. Dialoguen: "¿Qué lugar es?, ¿han ido o lo han usado?, ¿qué reglas deben seguir en ese sitio?". Pegue las imágenes en el pizarrón y bajo cada una tome nota de las reglas que los niños mencionen. Cuando termine con todas las imágenes lea lo que ha escrito, a modo de síntesis.

Invítelos a participar en un juego de disparates, utilice un títere de un extraterrestre que entable un diálogo con usted y con el grupo. El títere contará que en su planeta:

- Las personas que van al cine... ¡corren por los pasillos gritando mientras la película se proyecta!, ¿es correcto aquí en tu planeta?, ¿por qué?
- Los niños que visitan la casa de los abuelos... ¡la desordenan!, ¿es correcto aquí en tu planeta?, ¿por qué?
- Cuando los niños van a la tienda con sus padres... ¡hacen berrinches para que les compren algo!, ¿es correcto aquí en tu planeta?, ¿por qué?

Incluya otras situaciones que puedan resultar familiares para los alumnos y al terminar el juego dialogue sobre la utilidad de las reglas en relación con el contexto en que son válidas, de modo que valoren los efectos de una acción: "¿Por qué es importante que al usar el camión no saquemos la mano por la ventana?, ¿qué sentido tiene guardar el mayor silencio posible en el cine?, ¿por qué debo permanecer cerca de mi mamá cuando voy al parque?". Comente que las reglas cambian de acuerdo con la situación, el lugar o las personas, pero que son útiles para poder convivir y cuidarnos.



Separe al grupo en dos partes, una dibujará en hojas aquello que consideran que se puede hacer en la escuela, y la otra, lo que piensan que no se puede hacer.



Divida el pizarrón a la mitad: lo que se puede y no se puede hacer en la escuela. Pídeles que peguen sus dibujos donde corresponda, y que expliquen el contenido de sus registros de modo que todos puedan compartir su sentido. Revise con ellos la clasificación: “¿Están de acuerdo con lo que dibujó Alexa?, ¿es algo que se debe hacer?, ¿coinciden con Milena que lo que dibujó es algo que no se debe hacer en la escuela?, ¿por qué?”. Permita que mencionen su acuerdo o desacuerdo y modifiquen, de ser necesario, la clasificación realizada.

Elija alguno de los dibujos que represente una conducta que sea necesario evitar en la escuela o en el aula, converse sobre lo que pasaría si los niños hicieran eso que han identificado como negativo formulando frases mediante las cuales anticipen los efectos de una decisión: “Si me burlo del trabajo de un compañero, ¿qué sucederá?, si un niño empuja a otro para quitarlo del columpio, ¿qué pasará?”. Hablen sobre sus razonamientos y ayúdelos a pensar, por ejemplo, “¿Qué podría hacer ese niño para usar el columpio?, ¿cómo evitar hacer sentir mal o lastimar a un compañero?”. Repita con otros dibujos sobre los que considere sea necesario reflexionar en colectivo; comente que realizarán por equipos la misma tarea que han hecho pensando en cómo transformar lo negativo en positivo.



Invite a los niños a seleccionar alguno de los dibujos que representen situaciones que no deben realizarse en la escuela o en el aula y proporcione medio pliego de papel para poder “transformarlas”. Comente que deberán pensar en alternativas para evitar esas acciones y registrarlas de alguna manera en el pliego de papel. Mientras trabajan acérquese a los equipos para ayudarles en la reflexión.



Presenten lo realizado en los equipos y vayan colocándolas a la vista formando “El muro de las opciones”. Pida a los alumnos que anticipen qué efecto tendría cada propuesta y lo expliquen: “Este equipo piensa que en lugar de golpear a un compañero cuando haga algo que nos disgusta podríamos... ¿Cómo lo ven?, ¿creen que hacerlo evitaría el problema?, ¿por qué?”.



Considere que esta actividad puede demandar más de una sesión, a fin de que el diálogo sea productivo y no se convierta en un espacio que genere falta de atención o compromiso. Si lo requiere, puede hacer uso de algún recurso, como el títere, para dialogar con los alumnos.

Felicite a los niños por el trabajo realizado y anímelos a considerar estas opciones para mejorar la convivencia en el salón.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Reflexionar a partir de imaginar cómo sería la vida sin reglas y analizar las implicaciones de sus acciones en la convivencia en el aula propicia en los niños la comprensión de las reglas y fortalece en ellos la capacidad de autorregulación.

VERSIÓN 3. Todos estamos de acuerdo

MATERIAL

- Tarjetas de cartulina y cartulinas cortadas en cuartos.
- Lápices, colores o marcadores.
- Lista de asistencia.
- Pliego de papel.



Comente que entre todos trabajarán para hacer del salón de clase un mejor entorno, para ello es necesario saber: “¿Qué cosas me incomoda que sucedan en el salón?”. Registre los comentarios en el pizarrón y continúe: “¿Qué cosas pasan en mi salón y puedo aceptarlas algunas veces, pero no siempre?”. Tome nota de sus ideas y continúe: “¿Qué cosas definitivamente no quiero que pasen en mi salón?, ¿por qué?”.



Considere que no se requiere que el listado contenga todo lo que sucede en el salón, pueden iniciar con apenas unas situaciones que los niños refieran para que se vayan familiarizando con la forma de trabajo.

Elabore tarjetas con imágenes que representen las aportaciones, cada aportación en una tarjeta, y muéstrelas al grupo iniciando por aquellas que les incomodan, por ejemplo, "Luna nos ha dicho que a ella no le gusta que griten en el salón, ¿qué podemos hacer para evitarlo?". Retome las respuestas y pregunte: "¿Podemos entonces acordar que ...?". Escriba las propuestas, ya que podrán constituirse en acuerdos.

 **Al principio bastará con trabajar algunas tarjetas y retomar otras en diferentes momentos para abordar las cosas que pueden aceptar a veces (moderadas) y, posteriormente, las que en definitiva no quieren que pasen (graves). Si considera que han dejado fuera algo que se requiera, sugiéralo dentro de la categoría correspondiente.**

Muestre al grupo las tarjetas que han trabajado. Comience con las que representan las faltas leves y mencione las propuestas que hicieron para evitarlas.

Propicie que los niños valoren las alternativas en función de sus efectos para que elijan aquella que les parezca más conveniente, para que se convierta en un acuerdo, por ejemplo, "Mantener limpio el salón"; pregunte al grupo: "¿Creen que

necesitemos de algo que nos haga presente este acuerdo?, ¿por qué?". Si consideran que debe ser un acuerdo presente del salón, regístrenlo en un cuadro como el siguiente:

Acuerdo	¿Qué pasa si no se cumple?

Para el contenido de la segunda columna es necesario que con el grupo anticipen qué pasará si alguien no cumple. Al principio pueden sugerirle consecuencias poco favorables para aprender a convivir, reflexione con ellos: "¿Cómo aprenderá Guadalupe a convivir con nosotros si la llevamos a la dirección o la cambiamos de salón?". Si es necesario, proponga opciones para que el grupo decida: "Le podemos pedir que por favor hable sin gritar, que comparta el material, o que espere al recreo para jugar con...". Es preciso que al elegir consideren aspectos como la relación de la consecuencia con la falta que se comete y, sobre todo, que no lesione algún derecho de los niños. Cuando se haya tomado la decisión sobre la consecuencia, regístrenla en el cuadro. Repita el procedimiento hasta agotar todas las tarjetas.





Este puede ser un momento propicio para analizar las situaciones que pasan en el salón, ligadas a cuestiones como el derecho al esparcimiento, al trato libre de violencia, a la igualdad de oportunidades, por mencionar algunas.



Una vez que han determinado sus primeros acuerdos, distribúyalos en los equipos, así como también las consecuencias de no cumplirlos, de modo que cada pareja, en un cuarto de cartulina con una línea marcada por la mitad, los represente con dibujos que sean claros para todo el grupo.



Decidan dónde colocar los dibujos y apliquen el acuerdo. En otras sesiones, aborde con el mismo procedimiento las situaciones que a veces son aceptables, pero no siempre (faltas moderadas) y realice el mismo ejercicio de análisis, propuestas, representación de los acuerdos y consecuencias.

Para trabajar con el tema de las faltas graves es necesario abrir un espacio de diálogo colectivo, se sugiere que estén en un espacio cómodo en el que sientan confianza para hablar con libertad, pueden sentarse en círculo o de alguna forma en la que todos se miren. Comente que van a hablar de las situaciones que no les gusta que sucedan en el salón y que es necesario que todos participen comentando lo que piensan, dando ideas y opiniones para evitarlas.

Presente al grupo la primera tarjeta y lea para ellos su contenido, propicie que los niños valoren la gravedad que representa la acción, "¿Por qué no quisieran que esto sucediera en el grupo?, ¿cómo nos afecta?, ¿quién coincide con que es algo grave que necesitamos evitar?". Haga notar que la afectación que produce esa acción es grave para algunos compañeros porque les lastima o causa algún tipo de malestar. Puede suceder que alguna de las tarjetas presente situaciones que puedan representar faltas extraordinarias porque atentan contra la seguridad e integridad de los niños o porque, aunque en ese momento no sea la intención, son consideradas en la vida social como delitos, por ejemplo, robar, golpear a alguien con intención de lastimarlo, causar algún

tipo de lesión o lanzar amenazas. En ese caso, propicie el análisis de la situación con el grupo identificando sus efectos y dé a conocer el tratamiento protocolario que corresponda.



El tratamiento de las faltas extraordinarias debe ser considerado para definir un protocolo escolar alineado a la reglamentación oficial existente y construido con respaldo de la comunidad escolar, personal de apoyo y autoridades escolares, de modo que pueda ser empleado con seguridad y en un escenario de derechos.

Una vez que se ha establecido la diferencia entre una falta extraordinaria y una grave, puede abordar estas últimas con el procedimiento con que se trabajaron las demás, de modo que al final cuenten con una serie de acuerdos colocados en el salón.

Comente a los niños que ahora que han trabajado tanto para poder determinar estos acuerdos es conveniente que para empezar a cumplirlos los presenten a otras personas que pueden ayudarles a recordarlos y que los animen a observarlos, como la directora o director de la escuela y los padres.

Preparen la presentación de los acuerdos y elaboren una invitación al directivo para que acuda al salón de clase a conocer sus acuerdos. Determinen roles para recibir al director, presentar cada acuerdo, anotar sus opiniones o sugerencias y dar palabras de agradecimiento por su asistencia de modo que asuman la responsabilidad que les corresponda.

Reciban al directivo, apoye a los niños para que éstos den a conocer qué acuerdos han construido, las consecuencias y para qué les servirán. Pida al invitado que emita comentarios a los acuerdos y, si lo considera necesario, les proponga algunos que el grupo no haya considerado o los ayude a ajustar los que ya tienen.



Proporcione al directivo previamente el contenido de sus acuerdos, de modo que esté en mejor posición para retroalimentar la construcción de los niños.

Agradezca a la directora o director su asistencia y participación en la construcción de sus acuerdos para convivir y haga notar a los niños cómo el que otros actores compartan con ellos las actividades permite que se realicen mejor.

Prepare la presentación de los acuerdos a los padres de familia, definan, por ejemplo, quién será el responsable de recibirlos y acompañarlos al sitio en que se realizará la actividad, quién dará la bienvenida y quiénes explicarán cada acuerdo y cómo lo harán (invítelos a usar las producciones que han realizado como apoyo), quién tomará nota de las sugerencias o comentarios que hagan los papás, quién dará el agradecimiento y la despedida, y quién ayudará con el registro de la asistencia de los padres. Comente que son responsabilidades que deberán asumir con seriedad, y que el grupo completo debe participar escuchando y ayudando en lo que se requiera. Registre los roles en un pliego de papel.

Es conveniente que, de manera previa, usted haya podido compartir con ellos el contenido y sentido de lo realizado para la construcción de acuerdos en algún espacio, como una junta escolar, de modo que ahí los padres puedan conocer el proceso y expresar las dudas más profundas a las que pueda usted dar respuestas y explicaciones, así como también recibir sugerencias.



Elaboren la invitación para los padres, incluya los datos de la reunión y el propósito de la actividad.



Reciban a los papás y apoye a los niños para que realicen el plan que han preparado; si alguien no cumple con la responsabilidad que asumió, recuérdese utilizando el registro. Invite a los papás a dar sus opiniones, sugerencias o comentarios para enriquecer las normas que ya se han construido. Agradezcan su participación y despídanlos.

Comente con los alumnos cómo se sintieron con este ejercicio: "¿Qué cosas nos dijo la directora o director de la escuela?, ¿qué sugirieron los padres? y ¿cómo nos han ayudado a mejorar lo que construimos juntos?". Si procede algún tipo de ajuste, ejecútenlo; de igual forma, si es nece-

sario añadir algún acuerdo sugerido, valoren su pertinencia y de considerarlo viable represéntenlo para tenerlo en cuenta.

Realicen un recorrido por el aula mirando los acuerdos que han construido juntos, plantee preguntas que les ayuden a reconstruir el proceso en el que han participado: "¿Cómo hicimos para poder lograr este acuerdo?, ¿quién lo propuso?, ¿quiénes lo elaboraron? y ¿cómo se sienten con el trabajo realizado?". Comente a los alumnos que es momento de poner en práctica los acuerdos que han construido. Si lo considera pertinente, pueden registrar su compromiso y colocarlo a la vista o en algún lugar al que puedan acudir para consultarlo.



Considere que al reformular o añadir un acuerdo, el trabajo debe representar el procedimiento que se ha desarrollado, de modo que incorpore los momentos de reflexión, propuestas, acuerdos, consecuencias, elección, representación y comunicación con otros actores. Esto permitirá que los niños vayan formándose en la convivencia pacífica y democrática.

Revisen periódicamente la funcionalidad de los acuerdos valorando los resultados que les reportan y así decidan, por ejemplo, cuáles ya no es necesario tener a la vista porque ya los realizaron cotidianamente, cuáles requieren ajustes, o cuáles es necesario añadir; para esto haga que constantemente reflexionen: "¿Qué podemos hacer para que en nuestro salón nos aceptemos todos y nos tratemos con amabilidad?".

■ **COLABORACIÓN:** Reflexionar sobre los efectos individuales y colectivos que conllevan ciertas acciones y dialogar al respecto favorece en los niños la capacidad de decidir y llegar a acuerdos donde el compromiso con ellos mismos y con otros permite mejorar la convivencia.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Inclusión.

Artes

.... ESCUCHAR Y PRODUCIR SONIDOS

FINALIDADES

- Escuchan sonidos en el ambiente e identifican fuentes sonoras.
- Reflexionan sobre algunas propiedades de los sonidos y las sensaciones que les producen.
- Producen con objetos sonidos que se asemejen a otros que conocen.
- Crean, leen y reproducen secuencias sonoras.
- Realizan narraciones con efectos de sonido.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La audición musical se fortalece mediante la escucha atenta y focalizada de sonidos, la reflexión sobre sus propiedades y el reconocimiento de las fuentes que los emiten. Ello estimula la discriminación auditiva y da soporte al desarrollo de la apreciación musical. La producción de sonidos y el reconocimiento de secuencias sonoras dan la posibilidad a los niños de ampliar sus experiencias con la música y sus elementos.

VERSIÓN 1. Sonidos alrededor

MATERIAL

- Hojas en blanco y cuadros de papel.
- Media cartulina o papel bond por equipo.
- Hojas engrapadas como cuadernillos para el diario de sonidos.
- *Lámina didáctica. Primer Grado. Educación preescolar: "Sonidos".*



Muestre a los niños la *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Sonidos"* y pida que mencionen qué hay en la imagen que pueda sonar. Deje que comenten sobre lo que identifican como sonidos y, si omiten alguno, plantee preguntas para que pue-

dan observar: "¿Alguien ha visto una motocicleta como la que aparece ahí?, ¿suena?, ¿cómo?".

Invite a los niños a escuchar con atención los sonidos que alcancen a percibir en el ambiente; sentados en el piso formando un círculo, proponga que guarden silencio y escuchen qué sonidos perciben y qué los produce.

Organice con ellos una exploración por diferentes áreas de la escuela. Elija previamente los espacios más propicios para este ejercicio, de modo que haya mayor variedad de fuentes sonoras y sonidos. De vuelta al salón, destine un tiempo para que los niños registren en un pliego de papel lo que recuerden haber escuchado, ¿qué sonidos fueron? Invite a los niños a pensar en qué es lo que producía los sonidos que escucharon, puede apoyarse en el registro que elaboraron para conversar sobre las fuentes de los sonidos. Pida que algunos niños pasen para señalar con alguna marca en el pliego de papel aquellos sonidos que fueron producidos por la naturaleza, como el trino de un ave, y con otra marca los demás, como una motocicleta o una campana.



Para el registro, los niños pueden optar por dibujar las fuentes sonoras o escribir con sus propios recursos.



Proporcione a los niños cuadros de papel para que dibujen las fuentes que produjeron los sonidos escuchados. Deles media cartulina o papel bond con un círculo marcado de aproximadamente 30 cm de diámetro y la figura de una niña o niño al centro; indíqueles que peguen los sonidos tan cerca o lejos del centro del círculo como sientan haberlos per-

cibido (fuertes más cerca del centro, débiles más lejos), éste será su registro de audición. Dialogue con los equipos sobre la experiencia: "¿Cuáles sonidos les parecieron agradables?, ¿cuáles son desagradables?, ¿por qué?". Solicite que los marquen de alguna manera.



Es importante hacer notar que aunque la experiencia fue la misma para todos, cada quien percibe de manera diferente lo que escucha



Mediante los registros de audición, identifiquen diferencias y semejanzas: "¿Qué equipos percibieron como cercano, digamos, el sonido del trino del pájaro?, ¿a quiénes les gustó?". Cambie o adapte las preguntas de acuerdo con los sonidos que los niños compartan, por ejemplo: "¿Qué sintieron cuando lo escucharon?, ¿cuáles sonidos se percibieron por una única ocasión?, ¿cuáles de manera repetida?, ¿cuáles eran producidos por objetos en movimiento?, ¿cuáles en cambio permanecían fijos?". Seleccione algunas interrogantes evitando plantearlas todas en un mismo momento.



Proporcione a los niños algunas hojas engrapadas que formen un cuadernillo, comente que lo llevarán a casa para que, durante varios días, por ejemplo, una semana, registren con dibujos, marcas propias o palabras lo que escuchen cada día. Platique con los padres para que apoyen a sus hijos en esta actividad, ya sea recordándoles que la realicen o propiciando que acudan a sitios para escuchar sonidos diferentes.



Revisen el cuadernillo al final de ese lapso: "¿Qué sonidos escucharon con mayor frecuencia?, ¿cuáles por única vez?, ¿de dónde provienen?, ¿algunos tienen una utilidad (como el del panadero o el gas)?, ¿cuántos lograron distinguir?, ¿hay alguno que pocos compañeros hayan incluido en su registro?, ¿cuál?".

Éste puede ser un buen momento para hacerles notar la cantidad de sonidos que nos rodean, por ejemplo, los que producen algunos

artefactos, como altavoces en lugares sísmicos, el silbato de un afilador, el vendedor de helados o el efecto de bienestar que nos produce escuchar el sonido de una melodía.

VERSIÓN 2. Sonidos para jugar

MATERIAL

- Tela y cuerda para telón.
- Objetos para producir sonidos, como cubiertos, latas o llaves.
- 2 pliegos de papel.



Organice un juego de adivinanzas de sonidos: utilice una tela a modo de telón para mantener ocultos objetos con los que puede producir sonido (por ejemplo, percutir una lata con un cubierto, arrastrar y sacudir las llaves o abrir una botella de refresco). Invite a un niño a que pase detrás del telón para que, uno a uno haga sonar los objetos, el grupo tendrá que decir qué produce esos sonidos. Si la mayoría coincide en la fuente que produce el sonido, uno pasará a registrar el resultado que el grupo le dicte en el pizarrón o en un pliego de papel, para ello puede usar dibujos o escribir como puedan. De no haber acuerdo entre los niños o si tienen duda sobre la fuente que emite el sonido, se invitará a escucharlo otra vez procurando que logren identificar qué los produce.

Al terminar con todos los instrumentos se retirará el telón para revisar los resultados que registraron. "Ustedes comentaron que escucharon el sonido de unas llaves, ¿hay llaves entre los objetos?". Si la fuente mencionada no corresponde con los objetos, pregunte si hay otro elemento que produzca un sonido similar al que registraron y que haya causado la confusión.

Proporcione a los niños algunas imágenes de objetos, animales o elementos que produzcan algún sonido, pida que las observen y seleccionen algunas para jugar a imitarlas, mencione que para ello pueden usar su voz, el cuerpo o cualquier cosa que haya en el salón.

Hagan un listado con los sonidos que pudieran producirse en el salón; los niños pueden dictarle y usted anotar sus ideas en un pliego de papel.

Invite a algún niño a que sea su pareja en un juego. Ayúdelo a que elija un sonido del listado y pídale que no lo diga en voz alta; en un diálogo en

voz baja ayúdelo a pensar cómo puede producir el sonido de una moto, por ejemplo. Anime al niño a que haga el sonido frente al grupo, y a los demás a identificar: "¿Qué sonido del listado hizo nuestro compañero?", comente al grupo que ahora podrán realizar el mismo juego en parejas. Sugiera a quienes lo necesiten algunos objetos que pueden emplear para emitirlo.



Sentados en semicírculo, algunas parejas pasarán al frente a producir su sonido sin decir cuál es. Los demás adivinarán cuál de la lista están haciendo. Para quienes emitan sonidos que los demás no adivinen, será propicio mencionar cuál era el que intentaron producir y, entre todos, darse sugerencias para identificar cómo o con qué se podría producir el sonido elegido.



Esta actividad puede realizarse en más de una ocasión para que puedan disponer de tiempo suficiente para escucharse y experimentar cómo producir sonidos sin que el interés se pierda.



Sugiera la participación en un juego de analogías sonoras: comente que usted mencionará un sonido y en un tiempo determinado cada equipo deberá pensar en algo que suene como tal, por ejemplo, si usted menciona la lluvia, los niños deberán sugerir con qué elementos se podría producir el sonido de la lluvia e intentarán producirlo; pasado el tiempo, cada equipo compartirá su idea y producirá el sonido. Reflexionen si lo que escucharon se parece al sonido que buscaban producir.



Haga que los niños participen en la narración de un cuento: vaya contando la historia y motívelos a producir los sonidos de los elementos que se mencionen, por ejemplo, lobo soplando o puerta que se cierra de golpe.

Conversen sobre la experiencia de los tres juegos: qué sonidos hicieron, cuáles fueron fáciles de reproducir, cuáles se les dificultaron, quiénes usaron algún objeto. Consideren, si lo desean, retomar estas actividades en otro momento para ir ampliando el repertorio de sonidos y las formas de producirlos.

VERSIÓN 3. Crear cadenas de sonidos

MATERIAL

- Pliego de papel.
- Tira larga de papel bond.
- Hojas en blanco.
- Tres pistas musicales.
- Imagen: "Arte y más arte", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación Preescolar.*



Muestre a los niños la imagen: "Arte y más arte", que está en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*, para promover el diálogo sobre: "¿Qué de lo que ven puede producir sonidos?, ¿cuáles pueden resultar agradables?, ¿cuáles pueden llegar a ser molestos?".

Pida a los niños que recuerden los sonidos que más les gustan. Inicie compartiendo sus preferencias, por ejemplo, "A mí me gusta el sonido del mar, el canto de un ave...". Diga las razones por las que le agradan y pida que piensen cuáles les gusta escuchar a ellos y por qué.

Tome nota de las aportaciones a modo de listado en un pliego de papel, comente que ahí incluirán sus sonidos favoritos. Es recomendable registrar la palabra y un dibujo o símbolo que facilite su posterior identificación por el grupo. Revisen el listado: "¿Cuáles son los sonidos que más se mencionaron?, ¿cuáles menos?". Invite a los niños a hacer una cadena de sonidos que nos gustan.



Distribuya en el grupo los sonidos de su listado de modo que cada niño o pareja (según la cantidad disponible) dibujen alguno. Vaya mostrando los dibujos al grupo para que lo que registraron sea claro para todos.



Prepare una tira larga de papel, comente que en ella irán poniendo los sonidos uno tras otro, apóyelos para que decidan el orden en que se colocarán pegándolos sobre la tira según la secuencia que el grupo determine.

Invite a los alumnos a producir con su voz la secuencia de los sonidos: primero usted puede señalar el sonido que sigue en la fila y después que algún niño asuma este rol.

Después de hacer la secuencia completa pueden jugar modificando el orden de los sonidos y volverlos a producir; una vez dominado esto, puede introducir un símbolo que represente el silencio y comentar que, al señalarlo, el grupo deberá hacer una pausa para luego continuar con la secuencia. Jueguen varias ocasiones, pueden agregar más silencios, otros sonidos o modificar el orden. Cuando ya tengan varias experiencias con las cadenas de sonidos, comente que ahora prepararán una diferente pues la ejecutarán con una melodía de fondo.

Elijan entre no más de tres pistas musicales aquella que puede acompañar la emisión de los sonidos.

Revisen los dibujos de los sonidos que ya tengan y decidan cuáles incluirán y cómo se producirán, ensayen formas de emitirlos.

Determinen el orden de la secuencia, peguen los sonidos uno tras otro, así como los silencios en una tira de papel, como en la actividad anterior. Si es posible, presenten la secuencia sonora a otros compañeros o a los padres de familia.

VERSIÓN 4. Un cuento con efectos de sonido

MATERIAL

- Caricatura o corto animado sin y con audio.
- Acervo de la biblioteca.
- Objetos para producir sonidos.
- Micrófonos o equipo de sonido para la grabación de una narración con efectos sonoros.



Seleccione previamente una caricatura o corto animado que se distinga por incluir sonidos que puedan ser reconocidos por los niños: una explosión, una caída de lo alto de un risco, el arranque del motor de un auto; pida que escuchen el audio de la caricatura o corto animado y respondan: "¿Qué sonidos escucharon?, ¿qué se imaginaron que ocurría?".

Observen dos cortos animados o caricaturas sin audio y comenten a cuál pertenece el audio que escucharon, cómo lo saben, en cuál observaron situaciones que se corresponden con los sonidos que escuchamos previamente. Presente la caricatura o corto animado con el audio y comente qué diferencias hay entre ver la caricatura sin los efectos de sonido y verla con ellos, y cuál opción prefieren y por qué.

Hagan una lista de los sonidos que aparecen en el video, tome nota de las ideas a modo de listado en un pliego de papel. Puede apoyarse reproduciéndolo de nuevo y haciendo pausas cuando los alumnos indiquen un sonido para registrarlo. Invítelos a producir con su voz o cuerpo los sonidos de la historia, proyéctela de nuevo sin audio y pida que ellos emitan los efectos sonoros conforme vayan viendo la caricatura.

Proponga crear una historia o escoger algún relato de la biblioteca para contarla con efectos de sonido. Enlisten los sonidos que podrían producir para acompañar la narración.



Pida a los alumnos que elijan un sonido y exploren cómo producirlo, muestren el resultado al grupo para que identifiquen si se parece al que se quiere emitir y entre todos brinden sugerencias, así experimentarán nuevamente las propuestas hasta que el sonido sea el deseado.



Cuando tengan todos los sonidos previstos, realice la lectura del cuento mientras los niños van produciendo el sonido en el momento en que les corresponda; si es posible, recupere el audio de esta actividad y escúchenlo para hacer mejoras. De no contar con equipo para hacerlo, invite a que alguna persona asista al aula a escuchar y les brinde observaciones o sugerencias.

Anime a los niños para que se organicen y colaboren para presentar el cuento con efectos de sonido ante el público; para ello realice con los niños un listado de actividades que se requiere preparar y las comisiones correspondientes, como la elaboración de invitaciones, organización del espacio y materiales, narradores de la historia, niños que den la bienvenida, presentación y despedida. También decidan si la historia se apoyará con títeres o sólo con los sonidos.



Asignen responsabilidades para presentar el cuento con efectos de sonido, y dé oportunidad para que se vayan realizando las distintas actividades hasta que se sientan satisfechos con lo que han preparado.



Estas actividades pueden demandar varias sesiones. Es importante que los niños dispongan de tiempo suficiente para poder preparar su cuento, los sonidos que se emitirán y lo que a cada comisión corresponda.



Presenten el cuento con los efectos de sonido ante algún público y posteriormente dialoguen sobre los resultados de la experiencia, recuerden lo que han realizado y valoren los resultados: "¿Cómo se sienten al realizar un trabajo entre todos?". Hágales ver que cada uno aportó en las distintas fases de preparación y realización de esta actividad: "¿Qué hubiese pasado si no hubiésemos elegido un cuento?, ¿y si no hubiéramos hecho cada sonido?, ¿cómo nos habría afectado?". Felicítenlos por el trabajo compartido y los resultados obtenidos.



Lo importante en esta situación didáctica no es lo perfecto que pueda ser la ejecución de los sonidos del cuento, sino la reflexión que haga sobre cómo producirlos y la forma en que asumen un compromiso colectivo para prepararlo. Haga notar este aspecto en la presentación al público, para que valoren suficientemente el esfuerzo de los niños.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Hacer elecciones con base en las razones que manifiestan y asumir responsabilidades para la ejecución de diversas tareas permite a los niños reflexionar sobre las decisiones propias y colectivas.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas.

.... ¡ARRIBA EL TELÓN!

FINALIDADES

- Comunican emociones, sentimientos e ideas mediante la expresión corporal.
- Crean y ejecutan secuencias de gestos, movimientos y posturas corporales.
- Representan historias, personajes, situaciones reales o imaginarias.
- Participan en juegos de roles basados en sus experiencias.
- Representan historias por medio de títeres o sombras.
- Comentan sus experiencias al presenciar o participar en obras sencillas.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La expresión dramática mediante el teatro enriquece en los niños las capacidades de comunicación y propicia una mayor confianza para hablar y actuar frente a otros. Al participar en representaciones, perciben el teatro como un lenguaje que les permite comunicar ideas, experiencias o sucesos y comprenden que la preparación de una puesta en escena implica establecer acuerdos con otros.

VERSIÓN 1. ¿Qué soy?, ¿qué hago?**MATERIAL**

- Espejos o superficies reflejantes.
- Tarjetas y pliego de papel.
- Recipiente o bolsa para tarjetas.



Invite a los niños a observar su rostro en un espejo identificando detalles, como los ojos, las cejas o la boca; pídeles que hagan muecas o gestos libremente y después siguiendo las propuestas de algún compañero o de usted. Proponga situaciones para su expresión: "La cara que pondrías al abrir un regalo, cuando pruebas algo muy amargo o cómo reaccionarías al ver un pastel de tu sabor preferido". Comente que ahora participarán en un juego donde deberán utilizar todo el cuerpo.

Prepare tarjetas con consignas, por ejemplo, "Camina como si el piso estuviera lleno de cristales", "Arrópate pues estás en un lugar donde está nevando" o "Nada en una alberca de olas". Coloque las tarjetas boca abajo a la vista del grupo, pida que alguien seleccione una y lea para el grupo la consigna a fin de que la ejecuten.



Habrà algún niño que se sienta apenado al simular la acción frente al grupo, en ese caso pregúntele si requiere el apoyo de algún compañero para acompañarlo a simular la acción. Si aun así el niño se negara, respete su decisión y permita que participe observando y animando a sus compañeros.



Preparen más tarjetas para otro juego de representación, pero ahora con acciones que los niños propongan. Comuníqueles que con sus propios recursos podrán dibujar o escribir en ellas tareas, comportamientos de animales o incluso personajes de televisión que quieran que sus compañeros representen. Al terminar, cada pareja colocará su tarjeta en un recipiente o bolsa.



Para realizar el juego con las tarjetas, elijan un nombre para su equipo. Escríbalos en el pizarrón o en un pliego de

papel, a fin de llevar el marcador del juego. Sentados en semicírculo y por turnos, un representante de cada equipo tomará una tarjeta del recipiente. Ayúdelos a leer; tomen juntos la tarjeta y lea para el niño en voz baja señalando el texto con el dedo. Dele un momento para pensar cómo expresar lo que está escrito. Los demás observarán la representación del niño y la interpretarán. Se dará prioridad al equipo al que pertenece quien está actuando; en caso de que no adivinen, se dará oportunidad a los demás. El equipo que acierte gana un punto. Gana el equipo con más puntos.



Comenten con los demás: "¿Cómo se sintieron al participar en estos juegos?, ¿qué usaron para poder jugar?"; invítelos a pensar en qué acciones les parecieron más divertidas al representarlas, proponga retomar este tipo de actividades en otros momentos del ciclo escolar.

VERSIÓN 2. Hacer pantomimas**MATERIAL**

- Video de pantomimas y equipo para reproducirlo.
- Hojas en blanco.
- Tarjetas con situaciones cotidianas para representar.



Sentados en círculo, pida a los niños que cuenten algunas anécdotas, por ejemplo, una travesura o algo que los emocionó: "Una vez yo...". Propicie que todos escuchen y después invite a un ejercicio de narración sin voz. Inicie usted de modo que puedan observar de qué trata la actividad, mencione la frase "Una vez yo..." y enseguida represente sin voz lo sucedido, de modo que a través de sus movimientos los niños puedan ir reconociendo lo que pasó. Al terminar pregunte: "¿Qué me pasó?, ¿cómo lo supieron?". Anime a los niños a pensar qué podrían representar con su cuerpo para que los demás adivinen, invite a quien lo desee a que pase a narrar con su cuerpo las acciones de la experiencia que quiere compartir; apóyelo con preguntas previas para organizar la representación o interactúe con él al representar la anécdota. El grupo observará y tratará de interpretar la experiencia que se está actuando. Al final, valoren si lo que mencionaron corresponde a lo que

el compañero nos quiso presentar. Permita que quienes quieran participar lo hagan mientras el interés se mantenga.

Proponga observar historias cortas de pantomima en vivo o en un medio electrónico, como *The lion tamer* o *Le petit café Parisien*, de Marcel Marceau. Comente con los alumnos el contenido de la historia, de qué se trata; apoye la interpretación de la representación observada: "¿Qué piensan que pasó en la historia?, ¿cómo nos cuenta la historia el mimo?, ¿en qué se fijaron al presenciarla?". Dele una información breve sobre el mimo e invítelos a participar en un juego de representación sin voz.



Elabore tarjetas con imágenes de experiencias que puedan resultar familiares para los niños como una fiesta de cumpleaños, una visita al doctor, un paseo por el zoológico, una caminata con su mascota; pida que un representante por equipo pase a tomar una tarjeta, ésa será la situación que el equipo presentará al grupo. Prueben diferentes formas de representación de las posturas, gestos y movimientos, ayúdelos a imaginar qué harán de modo que tengan un guion sobre el cual realizar su presentación a los demás. Repitan el ejercicio con otras situaciones cotidianas que los alumnos propongan.



En las primeras experiencias con esta actividad algunos niños pueden mostrarse tímidos e inhibirse. Es importante que al notar en el equipo este tipo de dificultades, se acerque y les apoye con preguntas que les ayuden a recuperar la secuencia de las actividades del guion o, si fuera necesario, involucrarse en la escena para darles seguridad.



Conversen sobre la experiencia: si fue sencillo prescindir de la voz o qué fue difícil para ellos. Invite al grupo a participar para aportar ideas que apoyen la tarea de comunicar sin voz, mismas que pueden ampliar el repertorio de los niños en actividades posteriores; así, en otro momento pueden preparar obras cortas y presentarlas al grupo.

VERSIÓN 3. Actuamos a través de...

MATERIAL

- Títeres de varilla con personajes conocidos.
- Títeres de diferentes tipos: guiñol, digitales, de calcetín.
- *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Teatro de sombras"*.
- Hojas de papel.
- Retazos de tela, palitos de bandera, ojos móviles, calcetines, bolsas de papel u otro material para la elaboración de los títeres.
- Telón o teatrino para presentar la obra.



Muestre a los niños títeres de varilla con personajes conocidos, como los Tres cochinitos, el Lobo o Caperucita Roja. Pida que digan sus nombres y que algunos representen con ellos la historia a la que pertenecen o uno de sus fragmentos. Posteriormente, muestre a los alumnos distintos tipos de títeres: guiñol, de guante, digitales, marionetas, hechos con bolsas de papel, cucharas o calcetines.

Permita que miren y toquen los títeres en la variedad en que han sido presentados.

Invítelos a entablar entre ellos diálogos espontáneos con apoyo de los títeres y luego proponga participar en una conversación colectiva sobre algún tema (cada niño hablará a través de su títere). Usted utilice su propio títere e inicie la plática con el grupo, algunos temas que puede utilizar para este fin pueden ser una noticia importante para los niños, un sueño que tuvo el títere o qué hacen por la tarde.



Anime a los alumnos a presentar al grupo pequeñas historias por todos conocidas, utilizando los títeres como intermediarios.



Usar una historia conocida les ayudará a invertir sus esfuerzos en la preparación más que en el argumento.

Invite a los equipos a pensar cómo presentarán las historias, proporcione hojas para que dibujen o escriban, con sus propios recursos, qué personajes intervendrán; con ese apoyo, decidan qué tipo

de títere resulta más conveniente usar, por ejemplo, si un personaje será una serpiente, ¿servirá más un títere de varilla o uno de calcetín?



Apóyelos para que confeccionen el títere y prueben formas de presentar las historias al grupo. Cuando un equipo tenga cierto avance, invítelos a mostrarlo a los demás. Considere que, de requerirlo, los padres de familia pueden acudir a la escuela para apoyar al niño en la preparación del títere.



Observen algunos avances de los equipos. Dialoguen sobre lo que es necesario hacer para que con los títeres se puedan comunicar expresiones: "¿Cómo podrían moverse para que los demás percibamos que el títere tiene miedo o que está hambriento?; si hay tres títeres en escena, ¿cómo sabemos cuál es el que habla?". Den sugerencias que apoyen la representación de los equipos y brinden tiempo para que las vayan incorporando. Cuando los equipos estén listos, preparen la presentación para los compañeros, si los recursos lo permiten, pueden grabar la actividad para, posteriormente, observar las situaciones presentadas e identificar aquello que puede mejorarse.

Esta actividad puede repetirse en otro momento con el apoyo de la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Teatro de sombras"*. Identifiquen lo que sucede en la imagen: "¿Qué hacen los niños que aparecen ahí?, ¿qué posturas adoptan?, ¿para qué proyectan las sombras?". Proponga imitar algunas posturas como las que se presentan en la lámina o crear otras diferentes; miren alguna obra en la que se utilicen las sombras. Posteriormente, elijan o inventen una historia para representarla. Resuelvan, por ejemplo, "¿Cómo podríamos movernos para hacer mirar los objetos más grandes o más pequeños? o ¿qué necesitamos para proyectar una determinada silueta?".

Conversen sobre la experiencia en general, con especial énfasis en cómo el uso de algunos recursos, como los títeres o las sombras, nos ha permitido hacer representaciones; piensen juntos en "¿Qué otros elementos podrían usar para hacer alguna representación?". Éste puede ser el motivo de una nueva situación didáctica.



Para la proyección de las sombras puede utilizar una manta o sábana colgada de una soga y emplear la luz del sol, o bien apoyarse con la luz que emite un proyector o lámpara.

VERSIÓN 4. Tercera llamada, tercera llamada...

MATERIAL

- Video de obra de teatro.
- Retazos de tela o pellón, pintura, papel, estambre, cinta (de acuerdo con lo que el grupo haya seleccionado).
- Equipo de sonido: micrófono y grabadora.



Indague si alguien ha presenciado una obra de teatro y comparta alguna experiencia personal al respecto. Observen alguna obra de teatro en vivo o en un medio electrónico. Elija un video en el que se vea el escenario, el público, elementos de utilería y ambientación que los ayuden a diferenciar entre una película y una representación teatral. Haga notar estos detalles mientras ven el video, deténgalo por momentos para plantear preguntas: "¿Se fijaron en...?", y conversen sobre lo observado, "¿De qué trata la obra?, ¿cómo creen que se llama?, ¿qué sucedió cuando...?, ¿cómo finalizó?, ¿les ha gustado?, ¿por qué?". Si en la obra se observó la participación de personas, pueden incluirse preguntas sobre la postura de los actores, las expresiones y los tonos de voz para representar personajes.

Preparen una obra de teatro para presentarla, elijan una historia, puede ser a partir del contenido de algún libro de la biblioteca, una canción cuya letra narre alguna situación, como las de Francisco Gabilondo Soler, Cri-Cri, o una obra creada antes por el grupo, apóyese en lo trabajado en las versiones 2 o 3.



Organicen la puesta en escena de la obra definiendo en conjunto cuáles son los personajes que intervendrán, qué situaciones presentarán y qué necesitarán para ambientar los espacios y representar a los personajes.

Cada una de las situaciones puede ser motivo para discutir sobre la toma de decisiones; entre las

distintas alternativas, analicen aquella que resulte más conveniente, por ejemplo, si deciden presentar Los tres cochinitos y muchos alumnos quieren ese papel, pregúnteles: "¿Cómo tomaremos la decisión?"; aproveche para señalar los criterios que deben considerar al elegir, de modo que todos tengan oportunidad de participar.



Evite que los criterios se refieran a características físicas que puedan dañar la autoestima de los niños.

Dediquen un tiempo para elaborar el guion de la obra: "¿Qué le dirá el lobo a los cochinitos frente a cada casita?, ¿cómo responderán ellos?". Analicen qué ocuparán para la escenografía, el vestuario o la utilería.

De ser necesario, revisen de nueva cuenta el video con la obra de teatro o miren fotografías para poder identificar: ¿Qué cosas usan en otras obras para recrear el bosque o un castillo?, ¿qué podríamos usar nosotros?, ¿cómo podríamos prepararlo?". Realicen reflexiones similares respecto al vestuario y la utilería. Cada uno de estos elementos puede ser motivo para elaborar propuestas de los niños, valorarlas, y elegir entre aquella que resulte más conveniente.

Es importante mencionar que esta actividad demanda varias sesiones y puede retomarse en diferentes momentos para mejorar los resultados.



Practiquen la obra. Considere este momento como un espacio para analizar los recursos empleados y proponer, entre todos, formas para mejorar la expresión corporal, el uso de la utilería o la funcionalidad del vestuario. No se trata de un ejercicio en que se busque la perfección de los elementos ni la mecanización, sino de valorar los resultados para irlos mejorando continuamente.

Presenten la obra ante un público; distribúyanse las tareas, como la elaboración de algún cartel, invitaciones, programas de mano, la recepción de las personas, la presentación de la obra, el cambio de escenografía o utilería, la música, la iluminación o los agradecimientos.

Hágales notar que asumir una responsabilidad es parte fundamental para el beneficio de todos en la realización de una obra de teatro, piensen en, por ejemplo, ¿qué pasa si quien es el responsable de cambiar la escenografía no lo hace?



Tanto si los resultados fueron los deseados como si no, resultará útil revisar lo sucedido; ayude a que los niños valoren lo realizado sin descalificarse o asignarse culpas, sino más bien reconociendo lo que se puede mejorar para hacerlo en una ocasión posterior.

A continuación, dialoguen sobre la experiencia y valoren los resultados: "¿Se ha logrado transmitir el contenido de la obra?, los que tenían una responsabilidad ¿la cumplieron?, ¿qué beneficio tuvo trabajar juntos para preparar la obra?", y, en general, sobre todo el proceso que implicó la puesta en escena.

■ **DIÁLOGO:** Reflexionar acerca de tramas que observan en obras de teatro o leer cuentos e identificar conflictos fortalece en los niños la capacidad de análisis al referirse a las formas de proceder de los personajes.

■ **ORGANIZADOR CURRICULAR:** Familiarización con los elementos básicos de las artes.

.... MÚSICA E INSTRUMENTOS

FINALIDADES

- Identifican instrumentos musicales y reconocen su sonido en melodías.
- Perciben cambios en la duración, velocidad o intensidad de una melodía.
- Conocen piezas musicales de distintos géneros y las relacionan con las sensaciones que experimentan al escucharlas.
- Se familiarizan con piezas musicales de diversos autores y expresan sus preferencias.
- Comparten con otros la ejecución de piezas musicales acompañándolas con instrumentos.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La música es un elemento esencial para los niños. Al escuchar piezas musicales van desarrollando la capacidad de discriminación auditiva y la memoria musical; al mismo tiempo, enriquecen sus criterios para la selección de piezas de acuerdo con sus preferencias, estados de ánimo y situaciones, siendo más conscientes de la presencia de la música en la vida como un vehículo para la expresión personal y de otros.

VERSIÓN 1. ¿Qué suena en la melodía?**MATERIAL**

- Pliego de papel para el listado.
- Imágenes de instrumentos musicales.
- Fragmentos y piezas musicales.



Conversen sobre la música que prefieren escuchar, sugiera hacer un listado en el que usted tome nota de las aportaciones de los alumnos y los motivos por los que prefieren determinadas piezas. Pídales que, además, compartan sus ideas respecto a cómo creen que se produce la música de las piezas que han mencionado y qué instrumentos musicales creen que utilizan quienes las interpretan.



Proporciónales imágenes de instrumentos musicales para que identifiquen cuáles conocen, cómo se llaman y dónde los han visto y/o escuchado. Hagan una lista con los instrumentos que nombren.



Para el registro, incluya los nombres de los instrumentos que los niños mencionen como los digan, aun cuando mencionen "palitos", por claves, diga el nombre correcto y úselo en las actividades, poco a poco el niño lo aprenderá y empezará a utilizar cuando lo haya asociado al instrumento.



Sentados en círculo, participen en un ejercicio de asociación de sonidos e instrumentos. Ponga fragmentos breves de música instrumental, detenga el audio y muestre a los niños de tres a cuatro tarjetas, cada una

con la imagen de un instrumento para que adivinen cuál o cuáles creen que se utiliza en la pieza que acaba de reproducir; si es necesario, repita el fragmento para dar oportunidad a que escuchen de manera más atenta y focalizada. Es importante que usted se haya familiarizado previamente con las piezas y seleccione los fragmentos que presentará al grupo para asegurarse de que cuenta con las imágenes de los instrumentos que intervienen y que el sonido del instrumento es evidente en la melodía.

Coménteles que escucharán un fragmento de una pieza musical como el "Vals poético", de Felipe Villanueva; "Gavota", de Manuel M. Ponce; "El Danubio azul", de Johann Strauss; o "El vals de las flores", de Piotr Ilich Tchaikovsky. Mencione el título de las obras y el nombre de los autores, comenten sobre la música: "¿Qué instrumentos identifican?, ¿qué instrumento escucharon de manera repetida?, ¿cuál escucharon sólo una vez?, ¿hay alguno que se escuche con un sonido más intenso?, ¿qué sintieron al escuchar la melodía?".



En otro momento puede repetir esta situación didáctica con el uso de instrumentos autóctonos y melodías de ese tipo, y reflexionar sobre la presencia de la música en la vida del hombre desde tiempo atrás.

Revisen el listado de instrumentos que realizaron al inicio de esta situación para añadir aquellos que no se hayan incluido y que ahora les resulten familiares. Reflexionen en aspectos como "Si no existieran los instrumentos, ¿qué pasaría con la música?". Haga ver cómo el contar con ellos permite poder disfrutar de melodías como las que han escuchado y otras más.

VERSIÓN 2. ¿Cómo suena este instrumento?**MATERIAL**

- Grabadora o equipo para reproducir melodías.
- Fragmentos y piezas musicales.
- Tela y algunos instrumentos de percusión, cuerda y aliento.



Consiga algunos instrumentos musicales: maracas, tambor, claves, triángulos, campanas, flauta o guitarra. Coloque una mesa de baja altura con una manta o tela que cubra los instrumentos. Invite a los niños a adivinar la fuente que produce el sonido; algunos niños podrán pasar y hacer sonar el instrumento mientras usted sostiene la tela a modo de telón. Una vez que han sonado todos los instrumentos retire la tela y permita que los observen, conversen sobre cómo se llaman, cómo se tocan, cuál es su favorito y por qué.



Si tiene la oportunidad, incluya instrumentos autóctonos o propios de la región donde vive, como jícaras, ocarinas, tambores diferentes, sonajeros o flautas, palos de lluvia, u otros que, además de tener sonidos particulares pueden permitir conversaciones sobre su lugar en nuestras culturas.

Comente que hay instrumentos que producen su sonido al percudirlos, otros al rasgar sus cuerdas o al recibir aliento cuando se sopla en ellos. Clasifiquen los instrumentos en tres grupos: percusión, cuerdas y aliento.



Proporcione a cada equipo instrumentos de un mismo tipo, puede usar los grupos que resultaron de la actividad anterior. Elijan un área fuera del aula para que los manipulen y ensayen diferentes formas de hacerlos sonar. Converse con los equipos: "¿Cómo es el sonido que producen?, ¿cuál podría usarse para producir un sonido alegre?, ¿cómo podría hacerse sonar para acompañar una pieza musical?". Si se trata de un instrumento autóctono, pueden hacer notar las diferencias entre los sonidos que produce, por ejemplo, una flauta dulce y una ocarina o flauta de bambú o carrizo; o un tambor y un tunkul.



Proponga un juego con los sonidos de los instrumentos. Puede apoyarse en melodías como "La danza de los viejitos", del estado de Michoacán; "The Celebrated Chop Waltz", de Euphemia Allen; o "Sirtaki", de Giorgios Provias, piezas que se distinguen por tener variaciones en la velocidad, puede elegir alguna de su región que tenga esta característica. Pida que primero escuchen la melodía y dialoguen sobre los cambios que perciben, anímelos a acompañarla con las palmas y, posteriormente, invítelos a hacerlo con los instrumentos que tienen; dialoguen sobre cómo se tocarían al inicio y cómo cambiaría esa interpretación conforme avanza la melodía:

"Si la música va lento, ¿cómo tocaremos?, ¿y si va rápido?".

Comenten sobre cómo se sintieron con la experiencia, puede repetir este ejercicio con melodías que ayuden a identificar la intensidad, como "Granada", del compositor Agustín Lara, en su Versión sinfónica; "El lago de los cisnes", de Piotr Ilich Tchaikovsky; o algunas que se distingan por la altura, como "La máquina de escribir", de Leroy Anderson. Cada vez será deseable ayudar a percibir los cambios en los sonidos que escuchan y probar formas en las que puedan tocar los instrumentos para hacer las variaciones propuestas: "Si la música suena bajo, ¿cómo deben acompañarla los instrumentos?, y si, por el contrario, hay sonidos fuertes, ¿cómo sería el acompañamiento?".

Comente que ahora deberán acompañar una melodía con los instrumentos, pero que para hacerlo deberán escucharla muy bien para identificar si cambia, de modo que podamos tocar de acuerdo a ella: "Si de repente la música se acelera, ¿qué haremos?; si es más lenta, ¿cómo tocaremos?". Seleccione previamente una melodía que tenga los cambios con los que los niños se hayan familiarizado y le permita identificar si los perciben e incorporan en la ejecución del instrumento.



No es la intención en estas actividades que los niños acompañen las melodías siguiendo el pulso, acento o esquema rítmico de la música, sino que lo hagan de manera natural y que puedan reconocer cualidades del sonido como la altura, la velocidad o la intensidad.

VERSIÓN 3. Música para sentir...

MATERIAL

- Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Grupos musicales".
- Video o fragmentos de piezas de diferente género.
- Grabadora o equipo para reproducir melodías.
- Micrófono o algún objeto que pueda simularlo.
- Pliego de papel para el listado.



Observen la Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Grupos musicales". Anime a los niños a describir su contenido, pregunte si alguien ha visto y escuchado alguno de los grupos que aparecen en la imagen; deje que compartan experiencias al respecto y pregunte sobre el tipo de música que tocan, las piezas que conocen o relacionan con los grupos que han identificado. Propicie que nombren los instrumentos que observan: "¿Cómo se llaman?".

Observen videos o escuchen algunas piezas de estos grupos musicales, comenten entre las piezas que escuchan: "¿Cuáles prefieren y por qué?, ¿qué tipo de música pondrían para dormir?". Tome nota de algunas de sus sugerencias en un pliego de papel y continúe: "¿Cuáles les animarían a trabajar más a gusto?". Registre las ideas que dan los niños y siga: "¿qué canciones pondrían si tuviesen muchas ganas de bailar?". Anote sus respuestas y haga otras listas de canciones que escucharían al limpiar la casa, viajar o pensar. Considere que esta actividad puede llevar más de una sesión para no agotar a los niños, o en su defecto usar tres de las actividades que se presentan a modo de opciones.



De ser posible, en esta actividad puede ir poniendo las melodías que los niños sugieran o, en su defecto, sacar los listados para que los papás los vean a la salida y apoyar enviando algunas de las canciones para escuchar en la clase. Escuchen un fragmento y revisen en el listado si efectivamente esa música les parece adecuada para cada actividad que mencionaron.

Comente a los niños que, como bien han señalado, hay melodías que pueden resultar propicias para realizar alguna actividad, porque nos hacen sentir de alguna manera, y que ahora vamos a realizar un juego que nos haga pensar en la música y los sentimientos que nos despierta.

Organizados en semicírculo proponga representar un programa de concursos: "Te doy una can-

ción". Asuma el rol de conductor e invite a un niño a que pase al frente y represente con él una breve entrevista utilizando un micrófono o algún objeto que pueda simularlo. Improvise o prepare un diálogo en el que los alumnos tengan el rol de público y pregunte al alumno que fungirá como participante: "¿Cómo te llamas?, ¿qué edad tienes?, ¿cómo te sientes hoy?". Anime a que todo el grupo pregunte en voz alta: "¿Cómo quisieras sentirte?"; si el niño dice que quisiera sentirse feliz, pida a los demás que piensen en alguna canción que les haga sentir esa emoción para sugerirla al compañero. Tome nota de las sugerencias que le hagan y pida al alumno que tienen el rol de participante, que elija aquella opción que le hace sentir feliz, y cuando se tenga la elección dé las gracias a todos los que brindaron las respuestas e invite a que otro niño pase a jugar.



Si tienen dificultades para mencionar un estado de ánimo, apóyelos dando dos o tres sugerencias.

Dialogue con los niños sobre esta experiencia: recupere las sugerencias de los alumnos sobre las canciones, converse con ellos sobre si efectivamente les hacen sentir como habían mencionado; elabore un listado en el que escriba sus ideas sobre canciones para sentir felicidad, tristeza, enojo, temor y buen humor. Pueden ir enriqueciendo este listado en varios espacios durante el ciclo escolar y usarlo en diferentes momentos en que puedan resultar útiles para acompañar sus actividades.

VERSIÓN 4. Hacemos música

MATERIAL

- Grabadora o equipo para reproducir melodías.
- Fragmentos y piezas musicales.
- Pliego de papel para las notas de la entrevista.
- Instrumentos diversos.
- Palito para simular una batuta.



Escuchen el vals "Alejandra", de Enrique Mora, interpretado por alguna orquesta sinfónica; o "Bolero", de Maurice Ravel (puede ser un fragmento). Pregunte si les ha gustado lo que escucharon y por qué; si prefieren

alguna parte más que otra, ¿qué instrumentos reconocen? y ¿cuántos músicos creen que participaron en la ejecución de la pieza?

Pregunte quién conoce a alguien que toque algún instrumento musical. Proponga al grupo invitar a algún músico al plantel para platicar de lo que hace. Elaboren la invitación y preparen las preguntas que se plantearán: "¿Cómo seleccionó el instrumento que toca?, ¿cómo aprendió?, ¿es fácil o difícil cuando lo practica?, ¿toca otro instrumento?". Organícense para saber quién va a hacer las preguntas y si darán algo al invitado como agradecimiento por visitarles; en caso de ser así, preparen lo necesario.

Acuerde previamente quién será el invitado y las actividades a realizar en la visita, coménteles las preguntas que le harán y pida que interprete alguna pieza para que los niños escuchen y otra para que le acompañen con instrumentos.

Reciban al invitado y realicen la entrevista, proporcione a los niños hojas para que tomen nota, a partir de recursos propios de escritura, de la información relevante. Escuchen alguna pieza que el músico interprete y, posteriormente, proponga a los pequeños acompañarlo en la ejecución.



Distribuya algunos instrumentos musicales u objetos con los que los alumnos puedan producir sonido y organícelos para acompañar al músico mientras toca alguna melodía.



Anime a todo el grupo, incluido el músico, a participar en un juego de orquesta; para ello, acuerden movimientos con las manos que indiquen al grupo cómo debe ser el sonido que produzcan; por ejemplo, subir las manos para incrementar la intensidad y bajarlas para hacer el sonido más débil, marcar golpes pequeños en el aire con la palma de una mano para sonidos cortos y deslizarla lentamente de un lado a otro para sonidos largos, o mover las manos agitando para producir sonidos y cerrarlas en forma de puño para indicar el momento en que se debe guardar silencio.

Cuando ya se hayan familiarizado con estas señas, pida a un niño que pase a indicar con las manos los códigos que el grupo debe seguir. Al final, despedan al invitado, agradeciendo el momento y

la experiencia compartida. Pregunte cómo el grupo debe colaborar con el director de una orquesta para que todo salga bien y qué pasaría si los músicos no le hacen caso.

Observen en vivo o con el apoyo de un medio electrónico un concierto de una orquesta. Si opta por la segunda, se sugiere la selección del "Hua-pango", de José Pablo Moncayo, bajo la dirección de Alondra de la Parra; comente al grupo algunos datos biográficos de la directora de orquesta y de la pieza que interpretará. Al concluir, dialoguen sobre la función de la dirección de orquesta y proponga organizar una con todo el grupo.



También pueden optar por observar la ejecución de una banda, rondalla o alguna agrupación musical que los niños conozcan y en la que también sea evidente la figura del director. Ello puede dar pie a conversar sobre las semejanzas y diferencias entre las agrupaciones y la música que tocan.

Seleccionen una pieza musical que puedan acompañar con instrumentos, inicien considerando si será alguna melodía de orquesta sinfónica o si utilizarán de otro tipo de agrupación que hayan visto, valoren entre estas alternativas aquellas que les sean más atractivas o que consideren con mayor posibilidad.

De igual forma, definan dentro de la variedad de instrumentos con la que cuenten cuáles serían los que utilizarán, como claves, triángulos, panderos, tambores etcétera. En caso de no tener disponibles, pueden elaborar algunos o explorar con objetos a su alcance cómo usarlos para producir sonidos que les resulten agradables. Así, por ejemplo, pueden encontrar vainas con semillas que usen como sonajeros, sonar dos cucharas o tocar con un lápiz un recipiente vacío de plástico, entre otros.

Formen grupos por instrumento e inicien escuchando la melodía e intentando acompañarla, pregunte: "¿Cómo nos organizaremos para tocar?"; establezcan en qué orden tocarán los instrumentos y si se repetirá algún sonido; ayúdelos a pensar cómo sabrán a quién le toca intervenir;

determinen si necesitarán que alguien asuma el rol de director y prueben inicialmente cómo tocar en el momento en que le corresponda a la indicación que se les dé. Si lo considera necesario, dé una batuta a quien realice el rol de director de orquesta, para que le apoye al dar las señales. Considere que varios niños tengan la oportunidad de participar al asumir el rol de director de orquesta.

En otro momento pueden incorporar variaciones de intensidad usando las señales que han aprendido, o cambios en velocidad y duración, de acuerdo con las instrucciones que dé el director.

Practiquen la melodía y anime a los niños a presentarla frente algún grupo de la escuela o a padres de familia a los que inviten para escuchar la presentación. Organicen la presentación asumiendo responsabilidades para, por ejemplo, elaborar carteles para invitar o dar a conocer el evento, programas de mano, dar la primera, segunda o tercera llamada, contar con alguien que presente a la orquesta o grupo musical y alguien que los despida al terminar.

Distribuyan tareas y llévenlas a cabo de modo que estén en posición de presentar la pieza musical. De ser posible, filme esta presentación para que después puedan mirarla y conversar sobre ella. Al terminar, dialoguen sobre la experiencia al tocar los instrumentos, valoren a partir de los resultados, la facilidad o dificultad de la actividad y, en general, sobre cómo fue posible hacer música con los compañeros: "¿Cómo nos ayudó el director de la orquesta?, ¿qué hizo cada grupo de instrumentos?, ¿cómo sonábamos en conjunto?, si sólo uno lo hacía, ¿hubiésemos sonado igual?, ¿por qué?". Haga ver lo valioso que es en este tipo de actividades el poder contar con la colaboración y compromiso de todos.



Es importante dejar que los niños tomen decisiones en todo este proceso y evitar que la búsqueda de la ejecución perfecta provoque en ellos sentimientos de frustración o incomodidad. Recuerde que en este nivel no se busca formar músicos, sino niños que utilicen la música para expresarse y disfrutar individual y socialmente.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Expresar sus opiniones para hacer elecciones, decidir acciones a emprender y valorar los resultados obtenidos favorece la capacidad de los niños de reflexionar sobre lo que tuvieron que hacer para compartir la experiencia con el arte y lograr lo que se propusieron como grupo.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas.

.... A MOVER EL CUERPO

FINALIDADES

- Identifican gestos, posturas o expresiones que pueden emplear para moverse con y sin música.
- Exploran diferentes formas de movimiento para imitar animales o situaciones en actividades personales y colectivas.
- Participan en situaciones de baile con sus compañeros.
- Siguen los movimientos de baile apoyándose en rondas o piezas musicales.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La expresión corporal permite adquirir mayor conocimiento de sí mismos al descubrir diferentes posibilidades de movimiento; por ejemplo, cuando escuchan música de diferente tipo y bailan o

cuando participan en actividades de representación. Los niños desarrollan sus posibilidades expresivas adquiriendo, al mismo tiempo, mayor seguridad y confianza.



Es indispensable respetar el ritmo natural de acercamiento a la danza que tiene cada niño y entender que algunos tengan dificultad o sientan pena; si esto sucede, propicie el trabajo con algún compañero. Respete lo que el niño siente y permita que observe sin presionarle, así adquirirá confianza para integrarse a las actividades.

VERSIÓN 1. Me muevo con otros

MATERIAL

- Tambor (o algún instrumento de percusión semejante).
- Grabadora o equipo reproductor de audio.
- Piezas musicales diversas.
- Historias para representar con las manos.



Invite a los niños a participar en un juego de exploración: pídale que observen sus manos, las palmas y el dorso, invítelos a ensayar formas diferentes de moverlas, como abrir y cerrar los puños, mover uno a uno los dedos, girar la muñeca o hacer molinillos. Al

terminar, dejen descansar las manos sobre las rodillas o alguna superficie, indique a los alumnos que las manos se han dormido y que despertarán al sonido de un tambor para adoptar alguna postura que se indicará y que se irá cambiando con cada toque: las manos respiran, se alegran, se enojan.

Cante con los niños alguna pieza en la que las manos deban adoptar alguna postura, animelos a que las muevan siguiendo la letra de la canción, así pueden convertirse en mariposas, picos de aves, paredes o techo de una casa.



Comente al grupo que ahora las manos bailarán al ritmo de la música. Seleccione algunas piezas para que realicen algunas acciones, por ejemplo, una marcha para ser soldados que avanzan en formación, una música suave para que nadan como medusas de mar, una canción de cuna para dormir.

Prepare acciones que pueda compartir con el grupo para que realicen los movimientos con sus manos, por ejemplo, las manos son peces que nadan hacia las profundidades, buscan alimento, comen, se asustan y se ocultan tras una roca, se asoman y se vuelven a ocultar, nadan felices, saltan sobre la superficie del agua y se vuelven a sumergir; son hojas de un árbol que se han caído, se mueven con el viento, hacen remolinos, vuelven a caer, tiemblan, caen sobre el agua, flotan; son arañas que asumen varias posiciones, caminan, se agachan, atacan, se esconden, suben y bajan de la telaraña.



Comente a los alumnos que ahora se moverán con todo el cuerpo. Para ello, organice un juego en el que, sentados en el piso frente a frente, un niño asumirá el rol de espejo e imitará lo que su compañero haga; marque las transiciones de movimientos con algunos fragmentos de música, de modo que al cambiar la melodía se varíe el movimiento, repita esto por al menos cuatro veces antes de que la pareja intercambie roles.



En esta actividad, los alumnos pueden requerir apoyo, como sugerencias de movimientos o situaciones para realizar. Bríndeles lo necesario para que todos participen.



Junte a dos parejas para formar un grupo de cuatro integrantes. Ponga piezas musicales asociadas a historias o situaciones conocidas e invítelos a realizar movimientos para bailar de acuerdo con las canciones, por ejemplo, "¿Quién teme al Lobo Feroz?", para realizar el baile de los tres cerditos; "Dale, dale, dale", para romper la piñata; o "Las calaveras salen de su tumba", para bailar como esqueletos.



Comenten a partir de las siguientes preguntas: "¿Cómo se han sentido al mover su cuerpo?, ¿qué movimientos nuevos descubrieron?, ¿cuáles les han gustado más?, ¿cómo acordaron cuáles hacer con las canciones en los equipos?, ¿se divertieron?".

VERSIÓN 2. Mi cuerpo se mueve y se transforma

MATERIAL

- Superficie reflejante.
- Grabadora o equipo reproductor de audio.
- Piezas musicales diversas.
- Gises de colores.



Apoye a los niños para que se observen en alguna superficie reflejante, de ser posible de cuerpo entero; si no, sentados en círculo de modo que todos puedan mirarse. Participen en un juego en el que muevan sus cejas, boca, ojos, nariz y lengua; invítelos a ocultar su cara detrás de las manos, pensar en una cara graciosa y mostrarse. Sugiera repetir esta actividad variando los gestos para expresar sueño, hambre, curiosidad, asombro o enojo, "¿quién tiene un gesto para mostrarnos?".

Recostados en el piso, puede dar la indicación de estirarse, mover los dedos de los pies y de las manos, estirar y girar los pies, levantar las piernas y dejarlas suavemente en el piso, levantar los brazos y asentarlos nuevamente, contraerse abrazando las piernas siendo una roca y apretando y sosteniendo la tensión corporal, relajar el cuerpo y sentarse. Invite a los alumnos a rotar el cuello siguiendo el ritmo de la melodía, subir los brazos intentando tocar una nube y balancearlos con un movimiento pendular lento. Puede acompañar esta actividad con una melodía, como el vals "Sobre las olas", del compositor Juventino Rosas; o bien optar por "A Thousand Years", de Christina Perri y David Hodges; "The Cello Song", de Johann Sebastian Bach, interpretada por The Piano Guys, u otra de su elección.

Incorpórense y respiren profundamente para cambiar de actividad; proponga jugar a las estatuas de animales; para ello explique que van a desplazarse por el espacio escuchando una melodía, al detenerse la pieza fijarán un movimiento que represente algún animal en determinada actitud,

por ejemplo, una gallina o unos gallos que buscan alimento en el suelo, un ratón que ha encontrado un trozo de queso, un felino que acecha una presa, un águila que vuela encima de las montañas, una hormiga que lleva un trozo de pan sobre la espalda, una mariposa que se posa delicadamente sobre una flor u otros que considere. Como sugerencia, puede utilizar el tema "Los mimos", de Abraham Barrera; o "Alegría", del *Cirque du Soleil*. Al término de la actividad, invite a algunos alumnos a pasar frente a sus compañeros para mostrar algunos movimientos que hicieron, ayude a que se fijen en la diversidad de formas que empleó el cuerpo para producir un movimiento: "Miren cómo imitó David la postura de un felino, ¿alguien lo hizo de otra manera?".

Puede suceder que se emitan comentarios o gestos poco agradables que pueden ser indicios de burla ante un compañero que baila; ante situaciones así, será importante detener la actividad para manifestar una postura de rechazo ante cualquier expresión que pueda lastimar o incomodar a los niños, de modo que reflexionen sobre cómo este tipo de conductas afectan y qué se puede hacer para evitarlas.

En otro momento, comente a los niños que existen danzas en las que se utilizan movimientos como los que realizan algunos animales; de ser posible, observen fragmentos de algunos videos de danzas tradicionales, por ejemplo, "La danza del venado", de los estados de Sonora y Sinaloa; "El baile de la iguana", de Guerrero, o "El pichito amoroso", de Yucatán. Anime a que comenten qué les llama la atención de esos bailes, cómo se movían las personas, y por qué creen que hacían esos movimientos.

Dé alguna información sobre el baile tradicional y permita que quienes quieran pasen a interpretarlo espontáneamente.



Comente que los alumnos ahora moverán su cuerpo con ayuda de otros niños jugando a los títeres bailarines. Fuera del aula formen parejas y diga que cada niño deberá elegir un rol, títere o titiritero. De ser necesario explique o demuestre con apoyo de algún alumno cómo el rol de titiritero tiene que mover el cuerpo del niño que funge como títere; con una pieza musical de fondo, pida a los titiriteros que muevan a

sus títeres haciendo que bailen, puede ayudarles sugiriendo partes del cuerpo que pueden mover: pies, manos o cabeza. Recomiéndeles que lo hagan con cuidado de no causar incomodidad al compañero. Al terminar, pueden intercambiar roles para repetir la actividad del movimiento. Una melodía que puede servir para esta actividad es el baile "Flor de piña", de Oaxaca, o "Samba Lelé", de Barbatuques.

Acudan a un sitio en el que puedan utilizar gis para dibujar en el suelo, invite a las parejas que decidan quién dibujará (titiritero) y quién será el títere, los primeros podrán acomodar a su títere en alguna posición sobre el suelo para dibujar con gis su silueta en el piso, pueden colorearlas con sus colores favoritos y colocarles detalles.



Recorran el espacio de trabajo utilizado, pida que observen las siluetas del piso y luego elijan una para describir su postura y asociarla con una acción: "La pierna está doblada como si estuviera saltando, las manos arriba parece que quieren tocar el cielo".



Puede ayudar con preguntas para asociar las posturas con la acción, ¿qué parece estar haciendo?, ¿cuándo ponemos las manos así?

Recuerden lo realizado en las actividades: "¿Cómo la han pasado?, ¿cómo ha sido la experiencia de bailar con los demás?, ¿cuál de los juegos me ha gustado más?, ¿por qué?".

VERSIÓN 3. Bailando con melodías y cantos

MATERIAL

- Muñeco de trapo.
- Grabadora o equipo reproductor de audio.
- Piezas musicales diversas y rondas tradicionales.
- Cinta o listón.



Converse con sus alumnos sobre el baile: "¿A quién le gusta?, ¿han visto a otras personas bailar?, ¿en qué situaciones?, ¿por qué piensan que bailan las personas?". Invítelos a realizar diferentes actividades en las que bailaremos con los demás.

Sentados en círculo muestre a los niños un muñeco de trapo y dígales que servirá para el Juego del espejo, es decir, todos los movimientos que el muñeco haga deberán ser imitados por ellos.

Ponga una melodía de fondo y comience con movimientos sencillos, el muñeco levanta una mano para que los presentes hagan lo mismo, luego un pie, posteriormente, la mano y el pie, luego la cabeza. Maneje el muñeco de modo que se pare, se siente, se acueste o adopte posiciones graciosas que todos imiten.

Con una pieza musical de fondo, baile con el muñeco de formas diferentes para que el grupo imite los movimientos. Proponga que un niño pase a mover al muñeco mientras los demás lo imitan. Para acompañar esta actividad, puede utilizar alguna melodía alegre, preferentemente sin letra, al estilo de "Pat & Patachon Whirlwind Theme" o "The Benny Hill Show Theme".

Muéstreles un fragmento de listón o cinta y dígales que representa su cuerpo.

Con el acompañamiento de una melodía coloque el listón en posición vertical y gírelo lentamente, invite a los niños a moverse de esta forma. Estire el listón generando tensión y luego déjelo caer, levántelo con movimientos ondulantes y anime a los alumnos a hacer lo mismo; haga saltar el listón, contráigalo como un rollo y estírelo nuevamente. Invite a algún niño a mover el listón para que el grupo siga los movimientos.



Puede variar el elemento usando pañuelos, globos largos, o muñecos articulados de papel o cartón.



Proporcione a cada equipo un pedazo de cinta o listón, invite a que simultáneamente todos los equipos realicen la misma actividad. Un niño asumirá el rol de director de danza frente a los integrantes de su grupo; así, al escuchar música, deberá tomar el listón y moverlo para que sus compañeros imiten las acciones con su cuerpo. Detenga la melodía e invite a todos los equipos a cambiar de director de equipo hasta que todos sus integrantes hayan tenido la experiencia. Se sugieren equipos de tres a cuatro niños para que esta actividad no re-

sulte cansada para el grupo y todos tengan la experiencia de dirigir.



Mencione que, así como han seguido las instrucciones a través de un muñeco y un listón, las seguirán a través de canciones infantiles que deberán identificar.

Ponga pequeños fragmentos de algunas melodías conocidas y permita que los alumnos adivinen cuál es. Elija preferentemente piezas que tengan instrucciones en la letra, como "El patio de mi casa", "La víbora de la mar", "El ciempiés" o "El calentamiento"; si no las conocen, permita que las escuchen.

Organícelos para que, con acompañamiento de algunas de las canciones, bailen de acuerdo con las instrucciones contenidas en la letra.



Tome en cuenta que los niños pueden sugerir piezas diversas, apoye la selección de las que incluirán en el listado ayudándolos a fijarse si en la letra se hace referencia a formas de mover el cuerpo y si consideran que son de corte infantil.

Comente al grupo que una forma de bailar en grupo es a través de las rondas infantiles, pregunte si alguien sabe qué son. Solicíteles que pidan información sobre las rondas a algunos miembros de su familia.

Invite a algunos padres de familia o abuelos para conversar sobre las rondas que escuchaban cuando eran pequeños, preparen las preguntas que harán para conocer, por ejemplo: "¿Qué música escuchaban cuando eran pequeños?, ¿cómo se bailaba?, ¿qué rondas conocen?", pídanles que les enseñen a bailar alguna y bailen en grupo.

Escuchen varias rondas infantiles y apunten sus nombres en un listado que les sirva para seleccionar algunas que les resulten favoritas, para ello puede utilizar mecanismos de votación o algún otro que determinen. Cuando hayan elegido las rondas, tomen un tiempo para practicarlas, considere que se trata de que se familiaricen con la dinámica más que con la perfección de la ejecución.

Elaboren invitaciones para que los acompañen padres de familia o compañeros de otros grupos para participar en una sesión de baile con rondas.

Organícense para presentarlas públicamente, ya sea con el grupo completo o por equipos. Den la bienvenida a los padres de familia o compañeros y bailen las rondas para ellos. Posteriormente, invítenlos a integrarse a los bailes de modo que puedan bailar juntos.

Al terminar, agradezcan el momento compartido y despídanse. Comenten con los compañeros: "¿Cómo hicimos para poder bailar en equipos y luego con todo el grupo?, ¿qué les han parecido las diferentes maneras que usamos para bailar (con muñecos, listones, canciones)?". Mencione que el baile con otros es una actividad que nos permite disfrutar y relacionarnos con los demás y anímelos a repetirla en otro momento.

ORGANIZADOR CURRICULAR:
Familiarización con los elementos básicos de las artes.

.... CREACIONES CON PINTURA

FINALIDADES

- Aprecian obras de pintura de diversos autores y conocen alguna información sobre ellas.
- Experimentan con diferentes colores y tonalidades para producir otros.
- Representan pinturas que han observado, seleccionando técnicas y materiales diversos que han empleado.
- Realizan creaciones propias utilizando la pintura.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La pintura es una forma de expresión a través de la cual los niños experimentan el proceso creativo artístico al usar materiales y técnicas. En su exploración perciben las gamas de color, los matices y la variedad de efectos que pueden producirse con ellos al crear obras artísticas; estas experiencias enriquecen sus posibilidades para la creación personal y colectiva.

VERSIÓN 1. Observo mi entorno y obras de arte

MATERIAL

- Imágenes de obras de arte.
- Pinceles, pinturas, trozos de tela, agua, cartulina o pellón para pintar.
- Tarjetas para las cartas de color.
- Libro sobre combinaciones de colores, por ejemplo *La reina de los colores*, de Jutta Bauer, del acervo de la biblioteca.



Invite a los niños a salir al patio de la escuela, en algún área determinada o a un parque, y observen con atención los elementos que hay en el entorno inmediato. Propicie que identifiquen en elementos de la naturaleza como las nubes rocas o plantas, los colores, la intensidad, y noten variaciones al comparar, por ejemplo las hojas de los árboles, las diferentes tonalidades.

Elija algunas obras de arte, según los elementos observados. Si eligen flores, por ejemplo, invítenlos a observar *El cargador de flores*, de Diego Rivera; *Los girasoles*, de Vincent van Gogh; *El jardín de Giverny*, de Claude Monet. Promueva el diálogo haciendo preguntas sobre las tonalidades y las variaciones que observan: "¿Cómo se podría lograr tal color o tono?, ¿dónde han observado ese color?". Anímelos para que hagan comparaciones, por ejemplo, el amarillo de los girasoles es como el amarillo de...



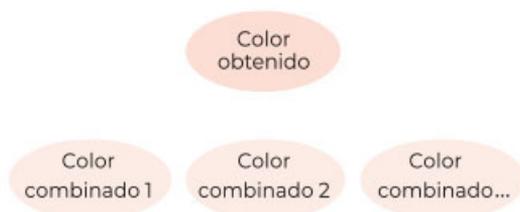
De las obras propuestas o de las que usted prefiera, elija una para observar y dialogar en cada sesión. Déjelas a la vista de todos durante el desarrollo de las actividades.

Muestre una imagen de la obra *Dualidad*, de Rufino Tamayo, o *Estudio de color en cuadros*, de Vasili Kandinsky. Dialoguen sobre los colores, sus variaciones, figuras y formas que observan; pregúnteles si en el entorno observan colores como los que identifican en la obra: "¿Cómo habrá hecho Tamayo para hacer las variaciones del rojo al azul?, ¿cómo podríamos obtener los colores de los círculos de la obra de Kandinsky?".

Lea para los niños el libro *La reina de los colores*, de Jutta Bauer, del acervo de la biblioteca, o cualquier otro cuyo tema sean los colores. Ello puede dar elementos para ayudar a enriquecer las descripciones de colores y sus combinaciones. Comente que ahora se darán a la tarea de buscar sus propios colores para pintar.



Ponga al alcance de los niños pinceles, pintura vinílica, acrílica o acuarelas y pinceles. Proponga realizar una búsqueda de colores. Apóyelos haciendo preguntas: "¿Cómo has logrado este color?, ¿qué tonos has utilizado para formarlo?, ¿cómo podrías hacerlo más claro u oscuro?, ¿crees que este amarillo es el que usó Van Gogh para sus girasoles?, ¿cómo lograría Monet el color para sus flores?". Cuando obtengan un color que les guste mucho o llame especialmente su atención, invítelos a registrar sus hallazgos, para ello, brinde a cada pareja una tarjeta en la que puedan marcar el color que obtuvieron y la paleta de combinación que usaron para obtenerlos.



Organice al grupo de modo que puedan observar las tarjetas con las combinaciones que han logrado, pida que miren los colores y comenten qué les parece, o qué les recuerda: "¿Es un azul como el del cielo o como la noche?". Haga notar los colores que sirvieron para obtenerlos, elijan alguna de las tarjetas y traten de replicar el color siguiendo la combinación que han propuesto, ¿lo logramos?; de no ser así pidan a quienes obtuvieron el tono que comenten cómo lo hicieron y que lo reproduzcan. Si la combinación que se registró no corresponde al tono puede involucrar al grupo a analizar: "¿Qué colores podríamos ocupar para obtener ese tono?"; inténtenlo registrando sus hallazgos en otras tarjetas.



Si observa dificultad en el registro de las combinaciones, puede modelar la actividad y permitir que tengan otras sesiones para experimentar, de modo que puedan familiarizarse con el procedimiento y el uso de los colores.



Comente que ahora usarán los colores que han descubierto, pintando el elemento con que están trabajando; así, si han estado observando pinturas de flores, anímelos a pintar algunas.

Promueva un ambiente tranquilo, sin prisa, para que puedan pintar colores, figuras y formas, tal como sus ojos perciben el elemento. Para esto, pueden regresar a observar el elemento en el entorno o recurrir a la pintura que se haya colocado a la vista, según considere cada niño. Ofrezca también las paletas con las combinaciones de color que han producido en la actividad anterior: "¿Qué tono de amarillo usarás?", "¿Te sirve el verde que hiciste o necesitas el que alguien más obtuvo?".



Considere que esta actividad puede llevar más de una sesión, pues no sólo se trata de pintar lo que han observado, sino que poco a poco puedan incorporar el uso de las paletas de combinaciones de color que hicieron.



Invítelos a observar las producciones del grupo y las paletas con combinaciones de color que se han generado.

Apoye a los niños a describir las obras de otros y las propias basados en los colores que observan. "¿Cómo es el color de las flores que hizo Jorgito?, ¿cuál de los tonos de azul que has visto en las pinturas te gusta más?, ¿por qué?, ¿qué color aprendiste a formar?, ¿alguien tiene idea de cómo obtuvo Rufino Tamayo los colores para su obra?".



VERSIÓN 2. Efectos al pintar**MATERIAL**

- Imágenes de obras de arte.
- Pinceles de diferentes grosores, cepillos de dientes, globos, peines, esponjas, pinturas, trozos de tela y agua.
- Cartulina o pellón para pintar y cartón.
- *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "En la noche estrellada".*



Seleccione obras de arte en las que se aprecien distintas técnicas y formas de aplicar los colores, como *Naturaleza muerta resucitando*, de Remedios Varo; *Impresión, sol naciente*, de Claude Monet; *El gallo*, de Joan Miró; o *Les amoureux de Vence*, de Marc Chagall, mencione a los niños quiénes son los autores de esas obras y algunos aspectos importantes de su biografía. Permita que miren las obras con tiempo, y se fijen en ellas detenidamente, pregúnteles qué ven; invítelos a describir lo que ven incluyendo detalles en la composición. Si no los mencionan, propicie una observación más específica con preguntas: "¿Se fijaron en...?, ¿alguien notó que...?". Anímelos a pensar: "¿Cómo la habrá pintado el artista?, ¿por qué la habrá pintado?, ¿qué tendrías que hacer para pintar una obra similar?".



Puede emplear únicamente dos obras para observar y plantear preguntas con el fin de aprovechar el diálogo durante los tiempos de atención dirigida.

Proporcione materiales para pintar, como pinceles de diferentes grosores, pintura vinílica de colores primarios, tela y un poco de agua para limpiar el pincel al cambiar de color. Permita que los niños se encuentren en un ambiente tranquilo donde puedan pintar utilizando los materiales con técnicas diferentes, plantee preguntas: "¿Cómo lograríamos pintar las órbitas que incluyó Remedios Varo en su pintura?, ¿cómo habrá hecho Monet para aplicar la pintura de modo que pareciera la superficie del mar?, ¿cómo habrá hecho Miró para hacer las manchas de *El gallo*?, ¿de qué



Anime a los niños a que intenten producir esos efectos (difuminado, moteado, ondas, etcétera) con la pintura y, poco a poco, sugiera probar otros. "¿Cómo harían para que la pintura fuera menos espesa?, ¿cómo harían para producir el efecto de la lluvia o el viento?", sugiera el uso de algunos objetos que puedan generar efectos con la pintura, como aplicarla con un cepillo de dientes, marcar líneas con un peine, aplicarla con esponjas, huellas de dedos o un globo pequeño. Tenga en cuenta que no se trata de enseñar una técnica como tal, sino que usando el objeto, los niños puedan descubrir formas de obtener determinado efecto; así, cuando identifiquen por ejemplo cómo lograr hacer ondas con un peine, puede mostrarlo ante el grupo.



Prevea el número de sesiones que se requieren. Tome en cuenta, por ejemplo, que en ocasiones necesitarán dejar secar una capa de pintura para aplicar otra encima.



Compartan sus hallazgos y dialoguen sobre cómo los obtuvieron, pídeles que al mirarlos piensen para qué los usarían: "Si quisiera pintar las hojas de un árbol, ¿cuál es el objeto que convendría usar?". Ante la respuesta que den, pregunte cómo lo aplicarían. Comente con el grupo que observarán una obra en la que el artista utilizó técnicas diversas.

Puede utilizar la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "En la noche estrellada"*; comenten quién es el autor y algunos aspectos relacionados con su vida. Pida que observen la imagen y conversen sobre cómo creen que se llama la obra, cómo se sienten al mirarla, por qué creen que el autor la pintó, y si alguien

ha visto una noche como esa. Invítelos a pensar cómo se aplicaría la pintura para producir los efectos que se observan.



Invite a los alumnos a elaborar un boceto para realizar la reproducción de *La noche estrellada*, si no están familiarizados con el término, explíqueles de qué se trata.

Proporcione materiales para la actividad y sugiera que usen algunas de las técnicas que han explorado previamente, permita que, aunque se trate de una reproducción, cada niño lo haga a su estilo y a su tiempo. Dé oportunidad de repetir o mejorar la obra si lo consideran necesario y, durante el proceso de producción, ayúdelos pensar qué colores necesita usar y cómo los aplicarán para producir un efecto similar al de la obra que observan.



Coloque las obras a la vista, comente sobre la experiencia en el manejo de los materiales y cómo se sintieron al usarlos; haga comentarios que los lleven a identificar cómo, aunque todos se ocupen en replicar la misma obra, cada quien lo ha hecho de diferentes maneras. Propicie que se fijen en los colores que usaron, cómo aplicaron la pintura, qué efectos lograron. En este ejercicio de observación se pueden hallar semejanzas y diferencias en la producción artística que les enriquezcan mutuamente: “¿Quién de los compañeros hizo algo que otros no?, cuéntenos, Fer, ¿cómo lo hiciste?”.



Si al observar las obras de los compañeros los niños utilizan expresiones que descalifican el trabajo de alguien, puede detener un momento la actividad para propiciar que reconozcan cómo esos comentarios pueden lastimar a otros e invitar a modificarlos.

Invítelos a mostrar a otras personas lo que han hecho como por ejemplo a sus familiares; para ello, colóquenlos en algún sitio visible. Si lo prefieren, pueden colocarles un marco con cartón y una tarjeta para identificar la obra y su autor. Anticipe

a los padres qué día pueden acudir al plantel un poco antes de la salida para observar las obras que hicieron los niños.

Recíbanlos y brinden alguna información que contextualice lo que se ha hecho en estos días; dé tiempo para que observen todas las obras y luego pidan a que cada alumno tome la obra que ha producido y acuda con su familiar a un espacio externo al aula donde dialoguen acerca de la pintura.

Sugiera a los padres de familia que más que valorar la estética, dialoguen con sus hijos sobre el proceso de producción, puede sugerirles que pregunten: “¿Cómo hicieron la obra?, ¿cómo aplicaron los colores?, ¿cómo se sintieron al crearla?, ¿qué materiales utilizaron?”. Permita que lleven sus obras a casa para compartirlas con su familia.



Si alguno de los niños no recibe la presencia de su familiar, dialogue con él o haga partícipe a la directora y a compañeros del personal para que puedan conversar con ellos sobre la obra.

Dialoguen en grupo sobre la experiencia de reproducir una obra: “¿Qué nos resultó sencillo y qué nos dio un poco de dificultad?, ¿cómo hicieron para poder imitar los colores y las formas?, ¿cómo me sentí al conversar con mi familiar sobre lo que hice?”. Comente que en alguna otra ocasión que quieran podrán ocuparse en la reproducción de una obra diferente, lo cual puede ser objeto de una experiencia posterior.

VERSIÓN 3. Conociendo a un artista mexicano

MATERIAL

- Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: “Posada y su catrina”.
- Libros o medios electrónicos para obtener información.
- Obras de José Guadalupe Posada.
- Lápices, piezas pequeñas de carbón, gomas para borrar, pintura, retazos de tela, pinceles y cartón.
- Tarjetas para las fichas de identificación de las obras.
- Si las condiciones lo permiten, micrófono para la exposición.



Comente a los niños que en esta ocasión conocerán a un artista mexicano que se distinguió por un estilo y obras muy particulares, con apoyo de la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Posada y su catrina"*. Presente a José Guadalupe Posada compartiendo con el grupo algunos datos de su vida y obra. Permita que infieran sobre qué creen que traten sus creaciones. Muestre algunas, iniciando por *La calavera garbancera*, conocida como *Catrina*; permita que expresen ideas espontáneas sobre ella, luego pregunte: "¿Alguien la ha visto?, ¿cómo creen que se llame la obra?, ¿por qué creen que la creó el artista?".

Proponga hacer una biografía sobre el autor, plantee preguntas para explorar: "¿Cómo fue su niñez?, ¿cuándo comenzó a crear sus obras?", y otras que resulten interesantes para los alumnos.

En la escuela recurran a fuentes, como libros o algún medio electrónico para investigar; seleccione previamente fragmentos (para leer a los alumnos) para que puedan recuperar datos que puedan incluir en la biografía. Propicie que reconozcan la información relevante relacionando lo leído con las preguntas que investigan.



Dé preferencia a información sobre el interés del artista por iniciarse como grabador y aspectos relacionados con la técnica y obras realizadas.

Muestre otras obras del artista, identifiquen semejanzas y diferencias entre ellas comentando por qué creen que el autor prefería representar a las personas con esqueletos y hablen sobre qué les parece este tipo de producciones.

Enseñe la obra *Calaveras en bicicleta*, haga comentarios y preguntas que apoyen la observación más específica de los esqueletos que aparecen en la imagen; por ejemplo, en la postura que tienen, en sus expresiones o rasgos que permitan inferir su edad, en los detalles o características que distinguen a cada uno de los demás; posteriormente, pídale que imaginen: "¿A dónde se dirigen?, ¿por qué van en bicicleta?".



Invítelos a producir una obra de esqueletos.

Pida a los alumnos que piensen y tomen decisiones sobre qué formas de esqueletos incluirán y qué estarán haciendo. Proporcione lápices o piezas pequeñas de carbón para que puedan elaborar su boceto, permita que regresen a él en una sesión posterior para que lo mejoren o modifiquen. Cuando queden satisfechos con sus diseños, abra un espacio de diálogo para que compartan lo que han hecho, plantee preguntas que ayuden a los niños a pensar en cómo van a realizar su obra o qué necesitarán para hacerla: "¿Cómo van a hacer los huesos de su esqueleto?".



Recojan algunas ideas sobre cómo podríamos hacer para formar los esqueletos, utilice este momento para que los niños imaginen qué materiales y formas de emplearlos pueden ser convenientes, dé la oportunidad de probar las ideas que tengan y si éstas no son muy nutridas muestre algunas opciones como el sello con cotonetes o esponjas, el *collage*, uso de piezas de carbón u otras que conozcan.



No es necesario que cada alumno pruebe todas las sugerencias, pero sí que las observe y a partir de ello seleccione aquellas que crea más convenientes para su creación.



Recuperen sus bocetos y decidan qué técnica emplearán para su obra, pida que en parejas tomen decisiones para organizar cómo van a trabajar y cuando hayan hecho acuerdos, proporcione a cada par los materiales que requieren para su creación, como piezas pequeñas de carbón, pintura, trapos, pinceles y otros que los alumnos soliciten para su obra. Dé tiempo suficiente para la creación artística, si los niños quieren rehacerla porque algo no les ha quedado como quieren, permítalo, no sin antes conversar con ellos sobre qué sucedió y cómo pueden hacer para que no les ocurra de nuevo.

Conforme observe que avanzan en la obra vaya incorporando espacios para que muestren a los demás lo que han hecho y anime a que expliquen cómo han obtenido el resultado; anime a que otros opinen sobre lo que ven, resaltando aquello que les llama la atención positivamente; si alguien ha tenido alguna dificultad pida que la compartan y que entre todos se brinden sugerencias para mejorar el trabajo de las parejas.



Cuando usted se refiera a una obra evite comentarios que califiquen las producciones como "bonitas", "preciosas"; más bien resalte aquellos aspectos que hagan notar a los niños, por ejemplo, cómo se aplicó una técnica, lo inesperado que puede resultar alguna escena u otros elementos que llamen su atención y que tengan que ver con las decisiones que los niños han tomado en el proceso.

Cuando hayan concluido sus obras ayúdelos a que las enmarquen con cartón como base y pida que piensen un nombre para la obra, mismo que escribirán en una tarjeta, y comente que debajo incluyan los nombres de quienes la realizaron. Mencione que ésta es una forma en que otras personas pueden ver sus producciones y saber a quién pertenecen; aproveche para preguntar: "¿A quién podemos enseñarlas?, ¿qué tendríamos que preparar?".



Organicen una presentación de las obras, determinen quiénes serán invitados, recorran la escuela para valorar en qué espacio es más conveniente realizar el evento y elijan entre las alternativas que tengan, aquella que consideren mejor; por ejemplo pueden reflexionar sobre dónde pueden estar las obras a la vista sin que el viento las mueva.

Cuando hayan decidido el espacio, organicen cómo recibirán a los invitados, qué harán primero, qué después, quién será el encargado de... y tomen nota de los acuerdos que se vayan generando para poder distribuir responsabilidades.

Algunas de las actividades que pueden usar para decidir son:

1. Bienvenida.
2. Compartir la información que investigamos sobre el autor.
3. Cómo preparamos las obras.
4. Qué sentimos al realizar las actividades.
5. Inicio de la muestra de sus obras.
6. Mensaje de agradecimiento y despedida.

Mencione lo importante que es que cada niño asuma las responsabilidades con seriedad para que la actividad sea exitosa. Elaboren las invitaciones.

El día y hora de la muestra reciban a los invitados y ayude a que los encargados vayan realizando las actividades que les correspondan, durante el momento de observación de las obras propicie que cada equipo pase a mostrar su creación, apoye con preguntas sobre el título, lo que representa y cómo la han realizado de modo que sea más sencillo a los alumnos hablar sobre el proceso de creación de las obras. Al terminar, despidan a los invitados.

En otra sesión hablen sobre la experiencia: "¿Cómo ha sido el trabajo que hemos realizado con las obras sobre esqueletos?, ¿qué técnicas usamos?, ¿cómo hicimos?, ¿qué materiales nos permitieron crear lo que proyectamos?, ¿qué dificultades enfrentamos?"; preguntas de este tipo son las que les permitirán valorar los resultados de manera cada vez más autónoma.

Permita que se lleven las obras a casa considerando que pasen un tiempo en el domicilio de un niño y luego visiten el otro hogar. Después ayude a que decidan qué harán con la obra para resguardarla si así lo quisieran.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Plasmar ideas en bocetos y elegir las posibles maneras de materializarlas favorece la capacidad de los niños para reflexionar sobre sus decisiones para crear una obra artística propia.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Familiarización con los elementos básicos de las artes.

.... TRABAJANDO EN TRIDIMENSIÓN

FINALIDADES

- Observan obras escultóricas y dialogan sobre elementos que llaman su atención.
- Establecen asociaciones entre la obra y su proceso de creación.
- Descubren, a partir de la manipulación y transformación de distintas masas, que pueden crear formas con volumen e imprimirles rasgos personales.
- Trabajan con otros compartiendo procesos de creación artística.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La representación artística del volumen por medio de la escultura permite a los niños ampliar sus posibilidades de representación y apreciación. Mirar las obras de artistas, hablar sobre ellas e incluso tratar de reproducirlas permite distinguir en las creaciones formas, tamaños, colores y perspectivas; al experimentar con el modelado, descubren propiedades de los materiales: textura, resistencia y sus posibilidades de transformación.

VERSIÓN 1. Observar, tocar y crear esculturas

MATERIAL

- Piezas de escultura de distintas formas y materiales.
- Arcilla, masa u otro material para modelar.



Elija algunas piezas de escultura ornamental (animales o vegetales) y estatuaría (representación de la figura humana).

Procure seleccionar esculturas elaboradas con distintos materiales: barro, piedra, madera, bronce o yeso.

Coloque las figuras a la vista de todos, pida a los niños que se sienten alrededor y las observen. Deles el tiempo necesario para mirarlas desde diferentes ángulos y oportunidad para que comenten con libertad sobre aquello que llame su atención.



Oriéntelos para que toquen y sientan las figuras. Promueva que observen cuidadosamente detalles y dialoguen

acerca de: "¿Cómo se hicieron?, ¿qué instrumentos o materiales utilizaron?, ¿qué nombre les pondrían?; en el caso de las representaciones de forma humana pueden reflexionar sobre ¿en qué posición está?, ¿qué partes del cuerpo tiene?, ¿qué expresión tiene su rostro?". Una vez realizada esta experiencia, invite a los niños a modelar una escultura.



No es necesario plantear todas las preguntas en un mismo momento, puede optar por algunas que resulten más convenientes a las características del grupo o incluir otras que rescaten aspectos relacionados con las esculturas que observan.



Proporcione o elaboren material para modelar como masa o arcilla. Invítelos a experimentar con la textura, el color, el olor; haga que descubran qué pueden hacer con ese material al manipularlo y propicie que aplanen, estiren, amasen y modifiquen el volumen para formar figuras. Usted puede acercarse a los niños para observar cómo usan la masa, invítelos a formar por ejemplo una esfera, una víbora, u otros elementos que hagan necesario el experimentar diferentes movimientos con el material.

Es conveniente que les anticipe que, al término de la actividad, deberán mostrar al grupo lo que están haciendo, dé algunos avisos cuando el tiempo se esté agotando para que puedan finalizar, limpiar sus espacios e integrarse al diálogo grupal.



Invítelos a mostrar a sus compañeros lo que están haciendo, y dialoguen sobre "¿Qué formaron?, ¿cómo hicieron para crear cada forma?".

Pregunte qué les ha parecido la experiencia, cómo se sintieron al usar el material y por qué.

También puede ser un momento propicio para hablar sobre los materiales y comentar cómo sintieron la textura, la facilidad o dificultad al manipularlos, entre otras. Coloquen las producciones en un sitio en el que puedan mirarlas. Al terminar, junten la masa o la arcilla y guárdenla

de manera que se conserve húmeda para volver a utilizarla.

Es importante que en su localidad ubique previamente murales, puertas, columnas o entradas de edificios, monumentos, museos, parques o plazas en los que se puedan observar esculturas de bulto y relieve.

Con ayuda de la familia hagan recorridos por estos sitios para observar y fijarse en detalles de las esculturas haciendo notar su presencia en el ambiente. Si su comunidad está alejada de centros urbanos, también puede buscar imágenes en las que se aprecien las esculturas en diferentes entornos.

Después de haber mirado cómo las esculturas tienen un espacio en la vida cotidiana, platique con los niños sobre quién las realizó, para qué sirven, y cómo nosotros en algún momento podríamos intentar realizar alguna.



Puede ser propicio después de realizar el recorrido, que vuelvan a experimentar con la masa o arcilla y observar si hay cambios en lo que los niños realizan, tanto en el manejo de los materiales como en la intención al producir las obras.

VERSIÓN 2. Hacer una escultura

MATERIAL

- Imágenes impresas o fotografías de esculturas.
- Una escultura de bulto y una de relieve.
- *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Arte y movimiento"*.
- Información sobre las obras que observan.
- Arcilla, masa u otro material para modelar, espátulas y palillos.
- Algún libro con imágenes de personajes fantásticos, por ejemplo: *Donde viven los monstruos*, de Maurice Sendak, del acervo de la biblioteca.



Elija dos o tres imágenes de esculturas de culto redondo del cuerpo humano y relieve, con características y posiciones distintas: busto, torso, sedente, ecuestre, orante, grupo. Puede apoyarse con la *Lámina didáctica. Primer grado. Educación preescolar: "Arte y movimiento"*.

Será importante que, al observar cada imagen, dé algunos datos sobre las obras como su nombre, autor, el lugar donde se encuentra o alguno que pueda compartir con el grupo. Coloque las imágenes a la vista de todos y pregunte: "¿Qué son?, ¿qué representan?, ¿qué les llama la atención en ellas?, ¿por qué?, ¿cómo creen que se hicieron?". Invítelos a imitar con su cuerpo las posiciones de las imágenes de esculturas que han observado.

Comente a los niños que algunas obras reciben nombres de acuerdo con la figura que representan; así, una se llama "ecuestre" porque representa una persona montando un caballo, otra en cambio se le llama "busto" cuando sólo representa la parte superior del cuerpo, ¿cuál será sedente y por qué?



No es el propósito de esta actividad que los niños identifiquen cuáles obras son de torso, de grupo, ecuestres o cualquier otra clasificación; sino más bien que perciban que una escultura puede tomar diferentes formas.

Seleccione una imagen en bulto y una en relieve, invítelos a observarlas, a encontrar semejanzas y diferencias; los niños pueden, por ejemplo mencionar que una está acostada (la de relieve) y otra de pie (de bulto). Ante comentarios como éstos, pida que piensen: "¿Cómo habrá hecho el escultor para lograr que su obra permanezca de pie?, ¿cómo habrá hecho para marcar los contornos en las de relieve?". Escuche las explicaciones que los niños den e invítelos a experimentar creando una escultura.



Proporcione en cantidad suficiente masa, arcilla o algún material para que experimenten la creación de alguna escultura. Permítales pensar, imaginar y elegir lo que quieren representar.



Dialoguen: "¿Qué hicieron?, ¿cómo lo lograron?, ¿alguien tuvo alguna dificultad?". De ser así, propicie que entre ellos se den sugerencias para mejorar.

Invite a los niños a realizar esculturas a partir de un mismo tema para hacer una exposición. Para apoyar el proceso de creación propia puede, recurrir al texto *Donde viven los monstruos*, de la biblioteca.



Si lo prefiere, puede usar cualquier otro texto literario en el que los niños miren las imágenes y descubran detalles que puedan usar para tratar de producirlos al esculpir. En ese caso sólo tiene que realizar las mismas actividades descritas con los personajes que ahí aparezcan.

Léales el libro, al terminar dialoguen sobre los aspectos acontecidos a los personajes y observen en las ilustraciones cómo son sus características físicas, imaginen por ejemplo cómo serán sus rasgos de personalidad y atributos. Dígales que crearán un personaje o un monstruo especial; por ejemplo, en el caso de los monstruos pida que cierren los ojos e imaginen cómo sería "El monstruo de mis sueños". Puede ayudar mencionando frases incompletas para que los niños enriquezcan lo que están imaginando: "su poder es..., su cuerpo está lleno de..., su cabeza es..."



Al término de este momento brinde a los niños lápices para que dibujen al monstruo que imaginaron, mientras lo hacen acérquese a algunos y pregunte sobre su aspecto físico a fin de hacer que los niños reconozcan los detalles que deben incluir en sus esculturas.



Muestre a los niños el material para modelar, así como los instrumentos que usarán; además de las manos sugiera espátulas, palillos u otro que esté a su alcance y que pueda dar efectos diversos sin representar riesgo para los niños. Invite a algunos niños a pasar a usar los instrumentos para descubrir qué pueden hacer con ellos.



Además de sus bocetos proporcione a cada niño la masa o arcilla para modelar e invítelos a usar algunos instrumentos; apoye a quien lo requiera con comentarios que los lleven a resolver, por ejemplo, "¿Cómo harás

para marcar los siete ojos de tu monstruo?, si es muy peludo, ¿qué usarás para marcar su pelaje?"



Probablemente esta actividad requiera más de una sesión, en ese caso guarde las esculturas de manera que se conserven húmedas para regresar y completarlas.



Cuando todos hayan terminado de hacer sus esculturas, siéntense en círculo colocando las esculturas al centro, pida que observen las obras de sus compañeros, invite a algunos alumnos a comentar cómo hicieron para crear su escultura, qué utilizaron y cómo manejaron lo usado; esto puede ser a través de la presentación de sus monstruos. Mencionen cómo se sienten después de trabajar con los materiales.

Coloque las esculturas en un sitio al que puedan acceder los padres de familia cuando vayan por los niños para que puedan ver sus producciones, invítelos a que planteen preguntas a los niños sobre lo que hicieron y cómo lo lograron. Permita si lo desean, llevar las producciones a casa para compartirlas con sus familias.

VERSIÓN 3. Replicamos la obra de...

MATERIAL

- Información sobre la vida y obra de un escultor.
- Piezas de escultura, imágenes impresas o fotografías de esculturas del autor.
- Pliego de papel para escribir.
- Arcilla, masa u otro material para modelar, espátulas, palillos.



Seleccione a un escultor de su predilección, puede ser de su localidad, el país o extranjero, preséntelo al grupo e invítelos a conocer un poco de su vida y obra. Muestre algunas de sus obras, anímelos a observarlas y promueva el diálogo mediante las siguientes preguntas: "¿Cómo creen que se llama la escultura?, ¿qué creen que representa?, ¿por qué habrá decidido el autor hacerla?"

Lea información sobre el autor de las obras, el nombre, dónde nació, cómo empezó a ser escul-

tor, qué quiso representar con alguna de las obras que están conociendo.

Proponga registrar en un pliego de papel los datos que van conociendo.

Ayude a los niños a que vayan identificando datos que permitan reconocer algunas relaciones entre la vida del autor y su obra, por ejemplo:

“Cuando vivía en la ciudad, conoció a... y creó esta obra, se sentía tan feliz que lo quiso representar en...”.



Para hacer el registro, puede dictar a un niño los datos para que los escriba usando sus propios recursos, luego, transcriba para que pueda leer la información cada vez que sea necesario.

Elija tres imágenes de esculturas del autor que están conociendo. Pídales observarlas y comentar qué creen que representan, qué rasgos de las esculturas llaman su atención y por qué, qué pensamientos o sentimientos les provoca la figura. En el caso de la representación de la figura humana, si es posible, ayúdelos a observar los detalles de la expresión: la mirada, los rasgos del rostro, la posición de las extremidades, la vestimenta y los accesorios.



Anímelos a jugar a: El escultor y la masa, muestre a las parejas una imagen de una escultura del autor y pida a los escultores que muevan a quienes son “masas” para imitar físicamente la postura de la escultura y la expresión de lo que observan. Después se invierten los papeles.

Pida a cada pareja elegir una escultura de las que han observado para elaborar una réplica. Durante el proceso creativo puede apoyarlos pidiéndoles pensar de manera anticipada en la figura que deseen crear. Pueden elaborar un boceto o dibujo que les ayude a precisar cómo será la figura que van a modelar y proporciónenles materiales e instrumentos que puedan ayudarles en su creación, anímelos a colaborar en su planeación, por ejemplo al establecer acuerdos para el uso de los materiales y a repartir tareas; dígalos que para trabajar juntos se necesita que

cada quien manifiesten sus ideas y escuchen las de sus compañeros.

Considere que esta actividad puede llevar más de una sesión, lo que permitirá que pueda atender a varias parejas de modo que se propicie un ambiente de trabajo colaborativo donde la toma de acuerdos se pueda ir haciendo más natural en su forma de trabajo. Al final preséntenlas al grupo.



Cada pareja comente al grupo: “¿Qué escultura imitaron?, ¿qué dificultades enfrentaron?, ¿qué les salió más parecido al original?”. Propicie un ambiente de diálogo en el que con confianza hablen de la experiencia y se den sugerencias, motívelos para que se escuchen y para que al mismo tiempo se dirijan a los demás con respeto. Usted participe con observaciones hacia las creaciones de los demás: “Me parece muy original lo que hiciste para que tu escultura quedara de pie, ¿cómo lo lograste?”. Reconozca su esfuerzo e invítelos a realizar alguna otra reproducción en alguna ocasión posterior. Tomen decisiones sobre el resguardo de las obras que han realizado.

VERSIÓN 4. Preparamos nuestra exposición

MATERIAL

- Imágenes impresas o fotografías de esculturas del autor.
- Hojas de papel para los bocetos.
- Tarjetas o fichas bibliográficas.
- Fichas de identificación de algunas obras.
- Arcilla, masa u otro material para modelar, espátulas y palillos.



Observen imágenes de esculturas de diferentes épocas y estilos, por ejemplo, producciones de Enrique Carbajal, Juan Soriano, Miguel Ángel, Alberto Giacometti, Fernando Botero, entre otros.

Apóyelos con preguntas sobre las pinturas que les provoquen hablar sobre cómo son, qué les llama la atención de cada una, cuáles son muy diferentes, en qué lo son, así, por ejemplo, podrían notar que la obra de Giacometti es opuesta a la de Botero en la complexión de los modelos. Luego pueden tratar de identificar parecidos entre las obras, o aquellas que puedan pertenecer una misma época o artista y por qué.

Piensen juntos: "Si quisiéramos hacer una obra como la de... ¿qué necesitaríamos?".

Con ayuda de la familia, reúnan arcilla, masa o yeso. Además de materiales flexibles pueden juntar otros para hacer esculturas de ensamble, como palillos, maderas, cartón o piezas de desecho que no representen riesgo para los niños.



Proporcione motivos para la inspiración de los niños como imágenes de esculturas y de autores, fotografías, artículos de arte, entre otros; también puede organizar recorridos para mirar esculturas de alguna exhibición o elementos de la naturaleza que quisieran usar como modelos. Si está en sus posibilidades, entre a los sitios de internet de los museos en el mundo, donde se pueden observar obras escultóricas, por ejemplo, el Museo del Prado, en Madrid; el Louvre, de París; el Metropolitano, de Nueva York; o el Museo de Arte Moderno, en México.



No apresure el momento de creación, considere algunas sesiones para que los niños experimenten con los materiales, los sientan, los prueben, los corrijan y se muevan en el espacio disponible para crear su obra, considerando el tamaño en el cual la imaginaron.

Anímelos a tomar decisiones en torno qué esculpirán, y el material que utilizarán, y elaboren un boceto de su obra. Durante el proceso creativo, apóyelos preguntando: "¿Cómo lo van a representar?, ¿acostado, de pie?, ¿de qué tamaño será?, ¿a qué se parece?, ¿cómo harán para que se mantenga en pie?, ¿para que tenga los brazos abiertos?".

Sugiera algunos recursos a quien tenga alguna dificultad, como el uso de palillos para fijar los brazos, o un soporte de madera para sostener una escultura vertical, propicie que reflexionen mientras lo están elaborando, si se parece a la figura del boceto.

Ayúdelos a elaborar la cédula de identificación de su obra, usando tarjetas. Como apoyo, lean datos de identificación de otras obras para que elijan qué datos registrar en la propia.



Una vez concluidas las obras organicen una exposición. Pregúnteles si han estado en alguna. Comente sus propias experiencias para que intercambien ideas sobre cómo se participa en eventos culturales de esta naturaleza.

Tomen decisiones respecto a las previsiones que deben hacer, qué deben conseguir y qué deben elaborar.

Oriéntelos para que tengan claro a quién van a invitar y cómo harán llegar la invitación; dónde se realizará, en el salón u otro espacio; por cuánto tiempo estarán expuestas las piezas de escultura, cómo se colocarán; si habrá inauguración, qué se ofrecerá a los invitados; propicie que los alumnos asuman responsabilidades que cumplirán en la exposición, quién va a dar la bienvenida y despedida, cómo se hará la presentación.

Registre tanto el orden de las actividades como los roles que cada uno asumirá; algunas de las actividades que pueden considerar son:

1. Montaje de las obras y cédulas de identificación.
2. Acto de inauguración, palabras de bienvenida.
3. Presentación de las obras y actividades realizadas.
4. Preparación de bocadillos y su distribución.
5. Despedida.

Llegado el día reciban a los invitados y den curso a lo planeado, haga notar cómo es importante que cada uno asuma la parte que le corresponde para el éxito de la actividad. Al terminar dialoguen en grupo para valorar los resultados de lo que han realizado con el apoyo de algunas preguntas como las siguientes: "¿Cómo fue la preparación de las esculturas?, ¿qué instrumentos ocuparon?, ¿fue útil hacer el boceto?, ¿por qué?, ¿qué esculturas de otros compañeros me han llamado la atención y por qué?, ¿a quién felicitaría y por qué?, ¿cómo fue la participación de todos en las diferentes actividades?, ¿qué hizo mi pareja y qué hice?, ¿cómo nos fue trabajando juntos?". Decidan en conjunto qué harán con las obras ahora que se ha terminado esta situación didáctica.

■ **TOMA DE DECISIONES:** Elegir entre diferentes materiales, experimentar el proceso creativo de una escultura propia y apreciar las producciones de los compañeros propicia el trabajo en colaboración y decidir cómo llevar a cabo una exposición artística en grupo.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Familiarización con los elementos básicos de las artes.

.... BROCHAS QUE SORPRENDEN

FINALIDADES

- Aprecian obras de autores y épocas diversas.
- Reconocen manifestaciones artísticas propias de la región y la cultura.
- Emplean diferentes recursos para la apreciación y producción artística.
- Se representan a sí mismos mediante la pintura.
- Utilizan la pintura como un medio para expresarse ante otros.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La apreciación del arte a través de la pintura propicia en los niños la interpretación y el reconocimiento de la diversidad en la expresión personal y colectiva.

Al estar en contacto con obras del patrimonio artístico y cultural van tomando conciencia de la presencia del arte en la vida y valoran sus manifestaciones como parte de la riqueza de la humanidad.

VERSIÓN 1. ¿Cómo trabaja un artista?

MATERIAL

- Imágenes de obras de arte.
- Imágenes o videos de artistas trabajando en sus obras.
- Pinceles, brochas, diferentes pinturas, pellón, cartulina u otras superficies apropiadas para pintar.



Propicie que los niños observen una obra que se distinga por la forma en la que se ha aplicado la pintura, como *Mancha sobre composición*, de Fernando García Ponce; *La mujer caracol*, de Pedro Coronel o *No. 5*, de Jackson Pollock. Invítelos a inferir: "¿Qué observan en la imagen?, ¿qué creen que tuvo que hacer el artista para...?, ¿qué harías si tuvieras que producir una obra similar?".

Muéstreles imágenes o algún video de artistas en el proceso de creación de sus obras para que se fijen y describan cómo es el espacio en el que realizan sus obras, con qué pinta, cómo lo hace y si conocen a alguien que se dedique a pintar.

De ser posible, inviten a algún artista profesional o amateur al aula. Pídale que lleve bocetos y algunas obras para mostrar a los niños y explicarles un poco sobre el proceso de elaboración.

Reciban al artista en su salón, dialoguen con él sobre cómo elabora sus obras, qué material prefiere, cuánto tiempo invierte en cada una, si elabora bocetos y qué siente cuando trabaja; podría ser interesante incluso que les hablara sobre lo que hace cuando algo no sale como lo ha previsto.

Si el artista ha llevado algún material pida que lo muestre al grupo compartiendo algún tipo de información sobre su uso. Si el tiempo y las condiciones lo permiten pueden observarlo hacer algunos trazos o aprender algo que les quiera compartir.

Si no pueden recibir a algún artista, busquen en fuentes de información la respuesta a éstas y otras preguntas que el grupo plantee.



Proponga utilizar pintura en la creación de una obra, invítelos a pensar: "¿Qué quisieran pintar?, ¿cómo quisieran hacerlo?". Una vez que lo hayan decidido, puede considerar otros aspectos, como en qué espacio quieren trabajar, qué necesitarán para pintar y qué colores emplearán; permita que tomen decisiones al respecto.

Procure que pinten sobre un soporte que puedan tener frente a ellos en posición vertical, puede sujetarlo en la pared, usar una caja abierta en forma de triángulo para sostener la superficie en que pintan o caballetes si cuentan con ellos. Prevea cómo organizar el trabajo, cuántas sesiones ocuparán, dónde colocarán sus obras para secarse y cómo las resguardarán. Es importante que en esta actividad se priorice la creación personal y manipulación de los materiales, de modo que se pueda convertir en una aproximación más del uso de la pintura como forma de expresión artística.

Al final, muestren su obra al grupo y comenten sobre lo que hicieron y cómo se sintieron al pintar, qué materiales usaron y qué les ha parecido su resultado.



Para compartir las obras puede ocupar algunos minutos de la jornada, durante una o dos semanas, que permita que todos sean escuchados sin que se agote la atención del grupo.



VERSIÓN 2. Autorretratos

MATERIAL

- Imagen en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar: "Autorretrato"*.
- *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Autorretratos"*.
- Fotografías en que aparezcan los niños.
- Pellón, cartulina o alguna superficie apropiada para pintar.
- Pintura vinílica, acrílica o acuarelas.
- Pinceles y brochas.



Observen fotografías de autorretratos, puede usar la imagen de *Mi álbum. Tercer grado: "Autorretrato"*, de Vincent van Gogh, optar por la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Autorretratos"*, u otras obras como *Autorretrato con monos*, de Frida Kahlo; o *Autorretrato, dedicado a Irene Rich* (1941), de Diego Rivera. Al mostrar cada una, comparta con ellos el nombre del artista, comente que se trata de autorretratos y dé información sobre este tipo de obra.

Propicie que los niños comenten sobre qué observan en la obra, cómo son las expresiones del rostro de los artistas, cómo habrán hecho para pintarse a sí mismos, y por qué creen que lo hicieron.

Plantee preguntas que les ayuden a percibir elementos presentes en las obras relacionadas, por ejemplo, con los monos en la pintura de Frida Kahlo, la nota que sostiene Diego Rivera, el fondo sobre el que pintó Vincent van Gogh, y pregúnteles: "¿Por qué creen que se habrán incluido esos elementos?, y si tuvieran que hacer un retrato de ustedes mismos, ¿cómo lo harían?".



Para hacer su autorretrato, pida que traigan fotografías al aula en las que aparezcan solos, que las compartan con su equipo y hablen sobre éstas. Pueden decir cuándo se las tomaron y cómo es la expresión de su rostro. Invítelos a elegir alguna para emplear como modelo en la tarea de retratarse, en caso de que no cuenten con ella puede utilizar espejos o una superficie reflejante.



Elijan un espacio propicio para elaborar su autorretrato.

Invite a los alumnos a hacer primero un boceto. Para ello, pueden usar la página de registro en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*. Cuando hayan terminado el boceto, anímelos a pensar: "¿Incluirán algún elemento?, ¿cuál?, ¿cómo será el fondo sobre el que pintarán su imagen?". Preparen lo necesario para pintar su autorretrato, tomando como base el boceto que elaboraron.

Considere que la tarea de pintarse a sí mismos puede resultar compleja, sobre todo para los más pequeños, quienes se ven limitados en parte por sus posibilidades de reproducir el mundo de forma convencional a través de la pintura. Usted puede apoyarles haciéndoles preguntas que los lleven a identificar, por ejemplo, si incluyeron aspectos como sus ojos, el cabello o la ropa que usan en la foto; los niños pueden requerir más de una sesión para ir perfeccionando su autorretrato; es importante que les permita corregir si lo necesitan y les haga sentir confianza en sus posibilidades expresivas, pues si bien el resultado puede no corresponder a la realidad, lo importante es el proceso que el niño realiza.



Recuerde que, como aspecto fundamental del área "Artes", en especial la plástica es deseable evitar asignar una etiqueta que aluda a la belleza o fealdad de una producción, en el entendido de la importancia de establecer el valor estético del arte como un atributo libre de prejuicios.



Utilicen sus autorretratos para colocarlos en el salón; aproveche cuando tengan tiempo disponible para retomar algunos a fin de que presenten sus obras al grupo, apoye la expresión de los niños con preguntas: "¿Qué elementos incluíste?, ¿por qué?, ¿cómo es la expresión de tu rostro?, ¿en qué estabas pensando?"; al terminar permita que lleven sus autorretratos a sus casas para compartirlos con sus familias.

VERSIÓN 3. Arte cerca de mí

MATERIAL

- Objetos artesanales que contengan elementos de arte pictórico.
- *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar*: "Las manos y el arte".
- Libros o fuentes de información para consulta.
- Hojas de papel e imágenes de artesanías.
- Barro, piedras de río, caracolas o material de la región para producir una artesanía.
- Fichas de cartulina.



Sentados en círculo coloque al centro diferentes artesanías en cuya elaboración la pintura sea un elemento presente: lienzos sobre papel amate, objetos de barro como jarrones decorados, alebrijes, manteles pintados u otro característico de su región.

Permita que miren y toquen los objetos, y escuche los comentarios que hagan al manipularlos. Tome un objeto y pregunte: "¿Qué es este objeto?, ¿para qué sirve? Si quisiéramos uno similar, ¿dónde podríamos conseguirlo?, ¿quién lo elabora?".

Anímelos a observar más detenidamente los objetos percibiendo algunos detalles de su elaboración.

Conversen sobre cómo han sido pintados, con qué, qué diseño incluyeron y qué diferencias hay entre la pintura aplicada en los diferentes objetos.

Observe la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar*: "Las manos y el arte", y propicie que comenten sobre su contenido. Mencione que hay personas que se dedican a trabajar en la creación de este tipo de objetos que se llaman artesanos y sus obras, artesanías; pregunte si alguien conoce a algún artesano.

Si en su contexto es viable, proponga visitar el taller de trabajo de un artesano para entrevistarlo, preparen lo necesario para la visita, piensen en preguntas para conocer al artista: "¿Cómo empezó en el oficio?, ¿quién le enseñó?, ¿cómo decide qué artesanía hacer?, ¿por qué se dedica a ese oficio?, ¿quiénes compran sus artesanías y por qué?, ¿cuánto tiempo invierte en elaborar cada pieza?". Tomen decisiones sobre quién realizará las preguntas y cómo registrarán las respuestas.

Involucre de ser posible a los niños en actividades para la visita, como solicitar el permiso a

los padres y las autoridades educativas, invitar a algunos familiares para que nos acompañen en el recorrido, elaborar los distintivos que usaremos; intercambiar opiniones sobre las medidas de seguridad que es necesario mantener al salir del plantel y por qué es necesario cuidarnos entre todos. Propongan acciones que pueden realizar en caso de algún tipo de inconveniente, de modo que puedan referir su nombre y saber a quién recurrir en caso de necesitarlo.

Cuando todos tengan claridad en los acuerdos a los que se haya llegado realicen la visita y entrevisten al artesano. Observen, de ser posible, algunas de las artesanías que hace y los materiales que emplea.



Si no es viable realizar la visita al taller, invite al artesano a acudir al aula para entrevistarlos; de igual forma, si no hay artesanos en su localidad, puede recurrir a videos documentales o material impreso como artículos y reseñas en periódicos o revistas en las que se aborde el tema.

Indaguen en libros o medios electrónicos a su alcance qué tipo de artesanías se hacen en el estado donde viven. Consigan algunas que pueda proporcionar la familia o busquen imágenes de algunas artesanías representativas que los niños puedan ver y tocar sin correr riesgo, considere que haya algunas que puedan ser reproducidas por los niños. Póngalas a la vista del grupo y permita que las manipulen.



Elijan alguna artesanía para reproducirla. Deben contar con el material para pintar como: papel amate, barro, tela, madera, piedras de río y caracolas; decidan qué aplicación tendrá respecto a su uso, si será un portarretrato, un elemento decorativo, entre otros; permita que, una vez decidido el objeto, los niños creen sus propios diseños aplicando la pintura.



Expongan las piezas creadas y aquellas que consiguieron, elaboren fichas con el nombre de la artesanía y el lugar o zona en que se realiza.

Inviten a algún público a observarlas o si es posible al artesano al que visitaron, den la bienvenida y anime a los alumnos a compartir qué y cómo lo hicieron, qué información obtuvieron de la visita, cómo la usaron para su producción artística, las dificultades que tuvieron y cuáles fueron sus artesanías preferidas y por qué.

Pueden en otro momento hablar sobre aspectos como lo complejo que puede resultar el trabajo de los artesanos y lo que en general les ha parecido esta situación didáctica.

VERSIÓN 4. Un mural muy nuestro

MATERIAL

- Imágenes de algunos murales y de muralistas pintando.
- Pellón, manta o lienzo de gran tamaño para el mural.
- Equipo para proyectar una foto (opcional).
- Pintura vinílica, pinceles, brochas y utensilios para pintar.



Es necesario que ubique previamente espacios dentro de la comunidad en los que se encuentren muestras de murales: edificios de gobierno, parques, museos o paredes de alguna escuela. También es posible que busque en internet algunos sitios donde se puedan ver murales.

De ser posible, organicen un recorrido en el que puedan observar estos sitios y hablen sobre lo que ven, qué ha pintado el artista, qué elementos observan, por qué creen que incluyó esos elementos, cómo habrá hecho para pintar una obra de este tamaño. Propicie que reflexionen en el sentido que tiene la obra, sobre todo si se trata de muestras de arte urbano o de pinturas que envían mensajes con contenido social.

Elijan alguna obra de algún muralista reconocido como *Miguel Hidalgo*, de José Clemente Orozco; o algún fragmento de *El hombre controlador del universo*, de Diego Rivera. Propicie que los niños observen y comenten sobre qué ven en el mural, qué piensan al verlo, por qué él habrá incluido esos elementos y qué mensaje creen que da.

Invite a los alumnos a organizar la preparación de un mural; de ser posible, dispongan de un espacio de pared en el plantel o usen un lienzo de gran tamaño.

Observen el área en la que se realizará el mural o el lienzo, anímelos a pensar qué mensaje quieren dar, para ello intercambien opiniones sobre qué cosas nos preocupan porque sentimos que afectan a la comunidad de alguna manera, cuáles son los problemas que perciben que se presentan en la escuela o en la colonia, elaboren un listado y analicen juntos: "¿Cuál de todos los problemas que mencionamos consideramos más importante atender?, ¿qué mensaje podríamos dar si lo hacemos a través de un mural?". Si no proponen problemas de la comunidad usted puede sugerirles algunos relacionados con necesidades en la escuela que se refieran a la convivencia, la ecología, la salud, entre otros que se relacionen con su contexto. Seleccionen uno.



Considere que, en los comentarios, los niños pueden referir aspectos que escuchan de los adultos y que hacen ver su percepción ante la presencia de problemas sociales importantes como la violencia en muchas de sus formas. En ese caso deje que hablen de lo que piensan y ayúdelos a que juntos encuentren con sus recursos una forma de involucrarse en su atención.

Una vez que han definido el problema que piensan abordar, piensen juntos qué mensaje proponen para el mural. Dedicuen un tiempo a definir el sentido de lo que pintarán, para ello ayúdelos a que establezcan relaciones de causa efecto: "Si el problema que ustedes quieren tratar es el del cuidado de los niños en la calle, podemos hacer un mural que tenga...". Promueva que expresen ideas y propongan imágenes a incluir, definan si escribirán alguna frase y en ese caso cuál será; tome nota de las ideas que se generen y comiencen el diseño.

Observen imágenes de muralistas en la preparación de sus obras y pregunte: "¿Cómo hacen para pintar en espacios muy altos?, ¿qué tipo de preparación hacen a la superficie que van a pintar (como emparejar el tono de la pared, o elaborar bocetos a lápiz)?, ¿qué estrategias usan

para pintar el diseño (por ejemplo, el uso de un dibujo a una escala menor para emplearlo como modelo)?".

Anime a los alumnos a pensar qué tendrían que hacer para pintar un mural. De ser posible indaguen en alguna fuente que les permita identificar algunas acciones que ustedes pueden emprender.

Coloque dos o tres cartulinas unidas a fin de contar con un soporte de papel que sirva para el boceto de lo que se pintará y puedan usar como modelo a escala; sentados en semicírculo, lea a los alumnos las propuestas que elaboraron previamente y pida que algunos hagan el boceto en las cartulinas, esta actividad requiere tiempo suficiente durante varias sesiones.

Una vez hecho el boceto, reflexionen si las imágenes comunican lo que se plantearon. El grupo puede proponer mejoras o cambios hasta que todos estén conformes con el boceto.

Decidan cómo se pintará, qué colores tendrá y aplíquenlos en el boceto hasta que definan cuáles serán los que se ocuparán, así podrán ya tener una idea más clara de qué requerirán para pintar el mural.



Dividan el mural en partes para que por equipos puedan hacerse responsables de su producción: "¿Qué parte hará cada equipo?, ¿qué hará cada integrante?"; distribuyan roles para realizarlos.

Si las condiciones lo permiten, puede tomar una foto al boceto y proyectar su imagen sobre la pared o lienzo con apoyo de un proyector, así los niños podrán delinear los contornos para después pintarlos.

Considere que las dimensiones del mural preferentemente no excedan la estatura promedio de sus alumnos, a fin de que puedan pintarlo sin riesgo.

Al terminar decidan cómo se llamará el mural y cúbralo para que puedan mostrarlo posteriormente ante el público.

Inviten a otros grupos o a familiares para la presentación del mismo, den la bienvenida y comenten su nombre y aspectos importantes sobre el proceso de creación, lo que hicieron y lo que representa.



Será muy importante que en la presentación los niños refieran la problemática que identificaron, por qué les preocupa y qué proponen para atenderla, eso dará sentido al contenido del mural y permitirá que cumpla con la función de ser un recordatorio de eso que preocupa a los niños y que nos compromete a su solución.

Descubran el mural y den tiempo a que los asistentes observen; posteriormente, si se tratara de un lienzo, decidan dónde puede colocarse.

Valoren lo realizado en el proceso: "¿Cómo ha sido toda la experiencia?, ¿qué beneficios puede tener para todos el poder enviar mensajes a la comunidad sobre lo que nos preocupa?, ¿cómo fue el trabajo para elaborar el mural?, ¿cómo les

fue con la organización de los equipos?, ¿fue útil el contar con un boceto?, ¿por qué?". Haga ver a los niños el potencial que tiene para todos el que ellos participen juntos usando un recurso artístico como medio de comunicación con los demás.

■ **PARTICIPACIÓN:** Identificar situaciones que perciben como problemáticas en su comunidad y les afectan, y proponer alternativas de mejora y plasmarlas en obras pictóricas favorece en los niños la sensibilización y la capacidad de participar en la búsqueda de soluciones a problemas sociales.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Familiarización con los elementos básicos de las artes. Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas.

Educación Física

.... HASTA LLEGAR A...

FINALIDADES

- Participan en juegos y actividades que demandan la ejecución de movimientos y acciones combinadas con coordinación y equilibrio, así como el desplazamiento a distinta velocidad y en diferentes direcciones.
- Experimentan la sensación de logro en el progresivo dominio de su cuerpo y adquieren confianza en sí mismos.
- Comparten juegos y actividades que implican el esfuerzo individual y colectivo.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los niños exploran alternativas de movimiento de su cuerpo a través de juegos y actividades que implican acciones dinámicas en las que puedan alternar manos y pies, sostener posturas, caminar sobre líneas rectas, onduladas o zigzag, recibir y lanzar, entre otros movimientos que les permitirán, de manera gradual, adquirir habilidades cada vez más complejas de coordinación y equilibrio de acuerdo con sus posibilidades físicas.

VERSIÓN 1. Sobre manos, pies y pelotas

MATERIAL

- Una pelota de tamaño grande.
- Gises.



Diga a los niños que participarán en algunos juegos en los que necesitarán poner atención y usar su cuerpo, en especial, sus manos y pies.



Dispersos en el patio, pida a los alumnos que se ayuden para marcar con gis los contornos de sus manos y pies en el piso, y que los rellenen con el gis. Dé tiempo sufi-

ciente para la actividad y considere detenerla cuando haya una cantidad suficiente de contornos esparcidos en el piso.



Invítelos a caminar por el patio sin pisar lo que se ha dibujado. A la señal de "¡Mano!", deberán buscar el dibujo de una mano y tocarla; a la señal de "¡Pie!", tendrán que ubicar un pie para poner el suyo encima; y a la señal de "¡Mano y pie!", tratarán de encontrar una mano y un pie para poner los suyos encima. En todos los casos, tendrán que mantener la postura hasta que usted indique que pueden volver a caminar.

Si considera que es factible para el grupo, incrementemente la cantidad de partes por ubicar, por ejemplo, puede decir: "¡Dos manos y un pie!". Anímelos a estar atentos para hallar lo que necesiten.

Si alguien no encuentra una mano o un pie para tocar, deberán ayudarlo, pues la meta es que todos logren colocarse sobre lo que se ha mencionado, de modo que no se trata de ganar de manera individual, sino de conseguir la meta juntos.

Varíe las indicaciones de manera que pueda alternarlas. Cuando considere que los niños han interiorizado la mecánica del juego, invite a algunos a que por turnos den las indicaciones. Recuérdeles ayudar a quienes tienen dificultad para encontrar los dibujos de las manos y los pies.



Si lo considera oportuno, pida a los niños que al moverse en el espacio utilicen diferentes formas de desplazamiento, como correr y saltar, o que incrementen o disminuyan la velocidad. Recuérdeles que mientras se mueven deben evitar tocar las manos y los pies dibujados.

De regreso al aula, platiquen sobre la actividad: "¿Cómo hicieron para encontrar dónde poner las manos y los pies?, ¿fue sencillo mantener la postura o evitar tocar las manos y los pies dibujados al desplazarse?, ¿por qué?, ¿qué sucedió cuando se jugó combinando varias partes del cuerpo?, ¿ayudaron a alguien o recibieron ayuda?, ¿lograron el objetivo juntos?". De no ser así en el último caso, hablen de lo sucedido y comente que podrán ayudarse de otras maneras en otro juego.

Presente al grupo una pelota y pida que nombren qué juegos se pueden jugar con ella. Dígales que aprenderán uno nuevo. Muestre una imagen en la que aparezca el sol con sus rayos y mencione que el juego que jugarán se llama ¡Vamos a formar un sol!

En un espacio externo al aula, ayude a que los niños se sienten formando un círculo. Colóquese al centro, muestre la pelota, diga que ésta será el sol y que entre todos dibujarán sus rayos. Explíqueles que lanzará la pelota y a quien se la lance deberá atraparla y regresársela a usted de la misma manera; después de hacerlo, el niño dibujará con un gis un rayo del sol que vaya desde el centro hacia donde se encontraba sentado.

Lance la pelota al azar, de este modo propiciará que los niños estén atentos. Conforme se vayan familiarizando con la dinámica, podrán reducir el tiempo entre lanzamientos, de forma que, mientras se lanza una pelota, el niño anterior deberá estar marcando con gis uno de los rayos, o incluso podrá invitar a algún alumno a realizar los lanzamientos.

Al terminar, aléjense del círculo, obsérvenlo y platiquen con base en preguntas como éstas: "¿Formamos el sol?, ¿cuál es el rayo que tú hiciste?". Haga notar la importancia de haber trabajado juntos.



Recibir y lanzar son movimientos que requieren de una coordinación que se irá desarrollando poco a poco. En los primeros intentos, puede rodar la pelota hacia el niño para que la devuelva de la misma forma y, posteriormente, lanzarla. Con un poco de práctica podrá incluso variar el tipo de lanzamiento. Realizar el sol en este momento le permitirá identificar y dosificar la complejidad del lanzamiento.

De regreso al salón, hablen sobre lo realizado: "¿Qué tuvieron que hacer para poder recibir la pelota?". Si las respuestas son limitadas, haga alguna práctica en el salón, pida a los alumnos que observen y pregúnteles: "¿Es más sencillo si lanzamos estando más cerca?, ¿si el tiro es más elevado...?, ¿si estoy más atento al observar o si preparo mis manos para recibir...?". Anímelos a practicar esta actividad formando parejas que lancen y reciban la pelota.



Pida a los alumnos que realicen lanzamientos, acérquese y anímelos. Recuérdelos lo que comentaron en la actividad anterior y deles confianza para que practiquen los lanzamientos. Al terminar, anímelos a jugar ¡Vamos a formar un sol! en equipo.



Repita la dinámica del juego. Ayude a los niños a reunirse con otros compañeros y decidir quién será el sol. Permítales jugar para dibujar sus rayos. Cuando terminen, si el interés se mantiene, invítelos a cambiar de rol.

Al final, observen los soles dibujados con gis. Invítelos a poner en el centro sus nombres y comente que los dibujos representan el trabajo que han realizado juntos en cada equipo. Felicítelos por ello.



Hablen sobre los dos juegos en los que han participado y nombre las formas en que se ayudaron entre todos. Anímelos a compartir si saben de otro juego que puedan hacer y que involucre lanzar y recibir una pelota, y jueguenlo en otra sesión.

VERSIÓN 2. Cometas al viento

MATERIAL

- Cintas de aproximadamente 50 cm.
- Ligas o donas para coletas.



Muestre a los niños la imagen de una cometa y pregunte: "¿Cómo es?, ¿qué partes tiene?". Comparta con el grupo una historia breve: "Había una vez un grupo de amigos que se organizaron para construir una cometa. Era grande y, para decorarla, le colocaron cintas de colores en los extremos y una larga cola de listón. Salieron al patio a volarla y el aire se

la llevó. ¡Cómo la persiguieron! ¿Creen que la alcanzaron?”.

Mencione que participarán en un juego en el que ellos, como el grupo de amigos de la historia, deberán formar una cometa, usando el cuerpo de un compañero, para luego echarla a volar.



Forme por afinidad grupos de seis niños como máximo. Dígales que serán los amigos de la historia y pídale que juntos definan quién será la cometa. Cuando cada equipo tome la decisión, dé una cinta a cada uno y salgan al patio para jugar. Tenga en cuenta que las cintas no deben ser muy largas, de modo que no puedan arrastrarlas por el piso, así se evitará que al correr se enreden con ellas.

Marque una línea de salida y, frente a ella, una de final, separadas por una distancia aproximada de cinco metros. Cada equipo formará una fila que se colocará perpendicularmente a la línea de salida. El compañero con el rol de cometa se ubicará en la línea final frente a la fila que le corresponda, deberá separar las piernas y extender los brazos lateralmente, imitando a la cometa. Diga a los niños de las filas que ellos deberán ponerle la cola a la cometa utilizando las cintas. A su señal, el primero de cada fila deberá correr hacia donde está la cometa y anudarle su cinta en los brazos. Cuando lo logre, pasará el siguiente y así sucesivamente hasta que todos le hayan anudado sus cintas..



Puede anudar la cinta a una liga o dona para coleta; así, en lugar de atarla en los brazos del compañero, la podrán poner a modo de pulsera.

Inicie el juego con la narración de la primera parte de la historia: “Había una vez un grupo de amigos que se organizaron para construir una cometa. Era grande y, para decorarla, le colocaron cintas de colores en los extremos y una larga cola de listón...”. Ésa será la señal para que los integrantes de cada fila comiencen a armar sus cometas.

Al terminar todos los equipos, comente que ahora las cometas correrán por el patio y su equi-

po deberá seguirlas evitando irse con la de otro equipo. Si la cometa se detiene o cambia de dirección, ellos también tendrán que hacerlo. Insista en que la idea no es atrapar a las cometas, sino seguir su recorrido. Para iniciar la actividad, cuente la última parte de la narración: “Salieron al patio a volarla y el aire se la llevó. ¡Cómo la persiguieron! ¿Creen que la alcanzaron?”. Al terminar, regresen al aula.



Conversen sobre la actividad: “¿Cómo hicieron para hacer los nudos a la cometa?”. Pida a quienes lo consiguieron fácilmente que muestren el movimiento a los demás, invítelos a intentarlo y a descubrir: “¿De qué otras formas podríamos hacer un nudo?, ¿cómo fue jugar con los amigos?, ¿quiénes lograron imitar el recorrido de su cometa?”. Si algún alumno se fue tras una cometa que no era de su equipo o no siguió el recorrido, pregunte: “¿Cómo podemos hacer para que eso no ocurra la próxima vez que juguemos a las cometas?”.

VERSIÓN 3. Las hormigas trabajan y también se divierten

MATERIAL

- Pelotas de tamaño mediano.
- Cajas o recipientes para pelotas.
- Papel periódico de hoja doble.
- Piezas musicales que inviten al movimiento.



Inicie un diálogo con los alumnos sobre las hormigas. Pídale que recuerden cómo se forman en fila para caminar y cómo llevan sus alimentos al hormiguero. Comente que ésa es la forma en que trabajan juntas para que todas cuenten con sus alimentos. Proponga jugar a imitarlas.



En el patio, proporcione una pelota a cada alumno y dígales que representará el alimento que van a transportar. Coloque algunas cajas o recipientes (hormigueros) en un extremo del área de juego y pida a los niños (hormigas) que formen filas de cinco en el espacio opuesto. A la señal de “¡Hormigas al hormiguero!”, cada fila deberá transportar las pelotas hasta el contenedor que les corresponda y depositarlas para regresar a su sitio inicial.

Luego, mencione que la dificultad se elevará, pues tendrán que seguir llevando comida al hormiguero en fila, pero ahora lo harán sin utilizar las manos. Indique que podrán sostener las pelotas con el pecho y utilizar como apoyo la espalda del compañero que va adelante. Si se cae alguna de las pelotas, toda la fila debe regresar al punto inicial y volver a intentarlo. Deje que intenten caminar de esa forma y después inicien el juego.



Si la dificultad de esta actividad es alta, pueden utilizar las manos en lugar del pecho para sostener la pelota en la espalda del compañero. Por el contrario, si les resulta sencilla, puede dibujar con gises en el piso una línea recta, ondulada o zigzag que una el punto inicial con el hormiguero, por la cual la fila deberá desplazarse.

Felicite al grupo porque, así como las hormigas, ellos han reunido una cantidad suficiente de alimento y ahora podrán divertirse.

En el patio, proporcione a cada alumno una hoja doble de periódico y pida que la coloquen en el piso, ya que será su pista de baile. Inicie una pieza musical y a la señal de "¡Hormigas a bailar!" deberán moverse utilizando todo el espacio de su periódico, sin salirse. Detenga la música y pida a los alumnos que reduzcan el tamaño de su pista rompiendo un fragmento. Cuando lo hayan hecho, inicie de nuevo la música, dé la señal de "¡Hormigas a bailar!" y déjelos bailar. Verifique que nadie se salga de su pista. Detenga la música, de nuevo pida que retiren un fragmento de periódico y que después sigan bailando. Repita varias veces hasta que queden con pistas muy reducidas.

Solicite que se sienten en el suelo y que muestren el fragmento de periódico en el que están bailando. Pregunte: "¿Cómo han logrado bailar sin salirse de esa pista tan pequeña?". Compartan estrategias, intercambien pistas de baile y cuestionelos: "¿Pudieron bailar en la pista de sus compañeros?".



Repita la mecánica con grupos de dos, tres o hasta cuatro niños. Para ello, proporcione pliegos de papel de un tamaño mayor. Cada vez que reduzcan el tamaño del papel,

hágales ver que la consigna es bailar juntos sin que nadie se quede fuera, de modo que deberán apoyarse para que esto suceda. De ser necesario, anímelos con consignas para el baile de las hormigas: "¡Vuelta! ¡Moviendo las manos! ¡Saltando en un pie!". Si cuenta con los medios, tome fotografías o videos que luego puedan ver para que ellos puedan ver cómo se movieron, cómo se ayudaron.



Si tienen videos o fotografías, mírenlos. De lo contrario, permita que hablen sobre cómo se organizaron para moverse juntos en espacios cada vez más reducidos: "¿Cómo hicieron para poder girar sin chocar con sus compañeros?, ¿qué hicieron para que nadie quedara fuera del papel?". Reconozca el esfuerzo de todos por el trabajo realizado y consideren repetir esta actividad en un momento posterior.



Algunas variantes consisten en utilizar ritmos que presentan opciones para bailar, ya que algunos requieren movimientos más rápidos o amplios y otros resultan más sencillos de ejecutar en espacios pequeños.

■ **COLABORACIÓN:** Considerar al otro para realizar un juego o actividad, ayudarse y valorar el esfuerzo conjunto propicia que los niños se sientan incluidos y seguros.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Desarrollo de la motricidad.

.... CON MI CUERPO PUEDO

FINALIDADES

- Participan en actividades lúdicas que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.
- Se percatan de las posibilidades de movimiento y expresión de su cuerpo y adquieren hábitos corporales correctos.
- Asumen distintos roles al participar en juegos que implican la coordinación y colaboración con sus compañeros.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE FAVORECEN

La percepción y conciencia de su cuerpo, así como las experiencias que se relacionan con su desempeño, forman parte de la evolución y la identidad de los niños. Considerar lo físico y funcional del cuerpo es una construcción permanente y progresiva que se manifiesta a través de gestos, posturas, expresiones corporales y las distintas acciones motrices relacionadas con las emociones que se experimentan.

VERSIÓN 1. Mi cuerpo en movimiento

MATERIAL

- Música.
- Una cuerda.



Inicie preguntando al grupo: "¿Qué podemos hacer con nuestro cuerpo?". Escuche sus respuestas y plantee la posibilidad de realizar diferentes movimientos con él. Modele algún movimiento para el grupo, por ejemplo, pararse sobre un pie y colocar las manos extendidas al costado. Pregúnteles: "¿Quién puede hacer esto?" e invítelos a imitarla. Después, anime a los niños a proponer movimientos para que el grupo los imite. Motíuelos para que muestren qué posturas pueden hacer con su cuerpo. Cuando alguien muestre alguna postura, pídale que explique cómo lo hizo, qué partes de su cuerpo movió.



Solicite a los alumnos que se coloquen uno frente a otro, decidan quién propondrá el movimiento y quién lo imitará con la mayor precisión posible. Dé tiempo para que imiten posturas diferentes. Pídeles cambiar de roles a su señal.



Proponga usar el cuerpo para imitar la postura de algunos animales y pregunte: "¿Cómo podríamos hacer para adoptar la postura de una jirafa?". Quien proponga alguna forma debe mostrar y compartir qué ha hecho para que su cuerpo tome esa postura. Anímelos a encontrar otras formas para representar con su cuerpo al mismo animal: "¿Hay otra manera de adoptar la postura de una jirafa?". Elijan una y desplácense por el espacio con el acompañamiento de música. Cambien de animal con base

en las ideas de los niños sobre cuál podría ser o mostrando tarjetas con imágenes, y repitan la mecánica del juego considerando que al final imiten la postura de algún animal que pueda saltar, por ejemplo, los conejos.

Comente que ahora enfrentarán un reto motriz. Muestre una cuerda a los niños, dígales que imaginarán que se trata de una viborita y deberán tratar de brincarla de diferentes maneras: con pies juntos, separados, en un pie o hacia atrás.

Enseguida, pida a dos niños que estiren la cuerda sobre el piso tomando cada uno un extremo. Dígales que muevan la cuerda de lado a lado sin parar y sin despegarla del piso, tan movediza como una viborita. Anime a los demás a que, en fila y de frente a la cuerda, traten de saltarla sin que la viborita los toque. Cada vez lo pueden hacer con mayor rapidez. Motive a los niños para que salten sobre la viborita de varias formas según el animal que imiten, así pueden hacerlo como un tigre, un canguro, un mono. Cuando ya hayan dominado estos movimientos, puede pedir a los niños que sostienen los extremos de la viborita que la agiten verticalmente formando olas. Los niños en fila decidirán cómo saltarla.

Hablen en el grupo sobre las actividades que han realizado en estas sesiones: "¿Qué hicieron con su cuerpo?, ¿fue sencillo o no controlarlo al saltar?, ¿por qué?, ¿qué posturas se les hicieron complicadas?". Mencione que son muchas las formas en que podemos movernos y anímelos a intentar estas actividades en otra ocasión, con nuevos animales y diferentes maneras de usar la cuerda.

VERSIÓN 2. ¿Dónde estás?

MATERIAL

- Pañuelos.



Invite a los niños a jugar a la gallinita ciega. Decidan cuál será la zona del juego e indíqueles que no podrán salirse de ella. Delimite el perímetro con gis o de algún otro modo en que puedan identificar los límites y marque un espacio que será el gallinero. Pida a los niños acomodarse ahí.

Explique la mecánica del juego: un jugador será la gallinita ciega, por lo que tendrá los ojos tapados con un pañuelo. Los otros jugadores

saldrán del gallinero y se moverán por el espacio mientras dicen a coro: "Gallinita ciega, ¿qué se te perdió?". La gallinita responderá: "Una aguja y un dedal". Los demás dirán: "Da tres vueltas y los encontrarás". La gallinita dará tres giros sobre sí misma mientras los demás cantan: "Uno, dos, tres...". Al terminar de dar las vueltas, la gallinita dirá: "¡Alto!". Entonces, todos deberán quedarse quietos. La gallinita dará pasos en la dirección que quiera. Si en esos pasos toca a alguien, tendrá que averiguar quién es tocándole el rostro, el cabello, la cabeza, las manos; luego dirá el nombre de quien cree que es.

Realicen algunas prácticas para que comprendan este procedimiento. En cada una, aproveche para hacer notar por qué es necesario, por ejemplo, permanecer en la zona del juego o permanecer en el lugar, sobre todo si la gallinita los ha tocado. Repitan el juego varias veces.

Regresen al gallinero y dialoguen sobre lo realizado: "¿Cómo es caminar con los ojos vendados?, ¿fue sencillo o no reconocer a alguien sólo con tocarlo?, ¿por qué?".



Para algunos niños, la experiencia de vendarse los ojos puede ser muy desafiante en términos de seguridad y provocar llanto o incomodidad. Si esto le sucede a algún alumno, acérquese, escúchelo y propóngale permanecer a su lado o que algún compañero que no lleve los ojos vendados lo ayude. Si aun así no desea participar, respete su decisión.

En otro momento repitan el juego. Ahora, cuando la gallinita termine de dar las vueltas, los niños podrán seguir en movimiento. Entonces, la gallinita avanzará con los brazos extendidos intentando tocar a alguien. Cuando lo logre, el compañero deberá detenerse y la gallinita podrá tocarlo para adivinar quién es. Si acierta, se cambian los roles, si no acierta, el resto de los jugadores le pueden dar pistas, hasta que adivine.

Una vez que hayan jugado de dos formas diferentes, diga al grupo que intentarán una vez más pero en parejas y volverán al gallinero de una manera distinta a la que usaron para salir.



Cada pareja debe decidir quién se vendará los ojos, es decir, quién será la gallinita ciega. Cuando hayan tomado la decisión, la gallinita ciega se colocará detrás de quien no tiene los ojos vendados y colocará sus manos sobre los hombros de éste, ya que la guiará para recorrer el espacio y llegar segura al gallinero. Una vez ahí, hablen sobre cómo se sintieron al ser guiados por alguien: "¿Cómo sabían por dónde ir?, ¿qué sucedía cuando el compañero de adelante caminaba rápido?, ¿y si se detenía de repente?". Si lo considera pertinente, puede invitar al grupo a intercambiar roles y a repetir la actividad para probar este tipo de variantes y hablar posteriormente de la experiencia.

VERSIÓN 3. ¡Soplaré y soplaré y tu casa derribaré!

MATERIAL

- Cajas vacías de medicamentos.
- Botellas de PET desechables.
- Taparrosas.



Recuerde con los niños la historia de "Los tres cerditos y el lobo feroz". Comente que realizarán un juego sobre la historia. Pida a nueve niños que asuman el rol de cerditos: tres construirán una casita con las cajas vacías de medicamentos, tres con las botellas de PET y tres con las taparrosas. Diríjense al lugar donde jugarán.

Mientras se ocupan en la construcción, el resto del grupo cantará "¿Quién le teme al lobo feroz?". Cuando las construcciones estén listas, invite a un niño a asumir el rol de lobo, quien deberá soplar a cada casa para derribarla colocándose a una distancia de al menos dos pasos entre él y cada una de ellas. El grupo acompañará diciendo: "¡Soplaré y soplaré y tu casa derribaré!". El niño soplará y verán si las casas se derriban o no.

Reflexionen: "¿Cuál de las tres casas requiere mayor esfuerzo para derribarla?, ¿por qué?, ¿qué hizo el lobo para reunir el aire que necesitaba?, ¿cuándo tuvo que esforzarse más?, ¿cuándo fue más sencillo derribar la casa?". Invite a otros niños a adoptar el rol de cerditos para volver a construir las casas, y a otros a ser lobos. Analicen lo sucedido a partir de las preguntas que se han planteado y traten de identificar por qué es más sencillo derribar la casa de botellas de PET.



Organice al grupo en equipos de cuatro integrantes, invite a que tres asuman el rol de cerditos y uno el de lobo. A su señal, los cerditos podrán elaborar una construcción con el material que elijan. Cuando esté lista, el lobo deberá soplar a cuatro, tres, dos y un paso de distancia para derribarla.



Analicen: “¿Cuándo se requirió un esfuerzo mayor?, ¿por qué?, ¿se sienten cansados?, ¿cómo lo saben?”. Realice con los niños ejercicios de respiración para que puedan recuperarse. Hágalos ver que hacer dichos ejercicios es una forma de ayudar al cuerpo a regresar a la normalidad; asimismo, méncioneles que, cuando lo necesiten, pueden realizar ejercicios similares para calmarse o descansar.

■ **COLABORACIÓN:** Intercambiar roles, permitir que otros los guíen y dialogar sobre ello promueve en los niños el desarrollo de la confianza en sus compañeros y perciben los beneficios del trabajo colaborativo al realizar juegos y actividades colectivos.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Integración de la corporeidad.

.... ¿CÓMO NOS MOVEMOS PARA...?

FINALIDADES

- Ejecutan acciones motrices, en coordinación con sus compañeros, para lograr los fines que se persiguen en juegos y actividades físicas.
- Comprenden que su participación, basada en las reglas de juegos y las normas de convivencia, aporta al funcionamiento del grupo.
- Dialogan para ponerse de acuerdo al realizar un juego o actividad.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE FAVORECEN

A través de distintas posibilidades de movimiento, los niños ponen de manifiesto capacidades cognitivas, afectivas y sociales para resolver problemas de juegos y actividades físicas. Además de experimentar bienestar con su cuerpo, conocer sus posibilidades de movimiento y desarrollar habilidades, buscan soluciones a problemas

de manera individual y en coordinación con sus compañeros mediante preguntas como las siguientes: “¿Qué debo hacer?, ¿de cuántas y cuáles formas puedo lograrlo?”.

VERSIÓN 1. ¡Nadie queda fuera!

MATERIAL

- Sillas.
- Piezas musicales que inviten al movimiento.



Converse con los niños sobre su experiencia en fiestas infantiles: “¿Han ido a alguna?, ¿qué hacen en ellas?, ¿qué juegos hacen?, ¿en alguna han visto o jugado el juego de las sillas?”. Si hay niños con esta última experiencia, pídales que expliquen el juego y que lo muestren. Si no lo conocen, usted explíquelo. Comente que en esta ocasión realizarán un juego parecido.

En el patio, forme un círculo con las sillas, con los asientos apuntando hacia fuera; coloque la misma cantidad de sillas que de participantes. Diga a los niños que cuando la música inicie, deberán girar alrededor de las sillas y, cuando se detenga, deberán sentarse en alguna.

Reflexionen sobre lo realizado: “¿Qué pasó cuando la música paró?, ¿alguien se quiso sentar y no encontró silla?, ¿qué hizo entonces?”. Haga ver que, dado que en el juego hay sillas para cada participante, es relativamente sencillo que puedan sentarse. Entonces, pregunte: “¿Qué pasaría si fueran menos sillas que participantes?”. A la vista de los niños, retire una de las sillas y acomode las restantes de modo que no queden espacios vacíos entre ellas. Cuestione: “¿Qué pasaría si alguien se queda sin silla?”. Si los niños no lo mencionan, señale que quien se quede sin silla pierde y debe sentarse para ya no participar en el juego.

Jueguen de esta manera. Al detener la música, observe lo que sucede. Comente con el grupo lo ocurrido: un niño ha quedado fuera por no tener dónde sentarse. De considerarlo oportuno, repita la mecánica.

Suspenda en este momento el juego y analicen lo sucedido: “¿Qué pasó en esta ocasión al jugar?”. Permita que los alumnos hagan comentarios y retroalimente con lo que observó: “Yo vi que algunos giraban al escuchar la música, pero tocando

las sillas para tenerlas a la mano en caso de que la música se detuviera. Cuando llegó el momento de sentarse, algunos pelearon y se empujaron por una silla. Vi a alguno de sus compañeros triste por quedarse sin lugar". Propicie que hablen de lo sucedido, que expliquen por qué actuaron de esa manera, y, sobre todo, recupere la experiencia de quienes se quedaron fuera del juego: "¿Cómo se sintieron al perder?, ¿cómo se sintieron al no poder jugar?".

En otra sesión, recuerde lo sucedido con el juego de las sillas y dígame al grupo que volverán a jugarlo pero con una variante. Forme un círculo con las sillas, con los asientos hacia fuera, e indique al grupo que ahora, a pesar de que se vayan retirando sillas, nadie debe quedar sin sentarse: "¡Nadie queda fuera!". Propicie que piensen en alternativas: "¿Cómo podríamos hacer para que quien no tiene lugar pueda sentarse?". Den opciones e inicien el juego. Considere finalizar cuando el número de sillas sea muy reducido para la cantidad de alumnos.

Al terminar, comenten: "¿Cómo se sintieron?, ¿qué alternativas pusieron en práctica?, ¿alguien quedó fuera?, ¿por qué?". Hágalos notar que en este juego no sólo tuvieron que ayudarse, sino estar atentos, adoptar una posición y acomodar su cuerpo para poder alcanzar juntos el objetivo. Invite a algunos niños a que demuestren cómo se acomodaron para ocupar, por ejemplo, dos asientos entre cinco niños. Pregunte: "¿Hasta cuántos pueden sentarse si hay cuatro sillas?, ¿hasta cuántos si hay tres?". En otro momento pueden repetir el juego para aplicar estas propuestas.



Si considera que el grupo está listo para un reto mayor puede proponer esta variante, de lo contrario será necesario repetir algunas veces la propuesta para que, en una ocasión futura la realicen.

Variante: coloque las sillas en fila, intercalando la dirección a que apuntan los asientos y realice el juego con la consigna de no dejar a nadie fuera.

VERSIÓN 2. ¡Cuidado, ratón, cuidado!

MATERIAL

- Orejas de ratón y de gato hechas de cartón.



En el patio, pida a dos niños que le ayuden a mostrar a los demás un juego. A uno de los alumnos colóquele unas orejas de ratón y a otro las del gato. Pregunte al grupo: "¿Qué debe hacer el gato?". Permita que realicen movimientos sugeridos por el grupo, como perseguir al ratón.

Luego enuncie que probarán un juego nuevo. Para explicarlo, cinco niños deberán ayudarlo. Fórmelos en círculo y a uno colóquele unas orejas de ratón. Usted use unas de gato y quédese fuera del círculo. Diga al grupo que, en este juego, el gato tratará de tocar al ratón por los hombros y los demás deberán impedirlo sin soltarse del círculo. Pregunte: "¿Cómo podrían hacerlo?". Los niños podrán sugerir, por ejemplo, correr tomados de la mano. Si fuera así, explique que correr de esta manera es arriesgado, dado que el ratón también está en el círculo y no se pueden soltar, lo que puede ocasionar accidentes. Sugiera entonces que giren el círculo del lado opuesto al del gato y ensáyelo con ellos. Comenten: "Si me acerco de este lado, ¿hacia dónde deben girar el círculo para proteger al ratón?".

Agradezca al equipo que apoyó mostrando la actividad para los demás e indique al grupo que ahora jugarán todos. Aproveche para aclarar las dudas que surjan. Cuando note que los niños comprenden la mecánica del juego, déjelos jugar.



Organice al grupo en equipos de seis integrantes, uno de ellos será el ratón y otro el gato. Póngales las orejas que los identifiquen. Ayude al equipo a tomarse de la mano. Recuérdeles que el gato debe estar fuera del círculo. Si considera que es complicado que todos los equipos jueguen al mismo tiempo, puede invitar a dos equipos primero y luego a otros dos hasta que todos pasen. Eso puede ayudar a supervisar la actividad y apoyarlos. Los demás niños pueden animar a sus compañeros.

Inicien el juego. A su señal, el gato tratará de tocar al ratón en alguno de los hombros. Apoye a los niños para que den vuelta, sin soltarse las manos, en un sentido y otro para proteger al ratón.



Si algún niño se cae durante la actividad, detenga el juego y hágalos notar que es importante que se cuiden unos a otros y ello implica evitar jalones que puedan ocasionar que alguien resbale y se lastime.



En el aula, hablen de lo sucedido: “¿Se divirtieron?, ¿lograron cuidar al ratón?, ¿cómo lo hicieron?, ¿cómo sabían a qué lado girar?, ¿cómo lograban detener su cuerpo cuando debían cambiar de dirección?”. Propicie que hablen sobre cómo usaron su cuerpo en la actividad, y que los que quieran expliquen los movimientos que utilizaron.

En otro momento puede realizar este juego, pero ahora involucrando a una cantidad mayor de participantes. Para ello, en el patio reúna a los niños y divida al grupo en dos equipos con igual número de participantes. Un equipo será el de los gatos y el otro el de los ratones. Delimite el espacio del juego de alguna manera que sea visible para ellos, por ejemplo, con conos o usando referencias de objetos. Señale que, cuando alguien queda fuera de ese espacio, viola una regla del juego y no es el propósito de la actividad. Con preguntas y ejemplos, cerciórese de que los alumnos han comprendido hacia dónde se puede correr y hacia dónde no.

Cuando usted dé la indicación, los gatos tratarán de atrapar a los ratones tocándolos sin empujarlos. Si un ratón es atrapado, debe sentarse en el suelo, fuera del lugar de juego. Una



vez que todos los ratones sean atrapados, dialoguen: “¿Cómo hicieron para intentar escapar de los gatos?, ¿cómo hicieron para atrapar a los ratones?, ¿qué hicieron para evitar chocar con sus compañeros mientras todos corrían?”. Repitan el juego cambiando los roles.



Es probable que en este tipo de juegos de persecución se presenten casos de niños que por la emoción de atrapar a un compañero lo empujen o lastimen. En ese caso, conviene conversar sobre el tema, hacerles notar que un juego debe ser divertido y no causar daño, y que por ello es conveniente controlar nuestra fuerza para evitar accidentes.

De regreso al aula comenten sobre los juegos realizados: “¿Cuáles representaron mayor dificultad?”. Recuerden qué retos enfrentaron cuando debían cuidar al ratón y cuáles cuando se trataba de atraparlos corriendo en el patio. Pregunte: “¿Hubo algún accidente?, ¿aprendieron cómo evitarlo?”. Recuerden las medidas de seguridad que aprendieron, así como las formas en que lograron organizarse.

Retroalimente la participación de los niños enunciando los logros que observó en el control de sus movimientos, el cuidado a sus compañeros y en la organización que lograron al jugar. Reconozca su desempeño y terminen la actividad uniendo sus manos al centro y levantando los brazos a la voz de la palabra “¡Equipo!” para romper la organización.

VERSIÓN 3. Cruzando el río con...

MATERIAL

- Dos cuerdas.
- Seis aros.



Comente al grupo que participarán en juegos en los que será importante trabajar de manera unida para conseguir las metas. Pregunte: “¿Podremos hacerlo?”.

En el patio, formen un río. Para ello, extiendan las cuerdas, acomódenlas paralelamente y sepárenlas por unos cinco o seis metros. Diga a los

niños que el espacio que está dentro de las cuerdas es el río, cuya corriente es rápida, de modo que nadie debe pisarlo.

Coloque varios aros en el espacio del río, de manera dispersa. Mencione que éstos representan piedras y que si las pisan estarán a salvo. Por lo tanto, si desean atravesar el río y llegar al borde opuesto de éste, deberán pisar dentro de los aros.

Pida a los niños que se coloquen detrás de una de las cuerdas. A la señal de "¡Al otro lado del río!", deberán cruzar todos al mismo tiempo brincando por los aros. Observe lo que sucede para después comentarlo.

Dialoguen: "¿Cómo hicieron para avanzar a la otra orilla?, ¿qué pasó cuando un aro estaba muy lejos de otro o cuando otro niño ya ocupaba el que pensaban utilizar?". Comente que éste no es un juego de competencia, sino de colaboración, y que por ello deben hallar la manera de pasar del otro lado ayudando a otros.



Pida a cada pareja que se tome de las manos. Señale que la dificultad será un poco mayor, pues deberán lograr pasar a través del río sin soltarse, haciéndolo juntos y ayudándose entre sí. Dé la señal "¡Al otro lado del río!" para que las parejas crucen. Observe cómo cada una resuelve la manera en que debe usar los aros, habrá algunos que ocupen el mismo aro y otros que necesiten uno para cada integrante, lo que les exigirá formas distintas de organización. Indudablemente se toparán con momentos en que el aro que quieren usar ya esté ocupado; fíjese qué hacen entonces.

Cuando hayan terminado de pasar todos, solicite que se sienten y conversen sobre todas estas situaciones. Pida a algunas parejas que emplearon formas que puedan servir a otros que las enseñen al grupo. De igual manera, quienes hayan tenido alguna dificultad podrán plantearla para que otros les den sugerencias.



Mencione a los niños que ahora el reto será mayor, pues deberán lograr pasar todos los integrantes del equipo, que en este caso será de tres, sin soltarse de las manos. Pregunte: "¿Qué previsiones requerirán?, ¿cómo se comunicarán entre sí?, si alguien lleva la delan-

tera o asume el rol de guiar a los otros, ¿cómo sabrá qué necesitan los de atrás de la fila?". Diga que necesitarán escucharse, mirarse, esperar al que aún no puede avanzar. Dialoguen sobre: "¿Qué pasará si el que va delante de la fila no espera a los demás y los jala?". Permita que intenten pasar el río y, al final, en un ejercicio similar a los que han realizado previamente, valoren los resultados de sus formas de organización.



En este momento o en momentos posteriores, usted puede repetir la actividad aumentando el número de integrantes del equipo. La meta más alta que se puede esperar es que, de manera sucesiva, todos los integrantes del grupo logren cruzar unidos de las manos.



En una tabla, lleven un registro de las veces que han jugado este juego. En ella deberán anotar la fecha en que jugaron y hasta cuántos integrantes lograron pasar el río juntos. Esto servirá para que al final los niños puedan percibir sus avances de manera progresiva. Para recuperar las experiencias, dialoguen sobre: "¿Cómo se han sentido al jugar?, ¿qué ha hecho fácil o difícil coordinarse?, ¿cómo se mueven entre los aros cuando deben hacerlo solos o cuando deben estar tomados de las manos con otros?". Cuando todos hayan conseguido la meta final, organicen una actividad compartida que definan en el grupo, como un momento para compartir una colación o mirar un corto animado sobre la importancia de trabajar juntos y apoyarse entre sí.

VERSIÓN 4. Lo hacemos juntos

MATERIAL

- Una pelota.
- Una manta o tela cortada en forma circular con un orificio en el centro (paracaídas).
- Pliegos de papel para cada equipo con la cara graciosa de un monstruo de fauces abiertas. En el centro tendrá un orificio del tamaño de una pelota de papel.
- Hojas recicladas de colores.
- Recipientes (uno por equipo).



Comente que realizarán algunas actividades que requerirán mucha coordinación y ayuda de todos. Muestre la manta de forma circular y diga que será el mar. Invite a los alumnos a acercarse y tomar el borde de la manta con ambas manos. Pregunte: "¿Cómo pueden moverla?". Dé tiempo a que experimenten el movimiento compartido, que sacudan la tela a su gusto.

Luego proponga algunas frases para realizar movimientos cuando las enuncie, por ejemplo, "Marea alta" para levantar la manta, "Marea baja" para agacharse o estar cerca del suelo, "Mar embravecido" para mover la manta con fuerza, "Mar en calma" para hacer movimientos suaves.

Después de jugar, cuestione "¿Cómo hicieron para saber cómo mover la manta?, si alguien la soltó, ¿por qué fue?, ¿qué tendrían que hacer para que no suceda?". Intenten de nuevo la actividad variando las indicaciones que les da: "¡Mar en calma! ¡Marea baja! ¡Mar embravecido! ¡Marea alta!".

Muestre al grupo una pelota, diga que es un barco y deben evitar que caiga por el centro de la manta, pues naufragaría y se iría al fondo del mar. Coloque la pelota sobre la manta y deje que la muevan libremente. Si la pelota se cae, pregúnteles: "¿Por qué pasó?, ¿cómo pueden evitarlo?". Mencione que es importante que puedan coordinar sus movimientos y ello requiere que se comuniquen y ayuden entre sí.

En otro momento, puede acompañar la actividad con alguna narración y pedir a los alumnos que hagan movimientos para representarla, por ejemplo, "Un bote navegaba por el mar, se iba hacia un lado y luego hacia otro". Pida entonces a los niños que busquen la manera de que la pelota vaya hacia un extremo de la manta y luego en sentido opuesto, sin salirse de ella.

Permita que los niños muevan sus brazos buscando la forma de hacerlo, las veces que lo deseen. Con los intentos descubrirán que, para que la pelota vaya a un jugador, los de un lado deben bajar un poco la manta y los del lado opuesto deben elevarla, y que hacer que la pelota vaya en sentido opuesto requiere que muevan la manta de forma opuesta también.

Si la pelota cae al centro, recójala y vuelvan a intentarlo. Cuando logren el movimiento, siéntense alrededor de la manta y platiquen sobre cómo

hicieron para poder coordinar sus movimientos. De ser posible, en un pliego de papel dibuje a los niños haciendo los movimientos o pídale que pasen a dibujarse.



Una vez que han dominado este movimiento, diga que ahora el reto será mayor, pues deberán lograr que el barco dé vueltas alrededor de la manta sin pasar por el centro. Ello requerirá de los niños un movimiento ondular en el que, cuando la pelota va hacia un jugador, éste la recibe y eleva el borde que está agarrando para que la pelota vaya hacia el siguiente. Cuando todos los jugadores hacen este movimiento simultáneamente, se crea una onda que recorre todo el borde empujando la pelota hacia el frente de la onda de una forma muy suave. Este movimiento es complicado, pero puede alcanzarse en la medida que van practicando y percibiendo el efecto que tienen sus movimientos sobre la manta. Cuando lo hayan logrado, felicítelos, y en un diálogo colectivo compartan las estrategias que utilizaron.



Cuando los niños descubren y consiguen el movimiento, pueden hacerlo de forma más rápida o cambiando de sentido. De igual manera, puede meter varias pelotas para jugar con ellas a marea alta, marea baja, mar embravecido o mar en calma, evitando que caigan por el centro.

Comente con los niños que, una vez que han dominado el control de la manta circular, ahora deberán intentarlo con un pliego de papel. Presente al grupo los pliegos de papel con las caras graciosas de monstruos de fauces abiertas. Recuerde que en el centro de éstas debe haber un

orificio por el que pueda pasar una pelota de papel. Advierta que esos monstruos se alimentan de bocaditos de papel. Proporcione varias hojas recicladas a los niños para que formen bolitas y las coloquen en los recipientes.



Dediquen un tiempo para poder preparar sus monstruos en el pliego de papel. No olviden hacer el orificio por el que entrarán las pelotas de papel. Si el tiempo de uso del patio tiene horarios, pueden hacer los preparativos en el aula a fin de que cuando salgan puedan ocupar el tiempo en jugar.

Antes de iniciar el juego con los monstruos, elaboren un listado donde anoten lo que deben o no hacer y cómo pueden lograr la meta.

Pida a cuatro niños que pasen al frente y deles el pliego de papel con el dibujo. Diga que alimentarán al monstruo que aparece en él. Todos los integrantes del equipo, de pie, deben sostener por los bordes el pliego de papel en posición horizontal. Mencione que deben medir su fuerza y ponerse de acuerdo para no romper el papel al estirar en direcciones opuestas. Coloquen la primera bolita sobre el pliego de papel. Indique al equipo que deben balancear el papel, coordinando sus movimientos, hasta lograr que la pelota caiga al suelo por el orificio de la boca del monstruo. ¡Lo habrán alimentado!



Cada uno de los cuatro niños se coloca a un lado del pliego de papel. Recuérdeles que deben organizarse para coordinar sus movimientos evitando romper el papel. Ponga una bolita en cada monstruo e inicien el juego. ¿Qué grupo ha conseguido alimentar a su monstruo?

Cuando note que han dominado la actividad, pueden jugar con una variante: añadir sobre el pliego pelotas de papel de colores y lograr que sólo las de un color caigan por el orificio.



Que los niños rompan el pliego de papel en sus primeros intentos es natural. Si sucede, analice con ellos por qué pasó. Evite que se asignen culpas en tono de reclamo; será mejor que puedan percibir qué hicieron y qué deben evitar hacer en el siguiente intento para alcanzar el objetivo.



Conversen sobre la experiencia: “¿Cómo les fue?, ¿resultó sencillo o no?, ¿qué se puede mejorar en otra ocasión?”. Hagan una lista de cosas que les sucedieron y que deben evitar, así como de otras que los ayudaron a coordinar sus movimientos y controlarlos para evitar romper su papel. Proponga realizar de nuevo la actividad aplicando lo aprendido.



Dediquen un tiempo para poder preparar sus monstruos en el pliego de papel. No olviden hacer el orificio por el que entrarán las pelotas de papel. Si el tiempo de uso del patio tiene horarios, pueden hacer los preparativos en el aula a fin de que cuando salgan puedan ocupar el tiempo en jugar.

Antes de iniciar el juego con los monstruos, recuperen el listado que escribieron y recuerden lo que deben o no hacer apoyándose en ese listado. Cuando note que han dominado la actividad, pueden jugar con una modificación: añadir sobre el pliego variantes, como agregar pelotas de papel de un color distinto, diga que deben procurar que sólo las de un color caigan por el orificio.

Al finalizar, valoren los resultados usando las ideas que intercambiaron y registraron en el pliego de papel: “¿Lo lograron?, ¿por qué?, ¿cómo fue moverse juntos?, ¿alguien en el equipo ayudó diciendo cómo hacerlo?, ¿quién?, ¿conservaron su papel completo?”. Felicite a los equipos por el esfuerzo realizado, aun si tuvieron dificultades. Repita en una ocasión posterior para que puedan mejorar el control de la fuerza y los movimientos en coordinación con otros.

■ **COLABORACIÓN:** Coordinar con otros sus movimientos para enfrentar un desafío y alcanzar una meta que los involucra a todos favorece en los niños la capacidad de colaboración con sus compañeros en la búsqueda de soluciones.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Creatividad en la acción motriz.

Pensamiento Matemático

.... ¿CUÁNTOS SON?

FINALIDADES

- Escuchan, repiten y aprenden la sucesión numérica oral del 1 al 10 en situaciones de juego.
- Usan la sucesión numérica oral en situaciones de conteo para contestar la pregunta “¿cuántos son?”.
- Cuentan colecciones hasta de 20 elementos.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Aquí se favorece el aprendizaje de la sucesión numérica oral de los primeros números (orden estable); no conocerla, al menos en el rango del uno al seis, es un obstáculo para que los alumnos logren aprender a contar colecciones. En ejercicios posteriores, los niños ponen en juego, simultáneamente, otros principios del conteo, como la correspondencia uno a uno entre la sucesión numérica oral y los objetos de la colección que se está contando, la irrelevancia del orden en que se cuenten los objetos y la cardinalidad, que es el número que dice cuántos elementos tiene la colección.

A través de varias experiencias en las que los alumnos contestan las preguntas: “¿Cuántos son?” o “¿cuántos hay?”, logran la abstracción numérica que sucede cuando se dan cuenta de que las reglas para contar una serie de objetos iguales son las mismas para contar una serie de objetos de distinta naturaleza, pero esto sucede después de muchas experiencias, incluida la resolución de problemas y la organización de datos, entre otras.

VERSIÓN 1. Aprendizaje oral de la sucesión numérica de los primeros diez números

MATERIAL

- Tambores, panderos o cualquier objeto que los niños puedan golpear, como un vaso con un palito.



Distribuya a los niños diferentes instrumentos u objetos con los que puedan seguir el ritmo. Usted dirá en voz alta la sucesión numérica oral del uno al diez, al mismo tiempo ellos la repetirán, a la vez que harán sonar el instrumento u objeto que les tocó. En caso de que alguien vaya a destiempo o no diga el número correcto, todo el grupo volverá a empezar desde el uno.



El rango numérico puede ser del uno al seis, en caso de que los niños desconozcan la sucesión numérica oral. Tampoco es necesario ni recomendable que esta actividad lúdica la trabaje, al principio, con números mayores a diez.

Aumente o disminuya el ritmo para hacerlo divertido y captar la atención de los niños. En ocasiones, puede pedirle a uno de ellos que dirija al grupo, no es necesario que el elegido sepa la sucesión numérica oral —en el rango que usted haya determinado— porque siempre puede recibir su apoyo para dirigir a sus compañeros.



Conocer la sucesión numérica oral no significa que los niños sepan contar, pero es un conocimiento que les permite iniciar el proceso de conteo con mayor eficacia.

VERSIÓN 2. Los niños empiezan a saber (o consolidan) qué significa contestar la pregunta “¿cuántos hay?”

MATERIAL

- Vasos.
- Fichas de plástico como piedritas o semillas grandes.



Organice cuatro o seis niños alrededor de una mesa, entregue a cada uno un vaso y coloque sobre la mesa fichas de plástico, piedritas u otros objetos. Usted también debe tener un vaso y el material que les haya dado.

La situación problemática consiste en saber cuántos objetos se metieron en un vaso, después de que todos lo vayan haciendo al mismo tiempo. Meta un objeto al vaso, cada vez que diga un número de la sucesión numérica oral, detenga el proceso en algún número entre el uno y el diez. Hágalo frente al grupo y que los niños lo realicen simultáneamente. Debe escucharse que todos van al mismo ritmo, tanto en el número que se dice como al meter, cada vez, un objeto en el vaso; si alguien se adelanta o atrasa, vacían los vasos y vuelven a empezar.



Que en el vaso quede la cantidad correcta de objetos significa que los niños empiezan a coordinar la correspondencia uno a uno implicada en el proceso de conteo.



Cuando terminen de meter, por ejemplo, siete fichas en el vaso, pregúnteles si saben “¿cuántas fichas tienen en sus vasos?”. Si hay discrepancias, anótelas en el pizarrón. Pídales que cuenten sus fichas para averiguar si su respuesta es correcta. Observe cómo lo hacen individualmente y ayude a los niños que lo necesiten.

Colectivamente, revise cuáles de las anticipaciones que hicieron fueron correctas, los niños que dijeron que había siete, ¿cómo lo sabían?, los que dijeron otro número, ¿tenían siete en su

vaso? También puede pasar que algunos hayan dicho que había siete fichas en el vaso y al contarlas no sea cierto, ¿por qué?, ¿qué pudo haber pasado? Pase a alguien que tenga siete fichas en su vaso a contarlas frente al grupo.



En función de las posibilidades de conteo de colecciones de sus alumnos, pida a un niño dirigir la actividad; dígale cuántos objetos debe meter al vaso. Es recomendable que, en ocasiones, lo haga algún alumno que todavía tenga dificultad para realizar la correspondencia uno a uno entre el objeto que se introduce en el vaso y el avance correcto de la sucesión numérica. Entre todos lo ayudarán si se equivoca. Cuando termine, pregúntele si sabe cuántas fichas quedaron en el vaso y que después lo verifique contando las fichas.

Esta situación problemática, en función de las posibilidades de sus alumnos, puede realizarla en el rango numérico del 1 al 6 y ampliarlo posteriormente hasta el 10.

Al margen de tal situación que centraliza los principios de conteo, es importante que los alumnos comprendan para qué sirve lo que están aprendiendo cuando en diversos momentos y por distintas razones utilizan el conteo de colecciones; en la resolución de problemas tienen oportunidad de ampliar el rango numérico sobre el conteo de colecciones de hasta 20 elementos y aparecen nuevas estrategias como el sobreconteo o el conteo ascendente o descendente a partir de un número que no es el uno, éstas son manifestaciones del dominio que los niños van teniendo sobre los números.

Se espera que al término de preescolar los niños puedan contar colecciones hasta de 20 elementos, pero no es recomendable ni necesario que “aprendan” a hacerlo para colecciones mayores. Las razones de ello son que, si saben contar colecciones hasta de 20 elementos, reconocen los diferentes componentes del proceso de conteo, entre éstos tienen que aprenderse la sucesión numérica oral de los primeros veinte números; después del 20 aparecen regularidades en la sucesión oral que los niños descubren y usan en el primer ciclo de la primaria para aprender a escribir los números mayores.



Saber cuántos objetos quedaron en el vaso significa que los niños empiezan a reconocer la cardinalidad de las colecciones.

VERSIÓN 3. Los niños cuentan colecciones representadas gráficamente

MATERIAL

- Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar: "¿Dónde está?", "El cumpleaños", "El zoológico", "Día de plaza", "El maratón", "En todos lados" y "Las canicas".
- Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar: "¿Con qué monedas pagamos?", "La piñata", "Consultorio de mascotas", "La carrera de autos" y "¿Qué hago?, ¿con quién?".
- Imagen: "Paseo por el zoológico", en *Mi álbum*. Tercer grado. Educación preescolar.
- Lápiz y cuaderno.



Distribuya a cada equipo una de las láminas didácticas para que cuenten colecciones identificables en ellas.

Pídales que elijan una colección y hagan un registro como ellos quieran, en el registro debe saberse qué colección escogieron y la cantidad de elementos que tiene.

Usar signos numéricos convencionales en esta situación problemática es decisión de los niños.

En las láminas hay diversas colecciones que se pueden contar. Por la distribución de elementos, algunas colecciones son más fáciles de contar que otras. Si es necesario, en función de las posibilidades de sus alumnos, solicite el conteo de una colección en particular, ya sea sencilla o compleja.

Observe cómo controlan la relación uno a uno entre los objetos que cuentan y la sucesión numérica oral, porque en las colecciones representadas gráficamente los objetos no se pueden trasladar para saber cuáles se han contado y cuáles faltan por contar. Cabría reflexionar si los niños ya consideran la importancia de la relación uno a uno para contar correctamente, e independientemente de que logren con éxito la correspondencia uno a uno, ¿manifiestan recursos para ejecutarla?



Elija algunos de los registros para comentarlos en el grupo. Lo deseable, en apego a la consigna, es que el registro comunique la cualidad de la colección y la cantidad; tome en cuenta esto para seleccionar los registros. Cuestione y enfatice: "¿este registro dice qué colección eligieron?, ¿menciona cuántos elementos tiene?, ¿cómo lo representaron?, ¿en éste usaron números y en éste no?, ¿en ambos se puede saber cuántos elementos tiene la colección?".

Con los niños de tercero puede trabajarse la imagen: "Paseo por el zoológico", en *Mi álbum*. Tercer grado. Educación preescolar.



En el conteo de colecciones representadas gráficamente se manifiesta si los niños reconocen o no la importancia de la correspondencia uno a uno.

■ **COLABORACIÓN:** Aprender a ser tolerante con los compañeros cuando no piensan como uno, tomar en cuenta a los demás al realizar un trabajo colectivo y participar en juegos conforme a las reglas establecidas favorece que los niños se percaten de que la participación de todos es importante para el buen logro de una actividad.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Número.

.... ¿EN DÓNDE QUEDARON LAS COLECCIONES CON SEIS OBJETOS?

FINALIDADES

- Clasifican colecciones usando un criterio cuantitativo.
- Comunican con diferentes recursos gráficos un grupo de colecciones que tienen la misma cantidad de elementos.
- Escriben y usan los números del 1 al 10 para comunicar la cantidad de varias colecciones que tienen la misma cantidad de elementos.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los números forman parte del lenguaje matemático y los alumnos tienen que acceder a ellos a través de situaciones de comunicación. Antes de que aparezcan los números como recurso gráfico para representar la cardinalidad de una colección, los niños usan espontáneamente, si usted les da oportunidad, otras maneras gráficas para representar cantidades, como palitos, bolitas o dibujos.

En las situaciones que se plantean en la propuesta didáctica, los alumnos enfrentan un problema diferente: representar gráficamente la cardinalidad de un grupo de colecciones que quedaron juntas porque todas tienen el mismo número de objetos.

Los niños, inicialmente, no utilizan los números para expresar la cantidad de las colecciones, usan marcas gráficas que evocan la cantidad, después éstas se sustituyen por los números cuando empiezan a identificarlos.

VERSIÓN 1. Clasificación cuantitativa de colecciones**MATERIAL**

- Colecciones de objetos pequeños diferentes: animalitos, fichas y piedritas.
- Bolsas pequeñas.
- Diez cajas con tapa forradas del mismo color y de tamaño suficiente para que quepan tres o cuatro bolsitas con hasta 10 de los objetos que van a usar.



Entregue a cada equipo cinco bolsitas; a la mitad de los equipos de los 30 objetos diferentes y a la otra mitad 26, también distintos. Los niños le ayudan a hacer el material con el que van a trabajar en esta clase y en otras durante el ciclo escolar; empiezan por hacer colecciones con un número determinado de elementos.

Los equipos que tienen 30 objetos hacen colecciones con 2, 4, 6, 8 y 10 objetos; para los que tienen 26 objetos, las colecciones son de 1, 3, 5, 7 y 9 objetos. Cada colección la introducen en una bolsita.



Clasifican con un criterio cuantitativo las colecciones (bolsitas), meten los distintos conjuntos de colecciones en cajas distintas. Informe al grupo que las bolsitas que hicieron tienen diferente cantidad de cosas, algunas cuentan con un objeto, otras con dos, y también hay bolsitas con diez elementos.

Proponga la siguiente situación:

- Usted quiere que le ayuden a meter las bolsitas en las 10 cajas y que todas las bolsitas de una caja se parezcan en algo.
- Ninguna bolsita puede quedar fuera de las cajas.
- En todas las cajas deben quedar algunas bolsitas.

¿Cómo pueden repartir las bolsitas en las cajas? Puesto que las bolsitas tienen diferentes objetos, la única manera de organizarlas (clasificarlas) es por la cantidad de elementos que tienen; además, con ello van a quedar 10 conjuntos de bolsitas (las que tienen un objeto, las de dos..., las de diez). Cada bolsita se puede meter en una caja y de esta manera se cumplen las otras dos condiciones: no quedan bolsitas fuera de las cajas y todas las cajas tienen bolsitas.

Organice al grupo para que metan las bolsitas a las cajas, por ejemplo, sugiera: "Todas las bolsitas que tienen cinco objetos van en esta caja", "Las que tienen siete objetos van en esta otra", hasta que todas las bolsas queden en las cajas.

Revise con los niños lo que hicieron en esta clase, levante las cajas y dígales que van a trabajar con ellas otro día.

Es importante que en esta sesión no pongan ninguna marca gráfica para señalar el contenido de las cajas. A la vista, todas las cajas son iguales y por el momento no se sabe qué bolsitas quedaron dentro.



En una experiencia de aula, los niños decidieron representar con unos lentes al grupo que tenía colecciones de dos objetos; al que tenía las colecciones con cuatro elementos, con un cochecito; pusieron una mano al grupo que tenía cinco cosas.

Después los lentes se sustituyeron por el número 2, el cochecito, por el 4 y, la mano, por el 5.

VERSIÓN 2. Identificación de colecciones que tienen la misma cantidad de elementos a través de una marca gráfica

MATERIAL

- Diez cajas con colecciones de objetos (las de la versión 1, si se realizó, u otras).



Saque las cajas y póngalas frente a los niños. No las coloque en fila, ni ordenadas de acuerdo con la cantidad de objetos que tengan.

Para que los niños tomen conciencia de la necesidad de poner una marca gráfica en cada caja y así saber cuáles son las bolsitas que hay dentro, pida a alguien que saque de alguna caja una bolsita con tres objetos. Para lograrlo sólo tiene oportunidad de abrir una caja.

Como todas las cajas son iguales, lo único que se puede hacer es elegir al azar una y ver si por suerte hay una colección con tres objetos. Si en esa oportunidad el niño saca, por ejemplo, una bolsita con siete elementos, cuestione al grupo: "¿En esa caja puede haber una bolsita con tres cosas?, ¿cuántos objetos tienen todas las bolsitas de esa caja?, ¿por qué?". Verifique que todas las bolsitas de esa caja tengan siete objetos y métenlas nuevamente. Estas preguntas permiten que los niños tengan claro cómo se distribuyeron las bolsitas en las cajas, ratifiquen la clasificación de las colecciones y los que no, restablezcan la clasificación.

Después de varios intentos fallidos por sacar de alguna caja la colección con la cantidad de objetos que usted solicita, plantee la situación problemática: "¿Qué pueden hacer para saber cuáles bolsitas hay en cada caja?". Los alumnos pueden proponer, por ejemplo, algunos números (los que conocen) o marcas que les evoquen la cantidad.

Una vez etiquetadas las cajas, cerciórese rápidamente de que los niños pueden interpretar las marcas gráficas que pusieron. Es importante que insista en que lean las etiquetas para contestar preguntas como: "¿Sabes cuántos objetos tienen las bolsitas que están dentro de esta caja? (señale alguna), ¿cuál caja tiene las bolsi-

tas con ocho cosas?, ¿esta caja (señale alguna) tiene bolsitas con cuatro objetos?, ¿por qué?". Verifiquen las respuestas contando los elementos de las bolsitas.

Recuerde que siempre que saquen una bolsita de una caja, la tienen que volver a meter. Las cajas se guardan para trabajar con ellas otro día.

VERSIÓN 3. Interpretación de marcas gráficas que representan cantidades

MATERIAL

- Diez cajas con etiquetas (las de la versión 2, si ya se realizó, u otra).
- Fichas de colores.



Saque las cajas y póngalas frente a los niños. No las ponga en fila ni las ordene de acuerdo con la cantidad de objetos que tengan. Entregue a cada niño diez fichas de colores.

En esta ocasión, los niños jugarán a interpretar las etiquetas de las cajas: ¿las etiquetas sirven para saber cuáles bolsitas tienen las cajas? Elija una caja y muéstrela al grupo, tendrán que hacer una colección de fichas de colores que tenga la misma cantidad que las bolsas que hay dentro de esa caja.

Después, los alumnos dicen cuántas fichas usaron para hacer la colección. En caso de que haya mucha divergencia en los resultados, esto es un indicador de que la etiqueta no está funcionando para comunicar el contenido de la caja. Saquen una bolsa de la caja para saber de qué cantidad se trata; ¿cómo pueden mejorar la etiqueta? Si son pocos niños los que no aciertan, ¿en qué se fijaron los alumnos que lo hicieron bien?

Este juego se puede realizar brevemente en otras ocasiones sin fichas de colores. Simplemente leen la etiqueta, dicen de qué cantidad se trata y verifican. Explore periódicamente si pueden cambiar las etiquetas por el número correspondiente a la cantidad de elementos que tienen las bolsas de cada caja hasta que todas las etiquetas sean los números del 1 al 10. Guarde las cajas para trabajar con ellas posteriormente.

VERSIÓN 4. Interpretación de signos numéricos (números)**MATERIAL**

- Diez cajas etiquetadas con los números del 1 al 10 (las de la versión 3).
- Fichas de colores.



Replique la versión 2, ahora las etiquetas de las cajas contendrán números. Tome nota de los niños que todavía no saben qué cantidad representa un número.

Guarde las cajas porque las van a usar en otra propuesta de situación didáctica.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Número.

.... ¿QUÉ NOS DICEN LOS NÚMEROS?**FINALIDADES**

- Comunican con diferentes recursos gráficos la cantidad (cardinalidad) de una colección.
- Escriben y usan los números del 1 al 10 para comunicar la cantidad de una colección.
- Interpretan lo que comunican los números cuando aparecen como cardinal, ordinal y código.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los números forman parte del lenguaje matemático y los alumnos tienen que acceder a ellos a través de situaciones de comunicación. Empiezan por reconocerlos para comunicar la cantidad de elementos que tiene una colección (cardinal); sin embargo, si usted les da oportunidad, los niños usan espontáneamente otras maneras gráficas para representar cantidades, como dibujos, palitos o bolitas.

Es recomendable que desde el inicio del ciclo escolar y como un "adorno", usted ponga en una pared del salón la serie numérica del 1 al 10 (en primero), del 1 al 20 (en segundo) y del 1 al 30 (en tercero), tal y como se escriben convencionalmente (sin pestañas, ojitos ni formas de animales). Los números pueden estar en el mismo color para todos, sin colecciones asociadas, porque así comprenderán que los números como

los signos se usan para comunicar la cardinalidad de una colección, el orden que ocupa un objeto en una colección (ordinal), o bien, identifican un objeto o persona (código).

VERSIÓN 1. Representación no convencional de cantidades**MATERIAL**

- Objetos diferentes: animalitos, fichas de colores y cubos.
- Cajas en las que quepan hasta 10 objetos de los que van a usar.
- Lápices.
- Hojas de papel cortadas a la mitad.



Organice al grupo en un número par de equipos, por ejemplo, seis equipos; a tres de los equipos (A) entréguele diez objetos del mismo tipo, como animalitos, fichas de colores o cubos; a los otros tres equipos (B) deles diez animalitos, diez fichas de colores y diez cubos. A cada equipo (A), entregue media hoja de papel y una cajita.

La situación problemática consiste en que los equipos (A) metan en su cajita una cantidad entre 4 y 10 objetos, la que ellos quieran, y en cada equipo se pongan de acuerdo para mandarle un mensaje "escrito" a uno de los equipos (B) para que al "leer" el mensaje puedan meter en su caja una colección igual a la que hizo el equipo (A). Una vez interpretados los mensajes, verificarán que las colecciones de los equipos (A y B) correspondientes estén iguales. Si las colecciones no son iguales, revise con todo el grupo en dónde estuvo el problema de la comunicación: ¿en el equipo que hizo el mensaje? o ¿en el que lo interpretó?

Observe si los mensajes comunican la cualidad de los objetos, porque los equipos (B) tienen en su mesa los tres tipos de objetos; además el mensaje debe comunicar la cantidad de la colección. Tomando en cuenta estos aspectos, oriente la discusión entre los pares de equipos (A y B correspondientes).

Repita la situación moviendo a los niños de los equipos (A) a los lugares de los equipos (B), para que todos tengan oportunidad de elaborar mensajes e interpretarlos.

VERSIÓN 2. Registro para recordar individualmente colecciones diferentes con distintas cantidades

MATERIAL

- Lápices.
- Hojas de papel cortadas a la mitad.



Entregue a cada niño un lápiz y media hoja de papel. Plantee que van a hacer una maqueta al día siguiente, pero que necesitan traer de su casa un material. Les dirá qué necesitan y ellos lo registrarán en sus hojitas. Lo que anoten debe servirles para que no se olviden de lo que tienen que traer y que se lo van a leer a sus padres para que les ayuden a conseguirlo.

El material es el siguiente: 10 hojitas, 6 piedritas, 8 palitos y 4 figuras de animalitos que ellos quieran.

Comunique a los padres de familia o a quienes estén a cargo de los niños en qué consiste la tarea: sus hijos leerán su registro y pedirán el material que necesitan llevar a la escuela. No importa si llevan o no el material correcto y la cantidad solicitada, eso se va a revisar en la clase, lo principal es que interpreten el registro que hicieron. Al día siguiente tienen que llevar el material y el registro.



Seleccione algunos registros para analizarlos colectivamente. Tenga presente que lo central de la información es la cualidad de los objetos para diferenciar las colecciones solicitadas y la cantidad de cada una de ellas. Con base en ello, elija los registros y oriente la discusión, algunos con la información completa y otros no; también tome en cuenta los recursos gráficos utilizados por los niños. En la discusión, observe qué opinan los niños frente al trabajo de sus compañeros, ¿cómo lo expresan?

Al final, los alumnos hacen una maqueta con el material que llevaron. No ocupe mucho tiempo en ello, sólo es para que usen el material que consiguieron.

VERSIÓN 3. Reconocimiento de los diferentes usos de los números: cardinal, ordinal y código

MATERIAL

- Imágenes diversas en donde aparezcan números.
- Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar: "El cumpleaños", "El Maratón", "En todos lados" y "Las canicas".
- Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar: "La piñata", "¿Con qué monedas pagamos?", "Consultorio de mascotas" y "La carrera de autos".

Para preparar el trabajo tome en cuenta lo siguiente: Los números, dependiendo de donde aparecen, comunican ideas distintas. Es decir, se usan (como signos) de manera diferente: el 3 en el marcador final de un juego de fútbol se usa como cardinal (comunica cuántos goles metió un equipo); el 3 en un tablero final de una competencia olímpica se usa como ordinal (dice quién llegó en tercer lugar); y el 3 en la camiseta de un corredor se usa como código (sirve para identificar al competidor).

Pida a los padres de familia que apoyen con imágenes de revistas, periódicos o publicidad en las que aparezcan números. No importa si son números mayores a 30; si es necesario, usted los va a leer. Seleccione algunas de las imágenes en las que los números se usen de maneras diferentes.



No se espera que los niños aprendan las palabras cardinal, ordinal y código. El objetivo es que tomen conciencia de que los números aparecen en muchos lugares y reflexionen sobre lo que "dicen" dependiendo del lugar donde se usen.



Entregue a cada niño una imagen para que la exploren y localicen números para que después, frente a sus compañeros, digan en dónde están los números que encontraron (en la puerta de una casa, en un reloj) y para qué sirven ahí donde están, ¿qué están comunicando?

El tipo de respuestas que usted puede esperar de los niños es, por ejemplo, los números en un reloj dicen la hora; los números en un tablero de un elevador sirven para que el elevador suba o baje al piso que uno quiere ir; o bien, los números en un puesto de mercado dicen cuánto cuestan las cosas.



Con el mismo propósito, en sesiones diferentes, puede usar las *Láminas didácticas*. *Segundo grado. Educación preescolar*: "El maratón", "En todos lados" y "Las canicas"; y *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar*: "La piñata" "¿Con qué monedas pagamos?", "Consultorio de mascotas" y "La carrera de autos". Si es la primera vez que trabajan con este material, es recomendable que realicen primero una actividad para explorarlas. Algunas sugerencias para hacerlo aparecen en la versión 1 de la propuesta "Busquemos los datos del problema en una imagen".

VERSIÓN 4. La sucesión numérica escrita para identificar los signos numéricos

MATERIAL

- La sucesión numérica escrita que aparece pegada en una pared del salón.
- *Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar*: "Día de plaza", "El cumpleaños", "El Maratón", "En todos lados" y "Las canicas".
- *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar*: "La piñata", "¿Con qué monedas pagamos?", "Consultorio de mascotas" y "La carrera de autos".

La sucesión numérica que usted puso en una pared del salón al inicio del ciclo escolar sirve para que los alumnos tengan un recurso para saber cómo se representan convencionalmente los números cuando tengan que escribirlos. Las oportunidades de hacerlo, durante un ciclo escolar, son muchas, a veces provienen del propio interés de los niños, "¿Cómo se escribe el cuatro?". Y en ocasiones porque a usted le interesa que anoten con un número el resultado de un conteo, un cálculo o un problema.

Los niños empiezan por conocer la sucesión numérica oral para aprender a contar, pero luego les sirve para nombrar los signos numéricos (los

números) e identificarlos. Por ejemplo, un niño pregunta: "¿Cómo se escribe el siete?". Usted le señala la sucesión numérica escrita que hay en la pared y le asegura: "Ahí está el siete, ¿puedes encontrarlo?". Casi siempre echan mano de la sucesión numérica oral que ya conocen para establecer una relación uno a uno entre la sucesión numérica oral y la escrita. Al realizarla encuentran cómo se escribe el siete (7).

En caso de que algunos niños no establezcan la relación uno a uno porque crean que se trata de una adivinanza, usted la realizará mostrándoles cómo pueden encontrar al siete.

Tenga presente que los niños no están contando, están nombrando los signos numéricos, cuando dicen "cuatro" así se llama el signo "4". Además, el recurso está poniendo en juego dos conocimientos: la sucesión numérica oral y la sucesión numérica escrita.

Instalar este recurso es mucho más útil para el aprendizaje de todos, a que usted u otro niño que sí sabe cómo se anota el siete, respondan la pregunta escribiendo 7. Si usted pone la sucesión numérica escrita usando colores diferentes, lo más probable es que frente a la pregunta: "¿Cómo se escribe el siete?", algún niño responda: "¡Es el rojo!".



Organice a los niños para que, en pareja, realicen las actividades propuestas en el material de aula *Juego de números y colores*.



Apoye a los niños para que identifiquen los signos numéricos en la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar*: "Día de plaza", a través de preguntas como: "¿cuáles son los productos que cuestan cuatro pesos?".



Pegue en la pared a la altura de los niños las *Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar*: "El cumpleaños", "El Maratón", "En todos lados" y "Las canicas"; y *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar*: "La piñata", "¿Con qué monedas pagamos?", "Consultorio de mascotas" y "La carrera de autos", y juegue con ellos a Veo, veo. Coloque a un niño enfrente de cada una de las láminas y diga, por ejemplo: "veo, veo un tres". Los

niños que están al frente dicen por turnos en donde lo encontraron; si algún niño no encuentra ese número en su lámina, sus compañeros le ayudan a buscarlo, puede ser que efectivamente en la lámina no haya ningún tres. Pasan otros ocho niños y se repite el juego con otro número.

■ **DIÁLOGO:** Plantear y responder preguntas al usar el razonamiento matemático, así como apoyar y dar sugerencias a sus compañeros sin herir sus sentimientos, contribuye a que los niños aprendan a utilizar el lenguaje para hacerse entender, negociar y argumentar para tomar acuerdos.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Número.

.... ¿ES LO MISMO ERICK TIENE 4 COCHES QUE ERICK PERDIÓ 4 COCHES?

FINALIDADES

- Utilizan los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
- Resuelven problemas usando el conteo y realizando acciones sobre las colecciones.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

En las experiencias con la resolución de problemas, los niños de preescolar usan el conocimiento que tienen sobre el número, mejoran sus recursos de conteo de colecciones y ponen en juego estrategias diferentes para contar, como el sobreconteo de colecciones o el conteo ascendente empezando por un número que no es el uno. Asimismo, razonan los problemas usando algunas relaciones entre los números: "Dos y dos son cuatro". Además, usan lo que van reconociendo sobre el comportamiento de la sucesión numérica: entre más elementos hay en una colección, más se avanza en la sucesión numérica (el número es mayor) y viceversa.

En la resolución de problemas, aprenden a establecer fundamentalmente la relación semántica entre los datos; es decir, enfrentan una nueva problemática que tienen que resolver con sus propios conocimientos y experiencias,

porque no es lo mismo que puedan contestar "¿cuántos coches tiene Erick?", si usted les muestra los coches que tiene Erick, a responder "¿cuántos coches tiene Erick?", si es que "Erick tiene 5 coches rojos y 6 verdes".

En este último caso:

En primer lugar, los coches que tienen que contar no están a la vista, por lo que tienen que construir la colección de coches de Erick.

En segundo lugar, para hacerlo, tienen que tomar en cuenta la información: "Erick tiene 5 coches rojos y 6 verdes".

En tercer lugar, tienen que generar una estrategia para resolver el cálculo (5 y 6). Es muy probable que representen con algún recurso gráfico o con material las dos colecciones de coches, las junten y cuenten cuántos coches hay en total (11).

Cuando los niños juntan las dos colecciones de coches de Erick, efectúan una acción sobre éstas, misma que deciden llevar a cabo cuando comprenden la relación semántica entre los datos del problema. Frente a otros problemas, los alumnos realizarán otras acciones, como agregar, repartir, quitar, igualar, completar, pero siempre manifiestan en ellas la relación semántica que han establecido entre los datos del problema.

En cambio, cuando cuentan todos los coches (rojos y verdes) de Erick, lo que hacen es mostrar que han encontrado un recurso para resolver el cálculo (5 y 6).

El conteo de colecciones es el recurso que tienen los niños de preescolar para resolver el cálculo involucrado en los problemas, no necesitan que usted les "enseñe" las operaciones de suma o de resta. Esto lo aprenderán en el primer ciclo de la primaria cuando enfrenten problemas de cálculo con números mayores. Recuerde que los de preescolar pueden razonar solamente sobre los primeros números, por ello lo recomendable es que los datos no sean mayores a 10, aunque los resultados estén en el rango numérico del 1 al 20.



Propicie en muchas ocasiones que los niños resuelvan problemas de diverso tipo, según lo especificado en cada versión.

En la propuesta de situación didáctica “¿Qué nos dicen los números?”, los niños reflexionan sobre lo que comunican los números según el lugar en donde están escritos.

En las situaciones de esta propuesta, desarrollan su capacidad para comprender qué “dicen” los números en el contexto de los problemas.

En éstos, los números (datos) aparecen en su función de medida, transformación y relación, que se describen en las versiones 1, 2 y 3, respectivamente. Cabe aclarar que esta información es para usted, las versiones refieren a problemas “tipo” de cada una de las funciones de los números para que usted amplíe su conocimiento sobre la estructura de los problemas. No se espera que los niños “aprendan” que los datos de un problema aparecen como “medida, relación o transformación”. La actividad intelectual de los niños es encontrar una manera de resolverlos.

Además, lo didácticamente correcto es que usted use las versiones como referente para plantear problemas de diferente tipo alternativamente; con ello favorece cada vez que los niños tengan necesidad de pensar lo que van a hacer con las colecciones (relación semántica). Si usted plantea en la misma clase o durante varias sesiones consecutivas el mismo tipo de problema, los alumnos terminan por “mecanizar” las acciones y dejan de pensar en cómo resolverlo.

Es importante que no postergue el trabajo con problemas hasta que los alumnos “ya sepan” los números. Para que tengan posibilidad de resolverlos es suficiente que dominen el conteo de colecciones en el rango del 1 al 6, es más estimulante para su intelecto que resuelvan problemas en lugar de que sigan contando colecciones en ese rango numérico.

En la búsqueda de solución de los problemas, los niños siguen contando colecciones, pero fundamentalmente, en el proceso de aprendizaje, descubren cómo usar el conteo en situaciones diferentes a las que les permitieron aprender a contar.



Si usted “dirige” la solución de los problemas, obstaculiza el desarrollo del pensamiento matemático en los niños.

VERSIÓN 1. Los datos son una medida

MATERIAL

- Fichas de plástico, palitos, piedritas u otros objetos.
- Lápices y cuadernos.



Distribuya en las mesas el material, comente a los niños que pueden usarlo si creen que puede servirles para resolver el problema que les va a plantear:

Giulie tiene cuatro crayones en su mochila y ocho crayones en la mesa. ¿Cuántos crayones tiene Giulie?

En el problema los números cuatro y ocho aparecen en su función de medida porque ambos informan cuántos crayones tiene Giulie, ya sea en su mochila o en la mesa.

A continuación, se describen algunas sugerencias didácticas para que usted gestione en el aula la resolución de problemas. Es recomendable que las tenga presentes y poco a poco las vaya incorporando a su práctica docente.

Mientras los niños resuelven el problema:

- Observe si están trabajando con el problema; en caso necesario vuelva a plantearlo completo.
- Si le solicitan algún dato del problema, es mejor que les repita lo dicho a que les responda específicamente lo solicitado.
- Fíjese si están trabajando con su pareja. De no ser así, recuérdelos que cuando hayan terminado, ambos deben saber qué hicieron y cuál es el resultado.
- Mire si algunos niños tienen problemas con el conteo, ¿quiénes?, ¿en qué rango numérico?
- Qué recursos de apoyo usan para contar: ¿el material, dibujos o los dedos?, o bien, algunos ya saben que 4 y 8 son 12 porque conocen la relación aditiva de estos números.
- Ponga atención si los niños están estableciendo de manera correcta la relación semántica entre los datos (4, 8) en el contexto de este problema; es decir, si tratan de averiguar ¿cuántos elementos tiene la colección que se forma con dos colecciones: una de 4 y otra de 8 elementos?
- Tome nota mental de las diferentes estrategias de solución para que elija algunas de éstas para la socialización de resultados.

Cuando terminen, organice la socialización de los resultados y estrategias que aparecieron en el grupo para que algunos niños les expliquen a todos lo que hicieron para resolver el problema.

■ **COLABORACIÓN:** Escuchar lo que hicieron otros compañeros da a todos la oportunidad de ver que hay varias maneras de resolver el problema; a unos les permite repensar los datos o buscar otra estrategia para modificar la propia, otros se dan cuenta en qué se equivocaron, por qué llegaron a un resultado incorrecto, mientras que para algunos más es ocasión de ratificar la pertinencia de lo que hicieron.

¿Cómo seleccionar a las parejas expositoras?

Es recomendable solicitar que exponga una pareja que no haya logrado resolverlo; ya sea porque el resultado es incorrecto o el procedimiento que utilizaron no permite encontrar la solución.

La selección se puede hacer con dos o tres parejas que usaron un recurso gráfico interesante o pusieron en juego una estrategia de conteo diferente de la de sus compañeros. No es necesario ni recomendable que todos los niños pasen al frente. Esto hace tediosa y lenta esta parte importante del aprendizaje: la socialización de resultados. Además, pierden atención sobre lo que otros compañeros están exponiendo y sólo esperan su turno para pasar.

Es mejor que usted se empeñe en lograr que el grupo atienda a los expositores y ellos hagan el ejercicio de ver en qué se parece o diferencia lo que hicieron de lo que se está comentando en la clase.

Cada vez que una pareja exponga su estrategia y resultado:

Pregunte al resto del grupo: "¿Quiénes hicieron lo mismo que la pareja expositora?". Después: "¿quiénes usaron un procedimiento diferente?, ¿a quiénes les salió un resultado distinto?". Si alguna pareja de niños interviene sin que su procedimiento o resultado sea diferente de lo planteado por sus compañeros, cuestione por qué dicen que lo que ellos hicieron es distinto.

■ **DIÁLOGO:** El "error" es fuente de aprendizaje para los niños; siempre y cuando usted permita que el grupo ayude al compañero que cometió el error a comprender porqué no es correcto lo que hizo, y no sancionar ni con gestos ni palabras al niño que se equivocó.



Diga en voz alta lo que los niños expositores hayan explicado para que todo el grupo escuche.

VERSIÓN 2. Uno de los datos es una transformación

MATERIAL

- Fichas de plástico, palitos, piedritas u otros objetos.
- Lápices y cuadernos.



Distribuya el material, tenga presente que solamente es un apoyo al razonamiento de los niños, que lo usarán como quieran y cuando lo necesiten. Proponga el siguiente problema: Santi tenía cuatro animalitos de plástico, en una kermés se ganó una bolsa con ocho animalitos. ¿Cuántos animalitos tiene ahora Santi?

El cuatro continúa estando en su función de medida, como en el problema de Giulie, pero el ocho aparece en su función de transformación, porque en el contexto del problema modifica la cantidad de animalitos de Santi, en este caso la aumenta, pero en otros problemas la disminuye. Para gestionar en la clase el problema de Santi, tome en cuenta las recomendaciones didácticas sugeridas en la versión 1 de esta sección.

VERSIÓN 3. Uno de los datos es una relación

MATERIAL

- Fichas de plástico, palitos, piedritas u otros objetos.
- Lápices y cuadernos.

Distribuya el material para que los niños lo tengan a la mano y puedan usarlo si lo necesitan.

Proponga el siguiente problema:

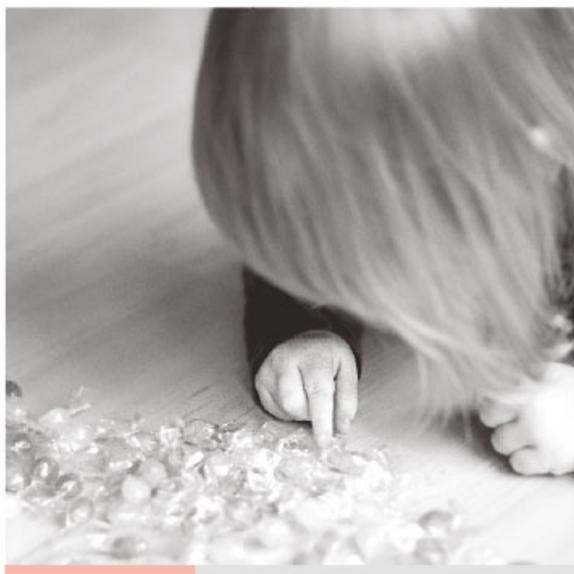
Giulie tiene cuatro años y Santi tiene ocho años más que Giulie. ¿Cuántos años tiene Santi?

El cuatro permanece en su función de medida, como en los problemas de las versiones 1 y 2; sin embargo, ahora el ocho está en su función de relación, porque nadie tiene ocho años (medida) ni tampoco el ocho modifica (transformación) la cantidad de años de ninguno de los dos niños. El ocho relaciona la edad de Giulie con la edad de Santi. Gestione en la clase el problema, recuerde poner en práctica las recomendaciones didácticas sugeridas en la versión 1 de esta sección.

Tome nota de lo que sucede con los problemas de las versiones 1, 2 y 3:

En los tres problemas de Giulie y Santi el resultado es 12. Utilizando el lenguaje matemático, su solución se expresa con la suma $4 + 8 = 12$. Las operaciones de suma y resta expresan simbólicamente la abstracción del proceso de resolución de todos los problemas aditivos, no solamente los descritos en las versiones de la propuesta de situación didáctica, sino muchos más.

Los niños pueden resolver los problemas de Giulie y Santi usando el conocimiento que tienen sobre los números, el conteo y a través de acciones sobre las colecciones. Con ello, se les da oportunidad en preescolar de desarrollar su pensamiento matemático en lugar de "aprender" a usar mecánicamente expresiones simbólicas (sumas y restas) que rebasan sus posibilidades cognitivas.



■ **TOMA DE DECISIONES:** Involucrarse activamente en actividades colectivas al enfrentar los desafíos que implica la búsqueda de estrategias para resolver problemas matemáticos propicia que los niños aprendan a identificar en qué coincide o difiere su manera de razonar de la de sus compañeros. Asimismo, adquieren conciencia de sus propias necesidades y desarrollan su sensibilidad hacia las necesidades del otro.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Número.

.... BUSQUEMOS LOS DATOS DEL PROBLEMA EN UNA IMAGEN

FINALIDADES

- Buscan datos en una imagen para resolver problemas.
- Utilizan los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.
- Resuelven problemas usando el conteo y realizando acciones sobre las colecciones.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Es importante que los niños desarrollen su capacidad de interpretación de imágenes. Particularmente, en la propuesta de esta situación didáctica se plantea que deben seleccionar, de la información que les ofrece una imagen, lo que necesitan para resolver un problema.

VERSIÓN 1. En la sala de juegos

MATERIAL

- Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar: "¿Dónde está?" y "El maratón".
- Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "Consultorio de mascotas".
- Fichas de colores, palitos, piedritas u otros objetos.
- Lápices y cuadernos.



Muestre al grupo la Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "¿Dónde está?", y colectivamente comenten en general qué hay en la imagen, por

ejemplo, es la sala de una casa donde hay muchos juguetes y unos niños jugando.

Entregue a cada equipo tres fichas de colores y, para que los niños realicen una exploración más fina de la imagen a través de la descripción de los elementos representados, organice el juego que se describe a continuación: usted empieza, elige un elemento que aparezca en la imagen, por ejemplo, "un oso amarillo con orejas negras", le da la imagen a un equipo para que lo encuentre, a su vez, este equipo elige y menciona otro objeto o persona que esté en la imagen para que otro equipo la encuentre. El juego termina cuando a todos los equipos les haya tocado participar dos o tres veces.

No se vale seleccionar algo que otros compañeros ya hayan mencionado; si sucede esto, el equipo puede elegir otro objeto pero pierde una ficha. Al final, ganan los equipos que lograron conservar sus tres fichas.

En cada turno, todos verifican la correspondencia correcta entre lo que un equipo indica y el otro encuentra. A veces será necesario decir algo más del objeto para diferenciarlo de otro. Si un equipo menciona, por ejemplo, "un avión", puede suceder que el equipo que busca encuentre el mismo que vieron sus compañeros, pero realmente fue suerte que sucediera así porque hay un avión en el librero y otro colgado del techo. En caso necesario, exhorte a todos a ser más precisos en su descripción, como cuando digan algo muy general, como un "robot", un "muñeco de peluche", una "muñeca", un "sillón", una "pelota", entre otros.



Coloque la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "¿Dónde está?"*, en un lugar accesible para que los niños la consulten para solucionar los problemas que les va plantear y distribúyales el material para que lo tengan a su disposición al resolverlos.

El propósito es que usen la lámina para buscar la información que necesiten para resolver un problema. Por ello, a los problemas que usted proponga les debe faltar un dato numérico para que los niños tengan que buscarlo en la imagen y con éste puedan resolver el problema.

A continuación, a título de ejemplo, se enlistan algunos problemas. Usted puede plantear mu-

chos más, tomando en cuenta que una imagen didáctica, puede y debe usarse en varias ocasiones para resolver situaciones distintas.

- Paty y Paulina tomaron, cada una, un peluche de los que hay en los sillones. ¿Cuántos peluches se quedaron en los sillones?
- Frank, José y Edith, se repartieron los lápices de colores. Si a todos les tocó la misma cantidad de lápices, ¿cuántos lápices le tocaron a Frank?
- Si Raúl trae de su casa cinco pelotas de esponja para ponerlas en la cesta, ¿cuántas pelotas van a quedar en la cesta?
- Si los niños que están en la sala juegan con los instrumentos musicales, ¿alcanzan para que cada uno tome tres?
- ¿En dónde hay más peluches, en los sillones o en los estantes?



Es recomendable que en una clase los niños resuelvan uno o dos problemas.

VERSIÓN 2. Gerardo cumple cuatro años

MATERIAL

- *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "El cumpleaños"*.
- Fichas de colores, palitos o piedritas.
- Lápices y cuadernos.



Muestre a los niños la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "El cumpleaños"*. Organice un juego para que exploren la imagen, puede realizar el ejercicio descrito en la versión 1 u otro que a usted se le ocurra. Sólo tenga presente que la función de la actividad es que todos tengan oportunidad de observar con cuidado la imagen y con ello puedan estar en mejores condiciones de buscar la información que necesiten para resolver los problemas que usted les va a plantear.

Algunos problemas que puede proponer son los siguientes:

- ¿Cuántos gorritos faltan para que a cada invitado le toque uno?
- Gerardo invitó a su fiesta a 10 amigas. ¿Cuántas niñas faltan por llegar a la fiesta?

- Norma se come dos cajitas de palomitas. ¿Cuántas cajitas de palomitas quedan sobre la mesa?
- Gerardo quiere darle un globo anaranjado a cada una de sus amigas, ¿le alcanzan los globos anaranjados para darle uno a cada una de sus amigas?
- ¿Cuántos platos le faltan a la mamá de Gerardo para darle una rebanada de pastel a cada invitado?



Observe y tome nota mental de las estrategias de conteo y manejo de colecciones en la solución de problemas.

VERSIÓN 3. Visitando a los animales

MATERIAL

- Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "El Zoológico".
- Fichas de colores, palitos, piedritas o semillas grandes.
- Lápices y cuadernos.



Muestre al grupo la *Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "El zoológico"* y organice a los equipos para que por turnos todos tengan oportunidad de mirar de cerca la imagen. Proponga la pregunta: "¿Qué animales se encuentran en este zoológico?". Cada equipo puede mencionar en su turno solamente a los animales de una sección y no se vale que repitan los que han dicho otros, el grupo verifica mirando la imagen si la respuesta es correcta. Otras preguntas pueden ser: "¿Cuáles son los animales que tienen crías?, ¿qué niños llevaron a sus mascotas al zoológico?".

También puede proponer algunos problemas como los siguientes:

- El señor Joaquín prepara la comida para los pingüinos, los pingüinos adultos comen dos peces. ¿Cuántos peces debe colocar el señor Joaquín en su cubeta?
- La educadora tiene dos botellas de agua para sus niños, ¿cuántas botellas de agua tiene que comprar si quiere darle una a cada niño?
- De los animales que tiene el zoológico, ¿de cuáles hay más?
- A Pedro le toca limpiar el lugar de los elefantes y el de las cebras. La limpieza de las otras

secciones les corresponde a otros dos trabajadores. ¿Cuántas secciones tiene que limpiar cada uno?

- En qué sección hay menos animales, ¿en la de los changos o en la de los leones?



Mientras los niños resuelven, fíjese quiénes enfrentan mayores dificultades y apóyelos para que comprendan o intenten resolver con otra estrategia.

VERSIÓN 4. Tere cumple cinco años

MATERIAL

- Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "La piñata".
- Fichas de colores, palitos o piedritas.
- Lápices y cuadernos.



Muestre la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "La piñata"* y anticipe que va a pasarla por los equipos para que puedan observarla de cerca y contestar las preguntas; cada equipo muestra al grupo su respuesta; entre las que puede plantear están: ¿Qué niños ganaron pelotas rojas?, ¿cuántas paletas le están regalando a la niña de la silla de ruedas?, ¿cuántas bolsas de bombones había en la piñata?, ¿cuántas mujeres acompañan sentadas a la abuelita?, ¿todos los niños ganaron algo en la piñata?

En una imagen didáctica se pueden plantear muchos problemas diferentes, como:

- De los niños que ganaron cuatro pelotas, ¿cuál de los dos ganó más golosinas?
- ¿Alcanzan las pelotas que están en el piso para darle una a cada invitado adulto?
- Tere, la festejada, decide regalar un caramelo y comerse una moneda de chocolate, ¿cuántos dulces quedan en su bolsa?
- Las niñas y otros cuatro de los invitados piden agua de jamaica antes de partir el pastel. ¿Cuántos vasos tendrá que servir la mamá de Tere?
- Daniel quiere cambiar sus dulces por pelotas porque sólo ganó una pelota roja. Si cambia cada moneda de chocolate por una pelota, ¿cuántas pelotas tendrá al final?



De manera análoga a como se ha descrito en las cuatro versiones, se trabaja con las *Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar*: "En todos lados" y "Las canicas"; así como con las *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar*: "Consultorio de mascotas" y "La carrera de autos".

- **TOMA DE DECISIONES:** Participar en juegos y aceptar las reglas establecidas, así como involucrarse activamente en actividades colectivas, posibilita que los niños aprendan a interactuar con sus compañeros para enfrentar desafíos y buscar estrategias para superarlos.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Número.

... ¿CUÁNTO CUESTA?

FINALIDADES

- Reconocen el valor nominativo de las monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10.
- Establecen relaciones de equivalencia entre las monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta.
- Resuelven problemas usando el conteo y realizando acciones sobre las monedas.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

En las experiencias de compra y venta de artículos, mediadas por monedas "reales" (de plástico) de \$1, \$2, \$5 y \$10, los niños de preescolar tienen oportunidad de encontrarse nuevamente a los números 1, 2, 5 y 10 en situaciones con un significado diferente a los explorados en las otras propuestas de situaciones didácticas sobre número.

Las monedas se diferencian por su tamaño y fundamentalmente por el signo numérico (número) que traen, el cual los niños interpretan como un código, porque les permite diferenciarlos e inferir su uso, el 5 en la moneda de cinco pesos es mucho más complejo que un 5 en la camiseta de un corredor.

No es suficiente que los niños diferencien las monedas solamente con el número que cada una tiene, "Esta moneda es de cinco pesos". Es necesario, además, que reconozcan el valor nominativo de las monedas; es decir, su equivalencia con un

peso: "Esta moneda (\$5) es de cinco pesos porque se puede cambiar por cinco monedas de \$1".

El uso de las monedas "reales" encuentra sentido en situaciones de compra y venta. En este contexto es donde los alumnos de preescolar comprenden el valor de cada moneda y empiezan a explorar un concepto complejo e importante que aparece recurrentemente en la matemática: la relación de equivalencia.

Cuando usted pone como problemas "de dinero" como: "A Paco su mamá le dio una moneda de 5 pesos para comprar una paleta de 3 pesos. ¿Cuánto le dieron de cambio?", los niños solamente resuelven cuánto queda, si a 5 le quitan 3; no se enfrentan al problema de la equivalencia.

Esto difiere radicalmente si el niño tiene en la mano una moneda de \$5 para comprar una paleta que cuesta 3 pesos. Dice que no puede comprarla porque le faltan monedas (aunque reconozca que trae una moneda de cinco pesos); o bien, "ve" los cinco pesos en la moneda de \$5 y por ello espera "su cambio" (2 pesos).

VERSIÓN 1. ¿Para qué sirven las monedas?

MATERIAL

- Monedas de plástico.



En la primera experiencia que realice con su grupo es recomendable que explore qué conocen los niños sobre las monedas: "¿Saben para qué sirven?".

También es pertinente averiguar qué conocen acerca del sistema monetario. Una manera de hacerlo es distribuirlos en mesas de seis y poner en cada mesa una caja con monedas de diferente denominación.

Solicite que individualmente busquen en su caja cuatro monedas diferentes, ¿seleccionan monedas de diferente denominación?, ¿por qué dicen que son diferentes?, ¿se fijan en sus diferencias cualitativas (tamaño, por ejemplo) o en los números 1, 2, 5 y 10?

Muestre al grupo una moneda de \$10 (o \$5), y anuncie: "¿Quién quiere cambiarme mi moneda por varias monedas?", pero adviértales que usted quiere que con las monedas que le den se junten diez pesos. ¿Qué niños toman diez monedas de \$1 (valor nominativo)?, ¿quiénes usan las monedas de \$2 y \$5 (equivalencia entre monedas)?

VERSIÓN 2. Organicemos una tiendita en el salón

MATERIAL

- Monedas de plástico de \$1, \$2, \$5 y \$10.
- Objetos diferentes y empaques de productos diversos.

En el proceso de aprendizaje (situaciones de compra y venta de productos) los niños van comprendiendo:

El valor nominativo de las monedas. Es decir, su equivalencia con la unidad (\$1): "Esta moneda (\$5) es de cinco pesos porque se puede cambiar o es lo mismo que tener cinco monedas de \$1".

La equivalencia entre las monedas. Por ejemplo, "¿Una moneda de \$10 se puede cambiar o es lo mismo que dos monedas de \$5, o cuatro monedas de \$2 y dos monedas de \$1?".

La equivalencia entre el precio de un producto más un "cambio" y una moneda de mayor valor que el precio del producto. Por ejemplo, si se paga con una moneda de \$10 un artículo que cuesta 7 pesos, el comprador recibe del vendedor el producto y tres pesos de "cambio".



Instale puestos con "productos" etiquetados con precios entre 1 y 10, con la palabra "pesos" en lugar del signo "\$". Distribuya al grupo en dos equipos: compradores y vendedores, tenga presente la importancia de cambiar, en sesiones diferentes, los roles de los niños.

Los vendedores atienden los puestos y reciben cinco monedas de \$1. En cambio, los compradores reciben quince monedas de \$1 y diez monedas de \$2.

Contextualice la situación (tienda, papelería, juguetería) en función de los productos que se vayan a vender.

Plantee a los compradores que van a gastar todo el dinero que recibieron, que vean qué quieren comprar, cuál es su precio y si tienen dinero suficiente para hacerlo. En cambio, los vendedores deben fijarse en el precio de sus productos para que sepan cuánto deben cobrar.

Además, los niños deberán explicarse entre ellos quién tiene razón si en algún momento el comprador y el vendedor no están de acuerdo en la relación entre el precio del producto, el dinero que se debe pagar y, si es el caso, el cambio.

Mientras los niños realizan la actividad, observe cómo se dan los intercambios entre vendedores y compradores e intervenga solamente en caso de conflicto y si los alumnos no pueden ponerse de acuerdo.

La tendencia de los niños, salvo problemas de conteo o lectura del precio, es pagar sólo con monedas de \$1 el precio del producto. Así que preste mayor atención a lo que sucede con las monedas de \$2: ¿Qué niños usan o pretenden usar las monedas de \$2 como si fueran de \$1?, ¿reconocen que la moneda es de dos pesos, pero no comprenden que están pagando de más?, ¿los compradores se dan cuenta de esto?, ¿lo aceptan?

¿Usan las monedas en correspondencia directa con el precio del producto? Es decir, para pagar un producto de 2 pesos, usan \$2 y para comprar uno de 5 pesos pagan con una moneda de \$5, ¿el vendedor está de acuerdo o espera recibir más monedas?

¿Hay niños que reconocen el valor nominativo de las monedas y las combinan para pagar? Por ejemplo, para comprar un producto de 7 pesos, pagan con tres monedas de \$2 y una moneda de \$1; o bien, pagan con dos monedas de \$2 y tres monedas de \$1. ¿El vendedor está de acuerdo con que le paguen de esta manera?

Algunas variantes de la situación que mantienen tanto la actividad central de intercambiar productos por monedas como el propósito de aprendizaje, que los niños comprendan las relaciones de equivalencia entre las monedas, son las siguientes:

Complejice los intercambios. En función de las posibilidades de los niños agregue monedas de \$5 y luego de \$10.

Propicie que aparezca la necesidad de dar y recibir "cambio". Entregue a los compradores dos monedas de \$5 y retire de los productos los que valen 5 pesos y 10 pesos. En otras ocasiones, los compradores reciben, por ejemplo, dos monedas de \$10, una moneda de \$5 y una de \$10, o tres monedas de \$10.

Condicione la compra. Entregue a los compradores una moneda de \$10 y plantee que sólo puedan comprar dos productos. Entre todos, revisen las compras individuales para verificar que todos cumplieron con la condición y cómo lo hicieron.



Preste atención a los niños que no resuelven o no participan. Apóyelos, propicie que comprendan los diferentes planteamientos.

VERSIÓN 3. ¡Vámonos de compras!

MATERIAL

- Lámina didáctica. Segundo grado. Educación preescolar: "Día de plaza".
- Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "¿Con qué monedas pagamos?".
- Imágenes: "De compras en la juguetería" y "Vamos a comprar", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*
- Monedas de plástico.
- Lápices y cuadernos.
- Cajas.

Recuerde que antes de usar este material es indispensable que los niños hayan tenido experiencias de aprendizaje como las descritas en las versiones anteriores.

Tanto las imágenes de las láminas didácticas como las de *Mi álbum* ofrecen muchas posibilidades para que los niños, a lo largo del año, periódicamente trabajen situaciones de compra de productos y las resuelvan usando las monedas para calcular el total y para mostrar el resultado con distintas combinaciones de éstas.

Tenga presente los dos propósitos de enseñanza que específicamente subyacen en las situaciones que se trabajan en esta versión:

- Interpretar y usar la información que ofrece una imagen. Por ello es importante que, para resolver los problemas, los niños tengan necesidad de buscar en las imágenes los datos numéricos que consideren necesarios.
- Avanzar sobre la comprensión del funcionamiento del sistema monetario. Por esta razón, es imprescindible que los niños usen las monedas para realizar el cálculo involucrado en los problemas.

Los niños pasan de usar sólo monedas de \$1 y contarlas a sustituir cinco de \$1 por una de \$5. Empiezan a reconocer que cinco y cinco son diez

y cambian las dos monedas de \$5 por una moneda de \$10.

También sucede que cambian directamente diez monedas de \$1 por una de \$10 y el resultado con monedas aparece con una moneda de \$10 y algunas de \$1, que lleva a los niños a contar: ("Diez, once, doce, trece, catorce...") para encontrar lo que hay que pagar por la compra. Recuerde que si no usan monedas, solamente practican el cálculo y se reduce con ello el potencial de aprendizaje sobre la equivalencia que ofrecen el tipo de problemas que están resolviendo. A continuación, se describe una manera de usar las láminas.



Explore la imagen de la lámina, una forma de realizarla se sugiere en la versión 1 de la propuesta de situación didáctica "Busquemos los datos del problema en una imagen".



Distribuya en los equipos cajas con monedas, lápices y los cuadernos de los niños. Ponga la lámina en un lugar en que los alumnos puedan consultarla para sacar la información que necesiten.

Un equipo pasa a "comprar" dos productos en función de las posibilidades de los niños, aumente la cantidad (hasta 5 productos). El equipo comunica al grupo lo que escogieron, pero no su precio; si lo dicen, pasa otro equipo a elegir la "compra".

Todos registran en su cuaderno, como quieran, la "compra". Encuentran, usando las monedas, lo que se debe pagar y registran su resultado. En los equipos nombran a un representante para que retome de la imagen la información que necesiten para resolver el problema.



Al terminar, pida a los alumnos que en su mesa muestren con monedas el resultado que encontraron. A los que lo hagan sólo con monedas de \$1, pregúnteles si pueden usar otras monedas. A los niños que de primera intención usen monedas diferentes, solicíteles que expliquen por qué se puede hacer de esa manera.

Para que el trabajo con registros propicie aprendizaje, es necesario que tengan oportunidad de analizar algunos de los que elaboran.

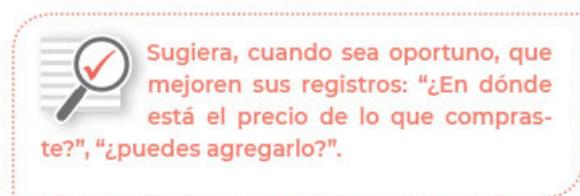
Lo deseable en los registros que se producen en las situaciones de compra y venta es que aparezcan: los productos, los precios de cada uno y el total del pago.

Compárelos con base en la presencia o no de estos elementos y tome en cuenta también el tipo de marcas gráficas, ¿qué niños escriben números en sus registros?, ¿cómo los usan?, ¿los usan para señalar la cantidad de productos del mismo tipo "3" (pescados)? o ¿para señalar los precios y resultados "3" (pesos)? Haga señalamientos para marcar la diferencia.

Observe cómo evolucionan los registros, ¿qué nuevos elementos incorporan de la información involucrada en las situaciones?

En otras ocasiones, usted puede plantear los problemas; o los niños, organizados en equipos, diseñarlos y resolverlos.

Los niños de tercero además pueden trabajar en *Mi álbum* las imágenes "De compras en la juguetería" y "Vamos a comprar".



■ **DIÁLOGO:** Comprender que hay reglas y convenciones externas que regulan la manera de actuar en diferentes ámbitos favorece que los niños utilicen el lenguaje para entender y hacerse entender sobre la importancia de cuidar y compartir el material cuando se realizan actividades colectivas.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Número.

.... RECONSTRUIMOS IMÁGENES CON FIGURAS

FINALIDADES

- Desarrollan su percepción geométrica a través de la reproducción de modelos gráficos.
- Reconstruyen imágenes a partir de un modelo y sin éste.

- Identifican los elementos de las piezas de un rompecabezas (forma y aspecto) que les permiten ubicarlas en una imagen.
- Usan figuras geométricas para construir configuraciones.
- Reconocen los elementos de un patrón para reproducir un modelo.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

La percepción geométrica es una habilidad que desarrollan los niños observando la forma de las figuras geométricas. A través de un proceso de ensayos sucesivos valoran las características geométricas de las figuras para elegir entre todas las disponibles, la o las que les permitan resolver una situación específica.

Para propiciar el desarrollo de la percepción geométrica en los niños de preescolar se propone la construcción y reproducción de modelos o configuraciones. En el proceso, los alumnos se ven en la necesidad de establecer semejanzas y diferencias entre las figuras o cuerpos para elegir la pieza correcta y ubicarla en el lugar que le corresponde.

A continuación, se dan sugerencias para trabajar con tres tipos de material: rompecabezas de imagen, tangram y cuadrados bicolores.

VERSIÓN 1. Reproducción y construcción de imágenes

MATERIAL

- Rompecabezas de imagen.
- Material de aula: Rompecabezas.
- Imagen: "Haz uno igual", en *Mi álbum*. Tercer grado. Educación preescolar.

Algunos jardines de niños cuentan con diferentes rompecabezas de imagen. En caso de no ser así, valore la posibilidad de conseguirlos con el apoyo de los padres de familia, ya sea en préstamo temporal o mediante donaciones. Este material es necesario para los tres grados de preescolar y se puede intercambiar entre los grupos.

Lo deseable es que los rompecabezas no tengan más de treinta piezas y que el tamaño de éstas sea de fácil manipulación para los niños. No es necesario que las piezas sean tan grandes como la del *Rompecabezas* de los materiales de aula.



Entregue a cada pareja las piezas sueltas de un rompecabezas y plantee al grupo: “¿De qué manera pueden colocar las piezas que les tocaron para armar una imagen?”. Cuando terminen de armar un rompecabezas, pueden armar otro. Si algunos niños no han tenido experiencias con rompecabezas, puede mostrarles la imagen (modelo) que viene en la caja de empaque; otra opción es que usted arme con los alumnos el rompecabezas para que vean de qué se trata la actividad; después ellos deben intentarlo sin su ayuda.



Los modelos de los rompecabezas se les dan a los niños sólo si muestran dificultades en el armado, porque no le encuentran sentido a las partes de la imagen completa que aparecen en las piezas.

Mientras los niños arman los rompecabezas:

- Observe las estrategias que usan, tenga presente que mientras sigan intentando estarán desarrollando su percepción geométrica.
- Cerciórese de que todos participen. Si sólo uno de los miembros de la pareja está trabajando, recuerde al otro que el trabajo es de dos.
- Preste atención a la manera en que están armando el rompecabezas. ¿Están tomando aleatoriamente las piezas?, ¿están formando grupitos con las piezas y luego los juntan?, ¿están buscando las piezas del contorno para luego colocar las de adentro?
- Haga un ejercicio mental de registro de las diferentes estrategias de solución utilizadas, a fin de elegir algunas para la socialización de resultados.

En las primeras experiencias con el armado de rompecabezas, los niños de preescolar toman aleatoriamente las piezas; si la mayoría lo hace así, puede dar por concluida la sesión después de que hayan armado al menos un rompecabezas.

Sin embargo, cuando los niños han tenido varias experiencias, empiezan a mostrar sus estrategias para construirlos, tales como ensamblar pequeños grupos de piezas y luego unirlos, o bien buscar primero las piezas del contorno para

después ir colocando las del interior, tomando en cuenta la parte de la imagen que contienen. Valore, de acuerdo con el interés que los niños muestren, en qué momento es conveniente socializar las estrategias de armado de rompecabezas.

Elija una pareja de niños que cuenten ya con una estrategia para que la explique a todo el grupo. Invítelos a que comenten la estrategia expuesta: ¿quiénes usaron la misma?, ¿quiénes usaron otra?, ¿cuál?

Los niños de tercero pueden resolver en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*, la imagen “Haz uno igual”.

El trabajo con retículas como las que se muestran en “Haz uno igual”, también reta y favorece el desarrollo de la percepción geométrica, pero a diferencia de los rompecabezas de imagen, requiere que los alumnos anticipen con mayor precisión el lugar de “una pieza” (¿de qué color va cada cuadrito?) para reproducir el modelo, porque una vez elegido el color y el cuadrito para pintarlo, es muy difícil modificar. En cambio, en el trabajo con rompecabezas, basta con separar la pieza que se encuentra mal ubicada y probar con otra.

VERSIÓN 2. Reproducción y construcción con figuras geométricas

MATERIAL

- Tangram de siete piezas.
- Modelos de imágenes o configuraciones geométricas. Algunos con la traza de todas las figuras del tangram y otros no.

El trabajo con el tangram, a diferencia de los rompecabezas de imagen, favorece en mayor medida centrar la percepción de los niños en la forma de las figuras geométricas y sus propiedades. Los niños exploran las posibilidades para reconstruir diversas imágenes (peces, árboles, barcos); así como figuras geométricas semejantes a las piezas del tangram (cuadrados, triángulos o romboídes) y otras que no están, como rectángulos y trapecios.

Es recomendable conseguir un tangram para cada niño y, de ser posible, que sean diferentes en color y tamaño para favorecer que reconozcan las figuras geométricas por sus características y su nombre; en lugar de decir “la figura roja”, porque

en todos los tangram el cuadrado es rojo, empezarán a decir "cuadrado".

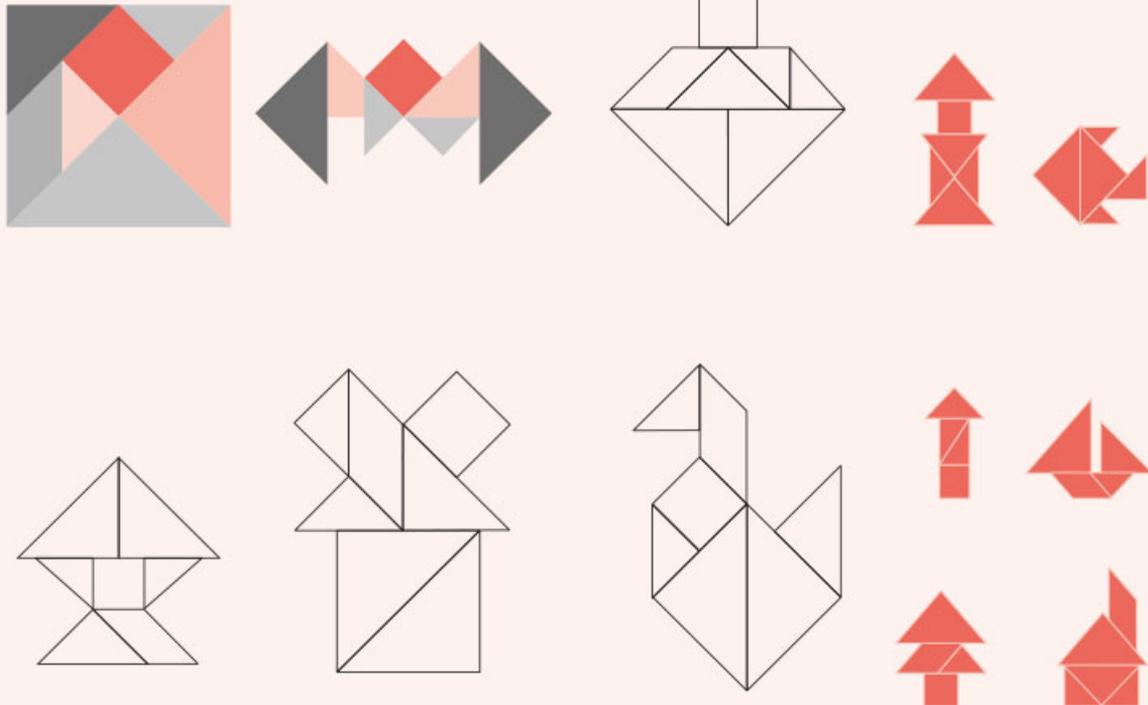
Tenga a la mano diferentes modelos formados con las piezas del tangram, puede usar dos o más piezas. Sin embargo, para los niños que tienen poca experiencia trace algunos de los modelos a partir de los tangram que tenga disponibles en su aula, este apoyo permitirá que los alumnos reconstruyan la imagen colocando las piezas sobre el modelo. En las experiencias iniciales, se pueden usar imágenes y después figuras geométricas como un cuadrado con cinco piezas o un rectángulo con tres, entre otras.



Entregue a cada pareja un tangram y un modelo. Con las figuras que tienen en su mesa forman el modelo que les tocó, al terminar, intercambian de modelo.

Mientras los niños arman su modelo:

- Observe si están tratando de armar el modelo que les tocó.
- Fíjese que todos estén participando por igual. Si sólo uno de los dos niños está reproduciendo el modelo, recuérdelos que como el trabajo es en parejas, uno de ellos pone una figura y el otro pone otra, hasta que lo completan.
- Preste atención a la manera como arman el modelo. ¿Toman en cuenta el tamaño de los triángulos para colocarlos en el lugar que les corresponde?, ¿toman la figura correcta e intentan colocarla en el lugar que va?, o tal vez ¿no pueden orientarla y optan por desecharla y probar con otra?
- Registre mentalmente a quienes tengan dificultades para armar el modelo y trate de identificar en qué radican éstas.



VERSIÓN 3. Reproducción de mosaicos

MATERIAL

- Material de aula: Cuadrados bicolors.

El material *Cuadrados bicolors*, como su nombre lo indica, está formado por cuadrados de dos colores y un trazo simétrico; para cada cuadrado hay uno complementario con el mismo trazo, pero con los colores invertidos.

El trabajo con los cuadrados permite formar mosaicos distintos, el reto a la percepción geométrica de los niños es descubrir el patrón que subyace en el mosaico e identificar el efecto de la repetición del patrón en la imagen completa.



Distribuya el material, tomando en cuenta que cada equipo reciba pares complementarios de cuadrados, al menos 16 piezas. Revise las sugerencias de uso del material de aula *Cuadrados bicolors*, en éstas aparecen algunos mosaicos que los niños pueden reconstruir.

■ **COLABORACIÓN:** Aprender a no agredir verbalmente a los compañeros cuando tienen que utilizar el mismo material para resolver conjuntamente una actividad favorece que los niños se percaten de que su participación es importante para el buen logro de una actividad.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Figuras y cuerpos geométricos.

.... CONSTRUYAMOS MUROS Y ENCONTREMOS FIGURAS

FINALIDADES

- Reconocen los elementos de un modelo vertical para reproducirlo.
- Reconocen las figuras geométricas en las caras de un prisma.
- Identifican la forma y dimensiones de las caras de algunos prismas.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

El desarrollo de la percepción geométrica requiere que los niños reconozcan las figuras geométri-

cas en las caras de los cuerpos geométricos. Para lograrlo, se propone la construcción y reproducción de modelos verticales (muros) utilizando el material de construcción que se encuentra en las aulas del preescolar, pues propicia que exploren las propiedades geométricas de estos cuerpos y las utilicen para construir modelos o para ubicar la posición de cada pieza.

Varios jardines de niños cuentan con cuerpos geométricos (material de construcción), como cubos, prismas rectangulares, cilindros y otras piezas; éstos pueden ser de diversos materiales, como plástico o madera, y de diferentes colores.

También es importante que los alumnos reconozcan a los cuerpos geométricos en diversos empaques que se usan cotidianamente, como cajas de galletas, chocolates, medicinas, espaguetis, entre otras. Pida el apoyo de los padres de familia para juntar una interesante colección de cajas, cuyas caras sean figuras geométricas, tales como triángulos, rectángulos, cuadrados, romboides o rombos.

VERSIÓN 1. Construcción y reproducción de modelos

MATERIAL

- Pares de paquetes con ocho piezas de material de construcción. Cada par de paquetes debe tener las mismas piezas en color y tamaño. Los paquetes van en bolsas etiquetadas por pares (A y A'; B y B', C y C'; D y D').



Para hacer posible la interacción entre dos equipos y facilitar la distribución del material, organice al grupo en un número par de equipos, nómbralos como equipo 1, equipo 2, equipo 3, y así sucesivamente. Explique que los equipos (1 y 2, 3 y 4, 5 y 6) van a interactuar durante la sesión, van a ser equipos "gemelos".

Distribuya el material entre los equipos, tomando en cuenta lo siguiente: si a los equipos gemelos 1 y 2 les da respectivamente los paquetes A y B, resguarde, para un segundo momento, los paquetes A' y B'.

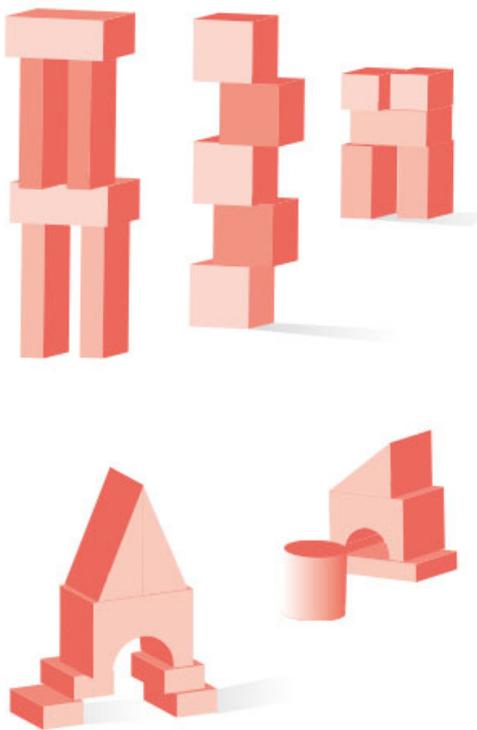
Proponga al grupo que cada equipo construya un muro usando todas las piezas del material que les tocó. Cuando terminen, su muro va a servir de modelo para que su equipo gеме-

lo construya uno exactamente igual. Para que puedan reproducir el muro del equipo gemelo, entregue al equipo 1 el material B' y al equipo 2, el material A'.

Cuando todos los equipos tengan dos muros contruidos, compárenlos entre equipos gemelos para verificar que quedaron iguales, las piezas deben corresponder en forma, tamaño y color.

Mientras los niños diseñan o reproducen los muros, observe las estrategias que usaron para hacerlo, ya que en ello ponen en juego su percepción geométrica.

Al terminar la situación, asegúrese de que los niños guarden el material en las bolsas tal y como lo recibieron. En otras ocasiones, en función de las posibilidades, aumente el número de piezas en las bolsas.



■ **COLABORACIÓN:** Preste atención a la forma como se organizan en cada equipo: ¿asumen roles diferentes?, ¿unos construyen y otros observan el muro del equipo gemelo para decirle a su equipo cómo hacerlo?, ¿qué hacen para garantizar su resultado?, ¿cómo detectan y corrigen los errores?

VERSIÓN 2. ¿En dónde va esta figura?

MATERIAL

- Cajas de formas diferentes: prismas cuadrados, rectangulares, triangulares, hexagonales.
- Figuras geométricas de diferentes tamaños y formas, algunas iguales a las caras de todas las cajas que se tengan.
- Pegamento removible.



Organice la distribución de las cajas, una para cada miembro del equipo; también entregue a los equipos todas las figuras geométricas que corresponden a las caras de las cajas que tiene el equipo y algunas figuras más; y un pegamento removible, la cinta adhesiva es una buena opción para que usted pueda despegar las figuras que los niños van a colocar en las cajas.

Plantee la siguiente situación problemática: van a forrar las cajas con las figuras que les ha entregado, por turnos van a elegir una figura que pueda colocarse exactamente sobre una de las caras de la caja que les tocó.

Sólo hay una oportunidad de elegir la figura, una vez hecha la elección, verifiquen colocándola sobre la cara de la caja. Si la figura es exactamente igual a la de la cara de la caja, la pegan; si no es igual, devuelvan la figura y será el turno de otro niño.

Cuando alguna de las cajas se encuentre totalmente forrada por las figuras geométricas, se muestra al equipo y los turnos adicionales sólo corren entre los alumnos que no han terminado de forrar la suya.

Mientras los niños están forrando sus cajas:

- Tome nota de algunos detalles sobre los avances en la percepción: ¿eligen figuras que correspondan en la forma?, ¿el tamaño de las figuras elegidas es cercano o lejano al de las caras que van a cubrir?, desde lo que observa en los equipos ¿qué es más fácil?, ¿hacer coincidir la forma o el tamaño de la figura?
- Observe las estrategias que usan para elegir las figuras: en el caso de caras iguales en tamaño y forma, ¿desarrollan alguna estrategia para localizar esas figuras?, ¿observan las caras del cuerpo para orientar la elección de las figuras?

Al terminar, organice la socialización de resultados. ¿En qué se fijaron para seleccionar las figu-

ras?, ¿las formas de las caras de una caja son todas diferentes o algunas son iguales?, ¿cuáles? Solicítele que muestren las caras de su caja que son iguales en tamaño y forma. En el intercambio use los nombres de las figuras y observe qué niños ya identifican algunos de éstos.

■ **COLABORACIÓN:** Aprender a esperar el turno y cuidar el material, así como asumir y compartir responsabilidades para realizar una actividad colectiva propicia que los niños desarrollen su capacidad para comprender en qué consiste trabajar con otros y los beneficios de ello.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Figuras y cuerpos geométricos.

.... JUGUEMOS A LA LOTERÍA GEOMÉTRICA

FINALIDADES

- Reconocen las características de las figuras geométricas que permiten establecer condiciones de semejanza.

- Usan las propiedades geométricas de las figuras para identificar y argumentar la igualdad de dos figuras.

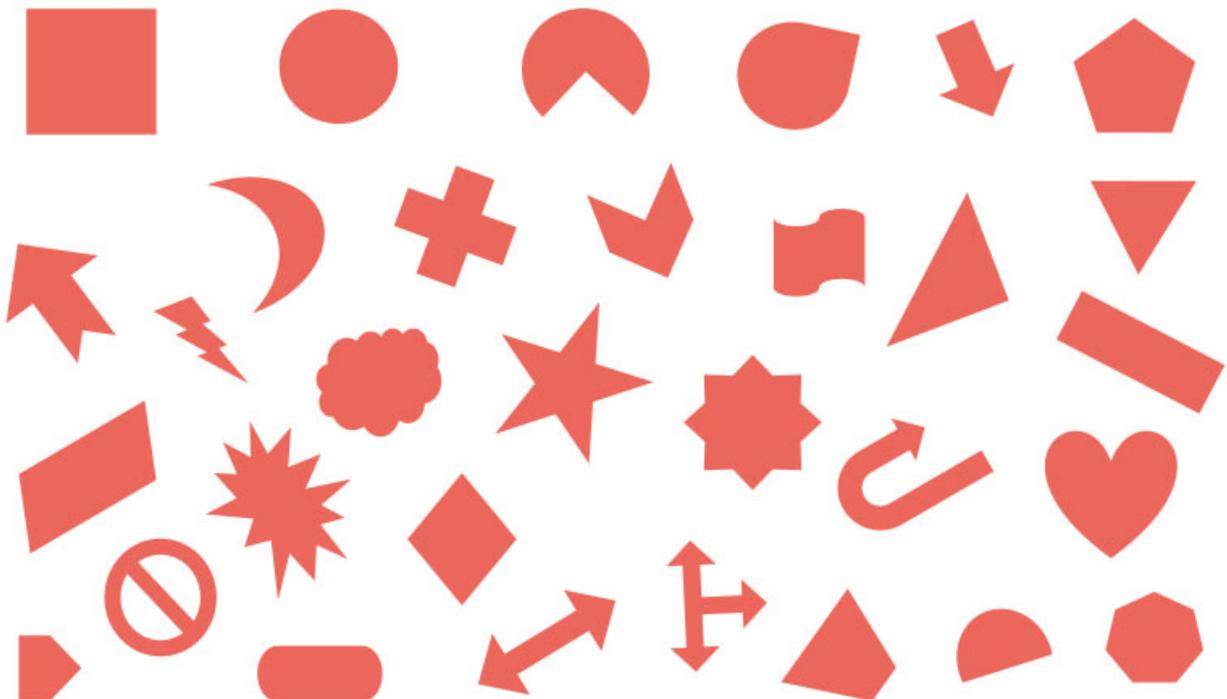
CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

El desarrollo de la percepción geométrica se favorece si los niños tienen oportunidad de resolver situaciones que centralicen la observación y verbalización tanto de la forma de las figuras como de sus características geométricas.

En esta propuesta se sugieren situaciones problemáticas que propician el objetivo señalado en el párrafo precedente a través de actividades lúdicas con una baraja geométrica y una lotería geométrica.

Es recomendable que cada equipo de cinco niños cuente con un paquete de barajas geométricas y por cada niño del grupo haya un tablero con seis de las figuras que aparecen en el paquete de barajas.

La lotería geométrica se conforma con un paquete de barajas y tableros. Al inicio del año, puede organizarse con las otras educadoras para elaborar el material necesario para un grupo y que éste forme parte del acervo del jardín de niños.



VERSIÓN 1. La baraja geométrica**MATERIAL**

- Barajas geométricas.
- Fichas de colores.

En esta versión, los niños juegan con la baraja geométrica: colección de tarjetas de 10×15 cm con figuras geométricas diversas. Las figuras pueden ser como las que se muestran en la página anterior, se pueden dibujar en las tarjetas o bajarlas de las herramientas de Power Point, imprimirlas y pegarlas. Es importante que cuide que los lados rectos de las figuras no queden paralelos a los bordes de las tarjetas.



Organice al grupo en equipos de cinco alumnos, proporcione a cada equipo un juego de barajas y reserve uno para "cantarlas".

Plantee que van a jugar de la siguiente manera: al frente del salón pasa alguien a "cantar" la baraja; esto es, describirá como quiera la figura de la tarjeta, pero no puede enseñarla al grupo.

Los equipos buscan en las figuras que tienen en su mesa la que cumple con lo que ha dicho el niño cantor. Si consideran que la información es insuficiente para identificar la figura, cada equipo tiene oportunidad de hacer una única pregunta, solo una, al niño cantor que les ayude a reconocerla.

Una vez que los equipos han seleccionado una figura, el niño cantor la muestra al grupo.

Habrán aciertos y desaciertos, cuestione: "¿Qué información fue útil para reconocer la figura?", "¿qué otras preguntas podrían haber hecho para precisar mejor la figura?". Los equipos que identificaron bien la figura ganan una ficha. Al final de la sesión, vean qué equipos juntaron más fichas.

Tenga en cuenta las siguientes consideraciones:

- Para favorecer que varios niños tengan oportunidad de describir figuras, por turnos un representante de cada equipo pasa al frente como niño "cantor" para decir solamente cómo es una de las figuras de la baraja.
- Observe las estrategias de los niños para elegir la figura: ¿separan primero las que no cumplen con la información recibida?, ¿plan- tean su pregunta para eliminar algunas de las

figuras que les quedan?, ¿toman en cuenta las repuestas a las preguntas que hacen los otros equipos? Cuando empiecen a aparecer estas estrategias en el grupo, es recomendable que organice una socialización de éstas al final de la sesión.

- En las primeras ocasiones que el grupo juegue con las barajas geométricas, hágalo con ocho figuras y, con base en las posibilidades de los niños, aumente el número hasta 12. Elija figuras diferentes cada vez.
- En la medida que el niño cantor describe cómo quiere la figura, con frecuencia aparecen expresiones como "es una flecha", "se parece a un corazón", "es como una bandera". Esta posibilidad de cantar la baraja, favorece que se familiaricen con las figuras que contiene la Baraja geométrica.
- Cambie, cuando lo considere oportuno, las condiciones del juego: los cantores no pueden decir cómo es la figura, a qué se parece o cómo se llama (rayo, luna, corazón, estrella, nube, cruz, cuadrado, rectángulo); en su lugar, tienen que hacer referencia a sus propiedades: número de lados, tamaño de los lados, forma de los lados (rectos o curvos), entre otras.

VERSIÓN 2. Lotería geométrica**MATERIAL**

- Un paquete de barajas geométricas.
- Tableros de la lotería geométrica.
- Fichas de colores.

Los tableros de la lotería son de cartón o cartulina tamaño carta (21×28 cm). Trace o pegue seis figuras distintas, tomando como referencia las figuras de la baraja geométrica.

No marque en los tableros celdas rectangulares, como se hace usualmente en los juegos comerciales de lotería, para no distraer la percepción de las figuras. Considere, como en el caso de la baraja, que los lados de las figuras no queden paralelos a los bordes del tablero.



Dé a cada niño un tablero y fichas de colores para que marquen las figuras que van saliendo. Organice al grupo para que jueguen a la lotería geométrica.

Si los niños no saben cómo se juega a la lotería, muéstreles la dinámica con la lotería geométrica. A diferencia de como se juega ordinariamente, en ésta hay varios “cantores”. Por turnos, un niño de cada equipo pasa al frente a cantar tres barajas. Igual que sucede en la versión 1, en las primeras ocasiones que jueguen a la lotería permita que el niño cantor haga referencia a las figuras con apelativos como flecha, luna, rayo o corazón. Posteriormente, condicione su uso y solicite que describan las figuras haciendo referencia a sus propiedades. De ser necesario, se puede mostrar la figura para confirmar que la selección de los equipos coincide con la carta en turno.

Cuando algún niño complete su tablero, gritará “lotería” y se verificará que efectivamente ganó con base en las cartas que le quedan al niño cantor. De no haber ganado, continúa jugando.

■ **DIÁLOGO:** Tomar iniciativas y utilizar el lenguaje para expresar las razones para vencer a los compañeros de equipo favorece que los niños usen la lengua hablada para entender y hacerse entender sobre lo que conviene realizar para resolver una actividad; a la vez que mejora su entusiasmo para involucrarse en actividades colectivas.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Figuras y cuerpos geométricos.

.... ¿EN DÓNDE ESTÁ?

FINALIDADES

- Construyen sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
- Interpretan relaciones espaciales para encontrar un objeto que desconocen en dónde se encuentra.
- Interpretan relaciones espaciales para encontrar un lugar que no saben en dónde está.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los niños desde muy pequeños desarrollan su capacidad para ubicarse en espacios que les son familiares. Sin embargo, lo que no saben y, por tanto es propósito de enseñanza, es que el espa-

cio puede describirse a través de relaciones que se establecen entre puntos de referencia del espacio que se detalla.

Las relaciones espaciales son de orientación (“delante de”, “atrás de”, “debajo de”, “arriba de”), proximidad (“cerca de”, “lejos de”), interioridad (“dentro de”, “fuera de”) y direccionalidad (“hacia”, “desde...”, “hasta”).

Las relaciones espaciales de orientación, proximidad e interioridad, encuentran sentido para los niños de preescolar en situaciones en las que tienen que encontrar un objeto, o bien tienen que dejarlo en un lugar determinado.

Por su parte, la relación espacial de direccionalidad se usa específicamente cuando se tiene que llegar a un lugar que se desconoce en dónde está; esta relación orienta los desplazamientos de los niños en el espacio (trayectorias).

VERSIÓN 1. ¡Horacio pone cada cosa en su lugar!

MATERIAL

- Muebles y objetos disponibles en el aula.
- Fichas de colores.



Los niños interpretan y ejecutan expresiones en las que se usan relaciones espaciales. Disponga objetos diversos en el salón de clase (mochilas, loncheras, bote de basura); ubique a tres niños formados uno detrás de otro en una fila paralela al pizarrón. Coloque al resto del grupo sentado en sus sillas, de espalda a la pared del salón que está frente a la del pizarrón, garantice que todos vean hacia el pizarrón desde donde se encuentren. Tenga disponibles objetos pequeños y las fichas de colores.

Plantee el siguiente juego: usted dará algunas indicaciones para que coloquen objetos en el lugar que refiera. Quien lo haga bien gana una ficha, al final observarán quién junta más. Cada vez que alguien pasa, regresa al lugar donde están sus compañeros.

Entre otras expresiones de ubicación puede decir: “Horacio, pon este cuaderno arriba de la mesa que está cerca de la ventana”, “Aurora, ponte atrás de Pau y delante de Lalo” (en relación con los niños que están formados), “Alan, pon este lápiz dentro del bote que está debajo de la mesa que tiene el mantel rojo”. Recuerde

que cada vez que un niño ejecute bien la indicación gana una ficha, al final verán cuántas fichas consiguió cada uno.



Un representante de un equipo dará la indicación a un compañero de otro equipo para que ponga un objeto en algún lugar. Para hacerlo, deben usar las expresiones: "delante de", "atrás de", "debajo de", "arriba de"; "cerca de", "lejos de", "dentro de", "fuera de". Los equipos que usen las relaciones espaciales para ubicar los objetos, ganan una ficha y acuerdan qué relación se va a usar para dar la indicación. Si no usan una relación, el equipo contrario recibe una ficha. Al final vean cuántas fichas ganó cada equipo.

VERSIÓN 2. ¿En dónde está el muñeco de peluche?

MATERIAL

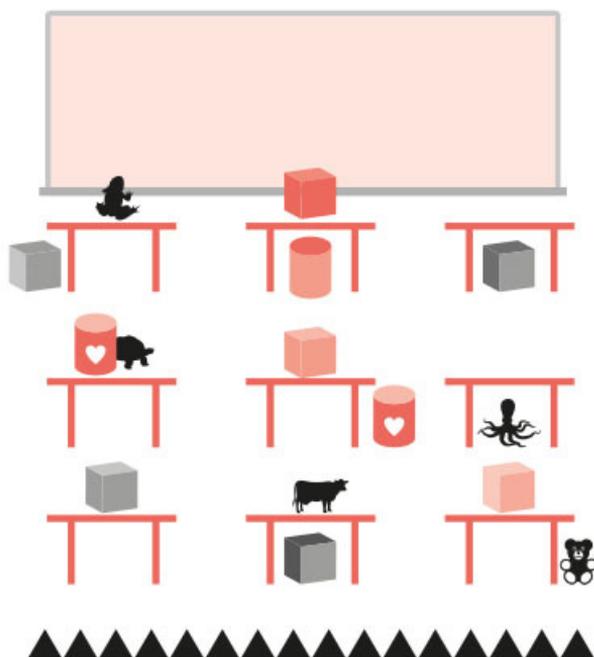
- Siete cajas.
- Seis muñecos de peluche.
- Tres botes.



Los niños empiezan a comprender para qué sirven las relaciones espaciales de orientación, proximidad e interioridad, si en las experiencias de aprendizaje tienen oportunidad de reflexionar cómo es que estas relaciones permiten encontrar objetos.

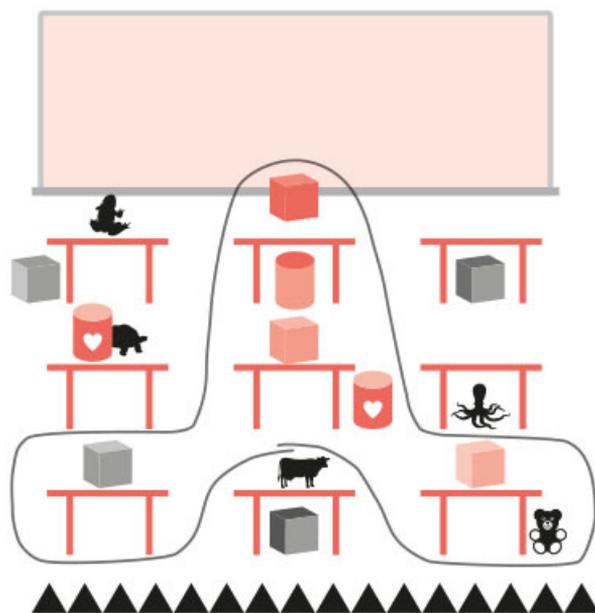
Arme un escenario en el salón para ocultar un muñeco de peluche de los seis que tiene. Con un seguro, préndale un llavero o cualquier otro objeto a uno de ellos para que cuando los alumnos lo encuentren sepan que es el que buscaban y se diferencie de los otros; a dos de los tres botes póngales la misma marca también para diferenciarlos del otro.

Coloque en el salón mesas, cajas forradas de colores diferentes, muñecos y botes; esconda el muñeco (el del llavero) dentro de una caja. Ubique a los niños sentados en sus sillas, de espaldas a una de las paredes, de tal manera que todos puedan ver el salón y los objetos desde su lugar. En la ilustración se muestra una distribución posible (los niños están representados por los triángulos), el muñeco escondido está dentro de la caja que está sobre la mesa ubicada en el centro del salón.



Plantee el juego "¿En dónde está el muñeco de peluche?". Dígalos que en el salón escondió un muñeco con un llavero prendido a su ropa. Para que lo encuentren les va a dar unas pistas. No se pueden mover de su asiento hasta que señalen un lugar que cumpla con las pistas y sea el único que las reúna. Al final, verifiquen que el muñeco que encontraron es el que tiene el llavero.

Primera pista: el muñeco está arriba de una mesa. Cuestione lo que digan, por ejemplo, si



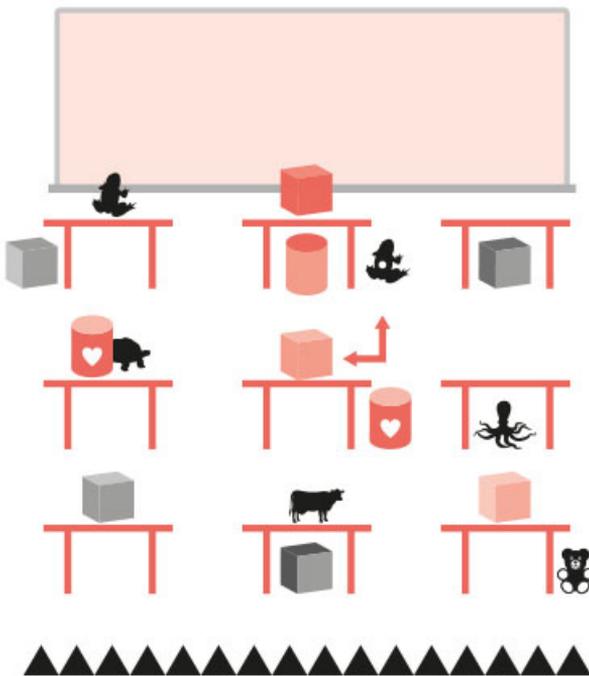
dicen que es la rana, efectivamente la rana está arriba de una mesa, pero también la tortuga y la vaca. Hay tres muñecos que cumplen con la pista, así que ninguno es el que buscan. Muéstrelas que la rana, la tortuga y la vaca no tienen un llavero, déjelos en su lugar.



Lo central es que los niños reflexionen sobre las relaciones. Cuando los niños se equivoquen, muéstrelas que no es ese muñeco, pero fundamentalmente por qué no cumple con la "pista".

Segunda pista: el muñeco está dentro de una caja, pero ya se había dicho que también está arriba de una mesa. Con ello se eliminan tres cajas y quedan cuatro que están arriba de una mesa y dentro de alguna de ellas está el muñeco.

Tercera pista: el muñeco está dentro de una caja, la caja está arriba de una mesa y la mesa está cerca de un bote con un corazón.



Cada vez que los niños interpretan una pista, ésta les permite descartar unos lugares y seguir considerando otros.

VERSIÓN 3. ¿Qué camino puedo seguir para encontrar a un animalito?

MATERIAL

- Cajas, botes, mochilas y animalitos.
- Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar: "¿Dónde está?" y "El zoológico", y la Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "La escuela".
- Imagen: "Paseo por el zoológico", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*

La relación espacial de direccionalidad se usa para desplazarse en el espacio y con ello llegar a un lugar al que se quiere ir, pero que se desconoce cómo hacerlo.

En el aula o en el patio del jardín de niños, puede escenificar un espacio con caminos para que los pequeños puedan desplazarse en ellos y llegar a ciertos lugares interpretando expresiones que implican relaciones de direccionalidad.

En los puntos de cruce de caminos o en los que haya dos o tres opciones para seguir caminando, coloque algunos objetos grandes (mochilas, botes, cajas) como puntos de referencia; dentro de éstos meta varios animalitos.

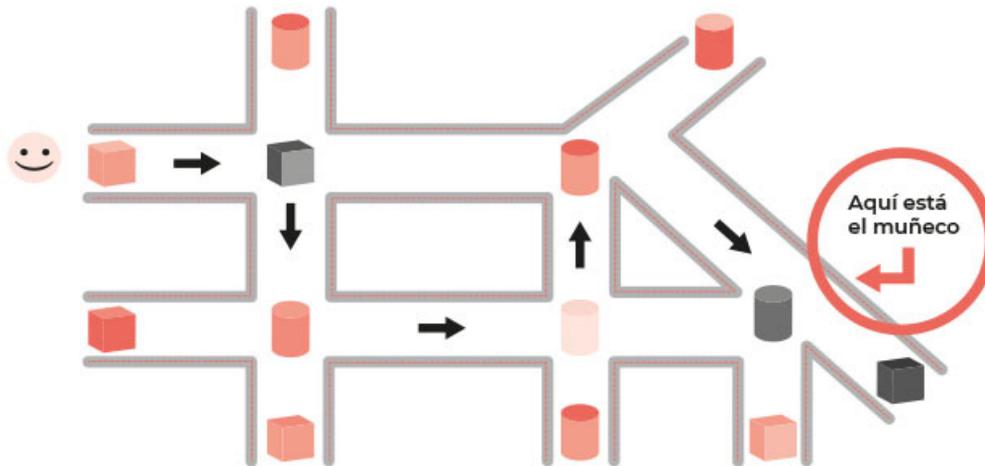


Plantee el juego "¿Qué camino puedo seguir para encontrar a un animalito?". A diferencia del planteado en la versión 1 de esta sección, ahora usted les propondrá un recorrido para encontrar al animalito. Ubique a los niños. Por turnos, coloque a uno de ellos en un punto y dele instrucciones usando la relación de direccionalidad para que se traslade del lugar donde está hasta la caja o bote en donde va a encontrar un animalito.

Por ejemplo, en la trayectoria que se muestra camina de la caja naranja hasta la gris, de ahí hasta el bote naranja, luego camina hacia el bote naranja claro, del bote naranja claro marcha hasta el bote naranja y gira para caminar hacia el bote gris, dentro del bote está el animalito. La ubicación del niño que realiza la trayectoria puede ser cualquiera en donde haya un punto de referencia.



En el momento que usted considere conveniente, varios niños por turnos dan una de las instrucciones del recorrido para que un compañero lo ejecute. Usted determina el lugar de salida y llegada.



En las *Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar*: “¿Dónde está?” y “El zoológico” y en la *Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar*: “La escuela”. Las imágenes sirven para que los niños localicen objetos y algunas de ellas para que describan o interpreten trayectorias, con este propósito sirven particularmente “El zoológico” y “La escuela”.

En la imagen de la lámina “¿Dónde está?”, por ejemplo, pueden localizar: el avión que está cerca de un barco; los libros que están sobre la mesa, o bien contestar preguntas: “¿Cuáles son los instrumentos musicales que están dentro de un bote?, ¿qué muñecos están arriba del sofá café claro?”.

En cambio, la lámina “La escuela” se puede usar para describir trayectorias que permitan ir de un lugar a otro, por ejemplo, a través solamente de los pasillos de la escuela ¿por dónde se puede caminar para ir del salón de Preescolar 2 a la Dirección?

Los niños de tercero pueden resolver las imágenes: “Paseo por el zoológico” y “Gana el que lo encuentra”, en *Mi Álbum. Tercer grado. Educación preescolar*.

■ **COLABORACIÓN:** Reconocer cuándo es necesario hacer un esfuerzo mayor para lograr lo que colectivamente se proponen favorece que los niños desarrollen su capacidad para asumir y compartir responsabilidades al realizar una actividad colectiva.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Ubicación espacial.

.... ¿QUÉ DISTANCIA HAY?

FINALIDADES

- Identifican la longitud a través de comparación directa, un intermediario o unidades no convencionales.
- Organizan datos en tablas para obtener información sobre los resultados de una actividad.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los niños de preescolar pueden empezar a conocer la magnitud de longitud mediante la resolución de situaciones en las que esta magnitud está implicada. Sus posibilidades cognitivas les permiten comparar o medir, con unidades no convencionales, el largo, ancho o la altura de objetos y personas; o bien la distancia entre dos puntos.

VERSIÓN 1. Exploremos algo sobre la longitud

MATERIAL

- Listones de diferentes colores y tamaños.
- Lápices y cuadernos.

Para organizar la actividad disponga de varios listones de cinco colores con los siguientes tamaños diferentes (rojos, 10 cm; verdes, 20 cm; azules, 30 cm; amarillos, 40 cm; morados, 50 cm).



Los niños identifican la longitud en diferentes objetos a través de la comparación; usan listones de colores de diferente tamaño como intermediarios.

Entregue a cada niño un listón, de tal manera que varios niños tengan el mismo color y todos los colores queden distribuidos.

Proponga buscar en el salón un objeto que sea del mismo tamaño que el listón que les tocó. Cuando lo encuentren, hagan un registro en su cuaderno del objeto que encontraron. Entonces podrán cambiar su listón por otro de distinto color y hacer con éste lo mismo que hicieron con el que les tocó primero. Al día siguiente trabajarán con los registros. Por el momento, algunos niños mostrarán que los objetos que encontraron son del mismo tamaño que los listones que usaron.

Tome en cuenta las siguientes consideraciones:

- Cuando dé la consigna, muestre objetos en pares sin nombrar las dimensiones (largo, ancho y alto) y explique a qué se refiere al decir que sean del “mismo tamaño”. No use los listones sino la comparación directa de los objetos: “Este libro es del mismo tamaño que este cuaderno”, “este vaso es del mismo tamaño que el borrador”.
- Cuando los niños estén buscando los objetos, vea cómo hacen la comparación. Para una comparación correcta, deben coincidir un extremo del objeto con uno del listón en los otros extremos se verá si tienen la misma longitud o no.



Propicie que los niños “lean” por turnos los registros que hicieron en la actividad anterior. Los pequeños tienden a

usar su memoria para recordar lo que pasó, pero es importante que vayan reconociendo la utilidad de los registros y, en situaciones futuras, mejoren sus marcas gráficas. Con este propósito, puede plantear preguntas como “¿en tu registro, en dónde dice que usaste el listón morado?”, “¿dónde dice que la silla es del mismo tamaño que ese listón?”. Recupere la información del grupo sobre los listones utilizados y los objetos encontrados en una tabla como la que se muestra a continuación.

Ayude a los niños a analizar la información a través de preguntas como: “¿Cuántos objetos son del mismo tamaño que el listón rojo?, ¿cuáles?, ¿qué va a pasar si los ponemos juntos uno al lado del otro para comparar su tamaño?, ¿comparando el largo de los listones, podemos saber cuáles de esos objetos son los que tienen mayor tamaño?, ¿por qué?”. Oportunamente verifique las respuestas, comparando el tamaño de los objetos aludidos.

VERSIÓN 2. ¿Quién recorrió mayor distancia?

MATERIAL

- Varitas, borrador o cualquier objeto que sirva como unidad de medida de longitud.

A diferencia de la versión anterior, ahora los niños miden distancias, usando como unidad de longitud no convencional cualquier objeto en que sea evidente la longitud, como una varita, un borrador o su pie (dando pasos “gallo-gallina”).

rojo	Objeto 1	Objeto 2	Objeto 3			
verde	Objeto 4	Objeto 5	Objeto 6	Objeto 7	Objeto 8	
azul	Objeto 9	Objeto 10	Objeto 11	Objeto 12	Objeto 13	Objeto 14
amarillo	Objeto 15	Objeto 16				
morado	Objeto 17	Objeto 18	Objeto 19	Objeto 20		



Los niños jugarán *Stop*. Éste es un recurso para que corran en diferentes direcciones y sea difícil saber quién recorrió una mayor distancia. Las reglas del juego, en esta ocasión, son:

Cuatro niños participan, se colocan dentro del círculo, a la cuenta de tres salen corriendo tratando de alejarse lo más posible del centro, pero usted dice el nombre de uno de los participantes y él tendrá que regresar al círculo y gritar "stop", en ese momento los otros niños dejan de correr.

Plantee la siguiente situación problemática: vamos a ver si pueden encontrar una manera de saber quién de ustedes corre más rápido. En el patio vamos a jugar *Stop*. Si es necesario, explique en qué consiste.

Una vez que los niños se detengan, pregunte al grupo: "¿Quién corrió más rápido?, ¿el niño más rápido es el que recorrió mayor distancia?".

Advierta que va registrar sus anticipaciones en una hoja para que después vean quiénes tenían razón y quiénes no.

¿Cómo podemos saber qué distancia recorrió cada niño? La pregunta alude a la medición de una longitud; aun así, los niños pueden proponer comparar con un cordón las distancias, lo que es una buena alternativa a la pregunta original "¿quién corrió más rápido?", que es equivalente a averiguar quién se alejó más del "stop" y para saberlo es suficiente con comparar las distancias con un intermediario.

Para desestimar la comparación, siempre puede decir que no tiene un cordón "tan largo", pero si insisten y lo hacen así, ya habrá otras oportunidades en las que midan en lugar de comparar.

Si optan por medir, tendrán que decidir qué unidad (no convencional) van a usar. Miden las distancias y comparan los resultados con las estimaciones que hicieron y que usted registró en una hoja.

Es recomendable que los niños realicen varias experiencias en las que tengan que estimar distancias, medir con unidades no convencionales y verificar si sus anticipaciones fueron o no correctas.

Tenga presente que medir implica una comparación entre lo que se quiere medir y la unidad de medida, a la vez que encontrar cuántas veces cabe la unidad en la longitud que se mide. El resultado es un número seguido de la unidad utilizada: "8 varitas", "22 pies de pasos gallo-gallina".

■ **TOMA DE DECISIONES:** Comprometer el trabajo personal para buscar cómo enfrentar y resolver desafíos prepara a los niños a tomar decisiones para lograr satisfactoriamente una actividad acordada en el grupo.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Magnitudes y su medida.

.... ¿SÓLO CON EL RELOJ SABEMOS QUE EL TIEMPO TRASCURRE?

FINALIDADES

- Identifican eventos de su vida cotidiana y los organizan en función del orden en que ocurren en un día, una semana o un mes.
- Usan expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los niños desde muy pequeños toman conciencia del transcurso del tiempo por la repetición de actividades que les suceden prácticamente todos los días: los cargan, comen, los cambian, duermen, los bañan y juegan con ellos.

El tiempo es una de las tres magnitudes que los niños de preescolar pueden explorar e identificar. Para reflexionar sobre el tiempo, los pequeños necesitan desarrollar la noción de duración, pero no utilizando el reloj, sino en referencia con lo que sucede en un lapso. Por ejemplo, "la mañana" es el tiempo de la escuela y "la tarde" es el tiempo de su casa. En ambos intervalos, ellos realizan actividades distintas que les permiten diferenciar la mañana de la tarde. Al interior de una unidad de tiempo ocurre una secuencia o sucesión de eventos.

Los niños reconocen y son capaces de verbalizar las diferentes actividades que realizan y el orden en que suceden en unidades de tiempo. Con base en ello, para ayudarlos a ampliar la noción que tienen sobre qué es el tiempo y cómo se mide, en preescolar se incorporan las unidades de medida: día, semana y mes. En representaciones gráficas de estas unidades de tiempo, los alumnos organizan el orden en que suceden las actividades que les son familiares.

VERSIÓN 1. ¿Qué hacemos?, ¿cuándo lo hacemos?

MATERIAL

- Lámina didáctica. Tercer grado. Educación preescolar: "¿Qué hago?, ¿con quién?".
- Medias hojas de papel blanco, lápices y crayolas.



Organice una conversación con los alumnos para que expresen lo que hacen antes de llegar a la escuela, durante el tiempo que están en ella y, después, cuando salen. Ayúdelos a reflexionar sobre el orden de los sucesos, con preguntas como "¿esto lo hacen antes de...?" o "¿después de...?".

También es necesario que verbalicen lo que hacen todos los días, y cuándo; es decir, lo que es rutinario como levantarse, bañarse, comer, lavarse los dientes, entre otros. Puede apoyarse con las imágenes de la lámina didáctica "¿Qué hago?, ¿con quién?"

Asimismo, comenten lo que sucede unos días y otros no (van a la escuela cinco días y descansan dos).



Entregue las medias hojas y pida que hagan un dibujo sobre una actividad realizada en la mañana, otra en la tarde y otra en la noche. Cada pareja intercambiará sus dibujos y los interpretarán, vean si hay coincidencia entre lo que quisieron representar y lo que se interpretó.

Observe cómo representan gráficamente el orden de los sucesos "en la mañana", "en la tarde", "en la noche"; elija algunos y pida a los autores que comenten sus registros para socializarlos.

VERSIÓN 2. ¿Qué hacemos en un día, en una semana?

MATERIAL

- Dos cartulinas.
- Letreros con las leyendas: "LUNES", "ENTRADA A LA ESCUELA", "RECREO", "SALIDA DE LA ESCUELA".
- Cuatro o cinco dibujos de actividades que los niños regularmente hagan los lunes.
- Imagen: "Una semana de actividades", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*

Una las dos cartulinas para que quede una tira vertical y péguela en una pared del salón.



Proponga ordenar y pegar en la cartulina las actividades que hacen los lunes. Muéstreles los letreros y los dibujos para que los ordenen en el piso y cuando estén seguros que está bien, los peguen en las cartulinas. Mientras resuelven, cuestionelos sobre las relaciones temporales "antes de...", "después de...". Por ejemplo: "¿Los honores a la bandera, se hacen antes o después del recreo?".



En sesiones posteriores, ordenen las actividades centrales de cada día de la semana, hasta que tengan las del lunes al viernes.



En otra sesión completen la semana. Agregue las tiras de cartoncillo para sábado y domingo, preferentemente juntos, antes del lunes o después del viernes, para que los niños registren el patrón cinco días de escuela, dos días de descanso. Hagan dibujos de sus actividades de fines de semana y péguenlos en el día correspondiente.

Analice con los alumnos cómo quedó organizada la semana para que interpreten la representación gráfica de las actividades de una semana: "¿Qué día hay clase de música?, ¿en dónde está representada?, ¿cómo se ordenan los días?, ¿después del martes, qué día sigue?". Los alumnos de tercero pueden resolver: "Una semana de actividades" en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*

VERSIÓN 3. ¿Qué hacemos en un mes?

MATERIAL

- En cuatro cartulinas, hacer una retícula cuadrículada equivalente a la hoja de un mes del calendario.
- Letreros: del año en curso, del nombre de un mes y de los días de la semana; y en tarjetas (10 x 15 cm) la sucesión numérica del 1 al 30 (o 31).
- Dibujos de actividades que suceden en días fijos, cada semana, como honores a la bandera, la clase de Música o la de Educación Física o la lectura de un libro.

Es recomendable que un par de semanas antes de que termine un mes, organice la actividad para que durante el mes siguiente los niños puedan usar la hoja de calendario y puedan verificar que suceden las cosas que quedaron registradas, como los cumpleaños, los honores a la bandera, algunos días festivos o el día de Consejo Técnico Escolar (que no van a la escuela).



En un par de sesiones organice la elaboración de la representación gráfica de un mes: los niños pegan los letreros del año y del mes, los días de la semana (use la misma distribución que utilizó para la semana); ven en un calendario en qué día empieza el mes, pegan el "1" y luego la sucesión numérica en los días y lugares correspondientes.



En otra sesión, analizan la lógica de la representación de un mes del año. Por ejemplo, la columna de los lunes, de los martes y los demás días. También cómo corre la sucesión numérica.

Localicen los días en que realizan actividades fijas y peguen los dibujos correspondientes. Por ejemplo, todos los lunes hay honores a la bandera, ¿en qué lugar del gráfico están los lunes?, ¿qué días hay clase de Educación Física?, ¿en dónde están representados esos días? Agreguen al calendario un dibujo alusivo a los cumpleaños del mes, y al viernes que no hay clase porque es día de Consejo Técnico Escolar.

Durante el mes use el calendario para poner la fecha o para ver cuántos días faltan para el cumpleaños de un niño, cuántos días faltan para que sea sábado, o para poner en éste algún suceso extraordinario que haya ocurrido.

■ **DIÁLOGO:** *Aceptar sugerencias y mostrar perseverancia en las acciones que colectivamente se han acordado favorece que los niños aprendan a través de la lengua oral a externar opiniones que los lleven a terminar bien una actividad grupal.*

ORGANIZADOR CURRICULAR: *Magnitudes y su medida.*

.... ¿CUÁNTOS VASITOS LE PONEMOS?

FINALIDADES

- Conocen la capacidad de dos recipientes por comparación directa (transvasado).
- Identifican la capacidad de más de dos recipientes con unidades no convencionales.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Los alumnos de preescolar pueden empezar a identificar la magnitud de la capacidad al resolver situaciones en las que esta magnitud está implicada. Sus posibilidades cognitivas les permiten diferenciar los objetos que tienen una cierta magnitud (recipientes) de los que no la tienen. Comparan directamente la dimensión de dos recipientes y usan unidades de capacidad no convencionales para medir varios recipientes por distintas razones y con diferentes finalidades.

VERSIÓN 1. ¿Siempre se puede medir la capacidad?

MATERIAL

- Recipientes diversos como botella, taza, vaso y objetos que no tienen capacidad, como lápiz, borrador o cuaderno.
- Arena, aserrín o agua.

La capacidad es una magnitud que tienen solamente los objetos que funcionan como recipientes; no todos los objetos tienen capacidad.



Los niños diferencian objetos que tienen capacidad de los que no la tienen.

Distribuya en los equipos una cubetita con arena, aserrín o agua, varios recipientes y objetos que no tengan capacidad. Resguarde algunos objetos para que usted los use durante la socialización de los resultados.

Proponga que los objetos que tienen en su mesa los separen en dos: los que pueden llenar y los que no se pueden llenar.

Al terminar, organice la socialización de los hallazgos; plantee si pueden ayudarle a separar sus objetos de la misma manera que ellos lo hicie-

ron. Desde el frente del salón diríjase a un equipo, muestre un objeto y pregunte, por ejemplo: "¿Este borrador en cuál de los dos grupos que ustedes tienen hay que ponerlo?, ¿por qué?, ¿por qué no puedo ponerlo en el otro (recipiente)?". Cuestione si están o no de acuerdo con lo que dicen sus compañeros. Repita esto con varios equipos y diga: "¿En qué se fijan para saber en cuál de los dos grupos van los objetos?". Las respuestas se expresan de diferente manera: "Tiene hoyito", "si es un vaso va acá", "se puede poner arena (dentro)", entre otras. "¿Cómo se les llama a los objetos que les cabe algo?". Pueden decir que "son cajas, vasos, botellas"; éstas son respuestas válidas, dígales que también se les llama envases o recipientes.

VERSIÓN 2. ¿Cuál recipiente tiene más capacidad?

MATERIAL

- Varios recipientes que los niños puedan llenar fácilmente con arena.
- Arena, aserrín o agua.
- Varios recipientes iguales (envases de gelatina).
- Imagen: "Receta de masa", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*.

La comparación directa de la capacidad de dos recipientes se puede hacer por trasvasar de arena (aserrín, agua). Sin embargo, éste no es un buen recurso cuando se tiene que comparar la capacidad de varios recipientes y ordenarlos del que tiene menos capacidad al que tiene más.

En esta situación es mejor medir la capacidad de los recipientes en lugar de solamente comparar su capacidad por trasvasado. Con un recipiente pequeño como unidad de capacidad, los recipientes se pueden ordenar en función de su medida. El problema de comparación de la capacidad se traslada a la comparación de números, recuerde que la medida es un número seguido de la unidad utilizada (3 vasitos, 5 vasitos, 2 vasitos).

Disponga el material en una mesa, llene de arena uno de los recipientes cuya capacidad sea intermedia entre los que tenga disponibles. Organice al grupo en tres equipos.



Los niños ordenan recipientes en función de su capacidad, usan una unidad de medida no convencional para hacerlo.

Plantee que van a encontrar una manera de ordenar los recipientes, del que le cabe menos arena hasta el que le cabe más. Muestre el recipiente con arena que usted tiene.

La actividad consiste en que cada equipo tome un recipiente que cumpla con una característica que usted va a enunciar, y una vez elegido lo llenarán de arena para que al final en la mesa queden cuatro recipientes llenos con arena.

Tenga presente que llenar con arena un recipiente, no significa lo mismo para todos, algunos golpean el recipiente para que la arena se asiente, otros no los llenan completamente. Asegúrese que todos lo hagan asentando la arena.

Solicite lo siguiente:

- Equipo 1: recipiente al que le quepa menos arena que al que usted tiene.
- Equipo 2: recipiente al que le quepa más que al que usted tiene.
- Equipo 3: recipiente al que le quepa más que el que tomó el equipo 2.

Una vez que los cuatro recipientes estén sobre la mesa, revise con los niños el orden y colóquelos desde el que los niños suponen que tiene menos capacidad al que tiene más y numérelos para que puedan después recuperar el orden original. Pregunte: "¿Cómo pueden estar seguros que eligieron bien los recipientes?". Muéstrelas los recipientes chicos y plantee cómo pueden usar estos vasitos para saber cuánta arena le cabe a cada uno. Si la respuesta de los niños no lleva a la medición de la capacidad de los recipientes, sugiera cómo hacerlo.

Cada equipo anota en un papel cuántos vasitos creen que pueden vaciar en su recipiente para llenarlo, lo hacen y contrastan su anticipación con lo que salió. Anotan en un papel el resultado de la medición y lo pegan en su recipiente.

Con los botes sobre la mesa, colocados en el orden original, comprueban con los resultados de la medición si los recipientes estaban o no bien ordenados: del que tiene menor capacidad al que tiene más.

Mientras los niños miden la capacidad de los recipientes:

- Asegúrese que cada vez que vacíen una unidad, asienten la arena.
- Compruebe en cada equipo si sus anticipaciones sobre la capacidad del recipiente fueron próximas o no a la que resultó, coméntelo con ellos.

Otras experiencias sobre la capacidad tienen lugar cuando los niños preparan algún alimento siguiendo las instrucciones de una receta. En estas ocasiones ponga atención a cómo se hacen cargo de la medición de los ingredientes.

Los niños de tercero pueden resolver lo que se plantea en la imagen: "Receta de masa", en *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar.*



Los niños están empezando a comprender qué significa medir. Tienen más experiencias midiendo longitudes (distancias) que con la capacidad. Por ello, es probable que usted tenga que mostrarles cómo se mide la capacidad.

■ **PARTICIPACIÓN:** Tomar en cuenta a los demás al realizar un trabajo colectivo, esperar el turno y respetar el material posibilita que los niños aprendan que la calidad de su participación es importante para el buen logro de una actividad colectiva.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Magnitudes y su medida.

.... ¿QUÉ DICEN LOS DATOS CUANDO ESTÁN ORGANIZADOS EN UNA TABLA?

FINALIDADES

- Contestan preguntas en las que necesiten recabar datos.
- Organizan datos en tablas.
- Interpretan datos organizados en tablas o pictogramas para contestar las preguntas planteadas.

CONTENIDOS Y CAPACIDADES QUE SE PROPICIAN

Las situaciones que se plantean en la propuesta son las que parten de una pregunta a la que le faltan datos, como ¿qué desayunan los niños de preescolar?

Los niños inician sus experiencias sobre cómo responder a este tipo de preguntas. Entre las cosas que tienen que comprender es que, para responder la pregunta, primero tienen que recabar los datos. Para conseguirlos, es necesario que entrevisten a los sujetos involucrados en la pregunta; a este proceso se le denomina encuesta. Los datos obtenidos son muchos, por lo que tienen que organizarlos, esto da lugar a las tablas o pictogramas. Es con los datos organizados en tablas o pictogramas que pueden obtener información que les permite contestar la pregunta original y otras relacionadas con ésta.

VERSIÓN 1. ¿Quién ganó?

En preescolar, los niños tienen muchas oportunidades de organizar datos en una tabla para obtener información como en la actividad sugerida en la propuesta "¿Qué distancia hay?". En ese caso, hay una pregunta: "¿Cuántos objetos se encontraron en el salón que tienen la misma longitud que el listón rojo?". Los datos se organizan en una tabla y de ésta se obtiene información. En ese ejercicio no es necesario realizar una encuesta para conseguir los datos.

También pueden registrar en una tabla los puntos que cada uno obtuvo al realizar un juego en equipo para saber quién o quiénes ganaron. En estos casos, tampoco es necesario conseguir los datos a través de una encuesta.

Registrar datos en una tabla es una tarea compleja que requiere su atención, no sólo sobre las diferentes maneras como los niños registran, que de suyo ya es importante porque en preescolar están incursionando en el proceso de representación gráfica, sino también por la posibilidad de que vayan comprendiendo la función de las tablas como recurso para organizar datos y con ello obtener información.



Aproveche estas oportunidades, pero no las convierta en actividades rutinarias. Muchas educadoras solicitan este tipo de registros y todo termina en frases como "qué bonito te quedó".



Observe a qué acuerdo llegan sobre los registros; "¿Están los animales?, ¿en dónde van a anotar las elecciones de los niños entrevistados?".

VERSIÓN 2. Un largo recorrido para contestar una pregunta

MATERIAL

- Lápices y cuadernos.
- Tabla para registrar datos.



En esta ocasión, a diferencia de las situaciones descritas en la versión 1 de esta sección, los niños tienen que realizar una encuesta para conseguir los datos que les permitan contestar una pregunta. El desarrollo de la situación problemática se realiza en varias sesiones.

Pregunte cuáles animales les gustan. Organice una votación para elegir cuatro entre todos los que mencionen. Para propiciar la necesidad de ir a recabar datos, plantee: "¿Cuál de esos cuatro animales será el que más les guste a los de tercero (primero, segundo) de preescolar?, ¿cómo podrían hacer para averiguarlo".

Organice a los alumnos para que entrevisten a los niños del otro grupo. Es necesario que antes acuerden cómo elaborar un registro para asentar las respuestas.



Plantee cómo harán para que a un niño del otro grupo no lo entrevisten dos o más veces. Gestione con la maestra del otro grupo lo necesario para que se lleven a cabo las entrevistas.

En una gran tabla pegada en una pared, a una altura accesible para los niños, los equipos, por turnos, pasan a vaciar sus datos. ¿Cómo van a registrar los datos? Si, por ejemplo, van a registrar que un niño escogió al panda, ¿en dónde se registrará ese dato?, ¿qué marca gráfica usarán?, ¿van a pintar el cuadrito de un color, poner una crucecita o una palomita?

Tenga cuidado, al elaborar la tabla para todo el grupo, de que las columnas tengan las celdas suficientes y, sobre todo, no ponga en la primera columna la sucesión numérica. Cuando los niños tengan que saber cuántos de los entrevistados prefieren por ejemplo, al gato, contarán las marcas en la columna correspondiente, no necesitan el registro de los números.

Muchas educadoras escriben al lado de la primera columna la sucesión numérica. Lo hacen, quizá para mostrar a los niños la "utilidad" de los

números, en realidad se trata de un uso equivocado de éstos. Los niños se confunden, hay quienes piensan que si en la entrevista tres niños eligieron el gato, esto va en la fila en donde está el "3" y no en la columna del gato.



Una vez que la tabla tenga todos los datos, verifiquen que el número de niños registrados es igual al número de niños entrevistados.

Haga un recuento de todo lo que hicieron para llegar a esa tabla. "¿Cuál fue la pregunta que deseaban responder?"

Vean que los datos organizados en la tabla les permiten saber cuál es el que más les gusta a

los niños de tercero (primero, segundo) de pre-escolar y además pueden responder otras preguntas: "¿Cuál es el animal que les gusta menos?, ¿cuántos niños prefieren más a los gatos que a los pandas?"

■ **COLABORACIÓN:** Reconocer cuándo es necesario hacer un esfuerzo mayor para lograr lo que colectivamente se proponen ayuda a los niños a desarrollar su capacidad para asumir y compartir responsabilidades al realizar una actividad colectiva.

ORGANIZADOR CURRICULAR: Recolección y representación de datos.

Bibliografía

- Armellada, F. C. de y A. Areco (2000). *El cocuyo y la mora*, Caracas, Ekaré (Narraciones indígenas).
- Bird, P. (2003). *Cuentos para Verónica*, Buenos Aires, Del Nuevo Extremo.
- Bisquerra, R. (2010). *La educación emocional en la práctica*, Barcelona, Cuadernos de Educación.
- Blanco, C. (2014). *El agua y yo*, Buenos Aires, Albatros.
- Block, D. e I. Fuenlabrada (1995). "Cómo elaborar materiales de matemáticas para el nivel básico (I)", en *Educación 2001*, I (7), pp. 42-46.
- (1996). "Cómo elaborar materiales de matemáticas para el nivel básico (II)", en *Educación 2001*, II (8), pp. 31-37.
- Borges, J. L. (1972). *El oro de los tigres*, Buenos Aires, Emecé.
- Brophy, J. (2000). *La enseñanza*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Browne, A. (2012). *¿Cómo te sientes?*, Sevilla, Kalandraka Ediciones Andalucía.
- Burns, M. S. et al. (2000). *Un buen comienzo. Guía para promover la lectura en la infancia*, México, Secretaría de Educación Pública-Fondo de Cultura Económica.
- Buxarrais, M. R. et al. (1997). *La educación moral en primaria y en secundaria*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca del normalista).
- Cali, D. (2005). *Un papá a la medida*, Zaragoza, Edelvives.
- Campo, J. et al. (2002). *Juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Cohen, D. (2012). *Cómo aprenden los niños*, México, Secretaría de Educación Pública-Fondo de Cultura Económica (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Cornelio, M. (2013). *Manual de asambleas escolares*, México, Unicef-Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- D'Angelo, E. y A. Medina (2000). "Trabajar los conflictos en el aula: un camino hacia la convivencia saludable", en *Valores, cultura y sociedad. Los contenidos "transversales" en el jardín*, Buenos Aires, Novedades Educativas.
- Essomba, M. A. y E. Barandica, coords. (2007). *Construir la escuela intercultural*, Barcelona, Graó (Biblioteca de aula).
- Ferreiro, E. (1997). *Alfabetización. Teoría y práctica*, México, Siglo XXI Editores.
- (2011a). *Actividades de escritura 1. El nombre propio* (DVD), México, Secretaría de Educación Pública-Centro de Investigación y de Estudios Avanzados.
- (2011b). *Actividades de escritura 2. Diversidad de textos* (DVD), México, Secretaría de Educación Pública-Centro de Investigación y de Estudios Avanzados.
- (2011c). *Los niños y los libros en preescolar. Experiencias para analizar*, México, Secretaría de Educación Pública-Centro de Investigación y de Estudios Avanzados.
- y A. Teberosky (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*, México, Siglo XXI Editores.
- Fuenlabrada, I. (2009). *¿Hasta el 100?... ¡No! ¿Y las cuentas?... ¡Tampoco! Entonces... ¿Qué?* México, Secretaría de Educación Pública.
- et al. (2008). *El niño hace matemáticas. Libro para tercero de preescolar*, México.
- et al. (2009). *¿Cómo desarrollar el pensamiento matemático? Fichero de actividades para preescolar* (2ª. ed.), México.
- , coord. general (2010). *Investigación evaluativa de la implementación del PEP04. Campo de pensamiento matemático*. Investigación solicitada por la Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública al Departamento de Investigaciones Educativas, Centro de Investigación y de Estudios Avanzados, Instituto Politécnico Nacional.
- Gabilondo Soler, F. (2007). *Cri-Cri. Canciones completas*, México, IBCON (Serie Trovadores).
- Garaigordobil, M. (2011). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*, Madrid, Pirámide.
- et al. (2004). *Libro de nanas*, Valencia, Media Vaca.
- García Lorca, F. (2014). *Mariposa del aire*, Buenos Aires, Colihue.
- Garrido, F. (1998). *Cómo leer mejor en voz alta*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro. Cuadernos).
- Gedovius, J. (1997). *Trucas*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Girad, K. y J. A. Koch (2011). *Resolución de conflictos en las escuelas*, Buenos Aires, Granica.

- Gómez Palacio, M. et al. (1982). *Propuesta para el aprendizaje de la lengua escrita. El trabajo con el nombre propio*, México, Dirección General de Educación Especial, Secretaría de Educación Pública-Organización de Estados Americanos.
- Graeme, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*, México, Secretaría de Educación Pública-Paidós (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Harf, R. et al. (1999). *Raíces, tradiciones y mitos en el nivel inicial. Dimensión historiográfica-pedagógica*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro. Cuadernos).
- Hernández, M. I. (2018). "Rima", texto inédito, México, Secretaría de Educación Pública.
- Hideroa, H. (2018). "Gato" y "Gaviota", textos inéditos, México, Secretaría de Educación Pública.
- INDE (2009). *Fichero de juegos de equipo*, Barcelona, INDE Publicaciones.
- Jiménez, J. R. (1964). *Antología para niños y adolescentes*, Buenos Aires, Losada.
- Jiménez, J. et al. (2011). *Guía para trabajar la historia de vida con niños y niñas. Acogimiento familiar y residencial*, Sevilla, Junta de Andalucía.
- Kaufman, A. M. (1988). *Alfabetización temprana... ¿y después?*, Buenos Aires, Santillana.
- , coord. (2010). *Leer y escribir: el día a día en las aulas*, Buenos Aires, Aique.
- et al. (1989). *Alfabetización de niños: construcción e intercambio*, Buenos Aires, Aique.
- y M. E. Rodríguez (1993). *La escuela y los textos*, Argentina, Santillana.
- Keselman, G. y P. Estrada (2004). *Pataletas*, Barcelona, La Galera.
- La Fontaine, J. de (2008). *Las fábulas de La Fontaine*, Barcelona, Edhasa.
- Lope de Vega, F. (2002). *La esclava de su galán* (Publicación original: Zaragoza, por la viuda de Pedro Verges, a costa de Roberto Devport, 1647), Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- López, E., coord. (2012). *Educación emocional. Programa para 3-6 años*, España, Wolters Kluwer.
- Machado, A. (1998). *Poesías completas*, Madrid, Espasa Calpe.
- Mansour Manzur, V. (1999). *Familias familiares*, México, Fondo de Cultura Económica (A la orilla del viento).
- Ministerio de Educación, República de Singapur (2013). *Nurturing Early Learners. A Curriculum for Kindergartens in Singapore*.
- Mir, C., coord. (1998). *Cooperar en la escuela. La responsabilidad de educar para la democracia*. España, Graó.
- Molinari, C. y M. Castedo (2008). *La Lectura en la alfabetización inicial. Situaciones didácticas en el jardín y en la escuela*, La Plata, Dirección General de Educación y Cultura de la Provincia de Buenos Aires.
- y A. Corral (2008). *La escritura en la alfabetización inicial. Producir en grupos en la escuela y en el jardín*, La Plata, Dirección General de Educación y Cultura de la Provincia de Buenos Aires.
- Murray, G. y R. Mijares (1994). *Los títeres. Una guía práctica*, México, Árbol Editorial.
- Murray Schafer, R. (2006). *Hacia una educación sonora. 100 ejercicios de audición y producción sonora*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes-Radio Educación.
- Nemirovsky, M. (1992). *Un ejemplo específico: el nombre propio. Más allá de la alfabetización*, Buenos Aires, Santillana (Aula XXI).
- (1999). *Sobre la enseñanza del lenguaje escrito y temas aledaños*, Buenos Aires, Paidós Ibérica.
- (2003). *¿Cómo podemos animar a leer y a escribir a nuestros niños? Tres experiencias de aula*, Madrid, Centro de Innovación Educativa.
- (2007). "¿Qué título le va bien a este cuento?" (ejemplo de situación didáctica), dentro del taller *El aprendizaje y la enseñanza de la lectura y la escritura*, Chihuahua.
- , coord. (2009). *Experiencias escolares con la lectura y la escritura*, Barcelona, Graó.
- Perrenoud, P. (2012). *Diez nuevas competencias para enseñar*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Poot, D. (2009). "El mundo natural y social: un motivo para enseñar a pensar desde el jardín", en *Cero en Conducta. "Enseñar a pensar"*, 24 (57), diciembre, pp. 5-24.
- Puig, I. de (2015). *¡Vamos a pensar! Con niños y niñas de 2 a 3 años*, Barcelona, Octaedro.
- (2008). *Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil*, México, Secretaría de Educación Pública-EUMO-Octaedro.
- Rangel, Á. (2007). *La consigna y la organización del grupo. Su función y efectos en una experiencia con niños de preescolar*. Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias con Especialidad en Investigación Educativa, México, Departamento de Investigaciones Educativas. Centro de Investigación y de Estudios Avanzados, Instituto Politécnico Nacional.

- Rodari, G. (2009). *Gramática de la fantasía*, México, Planeta.
- Rodenas, A. (2002). *Rimas de luna*, Madrid, SM (Barco de vapor).
- Rodríguez, L. E. et al. (2019). *Educación desde el bienestar. Competencias socioemocionales para el aula y la vida*, México, Mc Graw Hill.
- Sabines, J. (2008). *Antología poética*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Sagan, C. (2001). *El mundo y sus demonios. La ciencia como una luz en la oscuridad*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Sammons, P. et al. (1998). *Características clave de las escuelas efectivas*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro. Cuadernos).
- Sarlé, Patricia et al., coords. (2014). *Arte, educación y primera infancia: sentidos y experiencias*, Madrid, OEI.
- Secretaría de Educación Pública (2004). *Programa de Educación Preescolar*, México.
- (2005a). *Curso de formación profesional para el personal docente de educación preescolar* (vol. I), México.
- (2005b). *Curso de formación profesional para el personal docente de educación preescolar* (vol. II), México.
- (2010a). *Descubrir el mundo en la escuela maternal. Lo vivo, la materia y los objetos*, París-México, Centre National de Documentation Pédagogique.
- (2010b). *Guía de activación física. Educación Preescolar*, México.
- (2011). *Programa de estudio 2011. Educación Básica. Preescolar. Guía para la educadora*, México.
- (2014). "La leyenda de los volcanes", en *Lengua Materna. Español. Segundo grado*, México.
- (2015a). *Libro de la educadora*, México.
- (2015b). *Mi álbum. Preescolar. Primer grado*, México.
- (2015c). *Mi álbum. Preescolar. Segundo grado*, México.
- (2015d). *Mi álbum. Preescolar. Tercer grado*, México.
- (2019). *Enriquecimiento de la perspectiva de Formación Cívica y Ética en los materiales educativos de educación preescolar. Nota técnica* (Documento de trabajo), México.
- (2020). *Perspectiva para la Formación Cívica y Ética. Nota técnica* (Documento de trabajo), México.
- Seefeldt, C. y B. Wasik (2012). *Preescolar: los pequeños van a la escuela*, México, Secretaría de Educación Pública-Pearson Educación de México (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Smet, M. de y N. Talaman (2008). *Vivo en dos casas*, Barcelona, Malsinet.
- Teberosky, A. (1992). *Aprendiendo a escribir*, Barcelona, ICE-Horsori.
- Tolchinsky, L. (1993). *Aprendizaje del lenguaje escrito: procesos evolutivos e implicaciones didácticas*, Barcelona, Anthropos.
- Tonucci, F. (1996). *Vida de clase. Cinco años con Mario Lodi y sus alumnos*, Buenos Aires, Losada.
- (2008). *Los materiales*, México, Secretaría de Educación Pública-Losada-Océano.
- comp. (2006). *A los tres años se investiga*, Buenos Aires, Losada.
- (2002). *La reforma de la escuela infantil*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro. Cuadernos).
- Vernon, S. A. y M. Alvarado (2014). *Aprender a escuchar, aprender a hablar. La lengua oral en los primeros años de escolaridad*, México, Instituto Nacional para la Evaluación Educativa (Materiales para Apoyar la Práctica Educativa).
- Walsh, M. E. (2002). *Zoo loco*, Buenos Aires, Alfaguara.
- Wolf, M. (2008). *Cómo aprendemos a leer. Historia y ciencia del cerebro y la lectura*, Barcelona, Ediciones B.

Libros del Rincón

- Bauer, J. (2014). *La reina de los colores*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- Fernández, C. (2008). *Taller de pintura y construcciones*, México, Secretaría de Educación Pública-Colofón.
- Gedovius, J. (2007). *El más gigante*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- Grejniec, M. (2003). *¿A qué sabe la luna?*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- Hanán, F. (2007). *Semillas de México*, México, Secretaría de Educación Pública (Pasos de luna).
- Kasza, K. (2005). *Choco encuentra una mamá*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- (2005). *Mi día de suerte*, México, Secretaría de Educación Pública-Norma Ediciones (Al sol solito).
- Lesley, E. (2006). *Cuidando a Louis*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- Misenta, M. (Isol) (2012). *Petit, el monstruo*, Santiago de Chile, Ocho Libros Editores.
- Oram, H. y S. Kitamura (1983). *Fernando Furioso*, México, Secretaría de Educación Pública (Astrolabio).
- Rodenas, A. (2005). *Un puñado de besos*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).

- (2006). *Historia de un pájaro bobo*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- Salazar, M. (2007). *Historia de un elefante marino*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- Sendak, M. (2001). *Donde viven los monstruos*, México, Secretaría de Educación Pública.
- Silberman, L. et al. (1997). *Cómo hacer teatro (sin ser descubierto)*, México, Secretaría de Educación Pública.
- Solinis, T. (2009). *La abuela de pelo rosa*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- Taylor, S. (2016). *Cuando nace un monstruo*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- Weber, R. (2004). *Un jardín en tu balcón*, México, Secretaría de Educación Pública (Al sol solito).
- Obras de arte**
- Coronel, P. (1970). *La mujer caracol*, Zacatecas, Museo Pedro Coronel.
- García Ponce, F. (1982). *Mancha sobre composición*, Yucatán, Museo Fernando García Ponce MACAY.
- Kahlo, F. (1943). *Autorretrato con monos*, Ciudad de México, Colección de Jacques y Natasha Gelman.
- Kandinsky, V. (1913). *Estudio de color en cuadros*, Munich, Museo Lenbachhaus.
- Monet, C. (1873). *Impresión, sol naciente*, París, Museo Marmottan Monet.
- (1900). *Jardín de Giverny*, París, Museo de Orsay.
- Orozco, J. C. (1949). *Miguel Hidalgo*, Guadalajara, Palacio de Gobierno de Guadalajara.
- Pollock, J. (1948). *No. 5, 1948*, Venecia, Peggy Guggenheim Collection.
- Rivera, D. (1934). *El hombre controlador del universo*, Ciudad de México, Palacio de Bellas Artes.
- (1935). *El cargador de Flores*, Puebla, Fundación Amparo de Espinosa.
- (1941). *Autorretrato*, Northampton, Massachusetts, Smith College Museum of Art.
- Tamayo, R. (1964). *Dualidad*, Museo Nacional de Antropología e Historia, Ciudad de México.
- Van Gogh, V. (1888). *Los girasoles*, Munich, Neue Pinakothek.
- Varo, R. (1963). *Naturaleza muerta resucitando*, Valencia, colección privada.
- Música**
- Bach, J. S. (2011). "The Cello Song" (interpretada por The Piano Guys), en *The Piano Guys Hits* volume 1, USA & Canadá, Reader's Digest.
- Barbatuques (2012). "Samba Lelé", en *Tum pá*, Brasil, MCD.
- Barrera, A. (2008). "Los mimos", en *Leyendo sueños*, Urtext.
- Cirque du Soleil (2002). "Alegria", México, Cirque du Soleil.
- Enrique y Ana (1978). "El patio de mi casa", en *El disco para los pequeños con Enrique y Ana*, Madrid, Hispavox.
- Hunt, K. y S. McCallum (2005). "The Celebrated Chop Waltz" (interpretada por Euphemia Allen), en *The classic 100 Piano: The top 10 selected High lights*, Australia, ABC Classics.
- Innes, D., dir. (1964). "Flor de piña" (interpretada por la Banda de Música del estado de Oaxaca), en *Guelaguetza Oaxaqueña*, México, Peerless.
- Lara, A. (1969). "Granada" (interpretada por A. Algora). "Mujer": *la historia musical de Agustín Lara*, México, Reader's Digest.
- Moncayo, J. P. (2010). "Huapango" (dirigido por Alondra de la Parra), en *Mi alma mexicana*, México, Sony Classical.
- Mora, E. (1994). "Alejandra" (interpretada por Cuarteto Latinoamericano), en *Valses mexicanos 1900*, México, Dorian Recordings.
- Perri, C. y Hodges, D. (2012). "A Thousand Years" (interpretado por The Piano Guys), en *The Piano Guys*, Estados Unidos, Al Vander Beek, Steven Sharp Nelson, Jon Schmidt.
- Ponce, M. M. (1998). "Gavota" (interpretada por el Cuarteto Latinoamericano), en *Cuarteto Vi-reinal, Sinfonía Menestral*, México, Luzam.
- Provias, Giorgio (1964). "Sirtaki" (interpretada por M. Theodorakis), en *Zorba the Greek*, Grecia, Century Fox Records.
- Randolph, H. L. (1996). "Yakety Sax" (El show de Benny Hill), *Television's greatest Hits*, vol. 6, Estados Unidos, TVT Records.
- Ravel, M. (1990). "Bolero" (interpretado por Radio Symphony Orchestra Ljubljana), en *Vienna Master Series*, Alemania, Pilz Compact Disc.
- Rosas, J. (2010). "Sobre las olas" (dirigido por Alondra de la Parra), en *Mi alma mexicana*, México, Sony Classical.
- Schubert, F. P. (1979). "Fantasy" (interpretada por Sviatoslav Richter), en *Wanderer Fantasy. Sonata en A Major*, Australia, World Record Club.
- Strauss, J. (1966). "El Danubio azul" (interpretado por la Gran Orquesta de conciertos de Viena), en *Inmortal! El Vals*, España, Ekipo.
- Tatiana (1995a). "La víbora de la mar", en *¡Brinca!*, México, Paramúsica.
- Tatiana (1995b). "El calentamiento", en *¡Brinca!*, México, Paramúsica.
- Tchaikovsky, P. I. (1985). "El vals de las flores" (interpretado por Ormandy Orquesta de Filadel-

- fía), en *El Cascanueces*, Argentina, Columbia Masterworks.
- Tchaikovsky, P. I. (1993). "El lago de los cisnes" (interpretado por Orquesta Sinfónica de Berlín), en *Tchaikovsky: El lago de los cisnes*, Madrid, Cambio 16.
- Villanueva, F. (2012). "Vals poético" (interpretado por Jorge Federico Osorio), en *Salón mexicano*, México, Cedille Records.
- Varios intérpretes (1973). "Música de la danza de los viejitos" (interpretada por la Orquesta de cuerdas de Gervasio López), en *Maestros del folklore michoacano Vol. 1 Música indígena purépecha*, México, Cedille Records.
- Vivaldi, A. (1981). "La primavera" (interpretada por Camerata Lysy), en *Las cuatro estaciones*, Argentina, Angel Records.

Danzas

- Ballet Folklórico de México (1963). "La danza del venado" (estados de Sonora y Sinaloa), México.
- Jarana Meridana (2015). "El pichito amoroso" (estado de Yucatán), México.
- Grupo Nahucalli (2006). "El baile de la iguana" (estado de Guerrero), México.
- Orquesta de cuerdas de Gervasio López (1973). "La danza de los viejitos" (estado de Michoacán), México.

Referencias electrónicas

- Cámara, E. y H. Islas (2007). *Pensamiento y acción. El método Leeder de la escuela alemana*. Disponible en https://mexicana.cultura.gob.mx/es/repositorio/detalle?id=_suri:NBA:TransObject:5bce83527a8a02074f831048&word=M%C3%A9todo%20Leeder&r=0&t=167 (Consultado el 2 de abril de 2018).
- Chapela, L. M. (2013). "Por el gusto de conocernos. Reflexiones en torno a la paz y las relaciones interculturales", en *Caja de herramientas en educación para la paz*, México, Unesco. Disponible en <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000221205> (Consultado el 30 de mayo de 2020).
- Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (2013). *Educación inclusiva*, México, Ediciones Conapred (colección Legislar sin discriminación, tomo III). Disponible en https://www.conapred.org.mx/documentos_cedoc/LSD_EducacionInclusiva_Tomo_III.pdf (Consultado el 30 de mayo de 2020).
- Milicic, N. y M. J. Martínez (2015). *¿Cómo me siento? Cuaderno de trabajo para el niño*, Chile, Unicef-Centro de Estudios y Promoción del Buen Trato-Universidad Pontificia

Católica de Chile. Disponible en https://www.unicef.org/chile/media/1601/file/como_me_siento.pdf (Consultado el 30 de mayo de 2020).

- Unicef (s. f.). "Expresar los sentimientos", en *¿Te suena familiar?*, Chile, Centro de documentación Unicef. Disponible en <http://www.unicef.cl/centrodoc/tesuenafamiliar/14%20Sentimientos.pdf> (Consultado el 30 de mayo de 2020).
- (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*, Unicef-Comité Español. Disponible en <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf> (Consultado el 30 de mayo de 2020).
- (2018). *Participación infantil en los centros escolares*, Unicef-Comité Español (Cuaderno de participación. Guías de educación en derechos y ciudadanía global de Unicef). Disponible en <https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Participacion.pdf> (Consultado el 30 de mayo de 2020).
- Zariñán, L., coord. (2018). *Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes / Ley General de Prestación de Servicios para la Atención, Cuidado y Desarrollo Integral Infantil* (4ª ed.), México, Comisión Nacional de los Derechos Humanos. Disponible en https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/doc/Programas/Ninez_familia/Material/ley-guarderias-ninos.pdf (Consultado el 30 de mayo de 2020).

Créditos iconográficos

Fotografía

pp. 6-7: (de arr. ab. y de izq. a der.) "Hola, amigo, me llamo... y vivo en...", "La piñata", "Soy el protagonista", e "Inventando historias", en *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; **p. 9:** rompecabezas, Pixabay 4401125; **p. 10:** (arr.) *¿Dónde me viste?. Preescolar. Primer grado*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; (ab.) *La Gran Carrera, Preescolar. Segundo grado*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; **p. 11:** (arr.) *Cuadrados Bicolores. Preescolar. Tercer grado*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; (ab.) *Alfabeto Móvil. Preescolar. Segundo grado*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; **p. 12:** *Juego de Números. Preescolar. Tercer grado*. México, Secretaría de Educación Pública,

2019; **p. 13:** "La piñata", en *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; **p. 15:** (arr.) "¿Con qué monedas pagamos?", en *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; (ab. izq.) "Había una vez", en *Láminas didácticas. Primer grado. Educación preescolar*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; (ab. der.) "Personas que conozco", en *Láminas didácticas. Primer grado. Educación preescolar*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; **p. 16:** (arr.) "Teatro de sombras", en *Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; (ab.) "Colaboramos", en *Láminas didácticas. Tercer grado. Educación preescolar*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; **p. 18:** Día del Maestro en Guatemala, fotografía de Justo Magzul, USAID Guatemala, bajo licencia CC BY NC-ND 4.0; **p. 19:** portada de *Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; **pp. 20-21:** fotografía de Martín Córdova Salinas, Archivo iconográfico DGME-SEB-SEP; **p. 22:** fotografía de Martín Córdova Salinas, Archivo iconográfico DGME-SEB-SEP; **p. 24:** fotografía de Martín Córdova Salinas, Archivo iconográfico DGME-SEB-SEP; **pp. 26-27:** niños, Pixabay 602967; **p. 29:** alumnos antes de entrar a escuela, Chiapas, fotografía de Salatiel Barragán Santos; **p. 33:** manos juntas, fotografía de Ricardo Cirilo, bajo licencia CC BY-NC-ND 2.0; **p. 34:** plantación de árboles, fotografía del Movimiento de la Bandera Azul de Bulgaria, bajo licencia CC BY-NC 2.0; **p. 35:** fotografía de Martín Córdova Salinas, Archivo iconográfico DGME-SEB-SEP; **p. 36:** juego de bloques, Freemages.com 1436140; **p. 37:** niños en México, fotografía de Joshua Berman, bajo licencia CC BY-NC-SA 2.0; **pp. 38-39:** (de izq. a der. de arr. a ab.) banda escolar, kinder Izcoatl en San Cosme Texintla, Gobierno de Cholula, bajo licencia CC BY-SA 2.0; niña divirtiéndose con plastilina, fotografía de Nenad Stojkovic, bajo licencia CC BY 2.0; niña colgando su dibujo, Freepik.es; niños con bloques, fotografía de Gimnasio La Montaña, bajo licencia CC BY NC-ND 4.0; realizando actividad en el aula, Banco de imágenes y sonidos, Instituto de Tecnologías Educativas, Ministerio de Educación, España, bajo licencia CC BY-NC-SA 3.0 ES; niños en el patio, Freemages.com 1436565;

p. 45: maestra y alumnos, fotografía de Gimnasio La Montaña, bajo licencia CC BY NC-ND 4.0; **p. 69:** miércoles con los niños, fotografía de Imagen en Acción, bajo licencia CC BY-NC-ND 2.0; **p. 82:** fiesta de periquitos, fotografía de Eduardo Merille, bajo licencia CC BY NC-ND 4.0; **p. 87:** infancia, fotografía de Daniel Gonzalez, bajo licencia CC BY NC-ND 4.0; **p. 90:** (de izq. a der.) bosque, Pxhere; aserradero en Summerbridge, fotografía de Jim, bajo licencia CC BY-NC 2.0; máquina de producción de papel de seda con materia prima (Jumbo Roll), fotografía de Sammutawe, bajo licencia CC BY-SA 4.0; cuadernos, Pixabay 2728715; **p. 91:** proceso para la fabricación de papel reciclado, fotografía de Leticia Adriana Rodríguez Trejo; **p. 98:** estudiantes lavan sus manos, fotografía de La Alianza Global para la Educación, bajo licencia CC BY-NC-ND 2.0; **p. 102:** recogiendo basura, Freepik.es; **p. 112:** "¿Cómo te sientes?", en *Láminas didácticas. Primer grado. Educación preescolar*. México, Secretaría de Educación Pública, 2019; **p. 120:** niños con bloques, fotografía de Gimnasio La Montaña, bajo licencia CC BY NC-ND 4.0; **p. 121:** realizando actividad en el aula, Banco de imágenes y sonidos, Instituto de Tecnologías Educativas, Ministerio de Educación, España, bajo licencia CC BY-NC-SA 3.0 ES; **p. 122:** festival de los niños en el parque, fotografía de Adam MacConnell/North Charleston, bajo licencia CC BY-SA 2.0; **p. 126:** "El patio de mi escuela", en *Láminas didácticas. Segundo grado. Educación preescolar*, México, Secretaría de Educación Pública, 2019; **p. 131:** niños en el patio, Freemages.com 1436565; **p. 136:** niño haciendo música, fotografía de Jessica Espinoza; **p. 144:** instrumentos musicales, Pixabay 4764165; **p. 148:** niños de kínder, Ciudad de México, fotografía de Salatiel Barragán Santos; **p. 154:** pintando con los dedos, Freemages.com 1171665; **p. 163:** escultura, Pxhere; **p. 165:** niña colgando su dibujo, Freepik.es; **p. 178:** fotografía de Martín Aguilar Gallegos, Archivo iconográfico DGME-SEB-SEP; **p. 180:** juego del paracaídas, fotografía de Joe Goldberg, bajo licencia CC BY-SA 2.0; **p. 182:** niños mayas tocan instrumentos tradicionales, USAID Guatemala, bajo licencia CC BY-NC-ND 4.0; **p. 193:** contando, Pixabay 604130; **pp. 201, 203, 204, 207-209, 216:** ilustraciones, en *Libro de la educadora. Educación preescolar*, México, Secretaría de Educación Pública, 2019, pp. 86, 89, 91, 94, 95, 96 y 104.

Anexo. Finalidades educativas
Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar

FINALIDADES EDUCATIVAS <i>Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar</i>				
Página	Nombre de la imagen	Campo de Formación Académica/Área Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 2	Finalidad educativa
6	El acuario	Pensamiento Matemático Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Análisis de datos Exploración de la naturaleza	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registran datos en una tabla para responder preguntas sobre los animales de la imagen. 2. Describen características de los animales que ven en la imagen.
7	Gato y gaviotas	Lenguaje y Comunicación	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprenden poemas y los dicen frente a otras personas. 2. Identifican la rima en poemas leídos en voz alta. 3. Dicen rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje. 4. Construyen colectivamente rimas sencillas.
8	Y tú, ¿qué haces?	Educación Socioemocional Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social Lenguaje y Comunicación	Sensibilidad y apoyo hacia otros Interacción con el entorno social Producción e interpretación de narraciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hablan de sus conductas y de las de otros y explican las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con los otros. 2. Conocen en qué consisten las actividades en su casa y mencionan lo que hacen para ayudar a la vida familiar. 3. Narran las actividades que hacen en su casa con su familia, hablan acerca de los miembros de su familia, sus características, las acciones y los lugares donde se desarrollan.
9	Página de registro			<ol style="list-style-type: none"> 4. Expresan gráficamente narraciones con recursos personales.
10	Paseo por el zoológico	Pensamiento Matemático	Ubicación espacial Número	<ol style="list-style-type: none"> 1. Describen trayectorias a través de relaciones espaciales y puntos de referencia. 2. Resuelven problemas (conteo, acciones sobre las colecciones). 3. Cuentan colecciones de 20 o menos elementos. 4. Comparan e igualan colecciones con base en la cantidad de elementos.
11	Página de registro			<ol style="list-style-type: none"> 5. Comunican de manera escrita los números del 1 al 10 de diferentes maneras, incluida la convencional.

FINALIDADES EDUCATIVAS				
Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar				
Página	Nombre de la imagen	Campo de Formación Académica/Área Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 2	Finalidad educativa
12	Arte y más arte	Artes Lenguaje y Comunicación Educación Socioemocional	Elementos básicos de las artes Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas Conversación Narración Expresión de las emociones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observan obras del patrimonio artístico de otros lugares y describen lo que les hacen sentir e imaginar. 2. Expresan ideas acerca de la música y la pintura, atendiendo lo que dicen otros compañeros. 3. Narran anécdotas sobre la música y la pintura, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas. 4. Reconocen y nombran situaciones que les generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresan lo que sienten. 5. Representan gráficamente, con recursos propios, varias secuencias de sonidos y las interpretan.
13	Página de registro			
14	Gana el que lo encuentra	Pensamiento Matemático Lenguaje y Comunicación	Ubicación espacial Número Análisis de medios de comunicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Localizan objetos: uso de relaciones espaciales y puntos de referencia. 2. Comunican la ubicación de un objeto a través de relaciones espaciales y puntos de referencia. 3. Cuentan colecciones de 20 o menos elementos. 4. Comentan noticias que se difunden en la radio, el periódico y la televisión. 5. Producen un texto para informar algo de interés a la comunidad escolar o a los padres de familia que han elaborado dictando sus ideas a la educadora.
15	Página de registro			<ol style="list-style-type: none"> 6. Escriben los primeros diez números. 7. Hacen un registro de sus aciertos y desaciertos al ubicar objetos en la imagen.
16	Adivinanzas	Lenguaje y Comunicación	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comentan, a partir de las adivinanzas que escuchan en qué se fijaron para resolverlas. 2. Resuelven adivinanzas. 3. Registran con recursos gráficos propios la respuesta a las adivinanzas.

FINALIDADES EDUCATIVAS				
Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar				
Página	Nombre de la imagen	Campo de Formación Académica/Área Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 2	Finalidad educativa
17	Una semana de actividades	Pensamiento Matemático	Magnitudes y su medida	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifican eventos de su vida escolar y dicen el orden en que ocurren. 2. Usan expresiones temporales para explicar la sucesión de actividades. 3. Representan con recursos gráficos propios la sucesión de eventos escolares. 4. Identifican los días de la semana por los sucesos escolares que se repiten semana a semana (orden de los días).
18	Familias	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Interacción con el entorno social	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifican actividades productivas y su aporte a la comunidad. 2. Comentan las actividades que hacen con su familia. 3. Describen cómo es el lugar donde viven. 4. Hacen un dibujo de su familia. 5. Hacen un dibujo del lugar donde viven.
19	Página de registro			<ol style="list-style-type: none"> 1. Resuelven problemas mediante el conteo y acciones sobre las colecciones (juntar, agregar, quitar, separar). 2. Cuentan colecciones no mayores a 20 elementos. 3. Comparan e igualan colecciones con base en la cantidad de elementos. 4. Obtienen información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con los animales domésticos. 5. Describen y explican las características comunes entre los seres vivos que aparecen en la imagen.
20	Veterinaria	Pensamiento Matemático Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Número Exploración de la naturaleza	<ol style="list-style-type: none"> 6. Registran con recursos gráficos personales procedimientos de resolución de problemas. 7. Registran con signos convencionales los resultados de los problemas.
21	Página de registro			

FINALIDADES EDUCATIVAS				
Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar				
Página	Nombre de la imagen	Campo de Formación Académica/Área Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 2	Finalidad educativa
22	Autorretrato	Artes Educación Socioemocional	Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas Autoestima	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocen y describen obras artísticas; manifiestan opiniones sobre ellas. 2. Representan la imagen que tienen de sí mismos y expresan ideas mediante dibujos. 3. Reconocen y expresan características personales, como su nombre y cómo son físicamente. 4. Hacen su retrato con un dibujo. 5. Registran con recursos propios lo que les gusta de ellos.
23	Página de registro			
24	Los libros que leo	Lenguaje y Comunicación	Intercambio oral de información Intercambio de narraciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registran libros que leen durante el año. 2. Expresan su opinión sobre los textos registrados. 3. Explican al grupo ideas propias sobre el contenido de los libros registrados. 4. Comentan sobre los títulos y los autores para propiciar una memoria lectora.
25	De compras en la juguetería	Pensamiento Matemático	Número	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resuelven problemas mediante el conteo y acciones sobre las colecciones (juntar, agregar, quitar, separar). 2. Identifican relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta.
26	¿Qué opinas?	Educación Socioemocional Lenguaje y Comunicación	Sensibilidad y apoyo hacia otros Explicación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocen cuando alguien necesita ayuda. 2. Reconocen los sentimientos de otros. 3. Hablan de sus conductas y de las de otros y explican las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con otros. 4. Argumentan por qué están de acuerdo o en desacuerdo con las acciones de otras personas.
27	Página de registro			<ol style="list-style-type: none"> 5. Hacen con un dibujo su retrato.

FINALIDADES EDUCATIVAS				
Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar				
Página	Nombre de la imagen	Campo de Formación Académica/Área Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 2	Finalidad educativa
28	La flor de compasúchil	Lenguaje y Comunicación Educación Socioemocional	Interpretación de textos de la tradición oral Expresión de las emociones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dicen relatos de la tradición oral que les son familiares. 2. Escuchan la lectura de poemas y comentan sobre su contenido. 3. Identifican algunas características de los poemas. 4. Expresan los sentimientos y evocaciones que les suscita la escucha de poemas.
29	Página de registro	Lenguaje y Comunicación		<ol style="list-style-type: none"> 5. Registran palabras y oraciones que producen dictando sus ideas a la educadora.
30	¿Cuántos fueron a la clínica?	Pensamiento Matemático Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Número Magnitudes y su medición Interacción con el entorno social	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resuelven problemas mediante el conteo y acciones sobre las colecciones (juntar, agregar, quitar, separar). 2. Reconocen los diferentes usos de los números. 3. Comparan, igualan y clasifican colecciones con base en la cantidad de elementos. 4. Identifican y comentan sobre los instrumentos que sirven para medir longitudes, peso y capacidad. 5. Explican los beneficios de los servicios con que cuenta su localidad. 6. Comentan experiencias personales sobre la función de los médicos y el cuidado de la salud.
31	Página de registro			<ol style="list-style-type: none"> 1. Registran con recursos gráficos personales procedimientos de resolución de problemas. 2. Registran con signos convencionales los resultados de los problemas.
32	¿Qué hacen?	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Interacción con el entorno social	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocen en qué consisten las actividades productivas y su aporte a la localidad. 2. Describen y comentan sobre la ocupación de los adultos con quienes viven.
33	Página de registro			<ol style="list-style-type: none"> 3. Registran oraciones que producen dictando sus ideas a la educadora.

FINALIDADES EDUCATIVAS				
Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar				
Página	Nombre de la imagen	Campo de Formación Académica/Área Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 2	Finalidad educativa
34	Sopa de letras	Lenguaje y Comunicación Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	Producción e interpretación de textos Cuidado de la salud	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construyen colectivamente oraciones relacionadas con la comida que les gusta, con la expresión de las ideas que quieren comunicar por escrito y que dictan a la educadora. 2. Interpretan textos cotidianos de los lugares que venden comida. 3. Reconocen la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud. 4. Registran oraciones que producen dictando sus ideas a la educadora.
35	Página de registro			
36	Haz uno igual	Pensamiento Matemático	Figuras y cuerpos geométricos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reproducen modelos. 2. Ubican imágenes con base en el espacio que ocupan los modelos en la retícula. 3. Desarrollan su percepción geométrica.
37	Receta de masa	Lenguaje y Comunicación Pensamiento Matemático	Producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos Número Magnitudes y su medida	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escriben instructivos (recetas) utilizando recursos propios. 2. Identifican la importancia del uso ordinal de los números para señalar el orden en que deben realizarse diferentes acciones. 3. Uso de la capacidad de los recipientes.
38	El festejo de la Independencia	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social Lenguaje y Comunicación Artes	Interacción con el entorno social Descripción Narración Elementos básicos de las artes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Narran anécdotas personales sobre el festejo de la Independencia en su familia y su localidad. 2. Describen características de los objetos que se usan en su casa o localidad para conmemorar la Independencia de México. 3. Comentan sobre el festejo de la Independencia de México que hayan visto por la televisión. 4. Representan, mediante un dibujo, la imagen que tienen del festejo de la Independencia de México en su familia o en su localidad.

FINALIDADES EDUCATIVAS				
Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar				
Página	Nombre de la imagen	Campo de Formación Académica/Área Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 2	Finalidad educativa
39	Celebraciones	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social Lenguaje y Comunicación Artes	Interacción con el entorno social Narración Descripción Elementos básicos de las artes	<ol style="list-style-type: none"> Narran anécdotas personales sobre celebraciones que hacen en su familia y su localidad. Explican cómo participan en la preparación de alguna celebración. Comentan sobre la comida que por tradición se prepara y comparte en las celebraciones familiares o de la comunidad. Representan mediante un dibujo la imagen que tienen de la celebración que más les gusta en su familia o en su comunidad.
40	Vamos a comprar	Pensamiento Matemático	Número	<ol style="list-style-type: none"> Resuelven problemas mediante el conteo y acciones sobre las colecciones (juntar, agregar, quitar, separar). Identifican relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta.
41	Página de registro			<ol style="list-style-type: none"> Registran con recursos gráficos personales procedimientos de resolución de problemas. Registran con signos convencionales los resultados de los problemas.
42	Como dicen los clásicos	Lenguaje y Comunicación	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	<ol style="list-style-type: none"> Describen escenarios, objetos y personajes. Relacionan objetos o personajes con cuentos que conocen. Explican en qué se fijan para saber que un objeto o personaje pertenece a un determinado cuento. Escuchan la lectura de fragmentos de cuentos clásicos y los relacionan con objetos o personajes de la imagen.
43	Página de registro			<ol style="list-style-type: none"> Representan con recursos personales elementos faltantes de los cuentos representados en la imagen.

FINALIDADES EDUCATIVAS				
Mi álbum. Tercer grado. Educación preescolar				
Página	Nombre de la imagen	Campo de Formación Académica/Área Desarrollo Personal y Social	Organizador curricular 2	Finalidad educativa
44	Avanza más y ganarás	Pensamiento Matemático	Número	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relacionan el número de elementos de una colección con el avance de la sucesión numérica del 1 al 30. 2. Identifican la cantidad de elementos de una colección con el número del casillero correspondiente. 3. Analizan el comportamiento de la sucesión numérica escrita al agregar o quitar elementos a una colección. 4. Hacen un registro de ganadores de cada una de las rondas que juegan.
45	Página de registro			
46	Autógrafos de mis amigos	Educación Socioemocional	Expresión de las emociones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocen y nombran situaciones que les generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresan lo que sienten. 2. Escriben su nombre y el de algunos compañeros. O solicita a sus compañeros que le escriban su nombre en la hoja (autógrafos). 3. Producen un texto para informar a los padres de familia qué hicieron y aprendieron en preescolar, el cual elaboraron dictando a la educadora las ideas que quisieron comunicar.
47	¿Cómo será la primaria?	Lenguaje y Comunicación	Uso de documentos que regulan la convivencia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Producen un texto para informar a las familias cómo imaginan que va a ser la escuela primaria o lo que sienten por haber terminado el preescolar. 2. Hacen un dibujo sobre cómo imaginan que será la escuela primaria.

Libro de la educadora. Educación preescolar
se imprimió por encargo
de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos,
en los talleres de Grupo Imprime México, S. A. de C. V.
con domicilio en Calle Ramón Corona, número 43,
Col. Barrio de San Miguel, Delegación Iztacalco
C. P. 08650, Ciudad de México,
en el mes de marzo de 2021.
El tiraje fue de 42,000 ejemplares.

Distribución gratuita
Prohibida su venta



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



9 786075 513997