

Patricia Rosas Chávez | Sandra Cobián Pozos |
Alejandra Tadeo Gómez (coords.)

J Promotores
de Lectura

Estrategias didácticas

para la apropiación
de la lectura

Educación primaria
Primera parte



Universidad
de Guadalajara



Estrategias didácticas para la apropiación de la lectura

Educación primaria
Primera parte

Patricia Rosas Chávez | Sandra Cobián | Alejandra Tadeo
(coords.)

Estrategias didácticas para la apropiación de la lectura

Educación primaria
Primera parte



**Universidad
de Guadalajara**





Itzcóatl Tonatiuh Bravo Padilla
Rectoría General

Miguel Ángel Navarro Navarro
Vicerrectoría Ejecutiva

José Alfredo Peña Ramos
Secretaría General

Sonia Reynaga Obregón
Coordinación General Académica

Patricia Rosas Chávez
Dirección de Letras para Volar

Sayri Karp Mitastein
Dirección de la Editorial Universitaria

Primera edición electrónica, 2017



Programa Universitario
de Fomento a la Lectura

Coordinación
© Patricia Rosas Chávez, Sandra Elizabeth
Cobián Pozos, Alejandra Tadeo Gómez

Autores
© Alejandra Tadeo Gómez, Clara Patricia
Medina Hernández, Moisés Ramón Suárez
Michel, Sandra Judith Gómez González, María
del Socorro Martínez Joya, Eric Tonatiuh Tello
Saldaña, Mariana Ávila Vega, Stefanía Flores
Santana, Gibrán Octavio Zúñiga Urzúa, Sandra
Elizabeth Cobián Pozos

Hecho en México
Made in Mexico



Este trabajo está autorizado bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercialSinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND) lo que significa que el texto puede ser compartido y redistribuido, siempre que el crédito sea otorgado al autor, pero no puede ser mezclado, transformado, construir sobre él ni utilizado con propósitos comerciales. Para más detalles consúltese <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

D.R. © 2017, Universidad de Guadalajara



Editorial Universitaria
José Bonifacio Andrada 2679
Colonia Lomas de Guevara
44657, Guadalajara, Jalisco
www.editorial.udg.mx

Junio de 2017

ISBN 978 607 742 782 7

Se terminó de editar en el mes de junio de 2017
en las oficinas de la Editorial Universitaria.
José Bonifacio Andrada 2679, Lomas de Guevara
44657 Guadalajara, Jalisco.

Índice

Presentación	8
Introducción	9
Didácticas para 1º y 2º de primaria	11
Electriglobos	12
Jardín de pájaros	16
Todos ponen	19
Si los volcanes hablaran...	23
Adivina adivinador	26
Armando un poema	29
Ilusiones ópticas	33
Mi día de muertos	37
¡Alebrijes!	40
El quetzal	44
Todos podemos ser héroes	48
Onomatopeyas	51
¿Cómo te llamas?	54
El Mayab	58
Cambios	64
Los huracanes	67
Respeto a las diferencias	70
Murales vivientes	73
Palabras en náhuatl	77
Didácticas para 3º y 4º de primaria	81
Murales de vida	82
Los muralistas	86
La casa del pez arcoíris	90
¿Dónde viven los monstruos?	94
Canicas	99

¿Y tú, hablas mexicano?	103
Sonatina	106
Cosas de detective	111
Epitafios	115
Aves de colores	118
Magnetizando	122
El conejo en la luna	129
Grandes inventores	135
Pájaro dziú	139
Fraternidad	143
Galileo Galilei	147
El valor de la amistad	151
Mozart	153
Picasso	156
Pok Ta Pok: el juego maya de pelota	159
¿Qué es, qué es?	163

Didácticas para 5° y 6° de primaria **167**

Árboles, bosques, vida	168
Autómatas alebrijes	173
Aluxe	178
Todos para todos	184
Caricaturas presenta: arrecifes	189
Tláloc	194
Los tesoros de Basora	197
Huipil colorido	201
Se va y se corre	204
Soñemos	208
Pesca magnética	211
Estrellas	215
Los detectives	220
El problema del Tío Tigre	224
Mapa del tesoro	226
Acciones buenas y malas	229

La ciencia de la brujería	233
Todos somos el planeta Tierra	237
¿Lo bueno de la maldad?	240
Chichén Itzá: la Ciudad de los Brujos de Agua	243
Autores	246
Hoja de evaluación	248

Estimado promotor de lectura:

Desde el 2010, el Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras para Volar promueve el gusto por la lectura, a la par que impulsa el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de diversos niveles educativos. Esta labor se realiza desde la función sustantiva de extensión, mediante prestadores de servicio social de nuestra Casa de Estudios que acuden semanalmente a escuelas primarias y secundarias, para fomentar la afición por las letras.

Las colecciones literarias de Letras para Volar se enriquecen con la Colección Promotores de Lectura, que constituye un ágora donde los inspiradores de la lectura encontrarán ideas y didácticas para enriquecer sus prácticas. La obra que ahora tienes entre tus manos fue elaborada con ese propósito.

Los recursos que aquí se proponen parten de investigaciones basadas en teorías y métodos, así como en experiencias que los académicos de la Universidad de Guadalajara ponen a disposición de todos los individuos comprometidos con mejorar la competencia de lectura. Desarrollar esta competencia no sólo es la base de la educación, sino uno de los pilares de nuestra sociedad.

¡Que ningún mexicano se quede sin leer!

Mtro. Itzcóatl Tonatiuh Bravo Padilla

Rector general
Universidad de Guadalajara

Introducción



Amigo promotor de la lectura:

Como parte de la colección Promotores de Lectura del Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras para Volar, se han dispuesto en este libro propuestas didácticas de apoyo a tu labor comprometida con la mejora de la competencia lectora.

Dichas didácticas fueron elaboradas a partir del modelo para la apropiación de la lectura desarrollado por Letras para Volar, que funda su accionar en las teorías pedagógicas de Paulo Freire, Ivan Illich y Michel Foucault; en los dominios cognitivos, psicomotor y afectivo del aprendizaje planteados por Benjamin Bloom; y en el enfoque sociocultural de la lectura de Peter Smagorinsky. Estos principios se reflejan en un modelo curricular que teje los pilares filosóficos del programa Letras para Volar, a saber: el fomento del amor por las letras; el pensamiento científico; el rescate de las tradiciones ancestrales de México asociadas con el amor por la naturaleza, el cuidado del medio ambiente, el sentido de la amistad y el arte; y la exaltación de la conciencia social y la solidaridad. Las dimensiones y didácticas de este programa facilitan el desarrollo de las habilidades cognitivas de orden superior, como la solución de problemas, el pensamiento crítico y la comunicación, mediante la metodología de las cinco E de Roger W. Bybee. De este modo, cada didáctica contiene los siguientes apartados:

1. Descripción general.

- ▶ Título.
- ▶ Lectura sugerida.
- ▶ Dirigido a.
- ▶ Duración.
- ▶ Pilar del programa que fomenta.
- ▶ Competencias a desarrollar.
- ▶ Dimensiones del aprendizaje:
 - a. *Psicomotora*. Se refiere a qué tanto la actividad favorece el desarrollo de la movilidad fina (escribir, modelar objetos, pintar, etcétera) y la movilidad gruesa (expresión corporal, movimientos como brincar, correr, bailar, coordinar movimientos, etcétera).

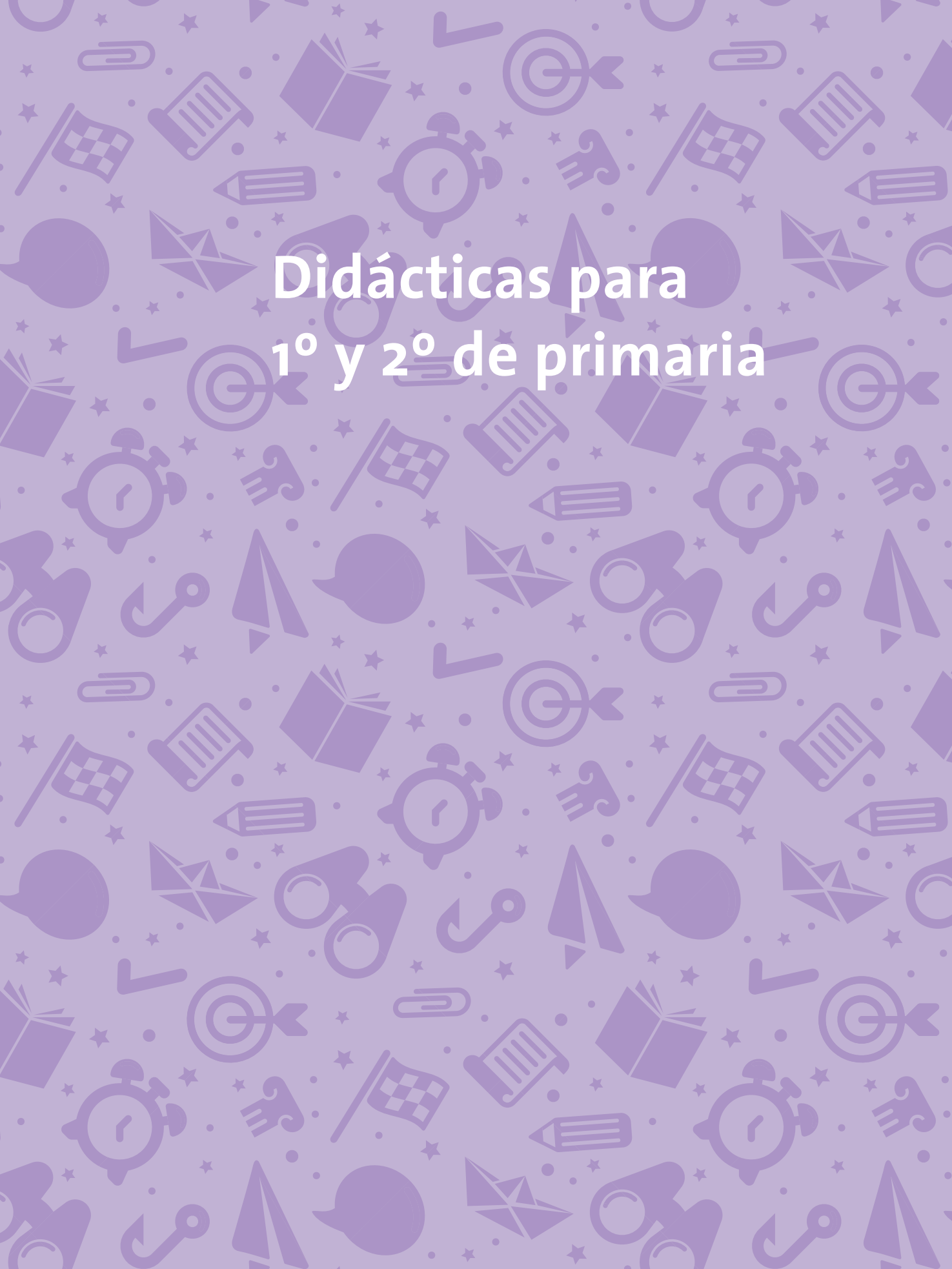
- b. *Social*. Se refiere a la capacidad del niño para interactuar con los demás y lograr de esa interacción consejos, productos o soluciones a problemas de la vida cotidiana.
 - c. *Cognitiva*. Se refiere a los procesos cognitivos que se desarrollan en el desempeño de ciertas actividades, por ejemplo: analizar, sintetizar, elaborar, crear, etcétera.
 - d. *Ética*. Se refiere a qué valores o actitudes se desarrollan con determinada actividad, por ejemplo: respeto, amistad, compromiso, etcétera.
- ▶ Recursos materiales.
2. Desarrollo.
 - ▶ Enganchar.
 - ▶ Explorar.
 - ▶ Explicar.
 - ▶ Elaborar.
 - ▶ Evaluar.
 - ▶ Transferencia.
 - ▶ Adaptaciones.
 3. Referencias.
 4. Anexos (puede tenerlo o no).



Dra. Patricia Rosas Chávez

Directora del Programa Universitario de Fomento a la Lectura

Letras para Volar



Didácticas para 1º y 2º de primaria



Electriglobos

Descripción general

Lectura sugerida

¿Qué? Ciencia, colección Libros del Rincón.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Fomentar el pensamiento científico.
- ▶ Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Aplicar: El promotor, a través del juego, fomentará la integración del conocimiento recientemente adquirido.
- ▶ Repetir: Las actividades del promotor y los mismos compañeros lograrán ser emuladas durante la dinámica.
- ▶ Identificar: Se lograrán señalar sucesos de la vida diaria relacionados con la nueva información adquirida.
- ▶ Solución de problemas.
- ▶ Utilizar: La nueva información adquirida será utilizada y funcionará como experiencia inmediata, misma que se verá reflejada en el procedimiento de resolver si el globo ha perdido su estática.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad gruesa al manipular el globo y las distancias entre objetos, a la vez que se mueve en el espacio para avanzar.
- ▶ Social: Se fomentará la interacción entre los participantes a través del juego con sus compañeros y la sana competencia.
- ▶ Cognitiva: Será posible una mejor comprensión lectora y el funcionamiento de los objetos (globo y lata por medio de estática), para emplearlos con una finalidad lúdica.

- Ética: Se fomentará el respeto a la sucesión de turnos en el juego haciendo *reta*.

Recursos materiales

Libro *¿Qué? Ciencia*, globos, dos latas de refresco vacías (que no estén aplastadas ni arrugadas).

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Introdúcelos a la lectura con algunas de las siguientes preguntas guía: “¿Sabes lo que es la electricidad?”. Pídeles que mencionen para qué usamos la electricidad. “¿Alguien ha visto la electricidad? ¿De dónde proviene?”, etcétera. Para poder dar respuestas de referencia, tendrás que haber leído previamente el texto.

Explorar (20 minutos)

Inicia la lectura de *¿Qué? Ciencia* en la página 18, sección “Electricidad”. Enfócate en los temas “¿Qué es la puesta a tierra?”, “¿Qué es un cortocircuito?”, “¿Qué es un fusible?” y, sobre todo, en “¿Qué es la electricidad estática?”. Mientras lees, incorpora preguntas guía según el tema, como las siguientes:

- ¿Sabes la razón por la que los pájaros no se electrocutan en los cables?
- ¿Les ha pasado que se va la luz en su casa? Puede deberse a un fusible descompuesto.
- ¿Han escuchado algo sobre los cortocircuitos? ¿Qué sucede cuando ocurre uno?
- ¿Sabían que podemos crear electricidad estática con nuestras cabezas?

Recuerda que, de igual manera, los niños pueden hacer muchas preguntas relacionadas con el tema. Te recomendamos leer previamente la información necesaria en el libro y consultar distintas fuentes.

Explicar (60 minutos)

Retoma la lectura si es necesario para comentar algunas aplicaciones de la electricidad, por ejemplo: autos eléctricos que no contaminen, electricidad creada gracias al viento (energía eólica) y la luz del sol (energía solar fotovoltaica) y no por combustión, electricidad inalámbrica (microondas), entre otros. Mencionalas cómo cosas tan cotidianas tienen una explicación científica, por ejemplo: la televisión, la luz de sus cuartos, los teléfonos celulares y los relámpagos cuando llueve son un ejemplo de electricidad estática creada por la naturaleza. Explica lo siguiente a manera de introducción a la actividad:

► ¿Qué genera la estática de un globo?

Un globo frotado contra el cabello de una persona o tela de algodón puede generar una carga estática, que hará que el globo se adhiera a objetos con una carga diferente a la suya o repela objetos con carga similar. La palabra *estático* significa sin movimiento. Por lo tanto, la electricidad estática es una carga eléctrica sin movimiento.

► Cargas (tipo de energía)

La electricidad tiene una carga (o tipo de energía) diferente dentro de un globo. Puede tener una carga positiva o negativa. Las cargas iguales se repelen, mientras que las opuestas se atraen. Cuando un globo se carga negativamente, se genera electricidad estática. Este proceso tiene lugar cuando el globo es frotado contra otro objeto, como el cabello o una pared, o incluso una alfombra. La electricidad estática crea una carga negativa en el globo, por lo que repele a materiales con el mismo tipo de energía negativa y atrae a los objetos con carga opuesta, es decir, positiva.

✚ **Elaborar (25 minutos)**

Realiza la siguiente pregunta: “¿Han escuchado sobre cómo los opuestos se atraen? Esto es gracias a la carga positiva y negativa. Jugaremos con eso”. Para las carreras tendrán que hacer un espacio en una superficie amplia y lisa (puede ser el piso). Pongan una señal que indique el inicio y final del recorrido. Recomendamos sea entre dos y tres metros. Pon el ejemplo de cómo funciona mientras explicas. Toma un globo y llénalo de aire. Acerca el globo a tu cabello y frótalo durante varios segundos para cargarlo de electricidad. Toma una lata de refresco vacía y acerca el globo. Retira suavemente el globo y verás cómo la lata empieza a rodar siguiéndole.

Así es como funcionarán las carreras. Ahora infla otro globo para que haya una pequeña competencia.

Recuerda los siguientes detalles:

- No inflar al máximo el globo, para evitar que se rompa fácilmente.
- No frotarlo muy fuerte, para que no se rompa en sus cabezas.
- La distancia entre globo y lata es importante; si está muy lejos la estática, no será suficiente para atraerla.
- Deja que los niños descubran que la estática en el globo no dura tanto tiempo, tendrán que frotarlo de nuevo y esto puede suceder durante una de las carreras. La distancia entre globo y lata también puede afectar el efecto de atracción, y la impaciencia por ganar puede hacer que los niños olviden este punto importante. La recomendación es que los niños hagan retas: alguien tomará el lugar del que pierda hasta que queden dos contendientes y uno se proclame vencedor. Cada que empiece una

carrera presenta a los competidores y pregunta a los niños: “¿A quién le van?”. Recuerda fomentar una sana competencia, después de todo esto es un juego cuyo objetivo es el aprendizaje.

✓ Evaluar (10 minutos)

Concluye con las siguientes preguntas: “¿Se divirtieron con la estática? ¿Qué pasa al frotar el globo con el cabello? ¿Por qué el globo atrae a la lata? ¿Tuvieron dificultades en las carreras? Es decir, si en algún momento se acabó el efecto de atracción ¿por qué pasó esto? ¿Por qué si alejo demasiado el globo de la lata ya no la atrae?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia (5 minutos)

Al frotar el globo con lana o pelo lo que hacemos es cargarla de electricidad. Esta, llamada electricidad estática, puede ser positiva o negativa. Si la carga del globo es positiva, al igual que un imán, atraerá objetos con carga negativa, y viceversa. Por eso, al acercar el globo a la lata, esta se ve atraída hacia él, hasta el punto de conseguir que se mueva sin tocarla. Invita a los niños a cuestionar los fenómenos cotidianos y a relacionarlos con la ciencia. Explica que toda esta información se encuentra también en los libros. ¿Se puede encender un foco con un globo? De hecho, sí. ¿Cómo esta información puede resultarles útil? En casa, pueden ayudar a resolver problemas: ¿Por qué se va la luz? ¿Cómo evitar un accidente con la electricidad?, etcétera.

✎ Adaptaciones

Otros ejemplos que puedes utilizar: “Sólo necesitas un globo para poner muchos ejemplos de electricidad estática: al frotarlo con el cabello, este también cambia, levantándose como si estuviese flotando. De igual manera, el globo puede quedarse adherido a nuestras manos o la pared. Si echamos sal a una superficie y acercamos el globo, veremos que la sal empieza a pegarse a él. Podemos incluso encender un foco de bajo consumo al acercar el globo a la base de la bombilla en una habitación oscura, pero en vez de frotarlo en el cabello se recomienda que sea en tela de algodón”.

📖 Referencias

¿Qué? Ciencia, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Jardín de pájaros

Descripción general

Lectura sugerida

El jardín de los pájaros de Francisco Serrano.

Duración

1 hora y 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.
- ▶ Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Mencionar: Se identificarán los conocimientos previos en el estudiante, respecto al tema de los pájaros.
- ▶ Descubrir: Se comprenderá la importancia de una especie en el equilibrio del medio ambiente.
- ▶ Interpretar: Se le dará un significado contextualizado a la información nueva en relación con sus conocimientos previos y se trasladará al entorno cotidiano.
- ▶ Inferir: El estudiante entenderá, asimismo, la relevancia de otras especies en el ecosistema.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina para pintar y colocar palito e hilo al vaso.
- ▶ Social: Se propiciará la interacción entre los estudiantes y la participación al contestar preguntas.
- ▶ Cognitiva: Se comprenderá la lectura y posteriormente se hará una reflexión respecto a la misma.
- ▶ Ética: Se generará una comprensión consciente sobre el respeto a los seres vivos.

Recursos materiales

Libro *El jardín de los pájaros*, botellas de PET recicladas, palitos redondos (como opción también pueden utilizar colores), hilo, tijeras, semillas de alpiste.

Desarrollo

🔗 Enganchar (10 minutos)

Introdúcelos a la lectura con las siguientes preguntas guía: “¿Les gustan los pájaros? ¿Cómo hacen los pájaros? ¿Cuántos tipos de pájaros conocen? ¿Cómo hacen para volar?”, etcétera.

👁️ Explorar (30 minutos)

Inicia la lectura de *El jardín de los pájaros*. Enfócate en mostrar los tipos de pájaros del libro y leer las partes en color verde y los versos, ya que la información puede resultar muy abrumadora para niños pequeños. Los textos en verde destacan información interesante sobre las aves en general y la integra en forma de preguntas. Presenta las imágenes para que los niños las vean y, si es posible, deja que reconozcan a los pájaros antes de mencionar el nombre.

💬 Explicar (15 minutos)

Si es necesario, retoma la lectura para comentar algunas características interesantes de las aves:

- ▶ ¿Por qué las aves pueden volar?
- ▶ ¿Hay pájaros gigantes?
- ▶ ¿De qué color son los pájaros?
- ▶ ¿Por qué cantan las aves?
- ▶ ¿Cómo es el nido de un ave?

A partir de esta última pregunta, comenta que los pájaros también son seres vivos e indican el buen estado de conservación de un sitio, y gracias a la observación de su comportamiento podemos entender mejor los cambios que afectan a nuestro ambiente. No van a encontrar nidos donde no hay un clima próspero y equilibrado. Además los pájaros son muy sensibles a los cambios en la naturaleza, pudiendo sentir hasta las vibraciones más tenues de la tierra. Los pájaros tienen un papel en el equilibrio del ecosistema: comen insectos y evitan que se vuelvan plagas. También esparcen semillas de los árboles con los que hacen sus nidos. Algunos, como el colibrí, ayudan directamente a la polinización (proceso en que se transfiere polen de un lugar a otro) de las flores. Por eso son importantes. En las culturas antiguas incluso les atribuían un lugar entre los dioses. Todos tenemos un papel en la naturaleza que hace que todos sigamos vivos. Pueden acudir a la ciencia y a los libros para saber cuál es, incluyendo el de los animales más pequeños como las abejas.

✂️ Elaborar (25 minutos)

Introduce a los niños a la actividad con la siguiente pregunta: “¿Qué comen las aves?”, y deja que te den sus respuestas. Esta actividad consiste en crear un pe-

queño comedero. Para ello, dales a los niños el material que van a necesitar: botellas, tijeras e hilo; deja para el final las semillas. Con los palitos o lápices de color atravesarán la botella (como se indica en la imagen) que servirá para que las aves se paren en él. Es probable que tengas que ayudarles en esta parte, cuidando que no se rompa. Cuando esté hecho pueden colocar el hilo. Ayúdales a amarrarlo por la parte de arriba, este hilo debe ser fuerte, para después colgarlo en un árbol. Vacía un poco de alpiste o semillas varias. Pídeles que salgan a colgar sus comederos.

✓ Evaluar (15 minutos)

Pregúntales dónde creen que podrían poner ese u otro. Como actividad adicional, pídeles que imaginen que un pájaro viene a comer a su comedero: “¿Qué nombre le pondrían? ¿Creen que sería amigable?”. No tiene nada de malo saludar a las aves, incluso ponerles nombre a aquellas que nos visitan, ya que eso significa que nuestra casa o escuela es un lugar agradable para ellas, por lo tanto, hay que conservarla de esta forma.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✎ Transferencia (5 minutos)

Sugiere que usen el comedero para ponerles comida a los pájaros y colgarlo en algún árbol. También puede colocarse sin hilo en alguna ventana, cerca de unas plantas, etcétera. Pueden ponerlo en casa o la escuela, pero deben rellenarlo constantemente. Pregunta lo siguiente: “¿Se dan cuenta cómo un ser vivo tan pequeño puede ser tan importante? Además, existen muchos tipos de aves de todos tamaños y colores bonitos. La biología también es una ciencia, es la que se ocupa de estudiar a los seres vivos y su entorno. ¿Por qué debemos cuidar de los seres vivos, incluso de aquellos que son tan pequeños?”. Pídeles que reflexionen esta pregunta y la compartan con su familia y amigos.

📎 Adaptaciones

No es necesario que el comedero tenga un hilo, puede usarse solamente la botella; tendrá que ponerse en una superficie más lisa y en un lugar accesible para los pájaros.

📖 Referencias

SERRANO, Francisco (2006). *El jardín de los pájaros*. México: SEP.

Todos ponen

Descripción general

Lectura sugerida

Fuerza y movimiento, de Ignacio de la Peña.

Duración

1 hora y 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.
- ▶ Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Relacionar: El estudiante realizará una actividad previa con la información nueva.
- ▶ Trasladar: Se incorporará la información nueva en una actividad práctica.
- ▶ Diferenciar: Se comprenderán las características particulares entre el concepto de movimiento y el de equilibrio.
- ▶ Ajustar: Se aplicará el nuevo conocimiento a diferentes circunstancias.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad gruesa al equilibrarse y psicomotricidad fina con el ejercicio de colocar un lápiz al centro de una figura geométrica.
- ▶ Social: Se favorecerá la convivencia e interacción entre los estudiantes a través del juego.
- ▶ Cognitiva: Se tendrá una comprensión honda de la lectura y del funcionamiento de una pirinola con la información aprendida.
- ▶ Ética: Respeto a las reglas de interacción durante un juego.

Recursos materiales

Libro *Fuerza y movimiento*, siete colores o lápices, siete hexágonos de cartulina gruesa, de 12 cm de diámetro y con el centro marcado por un punto; fichas (o algo que funcione como tales, por ejemplo semillas), cinta adhesiva.

Desarrollo

🔗 Enganchar (15 minutos)

Da inicio a la didáctica con una pequeña actividad. Necesitarán tener espacio. Cuando todos estén de pie, pídeles que se paren en una pierna por aproximadamente diez segundos, sin sostenerse de nada, luego con la otra pierna. Pregunta lo siguiente: “¿Con cuál pierna están mejor equilibrados?”. Después, pídeles que vuelvan a pararse en una pierna e intenten tocar su pie sin caerse. ¿Pudieron lograrlo?

Cuida que haya espacio suficiente para que no vayan a golpearse o caer. El tema de esta dinámica es el equilibrio; pregúntales: “¿Saben lo que es eso? ¿Saben lo que es la gravedad?”.

🔍 Explorar (25 minutos)

Inicia la lectura de *Fuerza y movimiento* en la página 12, sección “Equilibrio”, omitiendo las actividades. Lee la definición y el subtema Equilibrismo. Mientras lees, incorpora preguntas o comentarios según el tema, como:

- ▶ Si perdieron el equilibrio al intentar tocar el suelo parados en una pierna, ¿por qué creen que pasa esto?, ¿cómo podríamos caminar en una cuerda?, ¿podríamos parar un lápiz en su punta?.
- ▶ Pasa a la página 34 del libro y lee la definición de *movimiento circular* y el subtema Juegos mecánicos.

💬 Explicar (20 minutos)

La técnica del equilibrista depende de un perfecto sentido del equilibrio. Mientras caminamos el equilibrio es necesario, pero nos parece totalmente automático. En este caso, la estabilidad no es difícil, porque todo el pie está en contacto con el piso; pero el equilibrista (palabra correcta: *funámbulo*) sólo tiene contacto con una pequeña superficie: la cuerda sobre la cual camina. Y esta puede transformarse muy fácilmente en un eje alrededor del cual puede girar y caer, si su equilibrio no es perfecto. Es sumamente difícil (pero posible) equilibrar un lápiz sobre su punta si se encuentra en posición totalmente vertical, de modo que su peso esté directamente encima de la punta y presionando hacia abajo. Si el lápiz se inclina, incluso en forma muy leve, su peso actúa como si ejerciera presión hacia abajo sobre un costado de la punta. Esto produce un efecto de giro o momento, y el lápiz cae (rota alrededor de la punta, su punto de apoyo). Si bien es cierto que toda partícula sólida tiene un peso determinado en lo que respecta al equilibrio, cualquier objeto se comporta como si todo su peso estuviese concentrado en un solo punto: el centro de gravedad. Los objetos que dan

vueltas son más estables y difíciles de ladear. Para hacer girar un lápiz es necesario que cuente con su propio punto de equilibrio (como el funámbulo) para reducir su centro de gravedad. A esto se le llama efecto giroscópico; el objeto gira hasta que la velocidad disminuye y el peso hace que se incline un poco, entonces el centro gravitacional se vuelve inestable y cae.

Para ilustrar mejor la explicación, jugaremos con la gravedad, el equilibrio y el movimiento circular en uno solo. Se elaborará una pirinola.

✦ Elaborar (10 minutos)

Forma equipos (de cinco o seis, dependiendo la cantidad de niños) con el mismo número de integrantes. Dale el material que van a necesitar: color o lápiz, hexágono de cartulina gruesa. Diles que con el color o lápiz escriban cerca de cada lado del hexágono las siguientes leyendas: “pon uno”, “pon dos”, “toma uno”, “toma dos”, “toma todo”, “todos ponen”. Anótalas en el pizarrón si te parece más rápido. Después, insertarán el color o lápiz en la cartulina. Debe ser justamente en el centro y cuidando que no se doble el papel; si es necesario, ayúdales a hacerlo. Usa la cinta sólo si es indispensable para que la cartulina no se mueva.

Pregunta: “¿Saben jugar a la pirinola?”. Para los que contesten que no, explica cómo se juega. Reparte las fichas (semillas) de manera que cada equipo tenga la misma cantidad. Se recomienda que cada uno tenga seis. Determinen cómo elegirán quién será el primero. El juego comienza cuando el primer jugador hace girar la pirinola; cuando deje de girar, el jugador en turno hará lo que dice la leyenda de la cara que haya quedado sobre la superficie. Los jugadores que se vayan quedando sin fichas se eliminan; gana el jugador que se quede con todas las fichas. Pueden jugar varias veces seguidas si el tiempo lo permite.

☑ Evaluar (10 minutos)

Concluye con las siguientes preguntas para reforzar el tema:

- ▶ ¿Cómo se mantiene girando nuestro lápiz/color?.
- ▶ ¿Qué pasa si cortamos un lado del hexágono?. Deja que hagan predicciones y después pon el ejemplo cortando el cartón o doblando.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia (10 minutos)

Invita a los niños a jugar en casa, intentando cambiar las leyendas de cada lado. Pueden poner retos o tareas por realizar.

Menciónales que este juego tan divertido tiene su origen en la física, ya que se necesita que la figura de cartón sea regular y se perfore justamente por el centro, o no girará adecuadamente.

✍ Adaptaciones

- ▶ Puedes hacer un pequeño torneo de pirinolas, haciendo cuatro u ocho equipos. El ganador de cada equipo se enfrenta a un “uno a uno” y así van avanzando hasta que queden dos competidores y uno sea el vencedor.
- ▶ La pirinola puede tener colores, coloreando el hexágono libremente. Al girar se combinará o creará formas divertidas.
- ▶ Para explicar el equilibrio y el centro de gravedad, también puedes usar un jenga. Este juego puede ser para muchas personas y además hace pensar a los participantes sobre el centro de gravedad: ¿Cuál pieza quitar? ¿Dónde ponerla? Todo esto para que la torre no se caiga.

📖 Referencias

DE LA PEÑA, Ignacio (2006). *Fuerza y movimiento*, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Si los volcanes hablaran...

Descripción general

Lectura sugerida

Los dos volcanes, de Guadalupe García y Mercedes Iturbe (coordinadoras).

Duración

45-60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescate de las tradiciones ancestrales de México, asociadas con el respeto a la naturaleza, el cuidado del medio ambiente, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación
- ▶ Deducir: Los niños intuyen el concepto de *volcán* debido a que, a pesar de que los volcanes son los mismos, cada autor genera obras diferentes.
- ▶ Crear: Se realizará una pieza de arte plástico que represente un volcán.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina al manipular plastilina.
- ▶ Social: Se fomentará al exponer su producto al resto de sus compañeros.
- ▶ Cognitiva: Al crear a través de un grabado con plastilina una imagen de volcanes.
- ▶ Ética: Al apreciar las historias ancestrales y los productos de sus compañeros.

Recursos materiales

Tablas para moldear plastilina de 10 x 10 cm (una para cada niño), plastilina de diferentes colores (suficiente para repartir de diferentes colores a todos los niños), palillos de madera.

Desarrollo

🔗 Enganchar (10 minutos)

Comienza la actividad con las siguientes preguntas introductorias: “¿Saben qué son los volcanes? ¿Quieren conocer uno de los volcanes más famosos en México?”. Si cuentas con los recursos tecnológicos, muestra la erupción de un volcán con el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=YFnnaRNWzgs>

Si no cuentas con los recursos, puedes llevar una imagen de un volcán en erupción. Pregunta a los niños: “¿Qué ruidos crees que hacen los volcanes en erupción?”. Pide que a la cuenta de tres lo hagan. Después solicita que se paren y que imaginen que son volcanes en erupción, pide que se estiren como si fueran la lava del volcán saliendo. Puedes pedir que lo hagan despacio y rápido. Después de algunos minutos, diles que se sienten porque van a leer sobre volcanes.

👁 Explorar (10 minutos)

Los volcanes no hablan, pero por su tamaño y majestuosidad han inspirado a las personas a crear obras de arte como pinturas, poemas, historias y leyendas, canciones, etcétera. Presenta el libro *Los dos volcanes* y comienza la lectura de las historias que se cuentan sobre el Popo y el Izta. Muestra también las pinturas que diferentes autores han realizado.

💬 Explicar (10 minutos)

Comenta al grupo que no todas las pinturas son exactamente como los volcanes, y que incluso hay que usar la imaginación para ver el volcán en la pintura. Algunos autores los representan con colores fuertes, como el color de una erupción, otros con muchos colores: si el volcán lo vemos de color verde, el autor elige pintarlo de color azul. “¿Por qué creen que escoja ese color? ¿Cómo representarías un volcán? ¿De qué color lo harías?”.

✂ Elaborar (20 minutos)

Menciona a los niños que realizarán un volcán como obra de arte. Para ello reparte las tablitas a cada niño, y solicita que recubran la tablita con una capa de plastilina del color o de los colores que quieran. La plastilina debe estar lo suficientemente flexible para facilitar la manipulación de la misma. Una vez recubierta la tabla, se les entrega el palillo de madera, y se solicita que graben el volcán como ellos quieran, de la forma que ellos quieran, en erupción, “dormido”, etc.

✓ Evaluar (15 minutos)

Una vez finalizada la actividad, solicita a los niños que muestren su volcán. Inicia el diálogo grupal con las siguientes preguntas: “¿Por qué lo grabaron en erupción o inactivo? ¿Por qué eligieron esos colores? ¿Qué volcán de los que se moldearon está alegre, tranquilo, triste, etc.? ¿Por qué?”, entre otras cuestiones.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

🔗 Transferencia

Pregunta a los niños lo siguiente: “¿Saben si cerca de donde viven hay algún volcán? ¿Hay historias de ese volcán? Pregunten a sus familiares si han escuchado del Volcán de Colima. ¿Tienen familiares que vivan cerca del Volcán de Colima? ¿Han estado cerca cuando ha hecho erupción? ¿Qué harían si vivieran cerca de un volcán activo? ¿Conocen qué medidas se deben tomar en caso de erupción de un volcán?”.

✎ Adaptaciones

Se puede contar alguna leyenda del Volcán de Colima. Apóyate en los recursos audiovisuales que puedes encontrar en la web.

📖 Referencias

GARCÍA, Guadalupe e Iturbide, Mercedes (coords., 2006). *Los dos volcanes*. México: Artes de México.



Adivina adivinador

Descripción general

Lectura sugerida

Adivinanzas mayas yucatecas de Fidencio Briceño Chel (compilador).

Duración

65 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescate de las tradiciones ancestrales de México, asociadas con el respeto a la naturaleza, el cuidado del medio ambiente, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Comparar: El estudiante identificará las peculiaridades del español en contraste con las lenguas indígenas.
- ▶ Analizar: El niño ahondará en las características de alguno de los alfabetos indígenas.
- ▶ Ilustrar: El niño realizará imágenes que ejemplifiquen los conceptos trabajados.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se fomentará el desarrollo de la psicomotricidad fina al asociar las nuevas palabras que aprenderán con dibujos.
- ▶ Social: Al intentar adivinar lo que su compañero está mostrando.
- ▶ Cognitiva: Se verá reflejada al momento de involucrar el aprendizaje y la memoria, al instruirlos en el nuevo idioma.
- ▶ Ética: Se respetarán otras lenguas.

Recursos materiales

Libro, pintarrón, plumón para pintarrón o pizarrón y gis, hojas blancas, lápices.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5 minutos)

Pregunta a los niños si conocen alguna adivinanza. Puedes empezar con la siguiente: “¿Qué tiene el rey en la panza?”. Después pregunta si alguien sabe alguna adivinanza en otro idioma como el inglés, francés o una lengua como el tzotzil. Comenta que el día de hoy entre todos van a adivinar algunas, y que además las aprenderán en otros idiomas.

👂 Explorar (20 minutos)

Antes de la lectura, anota dos o tres adivinanzas en el pizarrón en dos o tres lenguas. Lee de preferencia las adivinanzas más sencillas del libro (a partir de la página 34). Primero lee en español y traten de descifrarla. Después repitan las palabras en voz alta en los diferentes idiomas. No importa que haya errores de pronunciación, enfócate en que los niños se familiaricen con los diferentes sonidos de otra lengua, los diferentes signos, etcétera. Pide a los niños que identifiquen los signos que no utilizan al escribir.

🗨 Explicar (15 minutos)

- ▶ Comenta que los alfabetos en diferentes lenguas son distintos. En tzotzil y en maya se utilizan apóstrofes ('), en maya hay vocales largas.
- ▶ Pregúntales lo siguiente: “¿Quieren escuchar cómo se pronuncian algunas letras y palabras?” Ingresa a la página: http://www.conevyt.org.mx/cursos/indigenas/lenguas_ind/index1.htm
- ▶ Si no tienes acceso a internet en la escuela, puedes elegir maya o tzotzil y previamente ingresar a la página para escuchar la pronunciación de algunas palabras y ver su significado. De ser posible, llévalo impreso y practica con los niños el alfabeto.

✂ Elaborar (10 minutos)

Pide a los niños que de las nuevas palabras que aprendieron, realicen un dibujo que las represente. Después los demás niños tendrán que adivinar qué es lo que dibujó y lo dirán con la nueva palabra que aprendieron.

✅ Evaluar (15 minutos)

Platiquen y reflexionen con las siguientes preguntas generadoras: “¿Les gustó aprender nuevas palabras en otra lengua? ¿Qué idioma o lengua les gustó más? ¿Cuáles les gustaría seguir aprendiendo?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Sugiere la siguiente actividad y que pongan atención a las siguientes preguntas: “¿Camino a casa han visto y escuchado personas que hablan en otra lengua o idioma? ¿Cómo se visten? ¿Cómo somos iguales y cómo somos diferentes? ¿Saben cómo se llama la lengua que hablan? ¿Cómo podrían conocerlos mejor?”. Comenta que conocer su idioma es una herramienta para comprenderlos, acercarse a ellos y aprender cosas nuevas.

✍ Adaptaciones

En lugar de realizar los dibujos, los niños pueden hacer pequeñas adivinanzas. Si no saben escribir, puedes pedir a todos que traten de decirlas, y los demás intentarán adivinar.

📖 Referencias

BRICEÑO Chel, Fidencio (comp., 2007). *Adivinanzas mayas yucatecas*. México: Artes de México.

Armando un poema

Descripción general

Lectura sugerida

Coplas de animales del Consejo Nacional del Fomento Educativo.

Duración

1 hora y 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Explicar: Se fomentará la capacidad de los niños de explicar a grandes rasgos lo que saben de coplas.
- ▶ Entender: Se desarrollará la comprensión de los niños sobre qué son las coplas y refranes.
- ▶ Crear: Se incentivará la creatividad de los niños mediante la realización de un dibujo y después una oración o verso relacionado con éste.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina del niño mediante el diseño y recorte del rompecabezas.
- ▶ Social: Se buscará el consenso con el grupo de la importancia de las coplas como elemento para describir el mundo que los rodea y las situaciones cotidianas.
- ▶ Cognitiva: Se incentivará la representación gráfica de la idea principal de coplas.
- ▶ Ética: Se reconocerán y respetarán los pensamientos, sentimientos y vivencias plasmadas en las coplas.

Recursos materiales

Libro *Coplas de animales*, hojas tamaño carta de opalina y cartoncillo blanco, tijeras, lápiz, colores, marcador o crayón negro.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5-10 minutos)

Muestra a los niños las coplas que se leerán para que conozcan el formato en que se presentan. Puedes realizar las siguientes preguntas: “¿Conocen las coplas? ¿Les gustan? ¿Por qué? ¿De qué creen que traten? ¿Qué coplas y refranes conocen? ¿Alguna vez han escrito coplas?”.

👂 Explorar (15-20 minutos)

Inicia con la lectura; conforme avances en la historia y menciones los personajes, pide que imaginen las características físicas sobre los que estás leyendo. Al concluir, pregunta lo siguiente:

- ▶ ¿De qué tratan las coplas?
- ▶ ¿Quiénes son los personajes?
- ▶ ¿Qué parte les gustó más? ¿Por qué?
- ▶ ¿Qué parte no les gustó? ¿Por qué?
- ▶ ¿Qué aves conocen que habiten cerca de su casa?

💬 Explicar (10-15 minutos)

Habla sobre el libro que se leerá, en este caso, al tratarse de coplas y refranes, ten en cuenta que es necesario que te prepares con tiempo e investigues sobre el tema. Presenta una breve definición y un ejemplo:

De acuerdo con la Real Academia Española (2014), *copla* deriva de una palabra del latín que significa unión o enlace. Es una combinación métrica o estrofa, composición poética que por lo común sirve de letra en las canciones populares. Se compone de cuartetos (estrofas de cuatro versos) acomodadas de forma simple y fácil de recordar, razón por la cual se utilizan generalmente para componer canciones infantiles.

Ejemplo

Copla

Cu-cú, cantaba la rana,
cu-cú, debajo del agua,
cu-cú, pasó un caballero,
cu-cú, con capa y sombrero,

cu-cú, pasó una señora,
 cu-cú, con traje de cola,
 cu-cú, pasó una criada,
 cu-cú, llevando ensalada,

cu-cú, pasó un marinero,
 cu-cú, vendiendo romero,
 cu-cú, le pidió un ramito,
 cu-cú, no le quiso dar,

cu-cú, se metió en el agua,
 cu-cú, se echó a revolver.

✂ Elaborar (30 minutos)

- ▶ Proporciona a cada uno de los niños el material necesario para la realización de la actividad. Cada uno necesitará una hoja tamaño carta de opalina y otra de cartoncillo blanco, tijeras, lápiz, colores, marcadores o crayones.
- ▶ Pide a cada niño que en la hoja de cartoncillo dibuje algo sobre los personajes o situaciones, según su entendimiento de lo que se leyó.
- ▶ Pídeles que repitan el mismo el mismo dibujo en la otra hoja opalina, la línea del dibujo debe ser más gruesa.
- ▶ Posteriormente, les dirás que deben de marcar las líneas que darán forma al rompecabezas.
- ▶ Luego deberán recortar el dibujo siguiendo las líneas trazadas. Una vez separadas todas las piezas, revolver e intercambiar con un compañero para que armen el rompecabezas del otro; utilicen como base el primer dibujo.

☑ Evaluar (5-10 minutos)

Compartan de manera grupal la experiencia vivida; inicia el diálogo con las siguientes preguntas: “¿Te gustaron las coplas? ¿Por qué? ¿Alguno de ustedes quisiera compartir con todos su dibujo?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✂ Transferencia

Sugiere a los niños que investiguen sobre las coplas más comunes en donde viven, además si realizaste la actividad junto con ellos comparte tu rompecabezas para que también lo armen.

Referencias

- Coplas de animales*. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo.
- Instituto Latino de la Comunicación Educativa. *Coplas de animales*. Biblioteca Digital del ILCE. Recuperado de <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/index.php?clave=costal&pag=5>
- Padres en la escuela. *Coplas y rimas para primer grado de primaria*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vsAj1lU7t8>
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=Copla>

Ilusiones ópticas

Descripción general

Lectura sugerida

Las ilusiones ópticas de Philippe Nessmann.

Duración

1 hora y 45 minutos.

Pila del programa que fomenta

Impulsar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Entender: Se buscará que por la explicación de lo que es una ilusión óptica, se vislumbre un poco la importancia del estudio de la ciencia.
- ▶ Aplicar: Se procurará que los conocimientos adquiridos sean utilizados para realizar una ilusión óptica.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Social: Se dará a conocer las ilusiones ópticas que podemos encontrar en la vida cotidiana.
- ▶ Psicomotora: Se ejercitarán movimientos finos mediante la realización de la actividad.
- ▶ Cognitiva: Se fomentará el aprendizaje de los elementos que conforman una ilusión óptica.
- ▶ Ética: Se incentivará el reconocimiento de las diferentes percepciones que se pueden generar del mundo.

Recursos materiales

Libro *Ilusiones ópticas*, hojas blancas tamaño carta, colores negros o crayones, regla.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5-10 minutos)

Muestra a los niños el libro que se leerá. Puedes realizar las siguientes preguntas introductorias: “¿Saben lo que es una ilusión óptica? ¿Cuáles conocen? ¿Les gustaría hacer una ustedes mismos?”.

👁️ Explorar (15-20 minutos)

Inicia la lectura. Por las características de este pequeño libro, muestra con detenimiento las imágenes, para que cada niño pueda observar con detenimiento la ilusión óptica. Permite que hagan comentarios sobre la experiencia y continúa con la siguiente hoja.

El objeto doble lo realizarán al final, por lo que se te pide que hagas énfasis en la imagen de Salvador Dalí, para, una vez terminado el libro, regresar al ejercicio de dibujo.

Muestra lentamente la imagen, pide que observen con detalle, y luego continúa con la explicación que aparece en la página siguiente.

Permite que los niños comenten sobre la experiencia de observar las diferencias en las imágenes y aquellas que parecen moverse.

Puedes preguntar lo siguiente:

- ▶ ¿Qué les parece?.
- ▶ ¿Qué es lo que ven?.

💬 Explicar (10-15 minutos)

Habla con los niños acerca de lo que se considera una ilusión óptica. Te será de mucha ayuda leer previamente el libro, para que te familiarices con las explicaciones.

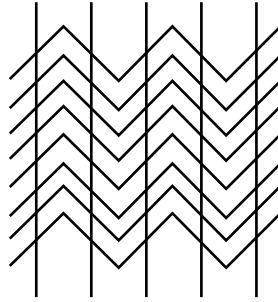
Puedes apoyarte en la siguiente información sobre este tema:

Las ilusiones ópticas son efectos sobre el sentido de la vista caracterizada por la percepción visual de imágenes que son falsas o erróneas. Falsas si no existe realmente lo que el cerebro ve o erróneas si el cerebro interpreta equivocadamente la información visual.

El origen de las ilusiones ópticas puede estar en una causa fisiológica, como un deslumbramiento debido a un estímulo luminoso intenso que deja por unos instantes saturados los receptores luminosos de la retina, o por el contrario puede ser un fenómeno cognitivo, cuando la causa es la interpretación errónea por parte del cerebro de las señales que el ojo le envía, por ejemplo, una malinterpretación de la dimensión relativa de dos objetos

a causa de la perspectiva. Ejemplo de éstas son las postimágenes, es decir, las imágenes que quedan aparentemente impresas en nuestra vista tras la observación de un objeto muy luminoso o el estímulo adaptativo frente a patrones alternantes muy contrastados, o en definitiva es una consecuencia de un exceso de estímulo visual, ya sea brillo, movimiento, parpadeo, color, etcétera. Los estímulos tienen caminos neuronales individuales para los primeros estadios del proceso visual, y la estimulación repetida de sólo algunos de esos caminos confunde al mecanismo visual.

Las ilusiones ópticas cognitivas pueden hacerse patentes mediante numerosos experimentos dedicados a atacar determinada vulnerabilidad del sistema visual. Son conocidas muchas figuras que, al ser observadas, aparentan algo diferente de lo que realmente representan. Por ejemplo, las líneas verticales de la figura siguiente son realmente paralelas aunque parecen no serlo.



Fuente: <http://www.opticas.info/imag/ilusiones/ilusion-optica-1.gif>

Si cuentas con los recursos tecnológicos necesarios, puedes proyectar el siguiente video: “Ilusiones ópticas sorprendentes”, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=EI-XXgmS9P8>

✂ Elaborar (30 minutos)

Cada niño realizará el ejercicio de la página 9 del libro. Para facilitar esta actividad te agregamos aquí una copia de la imagen. Con la regla pídeles que tracen una línea sobre la imagen como se indica en el libro o bien en la imagen de enseguida. “Rellenen el espacio entre los dos rostros sin salirse de la línea. Prueben a mirar su experimento. ¿Qué es lo que ven? ¿Dos rostros o un florero?”.

✓ Evaluar (5-10 minutos)

Compartan de manera grupal la experiencia vivida. Inicia el diálogo con las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué les parecieron las ilusiones ópticas?
 - ▶ ¿Conocen algún otro tipo de ilusión óptica?
 - ▶ ¿Dónde las han visto?
- Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

📌 Transferencia (5 minutos)

Sugiere a los niños la siguiente actividad: “Platiquen sobre el ejercicio realizada con sus familiares o amigos, muestren el ejercicio realizado y pregunten qué es lo que ven, dos rostros o un florero”.

📌 Adaptaciones

Si cuentas con más tiempo y consideras que los niños pueden realizar otra actividad, observa las opciones del libro, encontrarás una gran cantidad de ejercicios de ilusión óptica que pueden realizar juntos, o bien que ellos pueden observar cuando dibujas en el pizarrón.

📖 Referencias

- NESSMAN, Philippe (2007). *Las ilusiones ópticas*, colección Libros del Rincón. México: SEP.
- Ilusiones ópticas. Recuperado de <http://www.opticas.info/articulos/ilusiones-opticas.php>
- ¿Ilusiones ópticas o realidad? Ejemplos de ilusiones ópticas. Recuperado de <http://www.ugr.es/~jnieves/Textos/ilusiones%20opticas.pdf>

Mi día de muertos

Descripción general

Lectura sugerida

Espantajos de Alekos.

Duración

1 hora y 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescatar las tradiciones de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Conocimiento: Se generará noción sobre la tradición del Día de Muertos y algunas de sus características.
- ▶ Comprensión: Se buscará que se explique con sus palabras lo que realizan el Día de Muertos, los elementos que utilizan y cómo celebran este día.
- ▶ Creación: Se fomentará la creatividad mediante la realización de un dibujo.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Social: Se generará en el estudiante conocimiento sobre las tradiciones ancestrales que se celebran año con año, su significado y simbolismo para la sociedad.
- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina mediante el dibujo.
- ▶ Cognitiva: El estudiante reconocerá los elementos que integran un altar de muertos y el significado que tiene esta festividad para los mexicanos.
- ▶ Ética: Se fomentará el respeto y comprensión de las tradiciones mexicanas.

Recursos materiales

Libro *Espantajos*, hojas blancas, crayones y colores.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5-10 minutos)

Muestra y presenta a los niños el libro que se leerá y el autor, puedes realizar las siguientes preguntas:

- ▶ ¿De qué creen que se trate el libro?
- ▶ ¿Les gusta la portada?
- ▶ ¿Qué sienten al ver esta imagen (la portada)?
- ▶ ¿Piensan que será divertido o aburrido?

👁️ Explorar (15-20 minutos)

Inicia la lectura, y al momento en que menciones los personajes y las situaciones, comparte las ilustraciones con los niños. Mientras lees el cuento, haz pequeñas pausas para plantear preguntas a los niños con relación a la historia, por ejemplo:

- ▶ ¿Quién es el personaje principal?
- ▶ ¿Cómo creen que termine esta historia?

Una vez concluida la lectura, realiza las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué les pareció la historia?
- ▶ ¿Qué parte les gustó más?
- ▶ ¿Cuál es el personaje que más recuerdan?
- ▶ ¿Les gustó el final?

💬 Explicar (10-15 minutos)

Profundiza sobre el tema del Día de Muertos ligando las historias del libro a esta celebración.

✂️ Elaborar (30 minutos)

Entrega hojas blancas y crayones o colores a los niños para que inicien su dibujo. La actividad consiste en dibujar un altar de muertos, pide a los niños que piensen en un familiar fallecido a quien quieran dedicar el altar.

✅ Evaluar (5-10 minutos)

Compartan de manera grupal la experiencia. Realiza las siguientes preguntas de manera general e invita a los niños que lo deseen a pasar al frente o desde su lugar y expliquen lo que dibujaron:

- ▶ ¿Les gustó el cuento?
- ▶ ¿Por qué?
- ▶ ¿A quién dedicaron su altar?

- ▶ ¿Qué pusieron en él?
- ▶ ¿Cuál era su comida favorita?
- ▶ ¿Y sus dulces?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✎ Transferencia (5 minutos)

Sugiere a los niños la siguiente actividad: “Platiquen con sus familiares acerca del Día de Muertos, si ya realizan un altar pregunta sobre el material con que lo hacen y las cosas que ponen”. Si no lo realizan puedes sugerir que vayan planeando lo que necesitan para hacerlo y en honor a qué ser querido lo harán.

📖 Referencias

Cinco maneras de celebrar a la Muerte. Recuperado de <http://enmexico.about.com/od/Cultura-en-movimiento/tp/Cinco-Formas-De-Celebrar-A-La-Muerte.htm>

ALEKOS (2001). *Espantajos*. México: Panamericana.

DENIS, P., Hermida, A. y Huesca, J. (2012). El altar de muertos: origen y significado en México. *Revista de Divulgación Científica y Tecnológica de la Universidad Veracruzana*. Recuperado de <http://www.uv.mx/cienciahombre/revistae/vol25num1/articulos/altar/>

¡Alebrijes!

Descripción general

Lectura sugerida

“Alebrijes”, colección Letras para Volar.

Duración

1 hora y 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico.
- ▶ Comunicación.
- ▶ Analizar: Se identificarán las características de los alebrijes para darle nombre.
- ▶ Comparar: Asemejarán información sobre su experiencia con relación en la lectura.
- ▶ Aplicar: Se clasificarán animales según características específicas.
- ▶ Argumentar: Se justificará la necesidad de un hábitat para la sobrevivencia de los animales.
- ▶ Crear: Se diseñará y construirá un alebrije.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la movilidad fina al dibujar y modelar alebrijes.
- ▶ Social: Se llegará a un común acuerdo con sus compañeros sobre un ecosistema que permita una forma de vida creada por él.
- ▶ Cognitiva: Analizarán la lectura para su comprensión.
- ▶ Ética: Valorarán la importancia de respetar y conservar tradiciones.

Recursos materiales

Imágenes de alebrijes en tarjetas, hojas, lápices y colores.

Desarrollo

🔗 Enganchar (15 minutos)

Para comenzar, crea equipos de dos personas. A uno de los dos integrantes del equipo dale una tarjeta con la imagen de un alebrije, sin que su compañero la vea (anexo “Imágenes”). La persona que tenga la tarjeta describirá a su par lo que ve, mientras quien escucha lo representa en un dibujo. Cuando terminen, pide a aquel que realizó el dibujo que lo describa y le asigne un nombre que tenga que ver con sus características físicas. Anota las respuestas en el pizarrón.

Al concluir, los niños comparan la imagen de la tarjeta y la del dibujo. Comentan en grupo en cuáles aspectos son similares y cuáles son sus diferencias. Pregunta a los estudiantes que no dibujaron si comparten la idea de su compañero y si agregarían algo a la descripción.

👁️ Explorar (15 minutos)

Muestra a los niños la portada del libro y comenta que en él encontrarán el origen de las criaturas que acaban de dibujar. Pregunta qué es lo que observan en ella. Pide a los estudiantes que realicen predicciones sobre el texto: “¿Sobre qué tratará? ¿Quién creen que es el personaje principal?”.

Lee la historia de los alebrijes con voz clara y fuerte, los estudiantes pueden seguirte con la lectura; circula por todo el salón de manera que todos puedan ver las ilustraciones. Genera preguntas para corroborar el seguimiento a la lectura, por ejemplo: “¿Cómo llegó el abuelo a ese lugar? ¿Cómo eran las criaturas con las que se encontró?”. Si lo crees necesario regresa a la lectura para aclarar posibles vacíos. Al terminar la lectura, pide ayuda a los estudiantes para resumir aquello que acaban de leer. Si lo crees necesario, vuelvan a la lectura para aclarar la respuesta.¹ Solicita la aprobación de todos para el resumen elaborado y realiza las siguientes preguntas.

💬 Explicar (10 minutos)

Elaborarás las siguientes preguntas a los niños:

Textuales

- ▶ ¿Sobre quién es la historia?
- ▶ ¿Dónde encontró el abuelo a los alebrijes?
- ▶ ¿Cómo eran?

¹ El modelo de lectura sugerido en esta actividad se basa en los principios establecidos por Palincsar y Brown (1984) conocido como “enseñanza recíproca”, caracterizada por el uso de una estrategia que conduce a la comprensión de un texto mediante la predicción, la clarificación, la formulación de preguntas y el resumen.

- ▶ ¿Qué era lo que le gritaban?
- ▶ Además de los alebrijes, ¿a quién encontró en el lugar de sus sueños?
- ▶ ¿Por dónde salió el abuelo del lugar de los alebrijes?

Contextuales

- ▶ ¿De qué creen que estaba enfermo el abuelo?
- ▶ ¿Cómo creen que se crean los alebrijes?
- ▶ ¿Cuánto tiempo viven?
- ▶ ¿Cómo creen que es el espacio en el que el abuelo encontró estas criaturas?
- ▶ ¿Hace frío o calor?
- ▶ ¿Qué creen les gusta comer a los alebrijes que aparecen en la historia?

Comparen los alebrijes que aparecieron en la lectura con los dibujos que crearon al inicio de la actividad, ¿qué hay en común?, ¿se acerca a la definición de alebrije que habían compartido al inicio de la actividad? Establezcan la definición global de *alebrije* de acuerdo con lo anterior, así como lo señalado por el diccionario. En vez que haya un término en común es momento de crear.

✂ Elaborar (20 minutos)

- ▶ Distribuye a los niños en binas. Pide que elaboren su propio alebrije mediante las siguientes preguntas: “¿Cuál es el animal con más pelo que conocen? ¿Cuál es el animal que más colores tiene? ¿Cuál es el animal que hace más ruido?”.
- ▶ Pide que combinen los elementos de estos animales, sus patas, su cola, la cabeza y que lo plasmen en un dibujo.
- ▶ Al finalizar, solicita que tracen el espacio en el que vive su alebrije: “¿Es un bosque? ¿una selva?, ¿vive sobre una azotea?, ¿qué es lo que come?, ¿en dónde y cómo duerme? De acuerdo con su complejidad física, ¿cómo se mueve?”. Motívalos para que agreguen estos elementos en su creación.
- ▶ Denle nombre a su alebrije y preséntelo al resto del grupo.

✓ Evaluar (10 minutos)

Durante la presentación de alebrijes, invita a los niños a que hagan preguntas a sus compañeros sobre sus creaciones. Identifiquen entre todos los animales de los cuales está compuesto y discutan si su alimento o el espacio en el que viven es el más adecuado.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✂ Transferencia

Pregunta: “Si pudieran tener una mascota ideal, ¿cuáles características le otorgarían?. Compartan su elección con el resto del grupo”.

Adaptación de lectura

Sé el narrador a manera de cuentacuentos. Haz una primera lectura y pide a todos prestar mucha atención. Posteriormente, con ayuda de los estudiantes, representen lo leído conforme a los papeles que se le asignen a cada estudiante:

- ▶ El actor o los actores deberán actuar conforme a aquello que describes, mientras que el resto del grupo llevará a cabo la ambientación de la lectura mediante sonidos y movimientos.
- ▶ Para llevar a buen fin lo anterior, guía a todos previo a la representación generando preguntas: “¿Cómo debiera sonar un lugar apacible? ¿Qué sonidos hacen los animales que se encuentra?”. Entre todos pueden hacer el sonido de los pasos sobre el pasto o el avanzar por la escalera de madera.

Adaptación de actividad

- ▶ Pega la imagen de un alebrije en un lugar visible del aula escolar de manera que todos los participantes puedan verlo. Pide lo siguiente: “Traten de imaginar el sueño que tuvo Pedro el día que soñó ese alebrije. En una hoja de papel dibujen y/o escriban el espacio en el que se encuentra”. Guía a los niños en su creación con preguntas tales como ¿es un bosque?, ¿parece un desierto?, ¿es una ciudad?, ¿qué come?, ¿cómo duerme?, ¿qué sonidos hace?
- ▶ Si cuentas con plastilina, realicen el alebrije con este material. Al finalizar sus creaciones, representen una vez más la historia de los alebrijes a manera de un pequeño teatrillo en el que tú serás el abuelo y el narrador de la historia.

Referencias

Alebrijes. Disponible en www.letrasparavolar.org

MALTÉS, Carlos. (1996). *El alebrije*. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo.

FRINO, R. (2007). *Cuando canta un alebrije y El vuelo de cliserio*. México: Universidad Autónoma de Coahuila.

El quetzal

Descripción general

Lectura sugerida

¿Conoces al quetzal? de Pedro Moreno.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.
- ▶ Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Recordar: El estudiante reconocerá algunas especies animales en peligro.
- ▶ Entender: Se comprenderá por qué es importante preservar y cuidar a los animales en el planeta Tierra.
- ▶ Aplicar: Se tendrá un conocimiento respecto a cómo se puede apoyar la preservación de una especie con acciones simples en la vida cotidiana como cuidar el ambiente y poner la basura en su lugar.
- ▶ Analizar: El estudiante comparará entre diversas especies animales en peligro de extinción, las causas de que estén en peligro y las consecuencias.
- ▶ Evaluar: Se pintará un panorama donde el estudiante pueda vislumbrar qué pasaría en caso de la extinción de un animal en específico.
- ▶ Crear: Se incentivará a realizar ilustraciones concernientes con la lectura de la didáctica.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina mediante el dibujo de las plumas del quetzal. También la psicomotricidad gruesa, al caminar al aire libre con el propósito de buscar animales.
- ▶ Social: El estudiante interactuará con los demás compañeros, para averiguar si conocen especies animales en peligro y que las compartan con el grupo.

- ▶ Cognitiva: Se llevarán a cabo ejercicios de observación, búsqueda y exploración.
- ▶ Ética: Se fomentará el respeto y cuidado del medio ambiente, de esta manera se estará aportando al cuidado de las especies animales en peligro para evitar su desaparición.

Recursos materiales

Libro *¿Conoces al quetzal?*, hojas de papel bond blanco, sacapuntas, borradores, lápices, crayones, colores, plumones, tijeras, seguros para la ropa, ligas y pegamento.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Muestra la imagen de la portada y comenta: “Vamos a describir esta imagen: ¿Qué animal se ve en la portada? ¿Conocen este animal? ¿De qué creen que trate el libro? ¿Qué opinan?”.

Explorar (10-20 minutos)

Inicia la lectura de *¿Conoces al quetzal?* Comparte las ilustraciones con los niños. Mientras lees el libro, haz pequeñas pausas para plantear preguntas a los niños con relación a la historia, por ejemplo:

- ▶ ¿De qué colores son las plumas del quetzal?
- ▶ ¿Qué le gusta comer?
- ▶ ¿Dónde viven los quetzales?
- ▶ ¿Para que construyen su nido?
- ▶ ¿Cuándo es que se van los polluelos del nido?
- ▶ ¿Qué significa la palabra *quetzal*?
- ▶ ¿Por qué no hay de estas aves en el zoológico?

Explicar (15-20 minutos)

Ahonda respecto a la situación ambiental en México, cómo cada año se destruyen selvas y bosques que albergan especies únicas del país y que pueden llegar a desaparecer para siempre por codicia del ser humano.

En 1940, las selvas de México empezaron a ser taladas para aprovechar sus recursos debido a la vegetación tan exuberante que poseen; debido a esto en la actualidad sólo queda el 10% de las que existían en aquellos años. Este problema afecta a las especies tanto animales como vegetales que residen en esos lugares. Las especies con mayor probabilidad de desaparecer en el

país son: el jaguar, la tortuga caguama, el ajolote mexicano, la guacamaya roja, el oso negro, la vaquita marina, el manatí de las Antillas, el lobo gris mexicano, el teporingo y el tapir.

Haz hincapié en tratar de ayudar empezando por acciones pequeñas para cuidar al planeta Tierra, como separar la basura y evitar dejarla tirada en el piso, usar menos los vehículos de motor o tratar de plantar un árbol. También habla sobre la caza furtiva y cómo esta daña a las especies, por eso es importante no fomentarla e invitar a los niños a informarse sobre más especies en peligro que podrían necesitar nuestra ayuda para sobrevivir.

Realiza las siguientes preguntas guía para ahondar más en el tema:

- ▶ ¿Aprendiste algo nuevo después de la lectura?
- ▶ ¿Qué parte te gustó más?
- ▶ ¿Conocías alguno de estos datos sobre el quetzal?
- ▶ ¿Te gustaría ver uno algún día?
- ▶ ¿Harás algo para tratar de evitar la extinción de algunas especies animales?
- ▶ ¿Conoces alguna especie que esté en peligro?
- ▶ ¿Sabes qué medidas se pueden tomar para evitar su desaparición?
- ▶ ¿Por qué crees que estas especies están en esta situación?

✂ Elaborar (15-20 minutos)

Haz dibujos de las plumas del quetzal. Permite que cada niño escoja los colores que prefiera. Recorten y utilicen las plumas como decoración en la ropa de los niños; pueden juntar varias plumas para armar penachos o una falsa cola de quetzal con la finalidad de que entiendan un poco el México antiguo que tanto adoraba a estas aves. Después incentiva a los niños para salir a buscar un animal (preferentemente un ave) y compararlo con los quetzales.

☑ Evaluar (5-10 minutos)

Arma una discusión de gran grupo sobre los dibujos y la búsqueda. Guíate con las siguientes preguntas generadoras:

- ▶ ¿Cuáles son las características principales del quetzal?
- ▶ ¿Por qué crees que se le adoraba tanto en el México antiguo?
- ▶ ¿Qué piensas hacer para ayudar a las especies en peligro?
- ▶ ¿Crees que es importante evitar que se pierdan estas especies animales?
- ▶ ¿Conoces algún ave aparte del quetzal?
- ▶ ¿En que se parecen las aves que encontraron a los quetzales?
- ▶ ¿En qué son diferentes?
- ▶ En caso de no ver ninguna, buscar algún otro animal.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia

Sugiere a los niños que platiquen sobre la lectura en casa, con la finalidad de crear conciencia no sólo en los niños, sino también en sus familias, sobre la importancia de cuidar el medio ambiente, para evitar la extinción de las especies en peligro y preservar la diversidad biológica del planeta.

Adaptaciones

Si alguno de los niños no conoce los animales antes mencionados, que traten de describir cómo se lo imaginan, qué creen que hace o cómo piensan que vive. Que cada uno lo represente verbalmente o haga una ilustración de cómo se lo imagina. Una vez finalizada la actividad, se le explica la verdadera apariencia del animal.

Referencias

MORENO, Pedro (2003). *¿Conoces al quetzal?* México: Planeta.



Todos podemos ser héroes

Descripción general

Lectura sugerida

Confidencias de un superhéroe de Jaime Alfonso Sandoval.

Duración

70-85 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico.
- ▶ Comparar: El alumno distinguirá las diferentes características de los oficios riesgosos y de seguridad social con los que pueden imaginar que es un superhéroe.
- ▶ Identificar: Se buscará reconocer una necesidad de ayudar al prójimo.
- ▶ Priorizar: Valorará las características para entender la importancia de ayudar al prójimo.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina mediante la elaboración de un *collage* a partir de los elementos otorgados por el facilitador.
- ▶ Social: Se reconocerá la capacidad de las personas por ayudar como parte de una profesión y se les invitará a reflexionar que la ayuda no está limitada a esos oficios.
- ▶ Cognitiva: Se identificarán las características de oficios de riesgo para salvaguardar la vida de las demás personas.
- ▶ Ética: Se respetarán las diferentes profesiones, cada una tiene una razón de ser en la búsqueda de un bien común.

Recursos materiales

Libro *Confidencias de un superhéroe*, hojas de papel de diferentes colores llamativos cortados en forma de pantalón, capa, botas, calzoncillos y camisa, pegamento blanco no tóxico, brillantina de colores, crayones de diferentes colores.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Pregúntales a los niños si les gustan los superhéroes y si tienen alguno que sea su favorito, pregunta también si creen que se necesita algo en especial para ser un superhéroe.

Explorar (30-35 minutos)

Léele a los niños desde la introducción y del capítulo 3 al 5 (dependerá de tu velocidad de lectura) el libro *Confidencias de un superhéroe*, detente en las ilustraciones y relacionalas con el texto recién leído para facilitar su entendimiento.

Explicar (5-10 minutos)

Investiga de manera previa sobre los oficios relacionados con poner en riesgo la vida de manera común para salvar la de alguien más (por ejemplo, bomberos, buzos de rescate, médicos sin fronteras, etcétera). Durante la lectura sobre los códigos del superhéroe que se describen en el libro, puedes relacionarlo con algunos casos de la vida real que recuerdes y pregúntales si te saben decir cuál es la diferencia entre un héroe y un superhéroe.

Con las respuestas de los niños y el material previamente investigado, llévalos a preguntarse si conocen a alguien que de forma constante haga actos de héroe en su vida cotidiana, ya sea por su oficio o porque les han contado relatos de algo que pasó hace tiempo, para llevarlos a la conclusión de que, si bien los superhéroes no son algo real, las personas pueden realizar actos que ayuden a los demás y que incluso les pueden salvar la vida.

Plantea las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Les gustaría ser héroes?
- ▶ ¿Ayudan en su casa a sus papás, hermanos o demás familiares?
- ▶ ¿Obedecen cuando se les pide que hagan alguna cosa?

Elaborar (15-20 minutos)

Dales el material para que elaboren el traje que usarían si pudieran vestirse de superhéroes, cuida que la brillantina no sea utilizada en exceso y supervisa su uso. Una vez hecho el traje, pídeles que escriban su nombre de superhéroe junto con el superpoder que les gustaría tener.

✓ Evaluar (10-15 minutos)

Elige los mejores *collages* elaborados y pide que los niños expliquen lo que hicieron y cómo podrían ayudar a las demás personas con el superpoder que eligieron, y que además señalen por qué usaron los colores que utilizaron en su *collage*.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

➤ Transferencia

Sugiere a los niños que platiquen con sus familiares y amigos si conocen a alguien que realice actividades de riesgo en su trabajo, y si es así, si dichas actividades ayudan a los demás de algún modo. También comenta con ellos que no es necesario arriesgar la vida para ayudar a las personas, y pídeles que investiguen sobre cómo sus familiares y amigos ayudan a los demás.

📖 Referencias

SANDOVAL, Jaime Alfonso (2008). *Confidencias de un superhéroe*, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Onomatopeyas

Descripción general

Lectura sugerida

Para escuchar a la tortuga que sueña de Oche Califa.

Duración

1 hora y 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencia a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Comparar: El estudiante diferenciará los sonidos de los animales del lenguaje humano.
- ▶ Identificar: Se creará la capacidad de entender la estructura del lenguaje básico.
- ▶ Priorizar: Se fomentará la importancia de hablar y comunicarse de manera clara.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina mediante el dibujo.
- ▶ Social: Se explicará la importancia del idioma y la lengua para comunicarse.
- ▶ Cognitiva: Se buscará hacer del conocimiento de los niños cómo se comunican los animales de formas diferentes.
- ▶ Ética: Reconocer y respetar las diferencias entre los lenguajes.

Recursos materiales

Libro *Para escuchar a la tortuga que sueña*, hojas de papel de colores llamativos, lápices, crayones de diferentes colores.

Desarrollo

🔗 Enganchar (10-20 minutos)

Pide a los niños que imiten los sonidos de algunos animales (por ejemplo, perro, gato, tigre, pato, vaca, pollo, foca, oso). Hagan una lista de los animales que se mencionen. Completa de diez a doce y escribe la onomatopeya correspondiente (*guau, miau, cuac, muu, pio, augh, grrr...*).

👂 Explorar (5-10 minutos)

Lee a los niños el poema “Goema a los gansos” del libro *Para escuchar a la tortuga que sueña*, ubicado en la página 32, con énfasis en las palabras cuya sílaba está adecuada al sonido del ganso. Durante la lectura, motiva a los niños a imitar el sonido y movimiento de un ganso. Al finalizarla, pregunta: “¿Creen que un ganso nos hubiera entendido?”.

💬 Explicar (5-15 minutos)

Indica que cada animal tiene su forma particular para comunicarse, puedes retomar aquellos del listado. Especifica que los humanos tienen idiomas para hablar entre sí y que, a pesar de ser la misma raza, se tienen diferentes idiomas en el mundo (por ejemplo, inglés, francés, japonés, coreano, chino, ruso, serbio). Pregunta:

- ▶ ¿Creen que un perro y un oso panda entiendan sus sonidos?
- ▶ ¿Ustedes entenderían si les hablan en chino o ruso?
- ▶ ¿Entienden lo que ladran los perros?

Señala que el punto clave para una buena comunicación es “poner en común”; en el caso de los humanos es la lengua y, si una persona que habla español puede entender inglés, es gracias a la puesta en común entre los dos sistemas, es decir, que entiende lo que significa una cosa en ambos idiomas (por ejemplo, *lápiz-pencil*).

✂️ Elaborar (15-20 minutos)

Pide a los niños que hagan dibujos de dos animales diferentes y los pongan a cumplir un objetivo en común (por ejemplo, un gato y un ratón que quieran comerse el pastel del comedor). Indicar que, al no hablar el mismo “idioma”, los animales se tienen que comunicar de alguna manera para cumplir su objetivo.

✅ Evaluar (10-15 minutos)

Elige de tres a cinco ejercicios y pide que expliquen qué hicieron los animales de su historia para llegar a su meta, ya sean señas, dibujos, miradas, etcéte-

ra. Señala la importancia de tener un lenguaje en común y de mejorarlo para no tener problemas o malentendidos comunicativos con las demás personas. Aplica la rúbrica.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

🔗 Transferencia

Pide a los niños que hablen con sus papás, tíos o hermanos mayores sobre lo que estudiaron en la universidad, el trabajo que desempeñan o un tema que les guste mucho y que los niños desconozcan. Invítalos a que pregunten las cosas que no entiendan para, de esa manera, tener ese “algo en común” con el tema que se les relate.

📖 Referencias

CALIFA, Oche (2005). *Para escuchar a la tortuga que sueña*. Buenos Aires: Colihue.



¿Cómo te llamas?

Descripción general

Lectura sugerida

Me llamo Yoon de Helen Recorvits.

Duración

1 hora y 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Pensamiento crítico.
- ▶ Recordar: Se buscará que el alumno retenga información de la historia para entender las emociones y pensamientos de Yoon.
- ▶ Imaginar: Se propondrá la elaboración de ideas para que miembros nuevos se puedan integrar a su comunidad.
- ▶ Crear: El estudiante tendrá la capacidad de elaborar un cuadro con su nombre.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Trabajarán su psicomotricidad fina al elaborar un cuadro con su nombre.
- ▶ Social: Habrá un intercambio de ideas respecto a cómo incorporar integrantes nuevos en distintos entornos.
- ▶ Cognitiva: El estudiante adquirirá el conocimiento respecto a la existencia de alfabetos distintos al suyo.
- ▶ Ética: Se conocerá la importancia de incluir a personas nuevas en el entorno.

Recursos materiales

Lectura *Me llamo Yoon*, hojas de opalina, sopa de pasta (semillas o aros), pinceles, vasos desechables pequeños o moldes de gelatina para utilizar las acuare-

las, agua, pegamento líquido, tapas de garrafón para distribuir el pegamento, palitos de madera para aplicar el pegamento sobre el papel, cuadernos de los niños u hojas blancas, un pliego o metro de papel imprenta o *crafting*.

Desarrollo

📖 Enganchar (5-10 minutos)

Muestra la portada del libro a los niños; pide a un voluntario que lea el título: *Me llamo Yoon*. Pregunta a los niños si habían escuchado ese nombre antes, también cuestiona a algunos de ellos sobre sus nombres, si saben de dónde es su nombre y si conocen su significado. Además pregunta si hay algún niño de otro país, estado o municipio; si lo hay pregunta al niño cuánto tiempo vivió en ese lugar y si recuerda cómo es el lugar, o si alguno de los niños ha vivido en otro lugar antes que en Guadalajara y cómo fue su experiencia.

👂 Explorar (15-20 minutos)

Inicia la lectura de *Me llamo Yoon* y muestra las ilustraciones del libro mientras vas leyendo.

Al terminar la lectura haz las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué significa el nombre de Yoon?
- ▶ ¿Por qué Yoon no quería escribir su nombre en español?
- ▶ ¿Cómo se sentía Yoon por estar en otro país?
- ▶ ¿Cuáles fueron las palabras que escribía Yoon antes de escribir su nombre?
- ▶ ¿Cómo empezó Yoon a sentirse más cómoda en el nuevo país?
- ▶ ¿Cómo se comunicaba su maestra con ella?
- ▶ ¿Cómo termina la historia?

🗣️ Explicar (10-15 minutos)

Recuerda con los niños: “Yoon no quería escribir su nombre en español porque no le gustaba cómo se veía la palabra Yoon” y vuelve a mostrar la imagen de su nombre. El nombre de Yoon viene de Corea, donde usan un alfabeto distinto; muestra una imagen del alfabeto coreano.

Explica a los niños que algunos idiomas tienen sistemas distintos de escritura, nuestro alfabeto se llama latino y lo comparten varios idiomas como el inglés y las lenguas romances, entre otros. Muestra también las imágenes del alfabeto ruso, árabe y de señas. Invita a los niños a que intenten escribir sus nombres (en su cuaderno o en una hoja de papel) utilizando los distintos alfabetos, incluyendo el de señas.

Pídeles que intercambien sus escritos o que hagan las señas a sus compañeros, para ver si logran entenderse. Comenta con ellos las dificultades que encuentran al utilizar un sistema de escritura distinto al suyo.

✦ Elaborar (30-40 minutos)

Si el mobiliario del salón no te permite armar mesas de trabajo, pueden mover los mesabancos para liberar el espacio del centro y trabajar en el suelo, siempre con el permiso del profesor.

Presenta la actividad. Van a hacer un cuadro con su nombre. Utilizarán pinturas, pasta, algunos otros materiales y creatividad. Distribuye a los niños en equipos de la manera más conveniente dependiendo del número de participantes. Reparte una hoja de opalina a cada niño y pídeles que escriban su nombre utilizando toda la hoja. Pueden escribir su nombre o como les guste que les digan: Paty, Lupita, Beto, etcétera. Ahora distribuye el pegamento en tapas de garrafón y pon palitos de paleta para que los niños lo apliquen sobre el papel. Distribuye también la sopa de pasta. Instruye a los niños para que decoren la hoja con la sopa de pasta, pueden pegarla sobre las líneas de su nombre o formar figuras alrededor de este. Cuando hayan terminado, reparte las pinturas y pon un poco de agua en los vasos o moldes. Instruye a los niños para que decoren con las acuarelas el cuadro de su nombre.

Te recomendamos que hagas tu propio letrero antes de la actividad, para que los niños tengan una referencia visual. Reconoce el trabajo de los niños, puedes utilizar frases como: “me gusta la selección de colores que utilizas”, “esta es una combinación muy interesante”, “me gusta como se ve todo el conjunto” (de esta manera pones énfasis en el trabajo del niño más que en el resultado).

☑ Evaluar (10-15 minutos)

Con la participación de los niños reconstruye la historia de Yoon. Pregúntales qué recuerdan de la historia. Destaca elementos como:

- ▶ Yoon llegó de Corea a vivir en un país que no conocía.
- ▶ Se sentía un poco sola al principio.
- ▶ Extrañaba su país.
- ▶ No quería escribir su nombre con otras letras.
- ▶ Encontró una amiga nueva.
- ▶ Comenzó a aceptar el cambio.

Pregunta a los niños:

- ▶ ¿Alguna vez se han cambiado de casa, de escuela, de ciudad?
- ▶ ¿Cómo se han sentido al respecto?

- ▶ Imaginen: ¿por qué puede ser difícil adaptarse a una situación nueva?
 - ▶ ¿Hay un niño (a) nuevo en su escuela, comunidad?
 - ▶ ¿Han intentado platicar con él/ella/ellos?
 - ▶ ¿Cómo pueden ustedes ayudar a alguien nuevo a que se sienta bienvenido?
- Coloca el papel en la pared o en el piso e invita a los niños a compartir sus ideas. Al final pueden leerlas en voz alta. Entre ellas pueden figurar:
- ▶ Intentar platicar con alguien que no conozcamos, particularmente si lo vemos solo.
 - ▶ Interesarse por lo que las personas distintas a nosotros tengan que platicar.
 - ▶ Incluir e invitar a las personas nuevas a las actividades con tu grupo de amigos.
 - ▶ Pensar que todas las personas tienen algo que aportar y que siempre podemos aprender de todos.
 - ▶ Preguntar qué juegos o actividades hacen para divertirse en su comunidad.
 - ▶ Otras respuestas de los niños.
- Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia

“Pide a tus papás que te platiquen cómo eligieron tu nombre y si no conocen su significado, invéstiguenlo; platiquen ante el grupo la clase sus descubrimientos”.

Referencias

RECORVITS, Helen (2003). *Me llamo Yoon*. Barcelona: Juventud.

El Mayab

Descripción general

Lectura sugerida

“El Mayab”, colección de Letras para Volar.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.
- ▶ Fomentar el pensamiento científico.
- ▶ Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Describir: El estudiante podrá explicar a sus compañeros las características del animal que se les asignó en la actividad, así como las características que imaginas tendría el Mayab.
- ▶ Crear: El estudiante desarrollará su habilidad y creatividad para realizar una representación texturizada de un animal a base de hojas, semillas, pasto y materiales diversos.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina mediante la creación de representaciones gráficas.
- ▶ Social: Se fomentará la interacción para que el estudiante pueda justificar frente a sus compañeros por qué utilizó ciertos materiales en específico.
- ▶ Cognitiva: Se desarrollará la capacidad en el estudiante de elegir cuáles son los materiales idóneos para texturizar a su personaje.
- ▶ Ética: Se fomentará el respeto a las opiniones del resto de los compañeros.

Recursos materiales

Computadora, proyector y bocinas para la actividad opcional (de ser posible), anexos, papel de diferentes colores, recortes de revistas, hojas en blanco, pegamento, material diverso como hojas de pasto, hojas secas de árboles, semillas de diferentes texturas, etcétera.

Desarrollo

Enganchar (2 minutos)

Iniciarás la sesión preguntando si alguien sabe algo de la cultura maya. Después de escuchar los comentarios de algunos voluntarios leerás la siguiente información:

Los mayas se ubicaron en lo que ahora es la península de Yucatán, pero también tuvieron ciudades en otros países como Guatemala, Belice, Honduras y El Salvador en los años 300 y 1523 d. C. Su economía estaba basada en la agricultura, sembrando maíz, frijol y calabaza, principalmente. También practicaban el trueque, intercambiando metales y piedras preciosas por otros productos. Los mayas construyeron ciudades grandes con pirámides como actualmente podemos verlo en Chichén Itzá, Palenque, Mayapán, Tikal y Copán. Uno de sus principales aportes es la creación del número cero por sus destacadas habilidades y conocimientos matemáticos.

En la leyenda que leeremos podremos conocer acerca de la red de viviendas, templos ceremoniales y zonas de cultivo conocida como el Mayab, que significa en lengua maya “pocos, no muchos” (*ma*, significa negación y *ya’ab*, muchos), una región de nuestro país que fue habitada por la cultura maya.

Actividad opcional

Si es posible muestra a los alumnos el siguiente video para complementar la información respecto a la cultura maya. Los mayas en dibujos animados: <https://www.youtube.com/watch?v=mrTzjGYHJxI>. En caso de que no dispongas de una computadora, proyector y bocinas pasa directamente a la siguiente sección.

Explorar

Deberás realizar la lectura del texto seleccionado para esta dinámica, mientras que un par de voluntarios improvisarán frente al grupo una pequeña obra teatral.

Si al finalizar la lectura los estudiantes tienen dudas o no comprendieron el texto, se puede repetir la lectura ahora sin la improvisación de sus compañeros, para que la atención se centre únicamente en la leyenda.

● Explicar

Preguntas textuales

- ▶ ¿Qué significa el Mayab?
- ▶ ¿Qué animales fueron elegidos para el cuidado de este lugar?
- ▶ ¿Qué sucedió en este lugar que les causó tanta tristeza a sus habitantes?
- ▶ Ante este suceso, ¿qué pasó con los animales que cuidaban el Mayab?
- ▶ ¿Qué siguen esperando los habitantes del Mayab?

Preguntas contextuales

- ▶ ¿Crees que hay una mejor opción de animales guardianes para ese lugar? ¿Cuáles?
- ▶ Si fueras habitante de El Mayab, ¿cuál crees que sería tu reacción al escuchar la noticia de los adivinos?
- ▶ ¿Recomendarías tener uno de los tres animales de la leyenda como mascota? ¿Por qué?

✂ Elaborar

Primera actividad (15 minutos)

- ▶ Deberás formar tres equipos en el grupo.
- ▶ Cada uno de ellos se le denominará con el nombre de uno de los tres animales que trata la leyenda: *venado, faisán y serpiente*.
- ▶ Dando un turno a cada equipo, los integrantes describirán las características del animal que les corresponde y también se les invita a que los imiten con sonidos o movimientos. Si lo consideras apropiado, pueden apoyarse con la información contenida en el anexo I.

Segunda actividad (30 minutos)

- ▶ Proporcionarás a cada niño una de las imágenes de los animales de la leyenda. Deberán decorarlo y darle textura, esto lo pueden hacer con pequeños trozos de papel de diferentes colores hechos de papel y se pegan sobre el dibujo. También se puede utilizar pasto, trozos de hierbas, hojas secas de plantas y semillas, para hacer diferentes formas que complementen su dibujo; pueden hacer un paisaje de fondo o utilizar su imaginación e inventar otras cosas que acompañen al animal. Si no se cuenta con suficientes hojas de árboles o de pasto, se pueden utilizar materiales de reciclaje, por ejemplo, la basura que se genera al sacarle punta a un lápiz, las migajas del borrador, envolturas de plástico cortadas en pequeños trozos, etcétera.

✓ Evaluar

Después de que terminen su trabajo, explicarán a sus compañeros los motivos que los llevaron a utilizar determinados materiales, así como el acomodo que les dieron.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

📖 Referencias

El Mayab. Disponible en www.letrasparavolar.org

Guía maya (2014). Recuperado de http://www.tudiscovery.com/guia_mayas/index.shtml

INEGI. *Cuéntame... Mapas para Imprimir*. Recuperado de <http://cuentame.inegi.org.mx/mapas/default.aspx?tema=M>

INAH (2016). *Instituto Nacional de Antropología e Historia niños*. Recuperado de <http://www.inah.gob.mx/ninos>

Biopedia (2016). Tipos de biomas en el mundo. Biodiversidad, biomas y más. Enciclopedia ilustrada de la vida en la Tierra. Recuperado de <http://www.biopedia.com/tipos-biomas/>

Anexo

Guardianes del Mayab

Venado: Los venados o ciervos son mamíferos rumiantes que pertenecen a la familia *Cervidae*. Esta clasificación incluye a animales como el alce, el ciervo rojo, el reno, el corzo y el axis, entre otros. Todos los venados machos tienen cuernos, menos el ciervo acuático chino, que tiene colmillos. Esta es una característica que la mayoría de las personas conoce, en ocasiones una hembra puede tener algo similar a un pequeño cuerno en su cabeza, pero generalmente las únicas hembras con cornamenta son de las especies reno o caribú.

Diferenciar a los machos de las hembras es simple, los machos son mucho más grandes y tienen cuernos entre sus orejas, cuyo diseño dependerá de la especie. La edad de un macho puede saberse por el tamaño de su cornamenta, mientras mayor sea esta, más edad tiene el venado. El reno hembra también presenta cornamentas, siendo la única especie conocida con esta característica, otras especies sólo tienen pequeñas protuberancias.

Casi todos los venados tienen un color medio marrón, algunos tienen áreas de color blanco en sus cuerpos y este es un signo revelador del tipo de venado en cuestión. No obstante, hay una especie que puede ser casi completamente blanca. Los venados manchados a menudo parecen estar

enfermos, pero no es así, el color de su pelo es una característica genética de la especie debido a un gen recesivo que se ha transmitido a través de los vínculos genéticos. En el estado de Nueva York son conocidos simplemente como el venado blanco, existe una población considerable de ellos y están protegidos de la caza por la ley.

Fuente: <http://www.venadopedia.com/>

Cascabel: El grande y pesado cuerpo de esta especie tiene una coloración que varía de gris calizo a rojo oscuro, dando la apariencia de estar polvorienta debido a las manchas diminutas y puntos que tiene en las escamas. Como sugiere su nombre común, esta especie tiene marcas blancas y negras en forma de diamante en la mayor parte de su cuerpo. Estas marcas se sustituyen por notables bandas blancas y negras en la parte trasera de la cola donde el cuerpo termina en un cascabel formado por segmentos que se van añadiendo en cada muda, mientras que la cabeza tiene dos rayas pálidas características, una en la parte frontal del ojo y la otra detrás que recorre de manera diagonal de la cabeza hacia la boca. Sin lugar a dudas, el rasgo más distintivo de esta especie es el ruido, el apéndice inusual que lo produce se compone de vagamente conectados, segmentos entrelazados hechos de tejido muerto y queratina córnea, que chocan entre sí cuando hace vibrar la cola, produciendo el sonido de cascabeleo. Las serpientes de cascabel recién nacidas nacen sin cascabel, pero adquieren segmentos después de cada muda, con el tiempo desarrollan hasta diez.

Tallas: longitud media: de 91 a 122 cm. Longitud máxima: hasta 224 cm.

Rango: La serpiente de cascabel occidental habita en el sur de Estados Unidos y el norte y centro de México. En los Estados Unidos se encuentra en el sudeste de California, el sur de Nevada, Arizona, Nuevo México, Texas, Oklahoma y Arkansas, mientras que en México se encuentra en el extremo noreste de Baja California y los estados del norte; el sur hasta Veracruz y posiblemente en Oaxaca.

Fuente: <http://www.biopedia.com/serpiente-de-cascabel-diamante-occidental-crotalusatrox/>

Faisán: El faisán común es un ave de tamaño medio provisto de una larga y delgada cola. La cabeza del faisán es pequeña proporcionalmente al cuerpo.

El faisán común macho tiene un plumaje de color cobrizo a lo largo de su cuerpo. Su cuello es de color púrpura verdoso iridiscente con reflejos metálicos de tonalidad azul oscuro. Sus ojos están rodeados de una mancha roja. Su cola es de color pardo-dorado con franjas negras. Tiene un apéndice

carnoso como las gallinas (llamado curúncula), pues el faisán es una gallinácea como la gallina o el pavo.

La hembra del faisán común tiene un plumaje menos llamativo que el macho y es algo más pequeña, pues los faisanes son animales sexualmente dimórficos, es decir, que existen diferencias físicas evidentes entre ambos sexos. La hembra es de color marrón y con estrías muy oscuras.

El faisán común macho mide entre 75 y 89 cm de longitud, mientras que la hembra de faisán mide entre 53 y 63 cm de largo. La envergadura de las alas del faisán es de entre 70 y 90 cm. Los machos faisanes son algo más pesados que sus compañeras y pesan entre 540 y 1.500 g aproximadamente, mientras que las hembras de faisán tienen un peso de entre 700 y 1.990 g.

Fuente: <http://www.botanical-online.com/animales/faisan.htm>

Instructivo *pop-up* del Mayab

Materiales: hojas de cartulina tamaño carta, lápices, colores o acuarelas, pincel, regla, tijeras, lápiz adhesivo, plantilla con imágenes de animales.

Una hoja de cartulina tamaño carta se dobla por la mitad y se marca el doblez. Después, al interior del doblez, se dibuja el paisaje del Mayab y se pinta con los colores o las acuarelas.

Una vez terminado el dibujo, de otra hoja de cartulina se recorta una tira de 4.5 x 21.5 cm y otro de 10 x 17.5 cm. Se les hace una pestaña de 1 cm de manera horizontal y se les dibuja árboles, pasto y vegetación en general. Se colorean y se recortan detalles de ser necesario.

Se recortan otras dos tiras de 9 x 1 cm, una de 6 x 1 cm, y otra de 3 x 5 cm. A todas ellas se les hacen pestañas de 1 cm en cada extremo.

En el dibujo del paisaje del Mayab, se miden 3 cm a partir del doblez y se traza una línea tenue, para indicar que ahí se pegará la pestaña de la tira de 10 x 17.5 cm con dibujo de vegetación; se toma la tira de 3 x 5 cm y se pega de manera que una pestaña quede en la parte trasera de la tira y la otra en el dibujo de la hoja tamaño carta.

Se miden 7 cm a partir del doblez de la hoja tamaño carta y se dibuja una línea tenue para indicar que ahí se pegará la pestaña de la tira de 4.5 x 21.5 cm con dibujo de vegetación. Una vez hecho esto, se toman las dos tiras de 9 x 1 cm y se pegan a la hoja una en cada costado como se muestra en la imagen. La tira de 6 x 1 cm pega al centro, uniendo ambas tiras al final.

De la plantilla de imágenes de animales se recorta una, se le pone cinta adhesiva por la parte de atrás y se coloca en algún lugar de paisaje. Al cerrar la hoja, las figuras se doblarán y no sufrirán daño, y al abrirla, se levantarán ayudados por las tiras que las unen.



Cambios

Descripción general

Lectura sugerida

La piedra azul de Jimmy Liao.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Analizar: Se buscará que se identifiquen las posibilidades que brinda la interpretación de las secuencias de las imágenes.
- ▶ Crear: Se impulsará la creación de historias a través de imágenes y objetos inanimados.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina en el momento en que se manipulen objetos tales como un lápiz para dibujar.
- ▶ Social: Se fomentará la interacción con sus compañeros de clase para compartir la historia o dibujo que se crearon.
- ▶ Cognitiva: Se buscará un mayor nivel de entendimiento, mediante el desarrollo de su creatividad.
- ▶ Ética: Se fomentará el respeto hacia las ideas de los compañeros.

Recursos materiales

Libro *La piedra azul*, hojas blancas, colores.

Desarrollo

🔗 Enganchar (10 minutos)

Muestra a los niños la portada del libro y pregunta lo siguiente: “¿Qué es esta cosa que se ve en la portada? ¿De qué color es? ¿Cómo crees que se llama el libro?”. Si los niños ya saben leer, tapa el título y haz las mismas preguntas y expón lo siguiente: “¿Las piedras se mueven por sí solas? ¿Las piedras tienen vida? ¿Ustedes creen que una piedra pueda tener una historia? Jimmy Liao, autor del libro, se imaginó que hasta las piedras pueden tener historias ¿Quieren leerla?”.

👂 Explorar (10 minutos)

Lee el cuento detenidamente. Es importante hacer pausas y preguntar sobre las ilustraciones, o bien señalar las ilustraciones coloridas.

🗣️ Explicar (10 minutos)

“Aunque las piedras no tengan vida, los escritores, a través de las palabras y los dibujos, pueden imaginar historias increíbles y darles vida a los objetos. Jimmy Liao imaginó la vida de la piedra a través de los cambios, la piedra fue dividida y se fue a diferentes lugares y sirvió para cosas distintas”. Agrega lo siguiente: “¿De qué objeto te gustaría hacer una historia? ¿Crees que puedas dibujar un objeto que te guste y después contar una historia de él? Piensa en una silla, un coche, un lápiz, una pluma, un ladrillo, un diamante. ¿Qué puedes contar de ellos?”.

✂️ Elaborar (20 minutos)

Distribuye hojas blancas y colores para todos los niños. Solicita que dibujen el objeto que quieran, del cual podrían contar una historia. Pide que escriban una breve historia al lado del dibujo. Para los niños pequeños que aún no escriben, en la etapa de evaluación haz preguntas, de manera que se genere la historia en ese momento.

✅ Evaluar (10 minutos)

Pide a los niños que muestren el objeto del cual contarán una historia (es muy probable que si un niño dibujó primero una flor, los demás quieran dibujar una flor también; no es de sorprender que cuando los niños muestran su objeto al resto del grupo, la mayoría dibuje el mismo objeto). Los niños de segundo grado serán capaces de escribir una pequeña frase o historia.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Sugiere a los niños la siguiente actividad: “Pide a tus familiares que te presenten fotos tuyas de cuando eras más pequeño. Nota los cambios físicos que has tenido. Platica con tu familia: ¿Qué puedes hacer ahora que antes no hacías? Con su ayuda, escriban juntos una historia de tus cambios”.

📎 Adaptaciones

A los niños más pequeños ayúdalos a que generen su propia historia a través de tus preguntas, por ejemplo, si el niño dibujó una silla, pregunta: “¿De qué material es la silla? ¿Plástico? ¿Madera?”. Si es de madera, pregunta: “¿Y antes de ser silla qué era? ¿Un árbol? ¿Y antes de ser árbol?”. Después puedes elaborar una pequeña historia con el objeto que dibujó el niño, por ejemplo:

Esta era una vez una pequeña plantita que, con el paso de tiempo y las lluvias, creció y creció hasta ser un árbol. Un día, unos hombres llegaron y lo cortaron, y lo convirtieron en silla. Es la silla en la que estoy sentado. Fin.

Una vez modelado el ejercicio, es muy probable que los niños quieran contar de manera sencilla su historia. Sea una frase o un relato largo, es importante felicitarlos por el esfuerzo de crear nuevas historias.

📖 Referencias

LIAO, Jimmy (2008). *La piedra azul*. México. FCE.

Los huracanes

Descripción general

Lectura sugerida

Cómo se forman los huracanes de Pedro Moreno.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Promover el pensamiento científico.
- ▶ Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Solución de problemas.
- ▶ Recordar: El estudiante comprenderá que el control de los fenómenos naturales no está al alcance de las personas, por lo que hay que saber prevenirse para evitar catástrofes.
- ▶ Entender: Se abordarán los fenómenos naturales y sus consecuencias.
- ▶ Aplicar: El estudiante elaborará sugerencias y planes de acción sobre cómo ayudar a personas dañadas tras un desastre natural.
- ▶ Analizar: Se entenderá el impacto negativo que los fenómenos naturales pueden generar a las comunidades, especialmente las costeras.
- ▶ Evaluar: El estudiante será consciente del peligro que pueden representar los fenómenos naturales y aprenderá cómo reaccionar correctamente a él.
- ▶ Crear: Se elaborará un pequeño huracán en el lavabo de la escuela o casa, para dar a entender cómo se originan.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al abrir la llave del agua y colocar un pequeño tapón para evitar el flujo del agua.
- ▶ Social: El estudiante intercambiará opiniones con sus compañeros sobre los pequeños huracanes que presenciarán, discutiendo sobre su duración y tamaño.

- ▶ Cognitiva: Se desarrollarán las habilidades científicas y de descubrimiento.
- ▶ Ética: Se incentivará a los niños a empatizar con las personas que sufren o han llegado a sufrir graves daños por culpa de causas naturales.

Recursos materiales

Libro *Cómo se forman los huracanes* de Pedro Moreno, tapón pequeño para el lavabo.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Muestra la imagen de la portada. Tapa el título y pregúntales a los niños qué ven en la fotografía: “¿Han visto algo así antes? ¿Por qué creen que tiene esa forma? ¿Dónde creen que está? ¿Han escuchado de los huracanes antes?”.

Explorar (10-20 minutos)

Inicia la lectura de *Cómo se forman los huracanes*. Comparte las fotografías con los niños. Mientras lees el libro, haz pequeñas pausas para plantear preguntas a los niños con relación al tema, por ejemplo:

- ▶ ¿De qué están formados los huracanes?
- ▶ ¿Cómo se forman?
- ▶ ¿En dónde?
- ▶ ¿Qué tan grandes pueden ser?
- ▶ ¿Por qué algunos huracanes se desintegran?
- ▶ ¿Cuáles son las características del ojo del huracán?
- ▶ ¿Por qué creen que se le llama así?

Explicar (15-20 minutos)

Empieza hablando sobre la creación de estos fenómenos: “Se llama huracán cuando una tormenta tropical comienza a circular alrededor de un centro de baja presión generando fuertes vientos y lluvia. La palabra *huracán* deriva del vocablo maya *hurakan*, nombre de un Dios creador, quien, según los mayas, esparció su aliento a través de las caóticas aguas del inicio, creando, la Tierra”.

Haz énfasis en el peligro que puede representar este fenómeno, seguido de explicar el hecho de que entre huracanes (América y Europa) y tifones (Medio Oriente) la única diferencia es la zona donde se originan, para evitar confusiones. A continuación, fomenta el diálogo mediante las siguientes preguntas generadoras:

- ▶ ¿Aprendiste algo nuevo después de la lectura?
- ▶ ¿Qué parte te gusto más?

- ▶ ¿Sabes qué es lo que provoca los huracanes?
- ▶ ¿Por qué a veces no podemos saber su trayectoria?
- ▶ ¿Qué consecuencias graves puede crear un huracán a su paso?

✂ Elaborar (15-20 minutos)

Pídeles que en su casa, en un lavabo o pila, coloquen el pequeño tapón para acumular el agua sin que esta se escape (no es necesaria mucha). Una vez que haya cantidad suficiente, que suelten el tapón y observen el pequeño remolino que forma; si el agua está limpia invita a los niños a tocar el remolino. Que hagan la prueba con cantidades distintas de agua, descubran si ocurre algún cambio significativo y describan lo observado en el experimento.

✓ Evaluar (5-10 minutos)

Arma una discusión de gran grupo sobre los posibles fenómenos naturales que pueden azotar en el área en la que viven, además de la información obtenida sobre los huracanes. Guíate por las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Aprendiste algo nuevo?
- ▶ ¿De qué manera puedes ayudar a la gente afectada por los huracanes?
- ▶ ¿Qué efectos puede tener un huracán en la zona donde vives?
- ▶ ¿Qué harías tú en caso de verte envuelto en una situación así?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✂ Transferencia

Sugiere a los niños compartir lo aprendido con los familiares y amigos, así como investigar algunas medidas de prevención en caso de desastres y accidentes que pueda haber en la comunidad.

📎 Adaptaciones

Hacer una lista de las formas de ayudar a las víctimas de desastres naturales.

📖 Referencias

MORENO, Pedro (2003). *Cómo se forman los huracanes*. México: Planeta.



Respeto a las diferencias

Descripción general

Lectura sugerida

La escoba de la viuda de Chris van Allsburg.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Solución de problemas.
- ▶ Recordar: El estudiante comprenderá que la escoba que aparece en el cuento es un mero ejemplo aplicable a muchas situaciones de la vida cotidiana.
- ▶ Entender: Se desarrollará la idea de que las personas pueden ser discriminadas simplemente por ser diferentes.
- ▶ Aplicar: Se ahondará en los valores enseñados por la viuda en el cuento, el respeto y la aceptación hacia las cosas que son diferentes.
- ▶ Analizar: El estudiante reflexionará respecto al comportamiento agresivo de las personas frente a algo que es nuevo y desconocido.
- ▶ Evaluar: Se hará énfasis en la resolución del problema por parte de la viuda, su ingenio y su tolerancia.
- ▶ Crear: El estudiante elaborará una pequeña escoba con materiales accesibles, incluso con elementos reciclados, para economizar.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al manipular los materiales.
- ▶ Social: Se fomentará la interacción entre los estudiantes al momento de compartir material para la creación de su escoba. Ayudar a aquellos compañeros que se les complique la elaboración.

- ▶ Cognitiva: El estudiante organizará mejor sus ideas al momento de trabajar en equipo.
- ▶ Ética: Se fomentará el respeto a las personas por quienes son y no por cómo se ven o piensan.

Recursos materiales

Libro *La escoba de la viuda*, palito de madera, papel, tijeras, colores, pegamento, cinta adhesiva.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Muestra la imagen de la portada para que todos puedan apreciarla. “¿Qué hay en la portada? ¿Qué creen que tenga de especial a escoba? ¿Por qué no se ve a la viuda? ¿De dónde sacó la viuda la escoba?”.

Explorar (10-20 minutos)

Comienza la lectura de *La escoba de la viuda*. Comparte las ilustraciones con los niños. Mientras lees el libro, haz pequeñas pausas para plantear preguntas a los niños con relación a la historia, por ejemplo:

- ▶ ¿Por qué crees que la escoba falló?
- ▶ ¿Podría volar después de su caída?
- ▶ ¿Por qué la bruja no fue agradecida con la viuda?
- ▶ ¿Qué actividades podía hacer la escoba?
- ▶ ¿Piensas que la escoba era buena o mala?
- ▶ ¿Crees que los vecinos tenían razón en cuanto a la escoba?
- ▶ ¿Lo que hizo la viuda para mantener su escoba fue lo correcto?
- ▶ ¿Piensas que fue mala idea que la bruja abandonara su escoba?
- ▶ ¿Lo que hizo la viuda fue correcto?

Explicar (15-20 minutos)

Aborda el tema respecto a que muchas veces podemos llegar a toparnos con algo “fuera de lo normal”, que se sale de la rutina que conocemos y estamos acostumbrados, por lo que es comprensible sentir miedo y, por causa de esto, rechazo hacia todo lo desconocido. Incentiva a los estudiantes para que adopten una postura en la que no se juzguen las cosas nuevas por su apariencia; que se investigue sobre estas y se acepte como algo normal, poniendo en práctica los valores de la tolerancia y el respeto. Genera las siguientes preguntas para abrir un espacio de diálogo:

- ▶ ¿Aprendiste algo nuevo después de la lectura?
- ▶ ¿La escoba hizo algo malo en algún momento?
- ▶ ¿Por qué los niños le pegaron a la escoba?
- ▶ ¿Qué hicieron los vecinos para tratar de deshacerse de la escoba?
- ▶ ¿La viuda hizo bien al quedarse con la escoba?

✂ Elaborar (15-20 minutos)

Se construirá una pequeña escoba como la que aparece en el cuento, utilizando el palito de madera como base para la escoba. Recorten tiritas de papel a modo de cerdas y péguenlas hasta que tome la forma deseada. Pueden utilizarse papel reciclado o de colores para decorar su escoba. De preferencia la escoba no debe medir más de 15 cm.

✓ Evaluar (5-10 minutos)

Abre el canal para generar una discusión de gran grupo sobre el comportamiento de los personajes. Guíate con las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Cuáles eran las habilidades de la escoba?
- ▶ ¿Crees que la historia habría cambiado en algo si los vecinos hubieran aceptado a la escoba?
- ▶ ¿Para qué piensas que la viuda quería conservar la escoba?
- ▶ ¿Qué crees que le pasó a la bruja?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Sugiere a los niños la siguiente actividad: tratar de tomar un poco del comportamiento de la viuda donde ella acepta a los demás sin preocuparse por su aspecto, y de la escoba al ser buena, humilde, acomodada, estudiosa y amable con su nueva dueña.

📎 Adaptaciones

Representar mediante mímica las actividades que podía realizar la escoba.

📖 Referencias

VAN ALLSBOURG, Chris (1993). *La escoba de la viuda*. México: FCE.

Murales vivos

Descripción general

Lectura sugerida

Diego Rivera y su mundo de colores de Mariana Pellegrino.

Lecturas complementarias

- ▶ *Yo miro, miro todo el tiempo* de Rufino Tamayo.
- ▶ *Pintores mexicanos de la A a la Z* de Gabriela Olmos.
- ▶ *Dibujando en la ciudad* de Tejubehan.
- ▶ “Muralismo”, colección Letras para Volar.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Promover la justicia social y solidaridad.
- ▶ Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Recordar: El estudiante asociará momentos de su vida para relacionarlos con la lectura.
- ▶ Pensamiento crítico.
- ▶ Comprender: Se discutirá y crearán predicciones respecto al texto.
- ▶ Crear: El estudiante imaginará y construirá una idea a través del arte.
- ▶ Aplicar: El estudiante será capaz de mostrar sus sentimientos y pensamientos.
- ▶ Solución de problemas.
- ▶ Se discutirán problemas sociales representadas en el arte.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad gruesa mediante la representación de personajes de una pintura.

- ▶ Social: Se creará interacción entre pares a fin de llevar a cabo una reflexión sobre los aspectos socioeconómicos aparecidos en la pintura de Rivera.
- ▶ Cognitiva: El estudiante interpretará y producirá significados a partir de los elementos que componen la pintura.
- ▶ Ética: Se creará una reflexión respecto a la igualdad.

Recursos materiales

Imagen de *Sueño dominical de una tarde de verano*, lápices, un globo, pintura acrílica azul, amarillo, rojo, verde, negro y blanco.

Desarrollo

Enganchar (20 minutos)

Presenta a los niños el mural de “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central”, ya sea proyectando la imagen o en una impresión de tal manera que todos los niños puedan verlo. Pide que pasen al frente a observar cada uno de los personajes que ahí aparecen (anexo I). Haz preguntas a los niños relacionadas con la pintura: ¿Por qué creen que están reunidas todas estas personas? ¿Cómo llegaron ahí? ¿Cuáles son las diferencias entre cada uno de los personajes?

A continuación, pide a uno de los estudiantes que sea el director de un *tableau vivant*, es decir, de una pintura viviente. Con tu ayuda y la del resto de los estudiantes, guía a quienes representen el mural de Rivera a tomar las mejores posiciones. Utilicen objetos del aula para complementar a aquellos personajes que sostienen algún objeto. Utiliza un globo en representación de los que aparecen sostenidos por un personaje. Una vez que estén de acuerdo en la posición de todos, formen un círculo para proseguir con la lectura.

Explorar (15 minutos)

Lee en voz fuerte y clara la historia *Diego Rivera y su mundo de colores*, la cual forma parte de la colección Libros del Rincón de la SEP. Discutan el uso de los colores, los motivos y los personajes que aparecen en las imágenes. Comenten qué creen que era lo que pensaba el artista mientras hacía sus obras, creando una relación con la actividad del inicio. Si lo crees conveniente regresa a la lectura para resaltar información que pueda estar relacionada.

Explicar (5 minutos)

Al finalizar la lectura, realiza las siguientes preguntas:

Textuales

- ▶ ¿Cómo se llama el pintor del que habla la lectura?
- ▶ ¿Cuál es el personaje que lo acompaña?
- ▶ ¿Por qué?
- ▶ ¿En dónde pintaba?
- ▶ ¿Qué era lo que pintaba en los muros?
- ▶ ¿A quiénes representaba?

Contextuales

- ▶ ¿Cuál color crees que era el favorito de Diego Rivera?
- ▶ ¿Hace cuánto tiempo crees que pintó todos esos cuadros?
- ▶ ¿En cuál muro de los que conoces hubieras pintado el *Sueño dominical de una tarde en la Alameda*?

Explica brevemente la historia de los muralistas y de la pintura de Rivera revisada en esta actividad de acuerdo con la información del anexo III. Observen de nueva cuenta la pintura *Sueño dominical de una tarde de verano...* y con base en la lectura pregunta a los niños si encuentran alguna diferencia. “¿Por qué creen que aparece una Catrina? ¿Qué significa?”.

✦ **Elaborar (20 minutos)**

Forma equipos de cinco personas y entrégales una copia de la imagen de la pintura de manera que todos puedan verla. Pide que discutan qué es lo que están pensando los personajes en el momento en el que fueron pintados: ¿Qué hacían antes de estar ahí? ¿Hacia dónde se dirigen? Posteriormente solicita que elijan uno de los personajes y que en una hoja aparte escriban o lo dibujen en su casa. Guía su creación mediante las siguientes preguntas: “¿Quién es y cómo se llama? ¿Cuántos años tiene? ¿A qué se dedica?”.

☑ **Evaluar (5 minutos)**

Presenten sus creaciones a sus compañeros y discutan a partir de qué elementos se guiaron para realizarlos.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✦ **Transferencia**

Observen el siguiente video y comenten entre todos: ¿Cuál es el parecido que guarda con el mural que revisaron en la actividad?:

<https://www.youtube.com/watch?v=YXYiv7NlasQ>

Adaptación

De no contar con el libro sobre Diego Rivera, utiliza la obra de Rufino Tamayo. A partir de su mural *Dualidad*, realicen la misma actividad. Solicita a los niños que, además de representar a las figuras centrales, personifiquen los astros. Lean el libro *Yo miro, miro todo el tiempo* (2013) e identifiquen en el mural los elementos señalados en el texto: tonalidades y matices, relación con lo prehispánico, movimiento, geometría, uso del espacio, tema y el uso o carencia de detalles.

Referencias

- OLMOS, Gabriela. (2008). *Pintores mexicanos de la A a la Z*. México: Artes de México.
- PELLEGRINO, Mariana (2005). *Diego Rivera y su mundo de colores*, colección Libros del Rincón. México: SEP.
- TAMAYO, Rufino (2013). *Yo miro, miro todo el tiempo*. México: Tecolote.
- TEJUBEHAN (2012). *Dibujando en la ciudad*. México: Conaculta.
- RODRÍGUEZ, A. (1970) *El Hombre en Llamas. Historia de la pintura mural en México*. Londres: Thames & Hudson.

Palabras en náhuatl

Descripción general

Lectura sugerida

El secreto de Cristina de Nuria Gómez Benet.

Duración

2 horas.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Comprender: El estudiante entenderá la importancia del bagaje lingüístico de los pueblos originarios de México.
- ▶ Identificar: Se reconocerá el aporte lingüístico de las lenguas indígenas al castellano.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Cognitiva: Se conocerá y comprenderán palabras de origen náhuatl incorporadas al castellano.
- ▶ Lingüística: Se ahondará en el análisis de la composición estructural de las palabras de origen náhuatl.
- ▶ Social: Se generará sensibilidad de otras culturas a través del conocimiento de su lenguaje.

Recursos materiales

Libro *El secreto de Cristina*, hojas de papel, cartulina, lápices de colores.

Desarrollo

Enganchar (20 minutos)

Empieza con un planteamiento sobre la lengua náhuatl, los términos y palabras derivadas de este lenguaje que enriquecen al castellano y la discrimina-

ción que han sufrido los hablantes de este lenguaje. Pregunta a los niños si saben algunas palabras o sufijos de origen náhuatl, por ejemplo: *coatl*, *atl*, *comalli*, *cihuatl*, etcétera, a través de preguntas como si conocen quién fue Quetzalcóatl, o las montañas de Iztaccíhuatl y Popocatepetl.

Explorar (20 minutos)

Haz una lectura grupal del extracto del cuento. Haz hincapié en la importancia de que los libros sean bilingües para los niños que hablan náhuatl como lengua materna. Plantea la necesidad de que la enseñanza para estos niños sea bilingüe, ya que de no hacerlo así se estaría discriminando a este sector de la población.

Explicar (20 minutos)

Escoge diez palabras del español que tengan su origen en el náhuatl, que podrían ser:

<i>ahuacatl</i>	aguacate	<i>quetzalli</i>	Quetzalli
<i>comalli</i>	comal	<i>xochitl</i>	cempasúchil
<i>coatl</i>	Quetzalcóatl	<i>centzuntl</i>	cenzontle
<i>tlan</i>	Tenochtitlán	<i>nenepilli</i>	nenepil
<i>tepetl</i>	Popocatepetl	<i>coyotl</i>	Coyoacán

Elaborar (25 minutos)

Pide a los niños que elaboren un dibujo, titulándolo con el nombre en náhuatl y lo muestren en forma de museo, colgándolo en la pared del salón.

Evaluar (35 minutos)

Pide que escriban una reflexión sobre los sentimientos que les produjo el darse cuenta de la discriminación lingüística que sufren los niños que viven en comunidades nahuas. Particularmente que se conteste esta pregunta: “¿por qué todos somos iguales a pesar de las diferencias lingüísticas?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia

Los niños recogerán las opiniones de sus padres respecto de la importancia de las comunidades indígenas de nuestro país y de la contribución cultural que han hecho al mundo.

Adaptaciones

Se puede aplicar a cualquier ámbito que sea origen de discriminación.

Anexo

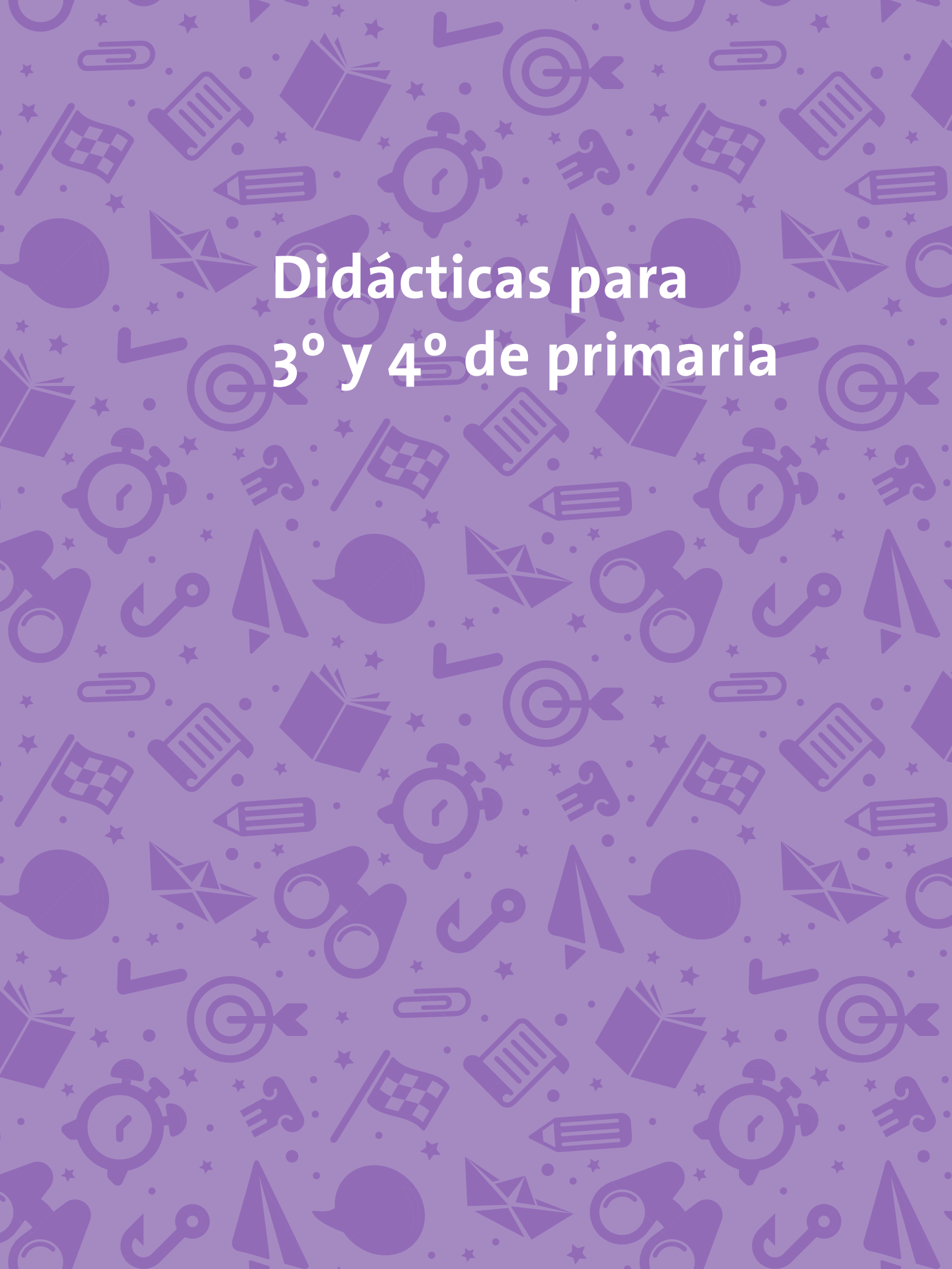
El secreto de Cristina

Cristina, una niña de doce años, vivía hasta hace poco en Tihuiztlán con su abuela, porque sus papás estaban trabajando del otro lado, en Estados Unidos. Cuando la abuela de Cristina murió, la mamá regresó y le dijo que tendría que mudarse a Kipatla con su tío Aldo. Cristina había ido a Kipatla con su abuela; en alguna ocasión la había acompañado a vender un cerdo y ¡le había dado muchos billetes! Cristina no quería irse de su pueblo, le gustaba mucho su escuela y jugar con sus amigos; resignada, empacó sus cosas y se fue a casa de su tío Aldo, quien era maestro de la escuela y le caía bien. Al día siguiente de su llegada a Kipatla, el tío la llevó a la escuela. Al llegar a su salón, Cristina observó que los niños y las niñas eran diferentes a ella, se vestían diferente, y tuvo la sospecha de que tal vez no hablaban su lengua.

Cuando Cristina se había acomodado en una banca, se dio cuenta de que había olvidado su libro de texto en Tihuiztlán. En el recreo, le pidió al profesor un libro y, sorprendida, se dio cuenta de que el libro sólo estaba en español. La anterior escuela de Cristina era bilingüe y ahí aprendían todo en español y en náhuatl, además, su abuela le ponía tareas en náhuatl porque ésa era la lengua y las palabras e historias de su familia y de su pueblo; su abuela decía que era muy importante que la aprendiera bien para que no se perdiera la lengua de sus antepasados. Al ver su libro nuevo, Cristina pensó que su abuela tenía razón, en el libro que el profe le había dado, las palabras en náhuatl ya se habían perdido.

Referencias

- GÓMEZ Venet, Nuria (2004). *El secreto de Cristina*. México: Conapred.
- CASTELÁN González, A. y Rincón Gallardo, P. (2011). *El secreto de Cristina. Manual de lectura de los cuentos*. Kipatla. México: Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (Conapred). Recuperado de http://www.conapred.org.mx/userfiles/files/Manual_Kipatlas_ACCSS.pdf



Didácticas para 3º y 4º de primaria

Murales de vida

Descripción general

Lectura sugerida

El zopilote y la chirimía de Gabriela Olmos.

Duración

1 hora 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Rescatar de las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.
- ▶ Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Reconocer: A partir de una serie de preguntas relacionadas con el texto leído, el estudiante tendrá un conocimiento más amplio respecto al Día de Muertos.
- ▶ Entender: Se generará la capacidad de comparar una misma tradición ejecutada de dos formas diferentes: el Día de Muertos común y el practicado por las comunidades wixáricas.
- ▶ Aplicar: Se proporcionarán los elementos necesarios a partir de la lectura para que esta sea ilustrada por los estudiantes, según su imaginación y entendimiento personal.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al momento en que se dibuje un mural.
- ▶ Social: Cada estudiante podrá ejercitar su capacidad para tomar decisiones y consensuar, a partir de que se gestione en el grupo qué parte del mural representará gráficamente cada quien.
- ▶ Cognitiva: Síntesis, representación gráfica y descripción de imágenes que se plasman en el dibujo.
- ▶ Ética: Se reconocen y respetan distintas culturas al asociar la tradición wixárica con el Día de Muertos.

Recursos materiales

Libro *El zopilote y la chirimía*, pliegos de papel estraza o imprenta, cinta, una pared disponible, gises, crayones, lápices de color, plumones.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

A través de la imagen de portada, los niños responden a: “¿Qué es lo que ven? ¿Qué saben sobre los zopilotes? ¿Pueden ver la pregunta al margen de la imagen?”. Se encamina la pregunta a algo más allá: “¿A dónde van los muertos?”. Esta pregunta permite que se expresen al respecto.

Explorar (20-35 minutos)

El zopilote y la chirimía, con sus debidas pausas, permite que los niños comiencen a responder distintas preguntas que hace el promotor:

- ▶ ¿Cómo se llama la niña de este cuento?
- ▶ ¿Cuál era el instrumento que tocaba el abuelo?
- ▶ ¿Cómo se llama el águila que cuida la puerta verde?
- ▶ ¿Qué le pidió el zopilote a Concha a cambio de ayudarla?
- ▶ ¿Cómo reaccionó el abuelo al ver a Concha?
- ▶ ¿Cuál era el plan del zopilote?
- ▶ ¿Cuál fue la idea del abuelo?

Explicar (15-20 minutos)

Tras una breve explicación acerca de los diferentes grupos étnicos en México y sus diferentes tradiciones (más información en el enlace al documento que se encuentra en la bibliografía de esta didáctica), y hacer énfasis en la cultura wixárica (localización geográfica, lengua, arte, principales costumbres), se hace una consulta en los anexos la ficha de referencia sobre etnias de México. Puedes emplear el siguiente:

¿Ustedes saben que en México existen diferentes grupos de indígenas que preservan sus tradiciones pese a la llegada de los españoles durante el periodo de la Conquista? Estos grupos se diferencian de nosotros en la vestimenta: usan prendas cuyas telas fabrican en su mayoría ellos mismos y son bordadas con adornos muy coloridos que representan figuras de la naturaleza. Los españoles trajeron la religión católica, pero estos grupos poseen otras religiones; es decir, sus creencias son diferentes. En Jalisco, el grupo étnico más grande es el de los wixáricos. Ellos hacen artesanías de estambre y chaquira; dicen que las figuras que plasman en su arte las soñaron, y por

eso las pueden representar. Los wixáricas creen que existe el inframundo y que las personas que mueren van ahí, por eso usaban unas tumbas de tiro, que son como pequeñas viviendas que armaban bajo la tierra y que fueron parte de la cultura prehispánica en el occidente de nuestro país (Jalisco, Colima, Michoacán).”

De este grupo proviene esta historia que habla de la vida y la muerte. Posteriormente se da la oportunidad de crear un contraste a partir de la opinión sobre la historia y la tradición del Día de Muertos:

Nosotros seguimos celebrando la tradición del Día de Muertos, consiste en realizar ofrendas a nuestros difuntos, basados en la creencia de que en este día los muertos regresan al mundo de los vivos para convivir. Es por esto que los altares de muerto se conforman por fotos, pertenencias y alimentos al gusto de la persona a quien se dedica el altar. Esta tradición tiene raíces prehispánicas.

Una vez terminada la lectura, realiza las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué les pareció la historia del zopilote y la chirimía?
- ▶ ¿Qué parte les gustó más?
- ▶ ¿Cuál es el personaje que más recuerdan?
- ▶ ¿En qué se parece esta historia al Día de Muertos?

✂ Elaborar (30-40 minutos)

- ▶ Forma equipos de seis a ocho participantes.
- ▶ Da instrucciones a los niños para que cada uno elija un momento de la historia sin que se repitan.
- ▶ Ahora los niños, en equipo, deben plasmar en un dibujo el fragmento de la historia que eligieron.
- ▶ Una vez terminados los dibujos, monitorea que coloquen sus creaciones en la pared (debe seguir la secuencia de la historia) y con esto se forma un mural en una de las paredes del salón.

✓ Evaluar (10-15 minutos)

Discusión de grupal sobre el mural, con las siguientes preguntas generadoras:

- ▶ ¿Les gustó el mural?
 - ▶ ¿Creen que el mural podría ordenarse de otra manera?
 - ▶ Cuando mueran, ¿cómo les gustaría que sus familiares los recuerden?
 - ▶ ¿Querrían que les hicieran algún tipo de festejo o ceremonia?
- Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia

Esto se logra a partir de dos actividades base que se les pide a los niños:

- ▶ Platicar la historia a sus familiares o amigos.
- ▶ Preguntar a los familiares si ellos celebran la tradición del Día de Muertos y cómo lo hacen.

Adaptaciones

A partir de una dramatización de la lectura se asignan distintos roles:

- ▶ El zopilote.
- ▶ El abuelo.
- ▶ Concha.
- ▶ La mamá de Concha.
- ▶ El águila.
- ▶ Los muertos.

Posteriormente, se prepara con este grupo los diálogos que a cada uno corresponde decir. Funge como director de la obra y narrador para que des la pauta a los participantes.

Referencias

- NEGRÍN, J. (2007). El huichol: wixárica. Disponible en <http://wixarika.mediapark.net/sp/documents/ELHUICHOLWixarik.pdf>
- OLMOS, Gabriela (2005). *El zopilote y la chirimía*. México: Artes de México.

Los muralistas

Descripción general

Lectura sugerida

“Muralismo”, colección Letras para Volar.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Recordar: El estudiante asociará momentos de su vida para relacionarlos con la lectura.
- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Comprender: Se discutirá y crearán predicciones respecto al texto.
- ▶ Crear: Se imaginará y construirá una idea a través del arte.
- ▶ Aplicar: El estudiante mostrará sus pensamientos y sentimientos.
- ▶ Solución de problemas.
- ▶ Se discutirán problemas sociales representadas en el arte.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina mediante la creación de una pintura.
- ▶ Social: Se creará una discusión sobre los aspectos sociales de México en la época revolucionaria así como en el periodo actual.
- ▶ Cognitiva: El estudiante interpretará y producirá significados a partir de los elementos que componen la pintura.
- ▶ Ética: Se identificarán valores en las acciones llevadas a cabo cotidianamente para representarlas en un mural.

Recursos materiales

Una cartulina, pinceles, lapices, pintura acrílica de colores azul, amarillo, rojo, verde, negro y blanco; imágenes de pinturas, anexos.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5 minutos)

Comienza la actividad preguntando quiénes de los presentes ha rayado alguna vez las paredes de su casa. Probablemente más de uno recibió un regaño por ello. “¿Qué fue lo dibujaron o pintaron? ¿Por qué lo hicieron?”. Pregunta si han visto en la calle muros pintados: “¿Pueden recordar alguno? ¿Por qué creen que la persona lo hizo? ¿Habrá recibido un regaño? ¿Qué tratan de decir las personas cuando ponen su nombre en la calle o cuando toman una pared para plasmar ahí una imagen?”.

👂 Explorar (10 minutos)

Lee la historia de “Muralismo”, que forma parte de la colección Letras para Volar. Cuéntalo como si se tratara de una historia en la que ellos puedan sentirse identificados creando paralelismos entre el México de entonces y el de ahora. Conforme aparezcan imágenes, detente de manera que todos puedan observarlas. Discutan el uso de los colores, los motivos y los personajes que aparecen en las imágenes.

Comenten qué creen que era lo que cada artista intentaba representar y, a la luz de lo leído, complementen su respuesta. Escribe las respuestas en el pintarrón creando una sección para cada autor. Al finalizar encuentren las similitudes entre los motivos de cada uno de los pintores: “¿Qué puntos hay en común?”. Si lo crees conveniente regresa a la lectura para resaltar información que pueda estar relacionada.

🗣️ Explicar (10 minutos)

Al finalizar la lectura realiza las siguientes preguntas:

Textuales

- ▶ ¿Cómo inició el muralismo?
- ▶ ¿Quiénes eran algunos de los autores de este movimiento?
- ▶ ¿En dónde pintaban?
- ▶ ¿Qué era lo que pintaban en los muros?
- ▶ ¿A quiénes representaban?

Contextuales

- ▶ ¿Qué sentirías si en nuestra sociedad las personas no nos dejaran expresar nuestra manera de pensar o sentir?
- ▶ ¿Consideras que el muralismo fue un movimiento que tuvo repercusiones en la sociedad? ¿Por qué?

- ▶ ¿A cuáles problemas crees que se enfrentaron los pintores al realizar sus obras?

Observen las pinturas detenidamente. Da dos minutos para que entre pares discutan características de las obras que conduzcan a la identificación de elementos de dibujo así como de reflexión sobre sus contenidos. “Por su parte, en las pinturas de Orozco, ¿identifican figuras geométricas? ¿Cuántas gradaciones de color pueden contar?”.

✦ Elaborar (20 minutos)

Una vez que hayan terminado de discutir las obras, explica a los estudiantes los elementos con los que cuentan para crear su pintura: los diferentes tipos de pinceles y la función de cada uno de ellos, la importancia del papel, el uso del lápiz. Pueden crear pequeños ejercicios antes de iniciar con su mural basándose además en la observación que realizaron previamente de los murales. Piensen en una situación que les parezca injusta: “¿De qué manera llamarían la atención de las personas a través de su pintura para unirse en su lucha?”. Durante la realización de su pintura, guía a los niños de tal manera que puedan desarrollar la idea que cada quien desea mediante la obtención de colores o a través del uso de los colores primarios, el uso del lápiz.

✓ Evaluar (5 minutos)

Cuando concluyan, reúnan todas las obras e invita a que cada uno de los creadores a que hablen sobre la idea detrás de cada una de ellas y cuál fue el proceso que siguieron para obtenerlo.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✎ Adaptaciones

Pueden realizar un mural entre todos los participantes. Para ello, antes de iniciarlo platiquen sobre lo que les gustaría decir a través de él y de qué manera pueden conseguirlo: “¿Con colores? ¿Imágenes como alegorías? ¿Trazos?”.

✦ Transferencia

“¿Conocen obras pictóricas de otros artistas? ¿Por qué les gustan las obras que les gustan?” Hablen sobre la importancia del color y los trazos. “¿Creen que estos guarden relación con un estado de ánimo o es cuestión de estilo? Investiguen sobre el *street art* en México a través de internet: ¿Qué características tienen las pinturas que han revisado? ¿Cuál es el mensaje que creen que predomina en las paredes de México? Compartan sus impresiones entre sus compañeros”.

Referencias

Muralismo. Disponible en www.letrasparavolar.org

OLMOS, Gabriela (2008). *Pintores mexicanos de la A a la Z*. México: Artes de México.

TAMAYO, Rufino (2013). *Yo miro, miro todo el tiempo*. México: Ediciones Tecolote.

TEJUBEHAN (2012). *Dibujando en la ciudad*. México: Conaculta.

Anexo

Elementos en la creación de una pintura

Existen tres colores primarios: rojo, amarillo y azul. La mezcla de ellos crea a su vez otros colores, sólo es necesario saber cómo hacerlo. Es muy importante saber que si bien con estos colores puedes crear otros más, con ningunos otros, podrás crear los primarios.

- ▶ El color naranja se crea a partir de la combinación del amarillo y el rojo.
- ▶ El gris se crea añadiendo blanco al negro.
- ▶ El verde es la mezcla del amarillo y el azul.
- ▶ Rojo, azul y amarillo nos darán color café.
- ▶ De la mezcla del azul y del rojo conseguirás el violeta.
- ▶ Si añades blanco al rojo crearás el rosa.

Seguramente muchas veces en el extremo del lápiz has observado un número 2, o las letras H o B, ¿pero sabes qué es lo que eso significa? De acuerdo a su dureza u oscuridad los lápices se clasifican

Los lápices de acuerdo a su dureza u oscuridad reciben una numeración distinta. La letra H, en los lápices viene del inglés “Hard” que quiere decir “fuerte”. Entre mayor sea la numeración de los lápices que acompañan esta letra, el trazo será más duro dado que contiene menos grafito.

La letra B quiere decir “Black”, es decir, negro y tiene que ver con la cantidad de grafito que contiene el lápiz. Entre mayor sea su numeración, el trazo será más oscuro.

Los lápices que utilizamos comúnmente en la escuela tiene un punto medio y se identifica con el número 2 HB.



La casa del pez arcoíris

Descripción general

Lectura sugerida

Arrecifes mexicanos de Martha Salazar García.

Duración

1 hora 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Relacionar: Se identificarán los puntos en común entre la información adquirida recientemente y sus conocimientos previos acerca de arrecifes de coral.
- ▶ Identificar: Se sabrá a detalle la relevancia de saber qué es un coral y su función.
- ▶ Inferir: Se identificarán las maneras en las que podría ayudar al cuidado de las especies marinas.
- ▶ Expresar: Se generará un espacio adecuado para comunicar de manera verbal la responsabilidad de cuidar el medio ambiente.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina mediante el dibujo, recorte y decorado del llavero.
- ▶ Social: Se generará interacción al compartir opiniones y dialogar con los demás sobre la función esencial de los arrecifes y sus efectos en el equilibrio del ecosistema.
- ▶ Cognitiva: Podrá hacerse una comprensión honda de la lectura y un diálogo de la misma. Se analizará la función de una parte (arrecifes) como elemento de un todo (ecosistema).
- ▶ Ética: Se abrirá un espacio para dialogar respecto a la responsabilidad de cada uno en el cuidado del medio ambiente y se propondrán ideas acorde al tema.

Recursos materiales

Libro *Arrecifes mexicanos* de Martha Salazar García, foamy de colores claros, preferentemente cortados en rectángulos de 12 x 6 cm aproximadamente (la cantidad dependerá del número de niños del grupo), marcadores de colores, listones o tiras de colores brillantes (pueden ser de papel lustre), tijeras, pegamento, clips de colores.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Introdúcelos al contexto del libro con las siguientes preguntas guía: “¿Saben dónde viven los peces con los colores más brillantes? ¿Saben lo que es un arrecife?”. Comenta un poco sobre lo que son los arrecifes y dónde se encuentran, así como la vida marina que habita alrededor de estos lugares (encontrarás información en la lectura sugerida para esta didáctica).

Explorar (40 minutos)

Comienza la lectura de *Arrecifes mexicanos*. Mientras lees, realiza preguntas a los niños como: “¿Conocen un arrecife? ¿Dónde está? ¿Saben qué es un coral? ¿Por qué son importantes los arrecifes?”. Destaca que en ellos habitan muchas especies, también su función como filtro de agua y barrera ante mareas y huracanes. Comenta lo importantes que son los arrecifes para el ecosistema.

Explicar (10 minutos)

Retoma el libro para explicar la función de los corales y cómo estos son parte de un ecosistema. Menciona el lugar que ocupan a gran escala (equilibrio del medio ambiente, el clima, etcétera) y a pequeña escala (hogar de muchas especies marinas). Explica que los arrecifes son hogar de peces de colores brillantes, que viven y se alimentan ahí y forman parte de un delicado equilibrio. Invítalos a reflexionar con las siguientes preguntas: “¿Cómo estamos afectando el hogar de estas especies? ¿Qué podemos dejar de hacer para ayudarles? ¿Qué podemos comenzar a hacer para evitar el deterioro de los arrecifes?”.

Elaborar (25 minutos)

Comienza la actividad con alguna de las siguientes preguntas: “¿Qué pasaría si alguien llega a nuestra casa y se lleva todo lo que tenemos en ella? ¿Qué pasaría si no tuvieran luz y agua o se dañaran las paredes de sus casas?”, etcétera. Explícales que probablemente ya no podrían vivir en ella.

Elaborarán un llavero en forma de pez. Dibujarán un pez en el foamy. Luego lo recortarán por el contorno. Ayúdales si es necesario. Una vez cortado pue-

den ponerle color con los marcadores y con los listones y/o tiras de papel, decorar su cuerpo o usarlos para la cola de los peces. Pídeles que dejen sin decorar el otro lado del pez. Recuerda que esta actividad no debe tomar mucho tiempo. Una vez que terminen ayúdales a ponerle el clip perforando con una punta el foamy y con esto podrán ponerlo en el aro de un llavero. Procura que no quede muy cercano a la orilla, para que no se rompa rápidamente con el uso.

Invítalos a escribir en el lado no decorado algo que recuerden de los arrecifes y su importancia. Por ejemplo: “En los arrecifes viven muchos peces”, “Los arrecifes filtran el agua”, “Los arrecifes no son rocas”, etcétera. También pueden poner mensajes sobre el cuidado del medio ambiente.

✓ Evaluar (10 minutos)

Propón a los niños que compartan sus frases o mensajes con el grupo. Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

➤ Transferencia

Invita a los niños a que den sus llaveros a sus padres u otra persona y les cuenten el por qué hicieron un pez, dónde viven esos peces, qué son los arrecifes y, sobre todo, cómo cuidarlos. Menciona que con sólo respetar estos lugares al ir de vacaciones pueden hacer una gran diferencia.

📎 Adaptaciones

Puedes seleccionar la información del libro. Considerando que este libro tiene mucha información que requiere ser explicada, puedes elegir las partes más importantes.

En lugar de foamy puedes utilizar una cartulina gruesa u otro material para pintarlo, colorearlo o pegar cosas diferentes para decorarlo. Procura que sea lo suficientemente delgado para atravesarlo fácilmente con el clip.

No sólo peces, también pueden realizar estrellas, caballitos de mar, langostas, corales, pulpos, etcétera. Asimismo, puedes hacer equipos y, con los materiales que los niños tengan a la mano elaborar un arrecife sobre un papel o cartulina. Ya sea con recortes o sobras de materiales usados, pueden pegarlos en un papel y nombrar cada uno de los integrantes de su arrecife.

📖 Referencias

AGUILAR, V., M. Kolb, D. Hernández, T. Urquiza y P. Koleff (2008). Prioridades de conservación de la biodiversidad marina de México. CONABIO. Biodiversitas. Disponible en <http://www.biodiversidad.gob.mx/Biodiversitas/Articulos/biodiv79art1.pdf>

Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad, CONABIO. (s.f.). Arrecifes. Disponible en <http://www.biodiversidad.gob.mx/ecosistemas/arrecifes.html>

El Clarín (22 de enero de 2015). Arrojan los vagones del subterráneo de Nueva York al fondo del mar. Disponible en http://www.clarin.com/mundo/Arrojan-vagones-subte-Nueva-York-fondo-mar_o_1289871253.html

SALAZAR García, Martha (2006). *Arrecifes mexicanos*, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Anexo

Próxima parada: el Atlántico

Arrojan los vagones del subterráneo de Nueva York al fondo del mar.

Última parada: el Océano.

Es un proyecto ambiental para crear arrecifes artificiales. En 10 años ya se hundieron en el Atlántico más de 2000 enormes carros.

La próxima parada es el Atlántico. Sí, literalmente, el destino (final) de los viejos vagones del subterráneo de Nueva York es el fondo del mar y por una buena causa: para crear arrecifes artificiales para dar hogar a miles de peces y moluscos.

El proyecto se llama “Next Stop The Atlantic” y ya lanzó, desde enormes barcas, miles de vagones en un operativo filmado y hermosamente fotografiado por el fotógrafo Stephen Mallon, a lo largo de tres años de trabajo gráfico.

Según informa *The Daily Mail*, los vagones de 18 toneladas de puro acero inoxidable (sin sus ruedas, ni ventanas ni puertas) son apilados en una balsa y de allí a mar adentro.

Una grúa con una pluma hidráulica especial los levanta uno por uno y los arroja al océano.

Cuando llegan al fondo del mar, se convierten en el hogar de una variada vida marina que va desde peces hasta mejillones, camarones y cangrejos.

Los vagones son arrojados a lo largo de la costa atlántica desde Delaware hasta Carolina del Sur. En realidad se trata de un proyecto que ya lleva varios años a cargo de la Autoridad de Tránsito Metropolitano, que en la última década ya arrojó al fondo del mar unos 2 mil 500 vagones del subterráneo.



¿Dónde viven los monstruos?

Descripción general

Lectura sugerida

Donde viven los monstruos de Maurice Sendak.

Lecturas adicionales

- ▶ *El Alebrije* de Carlos Maltés.
- ▶ *Cuando canta un alebrije* y *El vuelo de Cliserio* de Frino.

Duración

1 hora 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Categorizar: El alumno clasificará las características taxonómicas de los monstruos.
- ▶ Comprender: El estudiante identificará la idea principal de la lectura.
- ▶ Delimitar: Se especificarán las regiones del país a las que se asocia la historia y esplendor de la creación de alebrijes.
- ▶ Comunicación.
- ▶ Crear: Se imaginará, diseñará y construirá un alebrije.
- ▶ Aplicar: El estudiante utilizará el lenguaje para determinar la función de una palabra de acuerdo a su uso en el lenguaje.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina mediante la creación de un dibujo de monstruo y el modelado de alebrije con materiales reciclados.
- ▶ Social: Se generará interacción entre los estudiantes para determinar las características de los monstruos en el imaginario social.

- Cognitiva: El estudiante tendrá la capacidad de analizar las características de un monstruo en relación a los alebrijes así como la síntesis de información mediante el uso de un mapa.

Recursos materiales

Materiales de reciclaje: botellas PET, unícel, cartón, retazos de tela, botones, papel, periódico, hilos, estambres, pegamento, tijeras, pintura acrílica, engrapadora.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Pregunta a los estudiantes si alguna vez han visto un monstruo, dónde lo vieron y cómo era. Pide que en una hoja dibujen o describan con palabras su visión, o aquello que imaginen que es un monstruo. Cuando hayan finalizado comenten entre todas las características que tienen y escribe en el pintarrón las ideas que más se hayan repetido, por ejemplo, en su tamaño: “¿Cuál es la dimensión de un monstruo? ¿Cómo es su aspecto? ¿Cómo luce? ¿A qué huele?”.

Muestra a los estudiantes la portada del libro *Donde viven los monstruos* y señalen cuáles son las características que tienen los monstruos de ese libro: “¿Dónde creen que es el lugar en el que viven? ¿Cómo se llega a él?”. Realicen predicciones sobre la lectura.

Explorar (10 minutos)

Lee en voz alta la historia de Maurice Sendak mientras el resto de los niños te sigue en su lectura. Conforme avanzas, haz pausas de tal manera que se generen preguntas referentes a ella: “¿Qué sonido creen que hacen los monstruos? ¿Cuál es el lugar en el que encontramos a las personas que nos quieren más que nadie?”.

Pide su apoyo para hacer el rugido de monstruo que se menciona en la lectura. Realiza preguntas que conlleven a señalar las características de las criaturas que aparecen en las ilustraciones del libro, por ejemplo: “¿Cómo es su cabeza? ¿A cuál animal pertenece su cola? ¿Y sus patas?”. Con la ayuda de dos estudiantes hagan un pequeño concurso con el truco de no pestañear una vez que aparezca en la lectura.

Explicar (20 minutos)

Después de la lectura realiza las siguientes preguntas:

Textuales

- ¿Quién narra la historia?
- ¿Sobre quién nos cuenta la historia?

- ▶ ¿Por qué castigaron a Max?
- ▶ ¿Qué ocurrió en su habitación esa noche?
- ▶ ¿Cómo llegó al lugar donde viven los monstruos?
- ▶ ¿Cómo logró domar a los monstruos?
- ▶ ¿Por qué decidió regresar a su casa?
- ▶ ¿Qué encontró en su habitación una vez que regresó?

Contextuales

- ▶ ¿En algún momento sentiste como si estuvieras presente en la historia?
- ▶ ¿Qué sentirías si te encontraras en ese lugar?
- ▶ ¿Cuánto tiempo creen que pasó Max con los monstruos?
- ▶ ¿Por qué creen que iba vestido de esa manera?
- ▶ ¿Creen que Max soñó, imaginó o verdaderamente vivió esta experiencia?
- ▶ ¿Han soñado o imaginado algo similar?

Pregunta a los niños si conocen el término *alebrije*. Entre todos especulen sobre lo que es y traten de crear una definición colectiva, ¿se trata de un verbo, un adjetivo, un sustantivo? En caso de que alguno de los asistentes sepa lo que es, revisen el término: “¿Qué lo hace ser un sustantivo? ¿Puede utilizarse con otra función en el lenguaje?”. Revisa la información del anexo I. Traten de ubicar el origen de esta palabra: “¿Desde cuándo creen que se utilice? ¿Cómo nació? ¿Les gustaría conocer la historia que ha detrás?”.

Vincula la figura de Pedro Linares, el creador de los alebrijes, quien fue la persona que los soñó y los llevó a la realidad mediante la creación de figuras de papel maché. Muestra fotografías de personas en el proceso de la elaboración de uno y respondan entre todos cuáles características encuentran en ellos. Señalen las características que asemejan a los alebrijes con las que encontraron en los monstruos de la lectura y discutan sus similitudes y diferencias. Hagan lo mismo de acuerdo con aquellos puntos señalados al inicio de la actividad: “¿Consideran que los alebrijes son monstruos?”.

Revisen la definición que ha dado el diccionario a *alebrije* y compárenlo con lo que habían reflexionado al principio de la actividad: ¿Ampliarían o reducirían la definición? ¿Existen tradiciones vinculadas a ellos? ¿En qué lugar? Enmarquen en un mapa la región en la que vivía Pedro Linares y el lugar donde se han popularizado los alebrijes para de esta manera determinar dónde viven estos monstruos-alebrijes.

✦ Elaborar (40 minutos)

A partir del uso de materiales reciclados, elaboren un alebrije respondiendo a esta pregunta: “¿De cuántos animales les gustaría que se compusiera?”. Guía a

los niños en su creación mediante la selección de materiales, así como en los cortes en los que sea necesario el uso de tijeras con más filo.

Para la creación se sugiere recurrir a la actividad de binomio fantástico propuesta por Giani Rodari en su libro *Gramática de la fantasía* (ver anexo “Gramática”). Para ello, pide a los estudiantes que nombren distintos animales y crea una lista en el pizarrón. Al escribirlos, cuida de hacerlo separando las sílabas de las cuales se compone, por ejemplo: *le-ón, ca-bra, e-le-fan-te*.

Seleccionen una sílaba de cada fila para crear un animal, el resultado en este caso puede ser “Lebranfanfa”. Determinen qué parte de la taxonomía de un león tiene, así como de la cabra, el elefante y la jirafa.

✓ Evaluar (10 minutos)

Pide a los estudiantes que compartan sus creaciones señalando el nombre y los elementos de los que se compone de acuerdo con los animales que seleccionó cada uno para su creación.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

¿Conocen la técnica de papel maché utilizada por Pedro Linares? Investiguen sobre el procedimiento para elaborarlo y hagan el suyo con esta técnica. Compartan su creación con sus compañeros.

✍ Adaptaciones

Recorta una hoja de papel tamaño carta en tres tiras. Dobla la tira en tres partes. El primer recuadro corresponde a la cabeza, el segundo al cuerpo y el tercero a las patas. Pide a los estudiantes que dibujen la cabeza de cualquier animal que les venga a la mente en ese momento.

La tira de papel se pasará hacia el siguiente estudiante, para ello pide que doblen el dibujo que acaban de realizar de manera que no sea visible para quien lo recibe.

La siguiente persona realizará el torso, doblará y pasará al siguiente estudiante quien se encargará de las patas. Al finalizar, desdoblen la tira de papel y observen el animal que se creó, ¿qué formas tiene?

📖 Referencias

Veinte Mundos. El maravilloso mundo del alebrije. Disponible en <http://www.veintemundos.com/magazines/wp-content/themes/vm/print/veintemundos68/print.pdf>

SENDAK, Maurice (2009). *Donde viven los monstruos*. México: Alfaguara.

Anexos

Gramática

Sustantivo: “Es toda palabra que sirve para designar las personas, animales y cosas; como: Alonso, pintor, Toledo, perro, gato, piedra, virtud, color, dureza.”

Adjetivo: Parte variable de la oración que modifica al nombre, calificándolo o determinándolo. El adjetivo calificativo designa algunas cualidades del nombre; v. gr.: grande, bueno, blanco.

Verbo: Parte variable de la oración que expresa esencia, estado, acción o pasión, casi siempre con expresión de tiempo y de persona; por ejemplo: tú eres feliz; yo estoy contento; tú copiaste la lección; la canción fue cantada por el niño.

Fuente: Marín, E. (2006). *Gramática española*. México: Editorial Progreso.

Alebrijes

Los alebrijes son entes que salen de la imaginación de quien los crea. Se dice que hace mucho tiempo, por allá de la época de la década de los años treinta, vivió en México un hombre llamado Pedro Linares, quien era artesano. Cierta día, Pedro cayó gravemente enfermo y lo único que pudo hacer fue dormir.

Curiosamente, los sueños de Pedro solían ser recurrentes. Es decir, solía soñar el mismo lugar y los mismos hechos de su sueño anterior: un lugar extraño habitado por animales exóticos. La fascinación de Pedro al observar estos animales radicaba justamente en la rareza de su naturaleza, ya que así como podía ser un perro con patas de pollo, también encontró gallos con cuernos de toro y hasta burros con alas.

En su sueño, estos extraños seres perseguían a Pedro gritándole al unísono la palabra “alebrijes”, pero antes de que pudieran alcanzarlo, lograba despertar. Cuando Pedro por fin pudo recuperarse de su enfermedad, y aprovechando su oficio de artesano, decidió moldear con papel maché estas extrañas figuras, dándoles por nombre *alebrijes*.

La práctica de creación de alebrijes se ha extendido a diferentes ciudades de México, no obstante, destaca en gran medida el estado de Oaxaca. En San Martín Tilcajete la vida diaria está ligada con su elaboración; las casas familiares son consideradas talleres de producción y su venta constituye una de las bases económicas de la región.

Los alebrijes como artesanía, aunque nacieron como obras de papel maché, también se elaboran con madera, son talladas y pintadas a mano.

Canicas



Descripción general

Lectura sugerida

Fuerza y movimiento de Ignacio de la Peña.

Duración

1 hora 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Fomentar el pensamiento científico.
- ▶ Rescate de tradiciones ancestrales de México, asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Reconocer: El estudiante será capaz de identificar las ideas principales en la lectura.
- ▶ Interpretar: Se comprenderá la información nueva con base en conocimientos previos.
- ▶ Seleccionar y utilizar: El estudiante aplicará la nueva información adquirida para realizar una actividad.
- ▶ Experimentar: Con lo aprendido, el estudiante buscará lograr el objetivo de la actividad.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina para usar las canicas con los manos y darles dirección y velocidad.
- ▶ Social: Se favorecerá la interacción entre los compañeros través del juego.
- ▶ Cognitiva: Habrá una comprensión profunda de lectura y de cómo aplicarla durante el juego de canicas.
- ▶ Ética: Se fomentará el respeto a las reglas de interacción durante un juego.

Recursos materiales

Libro *Fuerza y movimiento*, una bolsa con canicas de distintos tamaños (entre 20 y 30 para un grupo de 30 alumnos), un gis de color, un borrador cuadrado, superficie rugosa (puede ser un pedazo de cartón corrugado), una moneda, una tapa-rosca.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Introdúcelos a la lectura con las siguientes preguntas guía: “¿Saben cómo se produce energía? ¿Saben lo que es la fricción?”. Pide que froten las palmas de sus manos, primero con mucha suavidad, y poco a poco aumenta la intensidad. “¿Qué sucede?: entre más rápido y fuerte frotemos las manos, se sentirán más calientes. Esto es porque al frotarlas se produce fricción, lo cual genera calor (energía calorífica)”.

Explorar (25 minutos)

Inicia la lectura de *Fuerza y movimiento* en la página 22, tema “Fricción” y usa la actividad “¿Se desliza o se agarra?” para ejemplificar el texto de la lectura. Utiliza los materiales de esta didáctica. Después de esta sección pasa a la página 36 del libro. Comenta: “¿Qué necesita un borrador para poder moverse?”. La respuesta es “fuerza”. Lee la definición de la sección “Arranque y alto”. Ahora pasa a la página 18 y lee la definición de *aceleración*. Comenta: “Una vez que hemos podido mover algo aparentemente difícil, ¿qué lo mantendrá en movimiento o lo detendrá? La fuerza”.

Explicar (20 minutos)

Comienza una breve explicación con la siguiente información: “Todos estos temas (los de la lectura) están relacionados con la fuerza. No hay que confundir energía con fuerza. La fuerza es la acción mediante la cual un cuerpo puede aplicar energía a otro. Sólo existe mientras los cuerpos interactúan. Esta sólo puede ser medida de manera indirecta, es decir, a partir de los efectos que produce en los cuerpos”.

La fuerza no está en las cosas. ¿Quién tiene más fuerza, un levantador de pesas o una señora que carga una bolsa de compras? Seguramente creerán que la respuesta es que el levantador de pesas. Sin embargo, lo que ocurre es que el levantador de pesas tiene una gran capacidad para ejercer fuerza, pero no es correcto decir que él tiene fuerza, pues la fuerza no está en las cosas, ni en las personas sino que se presenta cuando un cuerpo realiza una acción sobre otro. Las fuerzas no se pueden ver, sólo podemos ver sus efectos.

“En la naturaleza existen distintos tipos de fuerzas, como la de empuje, que se produce al empujar un objeto de un lugar a otro. La fuerza magnética que se hace con acción de los imanes y la fuerza de la gravedad que hace que las cosas caigan al suelo.

“¿Y cómo unos niños pueden aplicar toda esta información? ¡La aplicamos todo el tiempo! Pero no nos damos cuenta. En el deporte y en los juegos. Algunos juegos requieren mayor destreza que otros”. Incentiva el diálogo con la siguiente pregunta: “¿Han escuchado del billar?”, y posteriormente explica que en este juego se aplican los términos de la lectura con mucha precisión. Otro ejemplo de un juego similar son las canicas.

✦ Elaborar (35 minutos)

Pregunta: “¿Conocen las canicas? ¿Saben jugar canicas?”. Comenta que este juego es muy antiguo y tradicional, que seguramente jugaron sus abuelos y sus padres. Pero, sobre todo, es un juego de destreza.

Para jugar a las canicas es preferible hacerlo sobre el suelo. Habrá que hacer espacio o ir a un lugar abierto. Este juego será por equipos, para esto divide el grupo en dos y procura que queden lo más homogéneos posibles. Cada equipo tendrá la misma cantidad de canicas. El objetivo del juego es ganar las canicas de los oponentes. Hay varias formas de jugar, pero esta vez será con un círculo. Dibuja uno grande (50 cm de diámetro) con el gis de color. Dentro de él se colocan las canicas apostadas.

Dibuja una línea alejada del círculo desde donde tirarán. Los jugadores irán por turnos e intentarán sacar las canicas del círculo para quedarse con ellas; si consiguen sacar alguna canica podrán seguir tirando, mientras que si fallan será el turno del oponente. Cada miembro de cada equipo tirará una sola vez, sólo hasta que hayan pasado todos volverán a tirar. Si la canica con la que lanzan queda dentro del círculo, esta pasa a formar parte de las demás canicas que quedan por disputarse. Si al tirar, el participante no alcanza el círculo de canicas, pierde el turno y sigue el otro equipo. El juego termina cuando todas las canicas han sido sacadas del círculo y gana el que tenga más canicas. Hay muchas formas de tirar una canica con las manos.

Durante el juego, utiliza los términos mencionados en la lectura. Por ejemplo, que pueden usar su propia fuerza o empujarla con algo. ¿Qué pasa con aquellas canicas que están más cerca de la línea de tiro? Requerirá de mayor fuerza para que ambas (la que se desea sacar y con la que se dispara) salgan del círculo.

✓ Evaluar (10 minutos)

Fomenta el diálogo y la participación de los niños preguntando cómo se aplicaron los temas de la lectura en el juego: fricción, arranque y alto y aceleración. “¿Es posible sacar dos canicas con un solo tiro? ¿Qué se necesitaría para lograrlo? ¿De qué manera puedo aplicar los términos de la lectura en la vida cotidiana?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia (10 minutos)

Comenta que los términos del libro se refieren a la mecánica, es decir, a la parte de la física que describe el movimiento de los cuerpos, y su evolución en el tiempo, bajo la acción de fuerzas. Invita a los niños a tomar conciencia sobre los temas de la lectura en la vida diaria, por ejemplo: para mover o levantar algo pesado hay que tener cierta comprensión de las fuerzas. En el deporte aplicamos fuerza para mover el balón o detenerlo. Es la habilidad para conocer y controlar las fuerzas y la práctica de las mismas lo que nos da mayor y mejor control. Incentívalos a investigar más en los libros acerca de estas ciencias físicas y a aplicar lo aprendido para jugar y divertirse con desafíos como en las canicas. Las canicas pueden jugarse de muchas formas distintas. Sugiere que pregunten a sus padres o abuelos otras maneras de jugarlas para divertirse con sus compañeros.

✎ Adaptaciones

Puedes usar otros juegos, hay muchos que se pueden llevar a cabo con las canicas. Por ejemplo: atinar a un agujero, pasar las canicas por un túnel, etc. Puedes investigar al respecto o preguntar a algún familiar.

📖 Referencias

DE LA PEÑA, Ignacio (2006). *Fuerza y movimiento*, colección Libros del Rincón. México: SEP.

¿Y tú, hablas mexicano?

Descripción general

Lectura sugerida

Adivinanzas mayas yucatecas de Fidencio Briceño Chel (compilador).

Duración

45-60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Comparar: El estudiante identificará las peculiaridades del español en contraste con las lenguas indígenas.
- ▶ Analizar: El niño ahondará en las características de alguno de los alfabetos indígenas.
- ▶ Crear: Los estudiantes escribirán textos después de leer diferentes adivinanzas.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se fomentará la psicomotricidad fina al momento de realizar un escrito.
- ▶ Social: Se fomentará al compartir su producto con los compañeros.
- ▶ Cognitiva: Se ejercitará al contrastar y comparar diferentes idiomas para expresar una adivinanza, y al elaborar su propia adivinanza.
- ▶ Ética: Se buscará respetar y apreciar las diferencias culturales tales como el lenguaje.

Recursos materiales

Libro, hojas blancas, lápiz, borrador.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5 minutos)

Comienza la actividad con una adivinanza. Puede ser la siguiente: “De celda en celda voy, pero presa no estoy. Aunque no soy florista, trabajo con flores, y por más que me resista, el hombre me arrebató el fruto de mis labores.”

Después se pregunta si conocen adivinanzas de nuestros ancestros: “¿Alguien conoce palabras en tzotzil o en maya?”. Cuenta una pequeña anécdota de una muchacha que fue a visitar a indígenas cuya lengua materna era náhuatl. Cuando las personas recibieron a la muchacha, explicaron a los demás que ella no hablaba mexicano. Eso la confundió, hasta que pensó que realmente lo que ella hablaba era español. Así que desde ese momento quiso aprender muchas palabras en mexicano, o en náhuatl.

Pregunta a los niños: “¿Quién habla mexicano?”. Explícales que hay maneras muy sencillas de aprender las diferentes lenguas de México, las cuales se hablaban antes de la llegada de los españoles, y aún se hablan. Una de ellas es visitar los lugares donde viven y pedir que te digan cómo nombran las cosas en su lengua. Otra manera muy divertida es a través de las adivinanzas. “Hay adivinanzas mayas yucatecas que fueron creadas desde el virreinato, y fueron utilizadas para diferentes eventos, como en velorios y ceremonias agrícolas. ¿Quieren conocerlas?”.

🔍 Explorar (15 minutos)

Muestra el libro y lee las adivinanzas de la página 32 y 34 para que los niños traten de adivinar.

Primero lee, si no adivinan, puedes mostrar la ilustración; si siguen sin adivinar, da pistas para que puedan deducir la respuesta. Lee más adivinanzas con la misma mecánica. Cada que se adivine una respuesta, el promotor la escribe en el pizarrón (sólo la respuesta) en los idiomas que vienen en el libro. Adivinanzas como las de las páginas 8, 11, 12 y 14 se recomienda leerlas, pero después de dar a conocer el significado de las respuestas, las cuales se encuentran en el apartado de notas de la página 44.

💬 Explicar (20 minutos)

Lee y explica la presentación del libro. Haz énfasis en por qué son importantes las adivinanzas en la cultura maya.

✂️ Elaborar (10 minutos)

Solicita que realicen sus propias adivinanzas. Pueden ser sobre objetos cotidianos o de palabras que aprendieron en el libro.

✓ Evaluar (10 minutos)

Compartan las adivinanzas con el grupo. Cada niño dirá su adivinanza y dará pistas para que los demás la adivinen. Invita a la reflexión con las siguientes preguntas: “¿Fue fácil elaborar las adivinanzas? ¿Qué les gustó más de hacer adivinanzas?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Invita a los niños a que anoten las palabras nuevas y las que más les gustaron, en la lengua que prefieran. Pueden llevarlas con su familia y compartir la adivinanza. Practiquen la pronunciación de las palabras.

✎ Adaptaciones

Una opción de actividad es la siguiente: Anota en el pizarrón una lista con al menos 10 palabras en maya. Después se juega “ahorcado”. Dibuja en el pizarrón una línea horizontal por cada letra de la palabra que se adivinará (no se toman en cuenta los apóstrofes y otros signos para dibujar las líneas). Los niños darán alguna letra que crean que tiene la palabra, y se basarán también en las palabras que están anotadas en el pizarrón. Si la letra que dicen no la tiene la palabra, se dibuja la pierna del ahorcado, de lo contrario se escribe sobre la línea que corresponde. Cuando se adivine la palabra, se recordará su significado y se intentará pronunciarla.

📖 Referencias

BRISEÑO Chel, Fidencio (comp., 2006). *Adivinanzas mayas yucatecas*. México: Artes de México.



Sonatina

Descripción general

Lectura sugerida

Sonatina de Rubén Darío.

Duración

1 hora 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Entender: Los niños comprenderán qué es un poema.
- ▶ Recordar: Se interiorizará respecto a lo que es la poesía y un poema.
- ▶ Crear: Se incentivará a que los niños escriban un breve verso.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se propiciará la psicomotricidad fina mediante el diseño y recorte del rompecabezas.
- ▶ Social: Se consensuará con el grupo la importancia de la poesía como elemento para empatizar con las vivencias, sentimientos y emociones.
- ▶ Cognitiva: Se procurará el entendimiento básico de lo que es un poema.
- ▶ Ética: Se reconocerán y respetarán los pensamientos, sentimientos y vivencias plasmadas en los poemas.

Recursos materiales

Libro *Sonatina* de Rubén Darío, hojas tamaño carta de opalina o cartoncillo blanco, tijeras, lápiz, colores, marcador o crayón negro.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5-10 minutos)

Muestra a los niños el libro que se leerá y menciona el nombre del autor. Puedes realizar las siguientes preguntas introductorias: “¿Has leído poesía? ¿Te gusta? ¿Por qué? ¿De qué crees que trate este poema?”.

👁️ Explorar (15-20 minutos)

Inicia la lectura y conforme vayas mencionando los personajes y las situaciones, comparte las ilustraciones con los niños.

Mientras lees el cuento, haz pequeñas pausas para plantear preguntas a los niños con relación a la historia, por ejemplo:

- ▶ ¿A quién o qué está dedicado este poema?
- ▶ ¿Qué tendrá la princesa?
- ▶ ¿Por qué crees que no ríe la princesa?
- ▶ ¿Qué quiere ser la princesa?

Una vez concluida la lectura del poema, realiza las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué les pareció el poema?
- ▶ ¿Qué parte les gustó más?
- ▶ ¿Cuál es el personaje que más recuerdan?

🗣️ Explicar (10-15 minutos)

Habla con los niños sobre el género y el autor. Enseguida se incluye una breve definición, significado y ejemplo que te servirán de apoyo.

En el diccionario de la Real Academia Española (2014) se habla de la poesía como “una manifestación de la belleza o del sentimiento estético por medio de la palabra, en verso o en prosa”.

El poeta Daniel Reni-Anzola (s. f.) lo expresa de la siguiente manera:

Poesía, ¿qué es poesía? Poesía es más que palabras, oraciones y rimas. Poesía es hablar con el corazón en la mano, poesía es expresar los sentimientos al máximo, hacer que la corriente de sentimientos se apodere de tu corazón, haciendo que poco a poco tu pluma se mueva más rápido y haga que las palabras no sean palabras, sean sentimientos y hagan sentir a quien las lee el sentimiento que transmites al papel; el papel que absorbe todo, que gentilmente se presta como medio para bien o para mal, ése, el que puedes borrar y borrar pero siempre dejarás una mancha. Pero la poesía no está escrita en papel, está escrita en el corazón de quien la escribe y de quien la lee, y deja huellas en los corazones, tanto o más que en el papel; los corazones son

como una hoja de papel, se escriben historias y se dejan recuerdos, se escriben promesas y se dejan angustias; se alimenta de palabras, haciéndolo más grande cada vez que le dicen un te quiero, cada vez que le hacen palpitar con fuerza. La poesía nace y crece de dos formas, cuando estás muy feliz, tan feliz que piensas que no estás en ese momento, o cuando estás tan triste que quieres olvidar los amargos recuerdos. Así lo logro, dejando que el suave papel se impregne de sentimientos y causen raro efecto en quien lo lee... porque el papel siempre será papel y los sentimientos siempre se harán poemas...”

Caminante no hay camino

Antonio Machado

Todo pasa y todo queda,
pero lo nuestro es pasar,
pasar haciendo caminos,
caminos sobre el mar.

Nunca perseguí la gloria,
ni dejar en la memoria
de los hombres mi canción;
yo amo los mundos sutiles,
ingrávidos y gentiles,
como pompas de jabón.

Me gusta verlos pintarse
de sol y grana, volar
bajo el cielo azul, temblar
súbitamente y quebrarse...

Nunca perseguí la gloria.

Caminante, son tus huellas
el camino y nada más;
caminante, no hay camino,
se hace camino al andar.

Al andar se hace camino
y al volver la vista atrás
se ve la senda que nunca
se ha de volver a pisar.

Caminante no hay camino
sino estelas en la mar...

Hace algún tiempo en ese lugar
donde hoy los bosques se visten de espinos
se oyó la voz de un poeta gritar
“Caminante no hay camino,
se hace camino al andar...”

Golpe a golpe, verso a verso...

Murió el poeta lejos del hogar.
Le cubre el polvo de un país vecino.
Al alejarse le vieron llorar.
“Caminante no hay camino,
se hace camino al andar...”

Golpe a golpe, verso a verso...

Cuando el jilguero no puede cantar.
Cuando el poeta es un peregrino,
cuando de nada nos sirve rezar.
“Caminante no hay camino,
se hace camino al andar...”

Golpe a golpe, verso a verso.

“Muchas veces cantamos canciones sin saber que primero fueron un poema. Averigua qué canciones de las que te gustan están basadas en poesía, esto te ayudará a familiarizarte con este género literario y compartir tu gusto sobre él. Por ejemplo, el poema ‘Caminante no hay camino’ de Antonio Machado ha sido musicalizado por Joan Manuel Serrat”.

✦ Elaborar (30 minutos)

Proporciona a cada uno de los niños el material necesario para la realización de la actividad. Cada uno necesitará una hoja tamaño carta de opalina y otra de cartoncillo blanco, tijeras, lápiz; colores, marcadores o crayones. Pide a cada niño que en la hoja de cartoncillo dibuje algo sobre los personajes o situaciones, según su entendimiento de lo que se leyó. Pide que cada quien escriba una frase y oración que describa lo que ha dibujado. Pídeles que repitan lo mismo

en la otra hoja opalina, la línea del dibujo debe ser más gruesa. Posteriormente les dirás que deben de marcar las líneas que darán forma al rompecabezas. Luego deberán recortar el dibujo siguiendo las líneas trazadas. Una vez separadas todas las piezas, revolver e intercambiar con un compañero para que armen el rompecabezas del otro; utilicen como base el primer dibujo.

✓ Evaluar (5-10 minutos)

Compartan de manera grupal la experiencia vivida: “¿Te gustó el poema? ¿Por qué? ¿Fue difícil o fácil poner en una imagen lo leído? ¿Alguno de ustedes quisiera presentarnos lo que ha dibujado y escrito?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Pide a los niños que platiquen sobre el poema con familiares y amigos, pregunten si les gusta la poesía, si tienen algún poeta favorito; en caso de que respondan que no, recomiéndales que compartan el poema que leyeron en la didáctica. Después puedes pedir a los niños, de manera independiente o en pequeños grupos, que escriban una línea u oración del poema que se leyó, practicar la lectura y luego recitarlo por turnos en el orden correspondiente.

📖 Referencias

DARÍO, Rubén. (1991). *La vida de Rubén Darío escrita por él mismo*. Colección La expresión americana. Disponible en <http://hoyvenezuela.info/wp-content/uploads/2015/04/Lea-La-vida-de-Rub%C3%A9n-Dario-escrita-por-%C3%A9l-mismo1.pdf>

DARÍO, Rubén. *Sonatina*, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Otros recursos

Real Academia Española, RAE (2014). *Diccionario de la lengua española*. Disponible en <http://lema.rae.es/drae/?val=Copla>

RENI-ANZOLA, Daniel (s.f) Poesía, ¿qué es poesía? Disponible en <http://www.poesias.com/pcdanreno3.htm>

DARÍO, Rubén (1983). *Sonatina*. Canal Encuentro: Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=DoZ35r3u4wo>

DARÍO, Rubén. Breve reseña. Disponible en http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/D/Dario,%20Ruben%20-%20Biografia.pdf

DARÍO, Rubén. La princesa está triste, que tendrá la princesa. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=952yfGhw-Os>

DARÍO, Rubén. *Sonatina*. Canción ilustrada. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=fieoF_fNnC4

Cosas de detective

Lectura sugerida

Manu, detective de Pilar Lozano Carbayo.

Duración

1 hora 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y la solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Comprender: Se procurará el entendimiento de las situaciones que requieran ayuda.
- ▶ Aplicar: Se incentivará la utilización de los conocimientos adquiridos para el apoyo a los otros en situaciones cotidianas.
- ▶ Analizar: Se fomentará la comparación y el poder contrastar las situaciones que pueden presentarse en clase referente al apoyo de los demás.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Social: Se buscará la toma de conciencia sobre la importancia de ayudar a los compañeros.
- ▶ Psicomotora: Recorte en periódicos y revistas de letras para formar palabras.
- ▶ Cognitiva: Se buscará el aprendizaje del significado de la rima.
- ▶ Ética: Se reconocerán y respetarán los pensamientos, sentimientos y características personales de sus compañeros.

Recursos materiales

Libro *Manu, detective*, hojas blancas tamaño carta, periódico y/o revistas viejas, pegamento, tijeras, lápices.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5-10 minutos)

Muestra a los niños el libro que se leerá y menciona el nombre del autor. Puedes realizar las siguientes preguntas introductorias: “¿Sabes qué es un detective? ¿A qué se dedican? ¿Te gustaría ser un detective? ¿Será fácil o difícil resolver misterios como lo hace un detective?”.

👁️ Explorar (15-20 minutos)

Inicia la lectura, y al momento en que vas mencionando los personajes y las situaciones, muestra las ilustraciones a los niños. Haz pequeñas pausas para plantear preguntas a los niños con relación a la historia, por ejemplo:

- ▶ ¿Por qué Manú decidió ser detective?
- ▶ ¿Cómo se llama la niña a la que escribieron la nota anónima?
- ▶ ¿Por qué habrán escrito esa nota?
- ▶ ¿Cómo crees que se resuelva el caso?

Una vez concluida la lectura, realiza las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué les pareció la historia?
- ▶ ¿Qué parte les gustó más?
- ▶ ¿Cuál es el personaje que más recuerdan?
- ▶ ¿Les gustó cómo se resolvió el caso?
- ▶ ¿Está bien escribir notas anónimas?
- ▶ ¿Cómo crees que se sintió Pablo a ver la nota que lo amenazaba?
- ▶ ¿Ayudarías a un amigo a resolver un problema?

💬 Explicar (10-15 minutos)

Habla con los niños sobre cómo imaginan que sería trabajar de detective. Platica con ellos sobre la responsabilidad de investigar y resolver misterios, por ejemplo, el trabajo que conlleva encontrar a los responsables de un robo o resolver casos. No olvides explicar brevemente lo que es una rima, puedes utilizar como base la información que se describe a continuación:

Rima

Las palabras riman cuando tienen igualdad de sonidos a partir de la vocal que lleva la fuerza de pronunciación; es siempre igualdad de sonidos, no de pronunciación, por ejemplo: *caballo-mayo; verso-esfuerzo*.

Rima consonante

Una rima consonante es una rima perfecta, es decir, cuando las consonantes en dos palabras que riman, a partir de la vocal que lleva la pronunciación, tiene igualdad de sonidos. Ejemplo: *gozando-caminando, sol-caracol*.

En resumen, la rima es un recurso del lenguaje poético que consiste en la repetición, entre dos o más versos, de parte de los sonidos finales, en concreto de los situados a partir del último acento de intensidad.

✦ **Elaborar (30 minutos)**

Comienza la actividad comentando lo siguiente: A continuación vamos a jugar a los detectives, hagan equipos de tres o cuatro niños. Procura que el número de equipos sea par y que de esta forma puedan interactuar entre ellos, ya que cada equipo elaborará una pista en rima, similar a la del cuento:

La mano negra,
el gorro rojo,
yo hago siempre
lo que es mi antojo.

Entrega el material necesario a cada uno de los equipos. Cada equipo pensará y escribirá una nota que rime, la nota es una pista para que los otros equipos adivinen a quién de sus compañeros se refiere, por ejemplo, podrán escribir, sin decir el nombre, sobre lo que más les gusta de alguno de sus compañeros: “Es buena persona, amigo, inteligente, le gusta leer”, etcétera (pon atención en lo que los equipos escriban procurando que sólo sean características positivas). La rima que han escrito en sus cuadernos la convertirán en “mensaje misterioso”, es decir, que utilicen los periódicos y revistas viejas para recortar letras y palabras para armar el mensaje en la hoja en blanco. Asegúrate que peguen bien las letras.

Cada equipo guardará en secreto (no le dirá lo que dice a sus otros compañeros) la hoja con su mensaje; pide que te la entreguen, numera cada hoja con el “mensaje misterioso” sin que los niños sepan qué número es el suyo. Ahora, pide a un equipo que elija un número de acuerdo con los “mensajes misteriosos” y procura que no sea el de ellos mismos. Lee el mensaje y dales unos minutos para que adivinen sobre a quién se refiere y cuál equipo podría haberlo escrito. A cada equipo que adivine se le dará un aplauso, en caso de que no logren adivinar, todos los demás equipos podrán participar y ayudar a averiguar de quién se trata. La actividad termina cuando se haya leído y adivinado cada mensaje misterioso.

✓ Evaluar (5-10 minutos)

Compartan en grupo la experiencia vivida. Comienza el diálogo con las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Te gustó el cuento? ¿Por qué?
- ▶ ¿Fue difícil o fácil escribir una rima sobre tus compañeros?
- ▶ ¿Les gustaría ser detectives para ayudar a conocer la verdad de lo que está sucediendo?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✎ Transferencia (5 minutos)

Sugiere a los niños lo siguiente: “Platiquen sobre la actividad realizada con sus familiares y/o amigos, especialmente sobre cómo se sintieron cuando sus compañeros hablaron cosas bonitas y positivas de ustedes”.

Otros recursos

La rima (El blog de don Gerundio). Disponible en <https://dongerundio.files.wordpress.com/2010/10/la-rima.pdf>

📖 Referencias

IOZANO Carbayo, Pilar (2006). *Manu, detective*, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Epitafios

Descripción general

Lectura sugerida

Para escuchar a la tortuga que sueña de Oche Califa.

Duración

1 hora 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y la solidaridad.

Competencia a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Compara: Se identificarán las diferentes características de los oficios riesgosos y de seguridad social con lo que pueden imaginar a que es un superhéroe.
- ▶ Identifica: El alumno distinguirá una necesidad social que requiera de atención.
- ▶ Prioriza: Se reconocerá y evaluará las cualidades que se necesitan para ayudar al prójimo.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina mediante la elaboración de un dibujo.
- ▶ Social: Se identificarán las necesidades del prójimo que requieran ayuda.
- ▶ Cognitiva: Se hará conciencia sobre la existencia de problemas que no puedan ser resueltos por una sola persona.
- ▶ Ética: Se fomentará el interés por prestar ayuda de manera desinteresada.

Recursos materiales

Libro *Para escuchar a la tortuga que sueña*, hojas de papel de color gris o blanco cortados en forma de lápida, hojas de papel de colores llamativos, pegamento blanco no tóxico, brillantina de colores, crayones de diferentes colores.

Desarrollo

🔗 Enganchar (3-5 minutos)

Pregunta a los niños cuáles son los villanos de películas y/o series televisivas que identifiquen con mayor facilidad. Posteriormente, pregunta cuáles son las características que los hacen malvados y por qué deberían de recibir un castigo justo por sus acciones.

👁️ Explorar (20-25 minutos)

Lee a los niños la serie de poemas “Epitafios” del libro *Para escuchar a la tortuga que sueña*, ubicada en las páginas 147 a 149. Investiga previamente los personajes a los que se hace alusión y menciona brevemente los objetivos de cada villano a fin de asociarlos a una mala acción según la sociedad.

💬 Explicar (5-10 minutos)

Investiga primero personajes asociados al bien actuar, ya sean superhéroes o protagonistas de historias que los niños reconozcan fácilmente por sus buenas acciones (por ejemplo, Harry Potter, Spiderman, Charlie Brown). Pregunta a los niños por los personajes que conozcan que los asocien al bien y haz una lista con sus respuestas. Para tener un listado más completo, puedes usar los personajes que son contraparte de los villanos mencionados en la lectura. Completa una lista de 10 a 12 personajes.

Una vez que esté completa la lista, realiza preguntas generales sobre los personajes:

- ▶ ¿Qué los hace buenos?
- ▶ ¿Qué cualidades tienen que los hacen ser héroes de sus historias?
- ▶ ¿Qué hacen ustedes por los demás en su vida diaria?

✂️ Elaborar (15-20 minutos)

Da a los niños las hojas de colores llamativos para que diseñen su héroe o personaje asociado al bien de su preferencia y que lo coloreen. Con la hoja gris o blanca diseñen una tumba en la que quepa su personaje. Al concluir, pide a los niños que escriban un epitafio, similar al de la lectura, para su personaje, haciendo énfasis en que deben destacar por qué serán recordados como buenas personas por las generaciones futuras.

✅ Evaluar (10-15 minutos)

Elige entre tres y cinco ejercicios en los que solicites que lean en voz alta el epitafio escrito y pregúntales por qué su personaje escogido debe ser recordado por

sus acciones. Pide aplausos cuando un niño termine de leer su epitafio. Aplica la rúbrica.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✎ Transferencia

Pide a los niños que pregunten a sus papás sobre su héroe o personaje preferido y por qué debería ser recordado cuando muera, es decir, que destaquen los valores del personaje que mencionen.

📖 Referencias

CALIFA, Oche (2005). *Para escuchar a la tortuga que sueña*. Buenos Aires: Colihue.

Aves de colores

Descripción general

Lectura sugerida

Historia de la resurrección del papagayo de Eduardo Galeano.

Duración

1 hora 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Recordar: Los estudiantes retendrán información específica sobre la lectura: personas, colores, acciones.
- ▶ Evaluar: Los niños diferenciarán los estados de ánimo que perciben.
- ▶ Comprender: Se entenderán distintas emociones, qué las provoca y cómo se pueden modificar si lo desean.
- ▶ Crear: Se construirán su propio modelo de un ave de colores.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina mediante la elaboración de una figura doblando un cuadrado de papel.
- ▶ Social: Se compartirá con sus compañeros sus opiniones e impresiones a lo largo de la actividad.
- ▶ Cognitiva: Se retendrá información por medio de la explicación del promotor sobre datos específicos de la lectura sobre los papagayos, la localización geográfica de Ceará y en qué consiste el oficio de alfarero.
- ▶ Ética: Se fomentará empatía al hablar de sus emociones con sus compañeros, y buscar maneras de congeniar con otras personas.

Recursos materiales

Libro *Historia de la resurrección del papagayo*, hojas blancas (cortadas en cuadrado), lápices de colores, crayones o gises, tarjetas de colores (opcional).

Desarrollo

Enganchar (10-15 minutos)

Utiliza la siguiente lista de colores y forma a los niños dependiendo de su color favorito.

Verde	Blanco	Naranja	Azul	Rojo
Morado	Rosa	Negro	Café	Gris

Pregunta lo siguiente: “¿Cuál es su color favorito? ¿Quién dice rojo? ¿Azul?”. Continúa hasta que todos los niños estén en una fila. Puedes mostrar las tarjetas para que los niños tengan la referencia visual de los colores; ya agrupados por color, dales oportunidad de que platiquen brevemente sobre por qué les gusta ese color. Pide a los niños que regresen a su lugar. Finalmente, diles que compartan algunas de sus opiniones sobre los colores (“Me gusta el azul porque...”).

Explorar (15-20 minutos)

Pregunta a los niños si conocen los papagayos. Muestra las imágenes en el anexo “Aves de colores”. Pide a los niños que pongan mucha atención. Lee *Historia de la resurrección del papagayo*, muestra las imágenes conforme vas leyendo y haz preguntas al final.

- ▶ ¿De qué color era el papagayo que cayó a la sopa?
- ▶ ¿Por qué lloró la niña?
- ▶ ¿Qué fruta le dieron a la niña?
- ▶ ¿Por qué se apagó el fuego?
- ▶ ¿Qué perdió el muro?
- ▶ ¿Cómo encontró el viento al árbol?
- ▶ ¿Qué le pasó al hombre?
- ▶ ¿Quién reconstruyó al papagayo?
- ▶ ¿De dónde era el alfarero?
- ▶ ¿Qué colores tenía el papagayo que hizo el alfarero?

Explicar (5-10 minutos)

Introduce la explicación retomando las preguntas sobre los colores de los papagayos de la historia, haz una breve exposición sobre los papagayos. Puedes utilizar la siguiente información: “Los papagayos o loros son un grupo de aves que comprende distintos tipos como las cacatúas o cotorros, viven en regiones tropicales y selváticas en distintos lugares del mundo. La característica en co-

mún de los papagayos es su pico curvo y duro. Pueden tener una gran variedad de colores y tamaños” (avesypajaros.com).

Retoma la pregunta sobre quién reconstruyó al papagayo y presenta una definición de *alfarero*. Puedes usar este concepto: “El alfarero es una persona que elabora vasijas y otras figuras de barro cocido”. Posteriormente pregunta a los niños si han visitado Tlaquepaque o Tonalá, y pregunta si han visto el trabajo de los alfareros: ollas, platos de barro, etcétera. Ahora, retoma la pregunta de dónde era el alfarero y comparte con los niños la siguiente información. Ceará es un estado al noreste de Brasil y limita con el océano Atlántico. Muestra su ubicación en el mapa.

✂ Elaborar (20-30 minutos)

1. Previo a la actividad práctica con el siguiente enlace para hacer aves de papel: <https://www.youtube.com/watch?v=qYzCaTbURQ4>. Haz tu propio modelo y si es necesario escribe las instrucciones para que puedas ayudar a los niños a elaborar las suyas.
2. Si la escuela cuenta con biblioteca y/o acceso a internet, pueden hacer una investigación sobre los papagayos, su hábitat, hábitos alimenticios, etcétera, y concluir con una propuesta para protegerlos ya que algunas especies están en peligro de extinción.
3. Reparte las hojas de papel.
4. Sigue las instrucciones que se ejemplifican en el video.
5. Una vez que los niños terminen sus aves, pídeles que las coloreen con los colores, crayones o gises.

✓ Evaluar (10-15 minutos)

La niña de la historia se puso triste porque murió su amigo el papagayo. Pregunta: “¿Recuerdan algo que los haya puesto tristes?”. Escucha las respuestas de los niños.

Pregunta: “¿Qué puede hacerlos sentir aburridos, desesperados, avergonzados, preocupados?”. Si es necesario, explica estas emociones.

Comparte: “El alfarero de la historia tomó la tristeza de la muerte del papagayo y creó algo nuevo que trajo alegría” y pregunta:

- ▶ ¿Qué cosas los pueden hacer sentir alegres, emocionados, orgullosos, optimistas?
- ▶ ¿Recuerdas una ocasión cuando sentiste alegría, emoción, orgullo u optimismo?
- ▶ ¿Qué pueden hacer para alegrar a alguien?

Forma los equipos por colores como al inicio de la clase y permite a los niños cinco minutos para que platiquen sobre estas preguntas. Al finalizar, invita a los niños a que compartan con la clase algunos de sus comentarios.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

➤ Transferencia

Sugiere a los niños la siguiente actividad: “Con ayuda de tus padres o hermanos haz un dibujo con aves de colores y platica con ellos sobre la lectura de hoy”.

📖 Referencias

GALEANO, Eduardo (2008). *Historia de la resurrección del papagayo*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo.

<http://www.avesypajaros.com/papagayos>

https://es.wikipedia.org/wiki/Cear%C3%A1#Arte_popular

<https://www.youtube.com/watch?v=qYzCaTbURQ4>



Magnetizando

Descripción general

Lectura sugerida

¿Qué? Ciencia, colección Libros del Rincón, SEP.

Duración

1 hora 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.
- ▶ Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico.
- ▶ Relacionar: Se complementará la información nueva con sus conocimientos previos acerca de imanes, magnetismo y brújulas.
- ▶ Aplicar: El estudiante tendrá la capacidad de incorporar la información nueva en una actividad práctica.
- ▶ Predecir: Se generará una expectativa respecto al comportamiento de un objeto (clip magnetizado) a partir de la información proporcionada.
- ▶ Contrastar: Se comparará la nueva información adquirida con los resultados de la experimentación.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina mediante la manipulación de objetos pequeños y delgados.
- ▶ Social: Se fomentará la interacción entre los participantes por medio del trabajo en equipo y la delegación de tareas.
- ▶ Cognitiva: Será fortalecida la comprensión lectora y el análisis de la misma, así como la aplicación inmediata de la nueva información adquirida en un experimento sencillo.
- ▶ Ética: Se incentivará a que colaboren gracias a la asignación de tareas y cumplimiento de las mismas como un medio para lograr un objetivo.

Recursos materiales

Libro *¿Qué? Ciencia*, de cuatro a seis imanes, caja con clips, de cuatro a seis platos de unicel preferentemente hondos, un elemento que flote (puede ser un pedazo de unicel), de cuatro a seis vasos pequeños, marcador, tijeras.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Introdúcelos a la lectura con las siguientes preguntas guía: “¿Saben qué es un imán? ¿Saben por qué los imanes atraen hierro o acero? ¿Saben cómo funciona un imán y para qué se utiliza?”.

Explorar (20 minutos)

Inicia la lectura de *¿Qué? Ciencia* en la página 20, sección “Magnetismo”. Mientras lees, incorpora preguntas guía según el tema, como las siguientes:

- ▶ ¿Sabían que las brújulas funcionan gracias a la magnetósfera?
- ▶ ¿Alguno de ustedes tiene timbre en casa?
- ▶ ¿Habían escuchado que los opuestos se atraen?
- ▶ ¿Conocen las bandas magnéticas? Estas almacenan información codificada. Las encontramos en tarjetas de crédito, credenciales para el transporte, cajas fuertes, etcétera.

Recuerda que los niños pueden hacer muchas preguntas relacionadas con el tema. Apóyate en el anexo “Imanes y magnetósfera”, para brindar mayor información al respecto.

Explicar (15 minutos)

Retoma la lectura y el anexo para explicar algunas funciones prácticas del magnetismo en el mundo: brújulas, imanes, electroimanes, motor eléctrico, computadoras, teléfonos, bandas magnéticas, medicina (resonancias), entre otros. Muéstrales cómo los sucesos de la naturaleza tienen una explicación científica, por ejemplo: las auroras se producen gracias a la magnetósfera en la Tierra. Estos fenómenos tan hermosos a la vista tienen una explicación que obedece a las leyes de la física.

Elaborar (25 minutos)

Pregunta: “¿Para qué sirve una brújula? ¿Saben cómo se usa?”. Forma cuatro o cinco equipos. Necesitarán tener una botella o balde con agua, tengan cuidado de no ensuciar. Da a cada equipo el material necesario: plato de unicel, un clip y

un imán. Corta para cada equipo un círculo de un plato que no vayan a utilizar (aproximadamente del tamaño de una moneda de 10 pesos).

Primero uno de ellos tendrá que estirar el clip lo más recto posible. Otro puede llevar el agua a su equipo. Sirveles en un vaso sólo el agua que necesiten, la suficiente para que flote adecuadamente el material que van a utilizar. Hay que tener cuidado con el uso de agua para que no se desperdicie. Con mucho cuidado habrá que vaciar el agua en el plato. Otro magnetizará el imán. Se pondrá una señal con el marcador en la punta que se magnetizará.

La manera correcta de hacerlo es frotando el clip estirado unas 20 o 25 veces en el imán; es importante hacerlo en una sola dirección, ya que de esta forma orientamos las partículas de hierro hacia el norte; si lo hacemos de ambos lados no vamos a conseguir un extremo imantado. Mientras, otro pondrá el clip magnetizado sobre el elemento que flote, procurando que el clip pase por la mitad del círculo. Se colocará la pieza sobre el agua, al cuidado de que no se moje.

Una vez que flote, el clip deberá señalar al norte. Otro miembro del equipo pondrá una señal de referencia, ya sea con el marcador u otro objeto, hacia donde apunte el clip. Pide que giren, con mucho cuidado, el material que flota hacia otro lado y observen: ¿Vuelve el clip a voltear hacia donde está la señal de referencia? ¡Pruébalo! Acércate a cada grupo y comprueba con una brújula real (o desde un *smartphone*) que el clip marca hacia el norte. Si no es así, pueden probar el experimento con un clip nuevo. Al final de la actividad, no olvides recoger adecuadamente el agua de los platos y los imanes para usos posteriores.

En el siguiente enlace encontrarás un video de referencia para el procedimiento: <https://www.youtube.com/watch?v=PIGAn3QQmyc>

✓ Evaluar (10 minutos)

Concluye con las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué efecto tuvo el imán sobre el clip al ser frotado uno contra otro?
- ▶ ¿Por qué el clip vuelve al punto de referencia cuando lo movemos?
- ▶ ¿Por qué una brújula apunta al norte?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia (10 minutos)

Invita a los niños a utilizar sus brújulas con sus amigos para hacer pequeños mapas y esconder tesoros. Al saber dónde está el norte, podemos conocer dónde está el sur, el este y el oeste. También pueden saber hacia qué punto cardinal están sus casas o su escuela cuando aprenden a ubicarse en el espacio a su alrededor.

Pídeles que sean curiosos y pregunten acerca de hechos cotidianos y de los temas planteados en la lectura. Muchas cosas cotidianas pueden ser explicadas con facilidad. Algunas relacionadas con este tema pueden ser:

- ▶ ¿Cómo se guarda información en una banda magnética?
- ▶ ¿Cómo se forma una aurora polar?
- ▶ ¿Cómo funciona la resonancia magnética?
- ▶ ¿El cuerpo humano está magnetizado?

Adaptaciones

Otras formas de realizar una brújula: usa agujas en vez de clips, ya están rectas y su punta afilada facilita la magnetización; pero ten mucho cuidado de que los niños no se lastimen con ella. También puedes usar tapitas de plástico en lugar de pedazos de uncel como material que flota. Procura que sean muy ligeras.

Referencias

Ciencia Popular (2006, abril 10). Aurora boreal. Disponible en <http://www.cienaiapopular.com/ciencia/la-aurora-boreal>

Ciencia recreativa (2013, octubre 14). Corriente y magnetismo: electroimanes. [Fecha de consulta: 25 de enero de 2016]. Disponible en http://lacienciarecreativa.blogspot.mx/2013_10_01_archive.htmlhttp://lacienciarecreativa.blogspot.mx/2013_10_01_archive.html

Experimentos de física (2007, febrero 1). Timbre casero fácil. Experimentos de electricidad y magnetismo. Disponible en <http://www.experimentosdefisica.net/timbre-casero-facil-experimentos-de-electricidad-y-magnetismo/>

Factor eléctrico (2014, enero 11). Interruptor diferencial. Disponible en <http://factorelectrico.blogspot.mx/2014/01/interruptor-diferencial.html>

MAESTRA Delia (2007, diciembre 15). Magnetismo. Disponible en <https://maestradelia.wordpress.com/2007/12/15/magnetismo/>

¿Qué? Ciencia, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Anexo

Imanes y magnetósfera

Esta capa protege a la tierra de la llegada de radiación, especialmente del viento solar, y también de una parte de los rayos cósmicos, desviando las partículas atómicas hacia los polos magnéticos, lo que causa las auroras australes y boreales.

La magnetósfera es causada por el campo magnético de la tierra, originado por el núcleo de hierro fundido que posee, y los materiales cargados eléctricamente dentro de él.

La magnetósfera sufre continuamente modificaciones en su forma y estructura, debido principalmente a la variación de la intensidad del viento solar, por lo que cuando hay mucha intensidad, puede comprimirse en la dirección al sol, y extenderse mucho más en dirección contraria.

Si la magnetósfera no existiese en la Tierra, la cantidad constante y permanente de radiación, a la que se ve sometida constantemente, atravesaría la atmósfera y llegaría hasta la superficie. Una de las múltiples consecuencias de esto sería que el planeta hubiese ido perdiendo su agua, tanto de la atmósfera como de los océanos. Luego de más de mil millones de años en ese estado, es probable que el planeta se hubiese quedado sin nada o muy poca del agua que posee, como posiblemente ocurrió en Marte o Venus, únicos planetas en el sistema solar que no poseen esta capa protectora.

Aurora polar

Una aurora se produce cuando una eyección de masa solar choca con la magnetósfera de la Tierra. La Tierra es como un imán y que tiene este fuerte campo magnético a su alrededor. El sol envía un viento solar, diferente al que sentimos comúnmente; este viento se compone de partículas de luz que vuelan hacia la Tierra. A medida que el viento solar golpea el campo magnético de la Tierra, alguno se envía a la atmósfera y se acumulan en los polos, por la atracción magnética. La atmósfera es como un gran océano de aire que cubre toda la Tierra, y que cuando las partículas de luz se derraman en este “océano” chocan con los gases en la atmósfera causando que las partículas resplandezcan, lo que produce las luces que se ven en tonos de rojo, verde, azul y violeta.

Se llaman auroras boreales a las del Polo Norte y auroras australes a las del Polo Sur.

Los imanes y sus polos

Una de las peculiaridades de los imanes es que presentan polos. En un imán de barra observamos fácilmente que los objetos de hierro son atraídos con mayor fuerza hacia los extremos. A un extremo se lo denomina polo norte y al otro polo sur.

Los polos de un imán ejercen atracción o repulsión unos sobre otros. Es fácil demostrar con dos imanes de barra que los polos iguales se repelen y los polos diferentes se atraen. Lo curioso es que si partimos en dos un imán (permanente), los dos trozos vuelven a manifestar la presencia de dos po-

los. No importa cuántas veces lo trocemos, cada fragmento tendrá siempre un polo norte y un polo sur.

Otra característica de los imanes es que entre los dos polos se crean líneas de fuerza. Son estas líneas cerradas que por el interior del imán también van de un polo al otro. Claro que son invisibles para el ojo humano.

Brújula

Al frotar el extremo de la aguja o clip sobre el imán, estamos “magnetizando” esa porción de metal.

Las agujas y clips están construidas de acero, el cual es un material muy ferromagnético y permite ese magnetismo sobrante luego que alejamos el imán.

Realmente lo que ocurre es que dentro de un material ferromagnético hay como pequeños imanes, muy diminutos. En condiciones normales están desordenados, por lo que su polaridad es nula.

Pero cuando acercamos el imán, estamos orientando en la misma dirección a todos esos pequeños “imancitos”. Al retirar el campo magnético, algunos de ellos quedan orientadas así, por que la aguja permanece magnetizada.

Por otro lado, tenemos el campo magnético de la Tierra, el cual es muy débil. Las líneas de este campo van desde un polo hasta el otro. El polo norte geográfico es el sur magnético, mientras que el polo sur geográfico representa el polo norte magnético.

Como nuestra brújula está “flotando”, el líquido le ofrece poca resistencia al movimiento, y es por eso que el débil campo magnético de la Tierra es capaz de atraer el extremo magnetizado y orientarlo en su dirección.

Banda magnética

La banda magnética está compuesta por una serie de imanes minúsculos (dicho *grosso modo*) puestos en línea, como si de un código de barras se tratase.

La distancia entre estas partes es muy pequeña, por esto se puede almacenar tanta información. Al “pasar la tarjeta”, estos imanes pasan cerca de un lector, creando unas corrientes pequeñas en relación a la distancia entre esos pequeños imanes colocados en la banda magnética. Así es como el lector descifra la información de cada tarjeta, ya que cada una tiene un acomodo de partículas distinto a las demás.

¿Cómo funciona el timbre?

Cuando una corriente eléctrica circula por un conductor, genera un campo electromagnético. Un imán, por ejemplo, siempre está activado o “encendi-

do”. Un electroimán, en cambio, es un imán que se enciende y apaga gracias a la energía eléctrica.

Un timbre suena porque hay una pieza plana de metal (conductor) que se presiona contra un alambre debajo del botón. Cuando el metal lo toca, el circuito eléctrico se completa y la corriente se dirige hacia una placa sonora, que es donde se origina el ruido. Cuando se suelta el botón, el circuito se rompe de nuevo y el ruido cesa. La mayoría de los timbres tienen un electroimán en el interior que hace que las piezas de hierro sean atraídas por el imán cuando se activa la corriente. Los sonidos se activan cuando el imán causa que una cierta pestaña de hierro sea presionado contra la placa sonora.

El conejo en la luna

Descripción general

Lectura sugerida

“El conejo de la luna”, colección Letras para Volar.

Duración

1 hora 15 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.
- ▶ Promover la justicia social y solidaridad.
- ▶ Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Solución de problemas.
- ▶ Examinar: El niño estudiará con cuidado la cantidad de letras que puede utilizar en cada palabra para completar su crucigrama.
- ▶ Investigar: El estudiante deberá a buscar los referentes que se le facilitan para encontrar la respuesta correcta.
- ▶ Comunicación.
- ▶ Crear: El estudiante tendrá la capacidad de construir figuras con un tangram elaborado por ellos mismos.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al escribir y completar el crucigrama.
- ▶ Social: Se creará la capacidad de trabajar en equipo para formar con el tangram un conejo.
- ▶ Cognitiva: El estudiante tendrá la capacidad de analizar para el llenado del crucigrama.
- ▶ Ética: Se propiciará un ambiente donde impere el respeto por los compañeros de equipo, para poder completar su figura sin complicaciones.

Recursos materiales

Imagen de Quetzalcóatl y el conejo, anexo “Cuadro Tangram”, anexo “Instrucciones Tangram”, hoja de foamy, tijeras, regla, marcador, esfera de hielo seco de 20 cm de diámetro.

Desarrollo

Enganchar (2 minutos)

Puedes preparar el aula pegando en el pizarrón imágenes de los personajes principales de la leyenda Quetzalcóatl y el conejo. Si es posible cuelga en el centro del salón una esfera de hielo seco que simule la Luna. Si no consigues una esfera de hielo seco de 20 centímetros puedes realizar un dibujo de la Luna en el pizarrón e incluir dentro de la Luna la silueta del conejo.

Durante la sesión

Esta parte debe ser leída por ti en voz alta para contextualizar la lectura:

La Luna es el único satélite natural de la Tierra, y el quinto más grande del Sistema Solar, se encuentra girando a la par con nuestro planeta, por eso siempre vemos la misma cara. “La luna parece describir una vuelta completa alrededor de la Tierra cada veinticuatro horas.” (Asimov, 1973). Este satélite es una gran influencia para el hombre de manera cultural, en la mitología, el arte y el lenguaje.

En la civilización mexicana existe una leyenda que nos habla de un encuentro que tuvo Quetzalcóatl con un conejo, y como gracias a la humildad de este pequeño animal ahora podemos ver grabada su imagen en la Luna para que nunca sea olvidado. Quetzalcóatl en lengua náhuatl significa serpiente emplumada, y es considerado como el dios principal de la cultura mexicana.

Antes de la lectura discutan sobre lo siguiente:

- ▶ ¿Alguna vez has escuchado del conejo de la Luna?
- ▶ ¿Qué más sabes de este satélite natural de la Tierra?
- ▶ ¿Qué sabes sobre Quetzalcóatl?

Explorar

Realizarán la lectura de la leyenda “El conejo de la luna”. De ser posible, el promotor proyectará la leyenda directamente del portal de Letras para Volar (<http://letrasparavolar.org/el-conejo-de-la-luna/>) para que, además de tener el texto, los estudiantes puedan ver las imágenes que acompañan la leyenda.

De ser necesario se puede utilizar el audio que está incluido en la página como material de apoyo, mientras que los estudiantes leen desde su lugar.

● Explicar

Al terminar el ejercicio de lectura, comenten respecto a las siguientes preguntas:

Textuales

- ▶ ¿Qué figura tomó Quetzalcóatl para viajar por el mundo?
- ▶ ¿Hasta cuándo dejó de caminar Quetzalcóatl?
- ▶ ¿Qué comía el conejo?
- ▶ ¿Qué sacrificio hizo el conejo por Quetzalcóatl?
- ▶ ¿Qué ofreció Quetzalcóatl al conejo por su sacrificio?

Contextuales

- ▶ ¿Alguna vez has escuchado acerca de Quetzalcóatl? ¿Qué es lo que conoces?
- ▶ Si tú fueras un dios, ¿en qué te gustaría convertirte? ¿Por qué?
- ▶ Si pudieras elegir una figura de un animal para poner en la Luna, ¿cuál sería? ¿Por qué?

✂ Elaborar (30-40 minutos)

Deberás proporcionar una copia del crucigrama (anexo “Cuadro Tangram”) a cada uno de los niños, que tendrán que contestarlo con base en la lectura. Después organiza al grupo en equipos de cinco personas, a quienes les proporcionarás un tangram. Con este material se deberá representar un conejo.

Si no cuentas con el material, muestra las instrucciones para que cada equipo haga uno en el salón. Un tangram está formado por siete figuras geométricas que puedes acomodar para hacer siluetas de diferentes objetos. Cuando todo el grupo haya terminado, puedes mostrar imágenes con tangram, para que los niños intenten formar siluetas distintas y comparen cuántas se les habían ocurrido a ellos antes de lograr formar el conejo.

✂ Transferencia

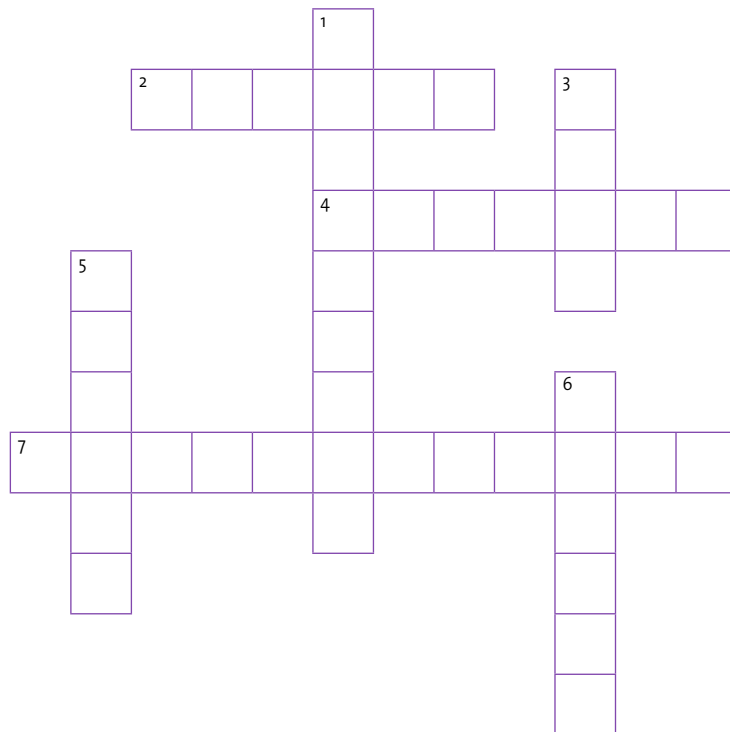
Pide a los niños que copien el crucigrama y lo compartan con sus conocidos para discutir sobre los temas que vieron durante la dinámica de lectura.

📖 Referencias

ASIMOV, Isaac. (1973). *El universo*. Madrid: Alianza Editorial.
El conejo en la luna. Disponible en www.letrasparavolar.org

Anexos

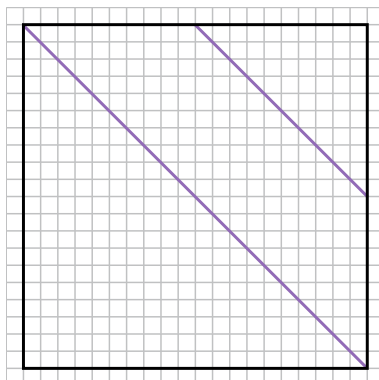
El conejo de la luna



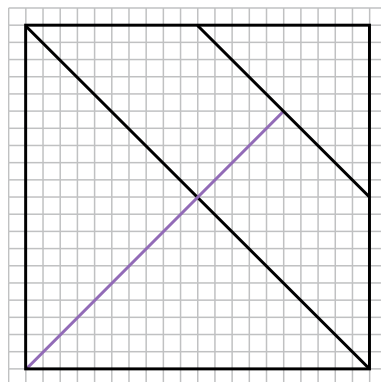
1. ¿Para que se sentó el dios grande a la orilla del camino?
2. Animal que se ofreció por su propia voluntad como alimento.
3. Lugar donde quedó plasmada una silueta.
4. ¿De qué estaba cansado el protagonista de la leyenda?
5. Sinónimo de silueta (la ____ quedó plasmada en la luna).
6. ¿De qué pensaba que moriría el dios?
7. Dios grande y bueno.

Instrucciones para elaborar el tangram

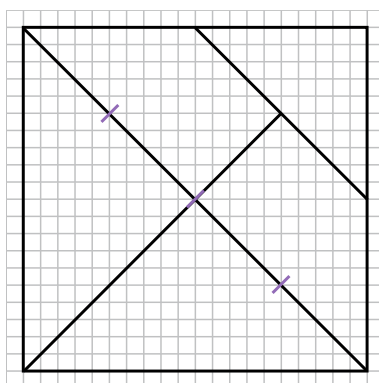
1. Traza un cuadrado de 15 cm por 15 cm en una cartulina blanca.
2. Traza la diagonal en el cuadrado, es decir una línea recta que una dos vértices opuestos.
3. Traza una línea paralela a la diagonal tomando la mitad del lado superior del cuadrado y la mitad del lado consecutivo. Observa la imagen.



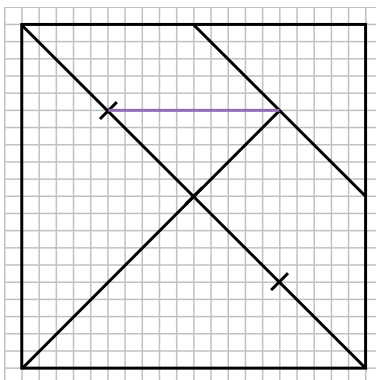
4. Dibuja la otra diagonal del cuadrado y llévala hasta la segunda línea, como lo muestra la figura.



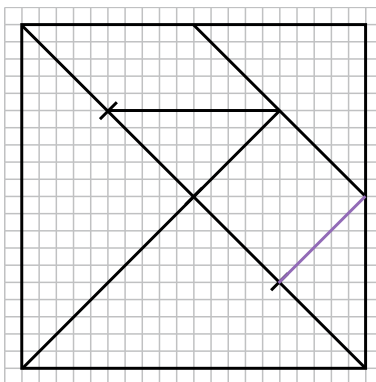
5. Divide en 4 partes iguales la primera diagonal que trazaste. Observa el gráfico.



6. Traza la recta que se muestra en el dibujo.



7. Finalmente traza esta otra recta. Observa el dibujo.



8. Ya tienes las líneas trazadas, ahora pega el trazo realizado en la tabla de 15 por 15. Utiliza goma en barra para que no se te moje la cartulina o se formen arrugas.
9. Lleva la tabla donde un carpintero, para que corte por las líneas que marcaste.
10. Pídele con mucha cortesía al carpintero que le lije por los lados para que no te queden astillas que te pueden lastimar.
11. Con acuarelas o témperas pinta las piezas. Sigue el modelo que tienes colocado en el blog, en la sección manos a la obra.
12. Tu tangram está listo. Pídele a tu madre que por favor te confeccione una pequeña fundita de tela para que guardes las piezas.
13. Suerte y manos a la obra.

Fuente: Modificado de <http://docentesinteligentes.blogspot.mx/2011/10/instrucciones-para-realizar-el-tangram.html>

Grandes inventores

Descripción general

Lectura sugerida

Grandes inventores, colección Libros del Rincón, SEP.

Duración

1 hora 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Identificar: El estudiante tendrá conocimiento respecto a la existencia de personajes históricos considerados genios por su aportación científica.
- ▶ Aplicar: Se concientizará sobre la importancia de la ciencia a través de la realización de un megáfono partiendo de su utilidad y funcionamiento.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Social: Se ejemplificarán algunas de las consecuencias que tienen gracias los experimentos e inventos históricos.
- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al realizar el diseño y recortes para el megáfono.
- ▶ Cognitiva: Se fomentará la comprensión de la importancia de la ciencia mediante la revisión de los inventos realizados, algunos personajes de la historia y su relevancia.
- ▶ Ética: Se procurará el conocimiento de los inventos que han sido utilizados, para dar una respuesta a problemas sociales.

Recursos materiales

Libro *Grandes inventores*, cartulina blanca y de colores, cartulina gruesa, cinta, papeles de colores, lápiz, tijeras, pegamento.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5-10 minutos)

Muestra a los niños el libro que se leerá; puedes realizar las siguientes preguntas introductorias: “¿Conocen ustedes a genios inventores? ¿A quiénes? ¿Saben cómo funciona el teléfono? ¿Saben quién fue el inventor del teléfono?”.

En caso de no contar con el libro *Grandes inventores* se recomienda que investigues sobre la vida y los inventos de Alexander Graham Bell, realiza notas para que puedas contar la historia de este inventor apoyándote de material didáctico, por ejemplo, fotografías, diagramas sencillos del funcionamiento del teléfono, etc.

👂 Explorar (15-20 minutos)

Inicia con la lectura de la historia “¿Quién inventó el teléfono?” que habla sobre Alexander Graham Bell y muestra las imágenes a medida que avanzas con el cuento. Una vez concluida con la lectura realiza las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué les pareció la historia?
- ▶ ¿Qué parte les gustó más?
- ▶ ¿Conocían la historia del teléfono?
- ▶ ¿Cómo creen que era Alexander Graham Bell? ¿Alegre, triste, contento, imaginativo...?

💬 Explicar (10-15 minutos)

Habla con los niños sobre los grandes inventores de la historia. Menciona particularmente a genios mexicanos (puedes encontrar información relevante en el anexo “González Camarena”).

✂️ Elaborar (30 minutos)

Organiza equipos de tres o cuatro integrantes. Cada equipo realizará un megáfono siguiendo las siguientes instrucciones:

- ▶ Coloca el cono encima de una cartulina de otro color y dibuja con un lápiz el contorno; luego dibuja en el interior del círculo pestañas cuadradas. Por fuera haz la forma de una boca. Recórtalo todo y pégalo al cono doblando las pestañas hacia adentro.
- ▶ Dibuja dientes en la cartulina. ¡No olvides hacerles pestañas!
- ▶ Recorta una lengua y una campanilla en cartulina. Pega la primera en el centro del interior del cono, abajo, y la segunda en la parte de atrás, arriba, de la boca.
- ▶ Usa un trozo de cartulina dura para hacer un asa (el soporte del megáfono) y pégalo.

✓ Evaluar (5-10 minutos)

Compartan de manera grupal la experiencia vivida. Apóyate de las siguientes preguntas guía:

- ▶ ¿Qué opinas de la historia y los inventos de los grandes genios?
 - ▶ ¿Te gustaría ser inventor?
 - ▶ ¿Qué crees que se necesite para inventar algo?
- Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia (5 minutos)

Sugiere a los niños la siguiente actividad: “Platiquen con sus familiares y amigos acerca de los inventores y qué se necesita para ser uno, cuáles conocen, comenten sobre ellos y cómo sería la vida si jamás hubieran creado sus inventos”.

📖 Referencias

Biografías y vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Guillermo González Camarena. Disponible en http://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/gonzalez_camarena.htm

Grandes inventores, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Anexo

Guillermo González Camarena

Ingeniero mexicano que fue pionero de la televisión mexicana e inventor de tres sistemas de televisión en color. Guillermo González Camarena realizó sus estudios de ingeniería en el Instituto Politécnico Nacional, en la Ciudad de México y cursó la especialidad de electrónica.

En 1935 comenzó sus investigaciones sobre la televisión, que ya había sido experimentada con éxito en Berlín en 1931 por Von Ardenne y Loewe, aunque esto no impidió que sus amigos y familiares pusieran en duda su salud mental, pues ese experimento no era conocido para el gran público. González Camarena, además, construía sus cámaras con materiales de desecho.

En 1940 patentó su sistema para transmitir en color, pese a que aún no lo había experimentado en la práctica. En 1945 realizó las primeras transmisiones de televisión en el cine Alameda, y logró que se le concediera un canal propio, el Canal 5. El equipo transmisor, construido con un pequeño equipo de colaboradores, se instaló en una pequeña oficina de un edificio céntrico de la capital, el de Seguros México. Tenía únicamente dos receptores, situados uno en la Liga Mexicana de Radio Experimentadores y otro en la estación XEW.

Su empresa distaba mucho de ser comercialmente competitiva, de forma que se integró en la empresa Telesistema Mexicano, y González Camarena pasó a ocuparse de las investigaciones sobre la transmisión de la señal en color. Su sentido patriótico le llevó a rechazar una importante inversión económica procedente de los Estados Unidos, deseoso de que los mexicanos disfrutaran de la patente de su invento.

En 1963 realizó la primera transmisión con su sistema cromático, lo que le dio gran renombre. Los primeros éxitos internacionales los obtuvo durante la retransmisión de las Olimpiadas de Tokio, Japón en 1964.

Pájaro dziú

Descripción general

Lectura sugerida

El pájaro dziú, colección Letras para Volar.

Duración

1 hora 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.
- ▶ Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Componer: El estudiante tendrá la capacidad de redactar una historia.
- ▶ Mostrar: El estudiante exhibirá su creación ante sus compañeros.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Fomenta la psicomotricidad fina mediante la redacción de un cuento propio.
- ▶ Social: Se incentivará al estudiante para que muestre su trabajo frente a todos.
- ▶ Cognitiva: Se generará en el estudiante la capacidad de analizar la información presentada en el aula para incluirla en sus textos.
- ▶ Ética: Se fomentará en el estudiante el respeto al trabajo de sus compañeros y compromiso con el medio ambiente.

Recursos materiales

Una computadora, proyector y bocinas (de ser posible, para la actividad opcional), hojas blancas, lápices o bolígrafos.

Desarrollo

🔗 Enganchar (3 minutos)

Iniciarás compartiendo la siguiente información:

La agricultura es para el hombre una de las principales formas de sustento, consiste en una serie de técnicas que se desarrollan para aprovechar los recursos naturales de una región. También sabemos que la agricultura guarda muchas características de la cultura de un pueblo o una nación, ya que es parte de la base de su gastronomía.

Maíz, arroz y trigo son los cultivos más abundantes en el mundo, pero el maíz es el primero en cuanto a volumen. Desde hace cincuenta años, la extensión y volumen de producción del grano mesoamericano ha ido en aumento, de seguir así, se convertirá en el grano más importante del planeta.

Ello se debe a la gran cantidad de productos que se obtienen del maíz, tanto para la alimentación humana y animal, como para uso industrial. Más de seiscientos millones de toneladas métricas se producen en ciento cincuenta millones de hectáreas y nuestro continente es el de mayor producción.

El cultivo más importante de México es el de maíz. Durante la última década, se han producido cerca de dieciocho millones de toneladas anuales en una extensión aproximada de ocho millones de hectáreas, lo que representa una cuarta parte de nuestra superficie cultivable. Sin embargo, esta producción resulta insuficiente para cubrir las necesidades nacionales, por lo que se importan alrededor de ocho millones de toneladas de maíz por año, cantidad que va en aumento.

La palabra milpa viene del náhuatl *milli* y significa sembradío o terreno dedicado principalmente al cultivo del maíz, aunque además se cultiva frijol, calabaza, chile y tomate. Estos cinco alimentos cubren los requerimientos nutricionales básicos del ser humano.

La milpa constituye el área de tierra de cultivo indispensable para el sostenimiento de millones de familias mexicanas, asimismo, mantiene su importancia debido a que es el lugar de encuentro, ya que ahí se realizan las labores requeridas de manera colectiva.

Fuente: Importancia del maíz. Disponible en <http://www.comaiz.mx/importancia-maiz/>

🔍 Explorar

Pide a los estudiantes que escriban su nombre en un papel y lo doblen de forma que no sea visible lo que dice; los mezclarás en una bolsa o recipiente y luego

seleccionará uno de los papelitos, el elegido deberá leer la primera frase del texto y después sacará un papel para que otro estudiante continúe con la lectura.

● Explicar

Al terminar el ejercicio de lectura comenten respecto a las siguientes preguntas:

Textuales

- ▶ ¿Quién era Chaac?
- ▶ ¿Qué decidió hacer Chaac con los campos para que volvieran a ser fértiles y productivos?
- ▶ ¿Qué semilla salvó el Toh?
- ▶ ¿Por qué el Toh tiene los ojos verdes?
- ▶ ¿Por qué premiaron al pájaro dziú?

Contextuales

- ▶ ¿Qué semillas conoces?
- ▶ ¿Qué relación encuentras entre las aves y las semillas?
- ▶ Si las aves no hubieran llegado, ¿a qué otro animal llamarías para ayudar a salvar algunas semillas? ¿Por qué?
- ▶ Tú, ¿qué semilla habrías salvado?

✦ Elaborar (actividad opcional, 30 minutos)

(Si no pudiste conseguir proyector, bocinas y computadora pasa a la siguiente actividad.) De ser posible se recomienda que el promotor proyecte el siguiente video: El libro rojo. Especies amenazadas. Aves sagradas: <https://www.youtube.com/watch?v=eqbnk483gAQ>

Comenten acerca del video a partir de las siguientes preguntas:

- ▶ ¿En qué región habitan las aves sagradas que menciona el documental?
- ▶ ¿Cómo son las plumas del quetzal y para qué se utilizaban?
- ▶ ¿Cómo y para qué recolectaban los aztecas las plumas de quetzal?
- ▶ Según el mito, ¿por qué los quetzales tienen el pecho rojo?
- ▶ ¿Con qué otros nombres se conoce al pavón?
- ▶ ¿En qué parte de la selva habita el pavón?
- ▶ ¿Cuántas vocalizaciones pueden hacer los pavones macho y hembra?
- ▶ ¿Cuánto pesa el águila arpía?
- ▶ ¿Por qué las alas del águila arpía son cortas?
- ▶ ¿De qué se alimenta el águila arpía?
- ▶ ¿Cuáles son las principales amenazas para supervivencia a las que se enfrentan estas especies?

Actividad de escritura creativa (30 minutos)

Solicita que los estudiantes redacten una versión diferente de la historia. Si los jóvenes no quieren utilizar aves en su redacción, pueden usar otro animal, pero deberán justificar el cambio así como las acciones para que el texto al final sea coherente. Algunas características del cuento pueden ser las siguientes:

- ▶ Que ambas aves se ayuden a salvar las semillas.
- ▶ Que no se pueda salvar la semilla de maíz.
- ▶ Que otras plantas importantes para nuestro país estén en peligro: frijol, chile, aguacate, entre otras.
- ▶ Las aves se pueden cambiar por otras (se sugiere águila, paloma, cuervo o faisán).
- ▶ Que un niño o niña participe para ayudar a las aves en su misión.

Escribe estas opciones en el pizarrón para que todo el grupo las pueda utilizar en su redacción. Es importante que señales que pueden utilizar una o varias de las opciones escritas al frente.

 Evaluar

Cuando terminen de escribir se hará una sesión de lectura en la que se presenten los cuentos recién elaborados y se retroalimenten entre todos.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

 Referencias

El pájaro dziú, colección Letras para volar.

Fraternidad

Descripción general

Lectura sugerida

Iguanas ranas de Catalina Kühne.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.
- ▶ Promover la justicia social y la solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Recordar: El estudiante recreará en su mente alguna situación pasada en la que alguien más estaba en problemas.
- ▶ Entender: Se desarrollará la capacidad en el niño para que entienda las diferencias físicas de la igualdad de derechos.
- ▶ Aplicar: Se comprenderá el valor del respeto hacia los demás a pesar de sus ideales o su apariencia física.
- ▶ Analizar: El estudiante será testigo de las reacciones positivas y negativas que tuvieron los demás animales al enterarse sobre lo que planeaban hacer las protagonistas.
- ▶ Evaluar: El estudiante comprenderá la relación de hermandad entre Juana y Chana, y las razones por las que ellas se consideraban hermanas pese a no ser iguales.
- ▶ Crear: Se le solicitará al estudiante un dibujo de su familia.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al trazar un dibujo.
- ▶ Social: Se fomentará la interacción para que el estudiante dialogue con sus familiares y amigos.
- ▶ Cognitiva: Se asimilarán conceptos a través de imágenes.

- ▶ Ética: Se inculcará el respeto hacia los miembros de la familia, a pesar de las diferencias o discrepancias que pudiera haber y en caso de haberlas, cómo se pueden resolver mediante soluciones pacíficas que hagan bien a todos los involucrados.

Recursos materiales

Lectura *Iguanas ranas*, hojas de papel bond blanco, sacapuntas, borradores, lápices, crayolas, colores, plumones.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Muestra la imagen de la portada y comenta: “Vamos a describir esta imagen: ¿Qué es lo que ven? ¿De qué creen que trate el cuento? ¿Por qué creen que trata de estos dos animales? ¿El huevo en la portada qué significa? ¿Qué opinan?”. En caso de que se muestren retraídos en la participación de la actividad, empieza a describir cosas sencillas, como los animales en la portada o su color.

Explorar (10-20 minutos)

Inicia la lectura de *Iguanas ranas*. Comparte las ilustraciones con los niños. Mientras lees el cuento, haz pequeñas pausas para plantearles preguntas con relación a la historia.

- ▶ ¿Conocen a este animal?
- ▶ ¿Qué diferencias hay entre una iguana y una rana?
- ▶ ¿Por qué ellas se consideran hermanas?
- ▶ ¿De qué era el concurso al que querían entrar?
- ▶ ¿Por qué los animales no las querían en el concurso?
- ▶ ¿Quién les dijo a Chana y Juana que no eran hermanas?
- ▶ ¿Tú piensas que de verdad ellas son hermanas o no?

Explicar (15-20 minutos)

Al término de la lectura, enfoca la lección hacia las personas, hablando un poco sobre la adopción de niños en México.

Las circunstancias por las que un niño puede ser dado en adopción son bastante variadas, las más comunes son el estado económico de los padres, la falta de educación sexual por parte de ellos, o porque los menores puedan verse en situaciones de riesgo o de violencia en el futuro. Debido a eso, muchos niños terminan en instituciones públicas o privadas de adopción. Tan solo en México hay aproximadamente 30 mil 368 niños sin cuidados

paternos, que viven en casas de adopción (2015). A pesar de que muchas personas tienen el deseo de adoptar a un niño, muchas veces desisten por miedo al trámite, porque no tienen los recursos necesarios para mantenerlo, etcétera.

Estos niños adoptados, a pesar de no tener una relación sanguínea con su familia, pueden llegar a formar parte de ésta gracias al amor y comprensión brindada por sus padres.

Dialoguen sobre por qué no se debe menospreciar a una persona por el hecho de ser adoptado, además de hacer énfasis en que, a pesar de las diferencias físicas, todos somos iguales y debemos respetarnos como tales.

Da a entender que no tiene nada de malo ser adoptado, además de la importancia de llevarse bien en el núcleo familiar.

Coméntales la importancia de llevarse bien con los hermanos, a pesar de que pueden tener distintas opiniones uno de otro.

Pide a los niños que comparen diversas situaciones de la historia con su vida cotidiana. Posteriormente, pregunta:

- ▶ ¿Qué les pareció la historia de Juana y Chana?
- ▶ ¿Qué parte les gustó más?
- ▶ ¿Cuál es el personaje que más recuerdan?
- ▶ ¿Tienes hermanos?
- ▶ ¿Te llevas bien con tu familia?

✂ Elaborar (15-20 minutos)

Pide a los niños que hagan un dibujo que represente a la familia y agreguen una breve descripción de cómo se llevan con ellos; en caso de tener una mala relación, puedes proponer soluciones para remediarlo de buena manera como:

1. Tratar de convivir un poco más.
2. Hacer alguna actividad que involucre a los miembros de la familia, como ver una película juntos o salir a pasear.
3. Hablarlo con otros familiares, aunque no vivan juntos, para que así puedan ayudar a unir a la familia.
4. Siendo partícipes todos de algún evento o fiesta.
5. O, simplemente, dialogarlo y pedir ser más unidos, sin tratar de imponer su opinión sobre los demás ni llegar a discusiones.

✓ Evaluar (5-10 minutos)

Lleva a cabo una discusión de gran grupo sobre los dibujos. Puedes guiarte por las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Cómo se llevan con su familia?

- ▶ Además de las personas en el dibujo, ¿tienes más familiares?
 - ▶ ¿Te sueles enfadar con ellos? ¿Por qué?
 - ▶ ¿Crees que es importante tener una buena relación familiar?
- Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

🔗 Transferencia

Platiquen esta historia a sus familiares o amigos.

📖 Referencias

KÜHNE, Catalina (2013). *Iguanas ranas*. México. CIDCLI.

Galileo Galilei

Descripción general

Lectura sugerida

Galileo y el cataestrellas de Carlos Pinto.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Fomentar el pensamiento científico.
- ▶ Promover la justicia social y la solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico.
- ▶ Recordar: El estudiante conocerá fragmentos de la vida de Galileo Galilei, así como sus descubrimientos y teorías que con el tiempo cambiaron el mundo.
- ▶ Entender: Se abordará, para una mejor comprensión, que en la época donde Galileo Galilei vivió todavía no existían muchos de los medios de comunicación o digitales, por lo que sus teorías ayudaron especialmente a la comunidad de astrónomos.
- ▶ Aplicar: Se abordarán algunos conocimientos que compartió Galileo y cómo se asimilan y comprueban hoy en día.
- ▶ Analizar: El estudiante tendrá una vista más completa respecto a la figura de Galileo Galilei y sus aportes a la ciencia.
- ▶ Evaluar: Se generará un diálogo para que el estudiante comprenda por qué fue importante lo que Galileo Galilei hizo.
- ▶ Crear: El estudiante elaborará su propio telescopio personalizado para ver constelaciones.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al manipular el material para formar y personalizar el telescopio. Se desarrollará la psico-

motricidad gruesa al salir a mirar las estrellas por la noche u observar cualquier cosa que les parezca interesante con más detenimiento.

- ▶ Social: Se incentivará a que el estudiante comparta sus materiales con los demás compañeros, de esta manera se pueden crear muchos más diseños diferentes.
- ▶ Cognitiva: Se desarrollará el pensamiento crítico y la exploración.
- ▶ Ética: Se incentivará a respetar los diseños de los demás

Recursos materiales

Libro *Galileo y el cataestrellas*, tubo de papel de baño, hojas de colores, lápices de colores, marcadores, crayones, diamantina, pegamento, cinta, plástico transparente, tijeras.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Muestra la imagen de la portada para que todos puedan apreciarla: “¿Qué hay en la portada? ¿Qué está haciendo el niño? ¿Qué tiene en sus manos? ¿Por qué crees que esté ese animal a su lado?”.

Explorar (10-20 minutos)

Inicia la lectura de *Galileo y el cataestrellas*. Comparte las ilustraciones con los niños. Mientras lees el libro, haz pequeñas pausas para plantearles preguntas con relación a la historia, por ejemplo:

- ▶ ¿Dónde vivía Galileo?
- ▶ ¿Qué estaba buscando? ¿Lo encontró?
- ▶ ¿Cómo descubrió que podía ver las cosas ampliadas?
- ▶ ¿Qué animales estuvo observando?
- ▶ ¿Qué pensó el marinero sobre la perrita de Galileo?
- ▶ ¿Cómo se llamaba la perrita?

Explicar (15-20 minutos)

Platica sobre la vida, experimentos y descubrimientos de Galileo Galilei, aclara que el cuento no relata por completo su vida, pues su única finalidad es demostrar que Galileo tuvo que valerse de sus propios métodos para hacer sus descubrimientos. Háblales sobre la biografía verídica y las diferencias que tiene esta con la historia:

Galileo Galilei fue un astrónomo, filósofo, ingeniero, matemático y físico de origen italiano. Entre sus logros destacan la mejora del telescopio, la ley

del movimiento (posteriormente agregada a las leyes de Newton sobre la gravedad y desplazamiento de los objetos), dándole el título de “padre de la astronomía moderna”.

Genera las siguientes preguntas para abrir un canal de diálogo con los estudiantes:

- ▶ ¿Aprendiste algo nuevo después de la lectura?
- ▶ ¿Qué inventos creó Galileo Galilei?
- ▶ ¿Con qué herramientas creó el catalejo?
- ▶ ¿Qué descubrió sobre la luna y los astros?
- ▶ ¿Al final logró su objetivo?
- ▶ ¿Sabías quién era Galileo Galilei antes de escuchar la historia?
- ▶ ¿Por qué piensas que hizo esos descubrimientos?

✂ Elaborar (15-20 minutos)

Da instrucciones para que construyan su propio catalejo/telescopio de manera sencilla, rápida y creativa utilizando materiales comunes.

Se coloca el plástico transparente en un extremo del tubo de papel y se fija con cinta para después decorarlo utilizando el resto de los materiales que se hayan reunido para trabajar, de esa manera se estimula la creatividad en los niños al mismo tiempo que fortalece sus relaciones sociales al ser compartidos con el material que cada uno posea.

Una vez terminado el catalejo se saldrá a explorar la zona fijándose en los pequeños detalles de las cosas comunes que se puedan encontrar.

✓ Evaluar (5-10 minutos)

Organiza una discusión de gran grupo sobre el telescopio y las observaciones (de día en la escuela o de noche en casa). Puedes guiarte con las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Piensas que Galileo hizo lo mismo?
- ▶ ¿Te sueles fijar en los detalles?
- ▶ ¿Conoces alguna constelación?
- ▶ ¿Alguna vez has identificado un planeta entre las estrellas?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✂ Transferencia

Ser un poco más observadores con la cosas, si pueden a través de una lupa o un objeto con la misma funcionalidad, invitarlos a que se interesen por el espacio, las estrellas y los planetas.

Adaptaciones

Narra la historia y la vida de Galileo Galilei resaltando sus mayores logros; en caso de no tener material para trabajar, hacer un telescopio improvisado (con las manos o una simple hoja de papel) y observen los pequeños detalles que rodean las cosas.

Referencias

PINTO, Carlos (2004). *Galileo y el cataestrellas*. México: Albatros Infantil.

El valor de la amistad

Descripción general

Lectura sugerida

Tarta para enemigos de Derek Munson.

Duración

1 hora 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comprender: Se buscará entender la importancia de la amistad.
- ▶ Reflexionar: Se deliberará sobre el significado de *prejuicio*.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Cognitiva: Mediante las descripciones de los pensamientos y hechos que constituyen un relato.
- ▶ Ético: Se realizará el planteamiento de cómo afrontar los prejuicios y rescatar el valor de la amistad mediante la convivencia con los otros.
- ▶ Social: Se fomentará la creación de vínculos amistoso entre los alumnos.

Recursos materiales

Texto *Tarta para enemigos*, hojas de papel tamaño carta de diferentes colores, recortes de revista o fotografías, lápices de colores o crayones.

Desarrollo

Enganchar (20 minutos)

Comienza la sesión preguntando a los niños: “¿Cuántos amigos tienen? ¿Por qué les gusta tener amigos? ¿Qué es lo más bonito de tener amigos?”.

Explorar (30 minutos)

Inicia con la lectura y a lo largo de ella señala elementos que componen el relato: personajes, trama, palabras desconocidas, pensamientos de los personajes.

Explicar (20 minutos)

A partir de la lectura, contextualiza el valor de la amistad como una relación importante y fundamental para mantener la armonía entre los hombres.

Elaborar (30 minutos)

Pide a los niños que realicen una tarjeta con un dibujo, recorte o fotografía pensando que se lo darán a su mejor amigo.

Evaluar (20 minutos)

Hagan una descripción del mejor amigo y el mayor enemigo. Es posible adaptarlo a otros valores, por ejemplo ser bueno, ser honesto, ser justo.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Referencias

MUNSON, Derek. (s. f.) *Tarta para enemigos*. Disponible en http://evaluacion.educalab.es/timsspirls/uploads/lecturas/29/P11_TartaParaEnemigos.pdf

Mozart



Descripción general

Lectura sugerida

Mozart de Marcus Weeks.

Duración

75 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Recordar: El estudiante identificará sus conocimientos previos sobre música.
- ▶ Entender: Se comprenderá el uso e importancia del ritmo en las piezas musicales.
- ▶ Aplicar: El respeto hacia los músicos o compositores, así como a todo tipo de artista a pesar de que no sea de nuestro agrado.
- ▶ Crear: El alumno elaborará ilustraciones de los instrumentos musicales.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotricidad: Se fomentará la psicomotricidad fina al manipular material para la creación de los instrumentos.
- ▶ Social: El alumno se organizará con sus compañeros los instrumentos que utilizaba Mozart en su orquesta.
- ▶ Cognitiva: Se fomentará mediante el conocimiento de la música, comprender y valorar la historia.
- ▶ Ética: Fomenta el trabajo en equipo y la organización.

Recursos materiales

Libro *Mozart*, pinturas acrílicas de colores, agua, godete, pinceles.

Desarrollo

🔗 Enganchar (3-5 minutos)

Muestra la imagen de la portada para que todos puedan apreciarla. “¿Qué hay en la portada? ¿Saben quién fue Mozart? ¿Por qué creen que hay tantos instrumentos a su lado? ¿Saben a qué se dedicaba?”.

👁 Explorar (20 minutos)

- ▶ Inicia la lectura de *Mozart*.
- ▶ Comparte las ilustraciones con los niños.
- ▶ Mientras lees el libro, haz pequeñas pausas para plantear preguntas a los niños con relación a la historia, por ejemplo:
 - ▶ ¿Cuál era el nombre completo de Mozart?
 - ▶ ¿A qué edad empezó a tocar y componer?
 - ▶ ¿Cómo fue que se enseñó a tocar el piano?
 - ▶ ¿Qué instrumentos identificaron?
 - ▶ ¿Qué le regalaron por su sexto cumpleaños?
 - ▶ ¿Cómo supo tocar el violín?
 - ▶ ¿Para quién iban a tocar Nannerl y Mozart en Viena?

💬 Explicar (20 minutos)

Habla sobre la vida y obra de Mozart, cómo fue que desde muy joven mostró dotes y talento para la música que fue perfeccionando con el pasar de los años, cómo la gente se maravillaba cuando tocaba y sobre sus composiciones más reconocidas que siguen sonando hasta la actualidad. Su vida de joven cuando su padre (también músico) le enseñaba las cosas básicas que él iba mejorando y estudiando a su propio ritmo. Narra la manera en que de adulto logró trascender gracias a sus composiciones musicales:

Considerado por muchos como el mayor genio musical de todos los tiempos, Wolfgang Amadeus Mozart compuso una obra original y poderosa que abarcó géneros tan distintos como la ópera bufa, la música sacra y las sinfonías. El compositor austriaco se hizo célebre no únicamente por sus extraordinarias dotes como músico, sino también por su agitada biografía personal, marcada por la rebeldía, las conspiraciones en su contra y su fallecimiento prematuro.

Wolfgang Amadeus Mozart. Recuperado de
<http://www.biografiasyvidas.com/monografia/mozart/>

- ▶ ¿Aprendiste algo nuevo después de la lectura?
- ▶ ¿Cuál era la prueba que le dio el emperador a Mozart?
- ▶ ¿Cómo llamaba la gente a Mozart?
- ▶ ¿Aproximadamente cuántas canciones compuso?
- ▶ ¿Por qué crees que se volvió tan famoso siendo tan joven?
- ▶ ¿Conoces alguna pieza musical suya? ¿Cuál? ¿Dónde la escuchaste? ¿Qué instrumentos identificaste?

✦ Elaborar (20 minutos)

Explícales a los niños la razón por la cual existen tantos instrumentos en una orquesta, después coméntales que ellos deberán armar su propia orquesta por lo que deberán elegir una serie de instrumentos musicales. Con el material reunido deberán de realizar un dibujo después de una breve explicación de cuántos instrumentos mínimos deberá de tener para hacerlo. Una vez terminado que lo y cuando seque que cada uno imite el sonido que hace su orquesta para así poder componer su propia canción.

☑ Evaluar (10 minutos)

Discutan sobre la vida de Mozart:

- ▶ ¿Por qué creen que era tan buen compositor?
- ▶ ¿Crees que su padre hizo lo correcto al enseñarle cosas a tan corta edad?
- ▶ ¿Alguna vez tú te has interesado en la música?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✦ Transferencia

Sugiere a los niños la siguiente actividad: Buscar en sus casas alguna canción conocida de Mozart, compararla con la música que ellos están acostumbradas a oír y señalar las diferencias entre los géneros musicales que conocen.

📎 Adaptaciones

Organizarse en el grupo para cantar una canción popular entre todos.

📖 Referencias

WEEKS, Marcus (2007). *Mozart*. Bogotá: Altea.

Picasso

Descripción general

Lectura sugerida

Picasso de Tony Hart y Susan Hellard.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Fomentar el pensamiento científico.
- ▶ Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Recordar: Se generará un acercamiento a algunas formas de expresión artística, como, en este caso, el dibujo y la pintura.
- ▶ Entender: El estudiante será consciente de cómo se desarrolló Pablo Picasso, y cómo su ambiente influyó en sus ideas y creaciones.
- ▶ Aplicar: Se hará uso de la imaginación para ver el mundo desde otra perspectiva.
- ▶ Analizar: El estudiante reflexionará respecto a las corrientes artísticas que manejaba Picasso.
- ▶ Crear: Se elaborará una ilustración hecha con papel de colores.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al ilustrar.
- ▶ Social: El estudiante será parte de un canal de diálogo, para discutir con los compañeros si conocen algo del artista o sus obras representativas.
- ▶ Cognitiva: El estudiante observará y analizará la obra de Picasso.
- ▶ Ética: Se incentivará a los estudiantes para tener tolerancia y apoyar a los compañeros que tengan dificultades con el dibujo.

Recursos materiales

Libro *Picasso*, hojas blancas de papel bond, pintura, pinceles, lápices, un trozo de tela para limpiar, agua.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Muestra la imagen de la portada y pregunta: “¿Qué es lo que ven? ¿Conocen a Picasso? ¿Han escuchado de él antes? ¿Qué clase de obras hizo? ¿A qué se dedicaba?”.

Explorar (20-35 minutos)

Inicia la lectura de *Picasso*. Comparte las ilustraciones con los niños. Mientras lees el cuento, haz pequeñas pausas para plantear preguntas a los niños con relación a la historia, por ejemplo:

- ▶ ¿De qué país es Picasso?
- ▶ ¿Cuántos hermanos tenía?
- ▶ ¿Qué influyó en él para que empezara a pintar?
- ▶ ¿Por qué no quería ir a la escuela?
- ▶ ¿Qué hicieron sus padres para tratar de que le gustara la escuela?
- ▶ ¿Por qué le dibujaba cosas a sus primos?
- ▶ ¿Qué más hacía aparte de pintar?

Explicar (15-20 minutos)

Introduce a los estudiantes a la vida de Pablo Picasso. Menciona datos clave, por ejemplo que fue creador de diversas corrientes artísticas, como el cubismo, que ha sido una de las más importantes en la historia, y que se centraba específicamente en la utilización de figuras geométricas para sus composiciones. Su periodo de actividad artística fue superior a los setenta y cinco años, ya que desde joven su padre lo educó en el arte. Fue alrededor de 1907 cuando comenzó a expresarse con su estilo particular con deformaciones de los objetos de la vida cotidiana, llegando casi a la abstracción de las figuras, dejando un legado que se conserva hasta la actualidad en el cubismo moderno. Abre un canal de diálogo con los estudiantes apoyándote con las siguientes preguntas generadoras:

- ▶ ¿Qué era lo que más le gustaba pintar a Picasso?
- ▶ ¿Por qué le gustaban las corridas de toros?
- ▶ ¿Por qué no quería mudarse a otra ciudad?
- ▶ ¿Qué hacía para divertirse?

✂ Elaborar (30-40 minutos)

Asegúrate de que cada niño tenga una hoja de papel y pinturas. Dales ejemplos a los niños sobre el tipo de obras que hacía Pablo Picasso, y que ellos mismos traten de dibujar algo común, por ejemplo, una manzana, una mesa, etcétera, con el estilo del autor.

✓ Evaluar (10-15 minutos)

Discusión de gran grupo sobre los trabajos:

- ▶ ¿Qué fue lo que más marcó a Pablo en su vida?
- ▶ ¿Cómo empezó a dar a conocer sus trabajos?
- ▶ ¿Por qué sus compañeros de la escuela eran mayores que él?
- ▶ ¿Por qué no se quiso casar estando joven?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Comentar con su familia y amigos sobre este autor, preguntar si lo conocen a él o alguna obra suya.

✎ Adaptaciones

Representen la historia con los papeles asignados a cada uno de los niños; puede hacerse en equipos y que cada uno represente un personaje de la historia.

📖 Referencias

HART, Tony y Hellard, Susan (2002). *Picasso*. Omega.

Pok Ta Pok: el juego maya de pelota



Descripción general

Lectura sugerida

Pok Ta Pok, El juego de pelota de Gilberto Rendón Ortiz.

El Popul Vuh, colección Letras para Volar.

Duración

70 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescate de las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico.
- ▶ Recuerda: Nombra partes del cuerpo incluidas en la reglamentación del fútbol.
- ▶ Comprender: Crea predicciones sobre la lectura. Discute y contrasta la información de la lectura con otras fuentes.
- ▶ Analizar: Identifica las características de las tradiciones mayas.
- ▶ Comprende: Traduce la información a movimiento.
- ▶ Comunicación.
- ▶ Crea: compone una máscara maya conforme la información revisada.
- ▶ Aplica: Muestra su máscara en el contexto de la tradición del juego de pelota.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Psicomotricidad gruesa al realizar el juego de pelota maya.
- ▶ Social: Comenta con sus compañeros el valor de la tradición del juego de pelota en su contexto original así como en el actual.
- ▶ Cognitiva: Analiza información de fuentes diversas. Comprende el contenido de la lectura.
- ▶ Ética: Respeto hacia las tradiciones mesoamericanas.

Recursos materiales

Máscaras mayas, calcomanías de penachos, narigueras y aretes, brillantina, colores o crayones, tiras de papel de colores (puede ser crepé, china), pegamento en barra, elástico, pelota pequeña.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Pide a los estudiantes que respondan a la pregunta “¿les gusta jugar fútbol?. ¿cuáles partes del cuerpo se requieren para jugar?”. Enlista en el pizarrón aquello que te mencionen hasta que quede de la siguiente manera:

1. Pies.
2. Rodilla.
3. Muslo.
4. Pecho.
5. Hombros.
6. Cabeza.

A continuación borra de la lista los pies y pregunta a los estudiantes cómo harían para jugar de esa manera, ¿cómo podría la pelota llegar lejos y rebotar?. “En lugar de los pies, ¿qué parte del cuerpo creen que sea útil para mover una pelota? ¿alguien ha pensado en las caderas?”.

Antes de iniciar la lectura, pide a los estudiantes que recuerden la dificultad de participar en este juego: “¿Se animarían a jugar con los dioses del inframundo apostando su vida?”. Cuenta a los niños que hace muchos años se llevó a cabo un juego de pelota cuyo resultado aún sigue repercutiendo en nosotros. “¿Les gustaría saber qué es?”.

Explorar (10 minutos)

Realiza la lectura de la versión adaptada de *El Popul Vuh* en voz alta y de manera clara mientras los estudiantes siguen la lectura. Haz pausas para realizar preguntas que te permitan identificar si se ha comprendido lo leído y regresar para corroborar información: “¿Qué desencadenó el que los dioses decidieran crear hombres de palo? ¿Qué hacían y quiénes eran los que hicieron molestar a los dioses del inframundo?”. De igual manera, genera expectativas sobre la lectura, plantea dudas y procura generar identificación con los personajes o la situación: “Antes de conocer lo que hicieron los dioses gemelos, ¿cómo hubieran burlado al jaguar? ¿Creen que los dioses gemelos sintieron miedo cuando estuvieron en el Xibalbá? ¿Ustedes hubieran sentido miedo?”.

● Explicar (15 minutos)

Una vez que terminen de leer la historia realiza las siguientes preguntas:

Textuales

- ▶ ¿Qué fue lo primero que crearon los dioses?
- ▶ ¿De qué estaba hecho el primer hombre que realizaron los dioses?
- ▶ ¿De cuál material hicieron al hombre definitivo?
- ▶ ¿Cuáles obstáculos encontraron los dioses gemelos en el inframundo?
- ▶ ¿Cómo se resolvió la historia?

Contextuales

- ▶ ¿De qué material hubiera creado alguno de ustedes un hombre? ¿Por qué?
- ▶ ¿Cómo se imaginan el Xibalbá?

✂ Elaborar (30 minutos)

Realicen una máscara maya de acuerdo a la plantilla del anexo “Indumentaria”. Conforme a la información revisada en esta actividad, cada estudiante puede crear a su propio personaje maya recortando y pegando el penacho de su elección, aretes y nariguera.

Decoren la máscara con colores o crayolas y diamantina. Con tiras de papel pueden crear cabello para el persona que desean representar. Una vez que concluyan su decoración, amarren elástico a los extremos de la máscara para poder portarla.

Es momento de ponerse las máscaras y jugar entre todos el juego de pelota. Los equipos pueden formarse de acuerdo a las características similares entre las creaciones de cada uno. Por equipos, elijan un nombre proveniente de la lengua maya de los revisados en la lectura.

☑ Evaluar (5 minutos)

Pide a los estudiantes que comentan las máscaras creadas por ellos y por el resto de sus compañeros, ¿creen que existe una relación con la información que revisaron en el transcurso de la actividad?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

➤ Transferencia

Pide a los estudiantes que se pregunten a sí mismos si creen relevante el continuar con esta tradición, de ser así ¿por qué lo es y por qué no? Busquen videos de otros juegos representados por sociedades prehispánicas e identifiquen su relevancia en las culturas en las que se practican o practicaban.

Adaptaciones

Puedes elaborar la máscara con platos de papel cortados por la mitad y decorarla con papeles de colores y pinturas. También puedes elaborar penachos coloridos con una simple tira de cartulina engrapada y plumas coloridas o recortes de telas o papeles sobrantes de otras actividades.

Referencias

El Popol Vuh. Disponible en www.letrasparavolar.org

¿Qué es, qué es?

Descripción general

Lectura sugerida

Adivinanzas en lenguas mayas de José Antonio Flores Farfán.

Duración

1 hora 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Rescate de las tradiciones ancestrales.
- ▶ Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Analizar: qué es una adivinanza así como los usos que se les puede dar.
- ▶ Identificar: partes que componen una adivinanza.
- ▶ Construir: su propia adivinanza.
- ▶ Resolver: las adivinanzas que presenten sus compañeros en clase.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: fina, mediante la realización de una adivinanza.
- ▶ Social: mediante el conocimiento de nuevos objetos y adivinanzas de otras culturas.
- ▶ Cognitiva: mediante la comprensión y la habilidad de resolver las adivinanzas.
- ▶ Ética: respeto a las tradiciones así como al trabajo de sus compañeros.

Recursos materiales

Hojas de papel blancas, pluma o lápiz y colores.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Antes de comenzar con la lectura comienza con las siguientes preguntas:

- ▶ ¿A quién de ustedes le gustan las adivinanzas?
- ▶ ¿Pueden resolverlas con facilidad?
- ▶ ¿Existe alguna vez en que no hayan podido adivinar una?

Después de escuchar las respuestas de los alumnos comienza con lo siguiente: “El día de hoy vamos a descubrir nuevas adivinanzas las cuales vienen de la cultura maya, ¿están listos?”.

Explorar (15 minutos)

Comienza con la lectura de las adivinanzas de las páginas 13, 15, 17, 19, 23 y 25 del libro. Recuerda darles tiempo a los alumnos para que puedan responder la adivinanza, puedes inclusive apuntar la respuesta en el pizarrón en el idioma maya que viene debajo de la adivinanza para que los alumnos vayan conociendo a la vez cómo se les nombra a estos objetos, por ejemplo, calzón = *an yulwexej*.

Explicar (15 minutos)

Explica que las adivinanzas son de dichos populares sencillos en los que se describe una cosa de forma no muy clara o específica para que alguien lo adivine. En las adivinanzas se incluyen pistas para que se puedan resolver. Muchas adivinanzas están dirigidas a los niños para representar tradiciones y conceptos básicos como animales, frutas o toda clase de objetos y que así pueden ir aprendiendo y divirtiéndose al mismo tiempo. Las adivinanzas también pueden cambiar dependiendo la cultura o en el lugar en donde uno viva.

Elaborar (35 minutos)

Reparte el material a los alumnos para que puedan realizar la actividad, a continuación comienza a dar las instrucciones: “Cada uno de ustedes va a inventar su propia adivinanza, puede ser de cualquier cosa, como objetos del salón, cosas que tienen en su casa, etc. Puede ser grande o pequeña y recuerden apuntar en la parte de debajo de la adivinanza la respuesta. Pueden hacer un dibujo de la respuesta y escribir también el nombre del objeto”.

Puedes ayudarlos dándoles ideas de adivinanzas conocidas:

- ▶ Lana sube, lana baja (la navaja).
- ▶ Agua pasa por mi casa, cate de mi corazón, el que no adivine esta adivinanza será un viejo barrigón (el aguacate).
- ▶ Qué es qué es que entre más le quitas, más grande es (el agujero).
- ▶ Más delgado que una hoja, pasa el río y no se moja (la sombra).

Al final de la actividad cada alumno pasará a exponer su adivinanza para que los demás miembros del grupo traten de adivinarla.

✓ Evaluar (10 minutos)

Reúne al grupo y realiza las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué opinan de la actividad? ¿Se les hizo fácil encontrar la respuesta de la adivinanza?
- ▶ ¿Sabían que las adivinanzas también podían servir para aprender sobre otras culturas?

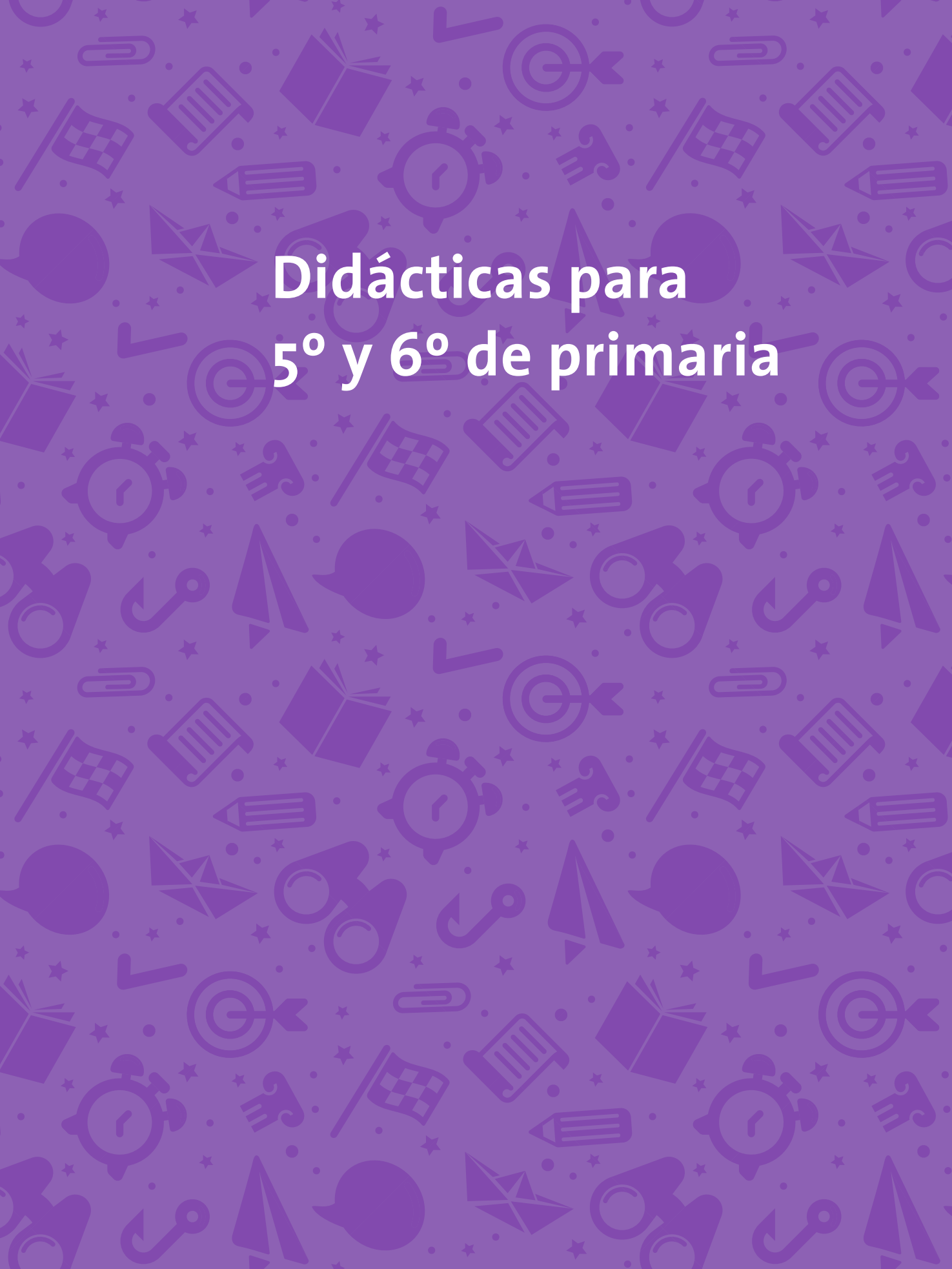
Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Compartan la actividad con su familia y amigos, entre todos pueden jugar a las adivinanzas e inventar otras para divertirse.

📖 Referencias

FLORES Farfán, José Antonio (2007). *Adivinanzas en lenguas mayas*. México: CIESAS.



Didácticas para 5° y 6° de primaria

Árboles, bosques, vida

Descripción general

Lectura sugerida

Árboles de Mario Benedetti.

Duración

1 hora 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Fomentar el pensamiento científico.
- ▶ Rescate de tradiciones ancestrales en México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ El niño será capaz de enfrentarse a la resolución de problemas.
- ▶ Recordar: Se generará la capacidad de retener la información sobre distintos tipos de árboles.
- ▶ Analizar: Se podrán clasificar los tipos de bosque, según su flora, fauna y otras características.
- ▶ Entender: El alumno comprenderá el proceso de fotosíntesis.
- ▶ Crear: Se facilitará la habilidad para proponer maneras de cuidar el medio ambiente.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina a partir del proceso de escritura.
- ▶ Social: Se generará un entorno propicio a la retroalimentación, en el que se compartirán propuestas para la conservación de los árboles.
- ▶ Cognitiva: Se incentivará a que se realice una búsqueda de información en una fuente determinada (diccionario).
- ▶ Ética: Se desarrollará un compromiso hacia el cuidado del medio ambiente a partir de recomendaciones para la preservación de los árboles y ecosistemas.

Recursos materiales

Libro *Árboles*, diccionario (dos o tres), fichas bibliográficas, imágenes de distintos tipos de bosques, imágenes de flora y fauna en bosques de coníferas, bosques tropicales y templados (monografías montadas en cartulina y papel contact, imágenes de internet para uso libre), pizarrón o pintarrón, gises o plumones.

Desarrollo

Enganchar (10-15 minutos)

Previo a la actividad se escribe cada una de estas palabras en una ficha bibliográfica (una palabra por cada ficha):

- ▶ Infinito(a).
- ▶ Vendaval.
- ▶ Temporal.
- ▶ Detectar.
- ▶ Ombú.
- ▶ Plegado(a).
- ▶ Solidario.

Estas palabras las escribirás en un pizarrón o pintarrón. Organiza el grupo en siete equipos. Entrega a cada equipo siete tarjetas (una con una palabra de la lista, seis en blanco. Los equipos no deben ver las palabras que tienen los otros). Cada equipo tomará turnos para usar el diccionario. Se buscará la palabra que está en su ficha bibliográfica y después pasará el diccionario al siguiente equipo.

En las fichas en blanco van a escribir, con sus propias palabras, definiciones para el resto de las palabras de la lista. En caso de que los niños no conozcan alguna de las palabras, se les pedirá que improvisen una definición. Cuando esto concluya, se recogen todas las tarjetas y se organizarán por palabra. Se solicitará a los integrantes de los equipos que lean todas las definiciones de cada palabra.

El resto del grupo identificará cuál de las definiciones es la del diccionario. Después de la actividad se discute brevemente con ellos cómo pudieron distinguir las definiciones del diccionario y las de sus compañeros.

Explorar (5-10 minutos)

Retoma la siguiente definición de *ombú*: “Árbol de América Meridional, de la familia de las fitolacáceas, con la corteza gruesa y blanda, madera fofa, copa muy densa, hojas alternas, elípticas, acuminadas, con pecíolos, largos y flores dioicas en racimos más largos que las hojas” (*Diccionario de la RAE*). Pregunta

a los niños sobre los beneficios que brindan los árboles al ambiente, los productos derivados de la madera y sobre la explotación forestal. Puedes guiarte por las siguientes preguntas: “¿Alguien puede hablarnos de los beneficios que aportan los árboles al ambiente? ¿Qué productos se elaboran con madera? ¿Han escuchado hablar sobre la explotación forestal y los incendios forestales?”.

● Explicar (15-20 minutos)

Pregunta a los niños a quién de ellos le gustaría pasar a leer el poema *Árboles* de Mario Benedetti. Pídeles que escuchen con atención e identifiquen en la lectura las palabras que buscaron en el diccionario. Como transición, explica a los niños que aprenderán un poco más sobre los árboles y los bosques. Facíltales una ficha con la siguiente información (fotocopia la siguiente hoja y córtala por las líneas divisorias. Lleva suficientes copias como para entregar un segmento por cada tres niños, o uno por niño, si tienes un grupo reducido):

Los bosques se caracterizan por poseer gran cantidad de árboles y una gran diversidad de fauna y flora que hace este ecosistema uno de los más importantes del planeta.

Existen tres tipos de bosques: tropical, templado y de coníferas.

Bosque tropical. El suelo es pobre y la descomposición rápida. Habitan murciélagos, una gran variedad de aves e insectos. Existe una gran diversidad de vegetación, en 1 km² pueden encontrarse hasta 100 tipos de árboles de hasta 35 metros de altura. También se encuentran orquídeas, helechos y palmas (Ecuador).

Bosque templado. El suelo es muy fértil y la fauna está representada por linces, pumas, zorros, osos negros y lobos, entre otros. La vegetación está formada por cuatro especies de árboles por cada km². Entre ellos están, el roble, el sauce, el nogal y el abeto (Norteamérica, Europa y Asia).

Bosque de coníferas. Representa el mayor ecosistema terrestre. Las temperaturas son muy frías y por lo tanto el suelo es muy poco fértil. Los alces, musarañas, halcones, zorros, lobos, entre muchos otros, forman parte de su fauna. Los pinos y las formaciones boscosas de coníferas con hojas perennes representan gran parte de la vegetación de este lugar.

La fotosíntesis es la manera en que las plantas producen sus propios alimentos. Es un proceso mediante el cual la energía de la luz del sol se transforma en energía química. Este proceso consiste en la elaboración de azúcares a partir del CO₂ (dióxido de carbono), minerales y agua con ayuda de la luz solar.

Dióxido de carbono	+	Agua	+	Luz	=	Hidratos de carbono	Oxígeno
--------------------	---	------	---	-----	---	---------------------	---------

Entrega los segmentos y pide a los niños que lean la información. Forma equipos e integra los cuatro segmentos de información (es decir, los equipos deben estar formados por niños que hayan leído distintas porciones de la información). Pídeles que compartan la información que han recibido. Para concluir este segmento, entrega a los niños imágenes de la flora y fauna de los distintos tipos de bosque, y pídeles que organicen y separen las imágenes según los distintos tipos. Monitorea que la clasificación corresponda adecuadamente.

✂️ Elaborar (20-35 minutos)

Haz referencia al poema de Benedetti. Pregunta a los niños: “¿Qué información sobre los árboles encontramos en el poema que leímos?”. Algunas posibles respuestas:

- ▶ Los árboles limpian el aire.
- ▶ Dan sombra.
- ▶ Los animales viven en ellos.
- ▶ Los leñadores los cortan.

Retoma la parte de los leñadores. Pregunta a los niños sobre los bosques de su localidad.

Comparte con los niños información sobre la tala de árboles, la contaminación y sus efectos (consulta más información en la bibliografía de esta didáctica). Pide a los niños que escriban en su cuaderno, de manera individual, una propuesta para crear conciencia sobre el cuidado de los árboles y bosques (10 a 15 renglones).

✅ Evaluar (10-20 minutos)

Pide voluntarios que quieran compartir sus propuestas y hablen sobre ellas en el grupo. Compartan con los demás lo que aprendieron en esta sesión. Hagan un compromiso en grupo para proteger y respetar los árboles y bosques de nuestra localidad.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

👉 Transferencia

Sugiere a los niños la siguiente actividad: organizar con su familia o amigos una excursión a un bosque y recoger muestras de las plantas que encuentren. Respondan la pregunta: ¿Qué tipo de bosque es? Hagan un álbum con lo recabado.

Adaptaciones

Si hay árboles dentro de la escuela, llevar el grupo al jardín y pedir que observen los árboles y sus distintas características: troncos, raíces, hojas. Pedir que hagan anotaciones y dibujos. Compartir los hallazgos con sus compañeros.

Referencias

BENEDETTI, Mario (2012). *Árboles*. México: Libros del Zorro Rojo.

BioEnciclopedia (marzo 2012) Bosque: Información y características de los bosques. Disponible en <http://bioenciclopedia.com/bosque/>

Botanical-Online (n. d.) La Fotosíntesis. Disponible en <http://www.botanical-online.com/fotosintesis.htm>

Autómatas alebrijes

Descripción general

Lectura sugerida

- ▶ “Versos iluminados” de Isaac Asimov.
- ▶ *Futuro* de Michael Tambini.

Duración

1 hora 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Fomentar el pensamiento científico.
- ▶ Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respecto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Memorizar: El estudiante recordará las características de un juguete mecánico.
- ▶ Analizar: Se identificará la mecánica existente en autómatas, robots y categorizará su función en la sociedad.
- ▶ Comprender: El alumno logrará comprender la idea principal de la lectura.
- ▶ Comunicación.
- ▶ Crear: El estudiante elaborará un autómata.
- ▶ Imaginar: Se le otorgarán distintas cualidades a cada autómata, según el imaginario de cada estudiante.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad gruesa mediante la recreación del movimiento de seres vivos y seres mecánicos. La psicomotricidad fina se desarrollará al momento de crear un autómata.
- ▶ Social: Se debatirá con sus compañeros el valor de los robots en las sociedades modernas.

- ▶ Cognitiva: Se analizarán los mecanismos que operan en un autómeta para su posterior diseño y creación.
- ▶ Ética: Se cuestionará sobre los valores de la ciencia en la lectura.

Recursos materiales

Caja de cartón, un pedazo de foamy, palo de madera de cuatro centímetros (más extenso que el largo de la caja), silicón frío, un popote.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Pide a los estudiantes que se pongan de pie y traten de imitar los siguientes movimientos:

- ▶ Un ave volando.
- ▶ Un muñeco de cuerda.
- ▶ El movimiento de las olas del mar.
- ▶ Una persona nadando.
- ▶ Un robot de ave voladora.
- ▶ Un robot de una persona.

Pide a los estudiantes que identifiquen cuáles de los movimientos realizados corresponden a un ser vivo y cuáles de ellos a una máquina. Escribe sus respuestas separándolas en dos columnas del pintarrón. A continuación, identifiquen qué es lo que los diferencia por medio de las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Cómo es el movimiento de uno en relación del otro?
- ▶ ¿Por qué tienen este tipo de movimiento?
- ▶ ¿De dónde obtiene sus nutrientes cada uno?
- ▶ ¿Cómo es el crecimiento en cada uno de los casos?
- ▶ ¿Son los dos capaces de reproducirse?
- ▶ ¿Tienen esperanza de vida?

Comenten entre todos cuáles son las funciones de un robot en nuestra sociedad: “¿Para qué han sido diseñados? ¿Qué actividades realizan? ¿Consideran que los robots serán utilizados en mayor medida en el futuro? ¿Por qué? Si tuvieran un robot, ¿qué les gustaría que hiciera?”.

Explorar (20 minutos)

Pide a los estudiantes que lean en silencio *Versos iluminados* de Isaac Asimov y que subrayen aquellas palabras que no entiendan. Una vez que hayan terminado la lectura, compártanlas con el resto del grupo. Lean nuevamente las fra-

ses en las que se encuentran las palabras desconocidas, para intentar definir las a partir de su contexto.

Hagan uso del diccionario cuando lo crean conveniente. Realicen entre todos un resumen oral de la lectura. Funge como guía creando conectores y seleccionando cuál será el estudiante que continúe con la narración.

● Explicar (10 minutos)

Después de la lectura, realiza las siguientes preguntas:

Textuales

- ▶ ¿Cuál era el personaje principal de la historia?
- ▶ ¿Cómo se le describe?
- ▶ ¿En qué tiempo se desarrolla?
- ▶ ¿Cuál era la opinión de la señora Lardner sobre los robots?
- ▶ ¿Consideras que existe una relación especial entre la señora Lardner y alguno de sus robots?
- ▶ ¿Cuál es el conflicto de esta historia?
- ▶ ¿Cómo se resuelve?

Contextuales

- ▶ ¿Qué es lo que crees que esta historia trata de comunicar a quien lo lee?
- ▶ ¿Compartes la opinión de la señora Lardner de que “ningún ser tan inteligente como un robot puede ser sólo una máquina”?
- ▶ ¿Crees que la señora Lardner reaccionó bien al enterarse sobre la reparación de su robot?
- ▶ ¿Qué hubieras hecho tú al enterarte?
- ▶ ¿Crees que los robots tienen sentimientos?

Revisa la definición de *robot* (anexo “Robot”) así como sus características a través del libro *Futuro* incluido dentro de la colección de los Libros del Rincón (“Robots y robótica”, pp. 40-43). Por sus funciones, identifiquen cuál de los robots es el que cuenta con una tecnología más avanzada. Comenta entre los estudiantes si han escuchado hablar sobre los autómatas y lo que son. Puedes compartir con los estudiantes la siguiente información en voz alta:

Los autómatas fueron los primeros mecanismos creados por el hombre que imitaron los movimientos de un ser animado. Con el tiempo, tales mecanismos se han ido perfeccionando de tal manera que son capaces de desarrollar operaciones más complejas, tal como lo hace un robot. La creación de este tipo de máquinas, que pretenden imitar al ser humano o a seres

con vida, ha aterrorizado a personas desde hace muchos años. Debido a su origen “antinatural” se les ha asociado a seres malvados que persiguen la destrucción de la humanidad.

Traten de recordar aquellos juguetes que pueden moverse por sí mismos: “¿Con cuáles mecanismos funcionan? (cuerda, fricción...) ¿Consideran que sean los precursores de los robots modernos? ¿Por qué? Si pudieran crear una mascota mecánica ¿cómo sería?”. Probablemente muchos de los estudiantes conozcan la historia de Pedro Linares, creador de los alebrijes, otros seres que causaban mucho terror. De no ser así, comparte esta historia y creen su propio alebrije autómatas. Para más información al respecto, revisa la actividad “¡Alebrijes!” incluida en este manual.

Elaborar (40 minutos)

Realiza figuras irregulares que se puedan recortar para crear un alebrije autómatas. Sigana las instrucciones y den vida a su creación.

Evaluar (10 minutos)

Denle nombre a su alebrije autómatas y presenten el resultado al resto del grupo, comentando el procedimiento y mecanismo que emplearon para crearlo.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia

Comenten entre todos para qué creen que son creados los robots en nuestra sociedad y si creen que es necesaria una nueva función en alguna máquina, ¿cuál sería?

Adaptaciones

Pide a los estudiantes que elaboren el anuncio de una máquina creada por ellos. El anuncio saldrá en una revista orientada a la divulgación tecnológica. En el comercial, además del dibujo que la ilustre deben decir cuáles son las actividades que realiza, de cuáles materiales está hecha, si es mecánica, eléctrica o cuál es la fuente que requiere para su funcionamiento; incluyan el precio y una frase que explique por qué debería ser comprada.

Referencias

ASIMOV, Isaac. Versos iluminados. Disponible en ciudadseva.com/texto/versos-iluminados

TAMBINI, Michael (2005). *Futuro*, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Anexo

Robot. (Del ingl. *robot*, y este del checo *robota*, trabajo, prestación personal).

1. m. Máquina o ingenio electrónico programable, capaz de manipular objetos y realizar operaciones antes reservadas solo a las personas.

Descripción general

Lectura sugerida

“El aluxe”, colección Letras para Volar.

Duración

1 hora 30 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.
- ▶ Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Recordar: El estudiante realizará un ejercicio de memoria para contestar las preguntas textuales y contextuales.
- ▶ Aplicar: El niño será capaz de extraer el conocimiento y llevarlo a la práctica mediante la creación de un dibujo texturizado.
- ▶ Explicar: Se incentivará a los estudiantes a exponer su trabajo frente a los demás.
- ▶ Crear: El estudiante elaborará por él mismo un aluxe.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina al realizar un dibujo texturizado usando diversos materiales y una figura moldeada con plastilina.
- ▶ Social: Los participantes interactuarán al presentar su trabajo con el resto de sus compañeros.
- ▶ Ética: Se respetará al trabajo del resto de compañeros, ya que todos presentarán sus creaciones.

Recursos materiales

Cartulinas, plumones, lápices de colores o crayones, plastilina, semillas de frijol, hojas de árbol.

Desarrollo

Enganchar (3 minutos)

Esta parte la deberás explicar tú para contextualizar la lectura. Te puedes apoyar en el siguiente texto:

México es un país multicultural, es decir, en él podemos encontrar diversidad de grupos sociales, que con su mitología enriquecen nuestra literatura. Existe una gran cantidad de leyendas que explican tanto fenómenos naturales como creencias populares. Estas leyendas y mitos reflejan muchos aspectos de nuestra sociedad. La civilización maya es una de estas culturas que han dejado muchos vestigios de su presencia y actividad.

“El esplendor físico de la cultura maya se aprecia sobre todo en la arquitectura y decorado de sus ciudades, donde residían los reyes o gobernantes, que también eran sacerdotes, por lo que también se les llamaba Ciudades-Estado, las cuales constituían la sede donde se administraba la obediencia, el tributo y la fuerza de trabajo del pueblo que creía en ellos” (Dumois, L., 1999).

“Esta civilización ocupó una extensa región que incluye en nuestro país a los estados de Yucatán, Campeche, Quintana Roo, Tabasco y Chiapas, así como buena parte de Guatemala, Belice, Honduras y El Salvador” (Consejo de Educación Mx).

El movimiento de los cuerpos celestes, como las estrellas y los planetas, así como la medición del tiempo, interesaba muchísimo a los mayas. Organizaron un calendario sumamente preciso, que utilizaban no sólo para medir el tiempo, sino también para predecir las fechas que según sus creencias serían buenas o malas para los hombres. Para realizar sus cálculos, los astrónomos mayas utilizaban símbolos numéricos que representaban las unidades del 1 al 4 y grupos de 5 unidades. Daban un valor a las cifras según su posición y utilizaban el cero, lo que permitía calcular magnitudes muy grandes.

Para conocer más de la cultura popular maya podemos recurrir a sus leyendas, que son historias de tradición oral que han pasado de padres a hijos y fueron recuperadas de manera escrita. Una de estas es “La leyenda del Aluxe”, un ser mitológico de pequeña estatura que se encarga de cuidar la siembra de los agricultores, si estos lo proveen de pozol o saká, una bebida hecha a base de maíz, ya que de no hacerlo así pueden volverse contra su amo y provocarle disgustos con sus travesuras.

Esta historia se sitúa en la región del Mayab, en lo que ahora conocemos como la península de Yucatán.

Explorar (10 minutos)

Comenzarás leyendo el primer enunciado o párrafo (dependiendo la extensión del texto), y al terminar le entregas el bastón del derecho de hablar (previamente elaborado) a un estudiante de tu elección, quien deberá leer la siguiente oración o párrafo, y al terminar elegirá y le pasará el bastón a uno de sus compañeros para que continúe con la lectura. Se sigue así hasta finalizar el relato.

Una variante divertida puede ser utilizar una pequeña pelota que se lanzará al compañero elegido para continuar en vez de pasarse el bastón del derecho de hablar.

Explicar (5 minutos)

Si cuentas con el equipo necesario te recomendamos proyectar un video sobre aluxes. Si no te es posible conseguir una computadora y proyector, pasa directamente a las preguntas textuales y contextuales.

Textuales

- ▶ ¿En dónde se sitúa la leyenda?
- ▶ ¿Cómo es el ambiente de la historia?
- ▶ ¿Cuáles características físicas tienen los personajes?

Contextuales

- ▶ ¿Los aluxes son seres buenos o malos? ¿Por qué?
- ▶ ¿Invocarías a algún aluxe?
- ▶ ¿Cómo sería la ofrenda que dieras a los aluxes?

Elaborar (55 minutos)

Organiza al grupo en equipos y a cada uno proporcióname una copia del anexo “Definición de aluxes”, una cartulina, plumones, crayones o colores, lápices y bolígrafos.

Cada equipo hará una selección de la información que le parezca importante rescatar.

Los equipos realizarán un cartel con la información extraída del artículo “Aluxes, constructores de las grandes pirámides” (anexo “Definición de aluxes”) y de “La leyenda del aluxe”.

Harán un dibujo texturizado utilizando semillas, hojas de pasto, semillas, ramas de árboles, para representar un aluxe que se incluirá en el cartel.

Se hará una exposición de cada cartel al resto del grupo.

Si cuentas con el permiso de la dirección de la escuela los carteles pueden pegarse en el exterior del aula.

Actividad complementaria (25 minutos)

Esta actividad se puede realizar de manera individual o en binas. Con base en las fotografías de las estatuillas, los alumnos moldearán una figura de un aluxe. Si no consigues suficientes hojas de árbol, semillas o ramas para hacer el texturizado de la imagen, pueden usar material de reciclaje, por ejemplo, la basura que se genera cuando se le saca punta a un lápiz, o las hojas que se utilizan en un cuaderno se pueden cortar en pequeños trozos.

- ▶ Proporciona imágenes de aluxes a los equipos.
- ▶ Una vez que hayan visto las imágenes, trabajarán en el modelado de la figura.
- ▶ Los estudiantes adornarán su aluxe con las semillas y las hojas de árbol.
- ▶ Por último, se hará una presentación de las estatuillas a los compañeros.

✓ Evaluar

Para terminar con la actividad pide a los estudiantes que expongan fuera del salón sus carteles para que cualquier estudiante o profesor pueda verlos y dialogar respecto a sus creaciones.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Solicita a los estudiantes que muestren su figurilla de plastilina a sus familiares y amigos, para compartir sus nuevos conocimientos sobre los aluxes.

📖 Referencias

El aluxe. Disponible en www.letrasparabolar.org

FERNÁNDEZ, M. (diciembre, 2011). La X del enigma. *El Economista*. Disponible en <http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2011/12/04/x-enigma>

DUMOIS, L. (1999). La civilización maya. Las ciudades mayas. Disponible en <http://www.mexconnect.com/es/articles/1123-the-maya-civilization-cities-of-the-maya>

Consejo de Educación Mx (n. p.). Los mayas: Una luz en las selvas de Mesoamérica. Disponible en <http://www.gabitos.com/ElUniversodeloshechizos/template.php?nm=1109355480>

<http://www.indemaya.gob.mx/cultura-maya/historia-mayas.html>

INAH [En línea]. Museo de sitio de Comalcalco. INAH. Extraído y modificado del sitio web: <http://www.inah.gob.mx/reportajes/259-aluxes-construtores-de-las-grandes-piramides>

Anexos

Aluxes, constructores de las grandes pirámides

“En un tiempo muy remoto, cuando el sol todavía no calentaba la tierra, los aluxes amontonaban enormes piedras (que en ese entonces no tenían peso) con sólo silbar, de esa manera, en un abrir y cerrar de ojos levantaron los grandes monumentos de las ciudades mayas; por eso, aunque imperceptibles, miles de años después aún cuidan con recelo sus dominios.”

Palabras más, palabras menos, los mayas de hoy cuentan que así fueron edificados los ejemplos más excelsos de su arquitectura: el Adivino de Uxmal, el Templo de Kukulcán en Chichén Itzá, el Templo de las Siete Muñecas en Dzibilchaltún, y tantos otros que asombran a propios y extraños.

En varias comunidades de esta región, el aluxe tiene una función primordial como cuidador de milpas, un ser que cobra vida gracias a los trabajos de un *jmeen* o brujo.

“Para los mayas actuales, la primera humanidad estuvo constituida por enanos que fueron destruidos por un diluvio. La creencia es que la humanidad está ahora en su cuarto ciclo y que la raza primitiva de Yucatán fue de pequeños hombres sabios que construyeron las grandes urbes, de las que ahora únicamente quedan ruinas como testimonio”.

Con presteza, los aluxes laboraban en la oscuridad debido a que el “astro rey” todavía no aparecía en el firmamento; cuando esto sucedió —según otra versión—, los pequeños seres se convirtieron en piedra.

Los aluxes se consideran moradores de las zonas arqueológicas, e incluso, son ellos quienes deben conceder el permiso a los arqueólogos y sus equipos de trabajo para realizar excavaciones en estos lugares. Es por eso que antes de iniciar temporadas de campo, se lleva a cabo algún tipo de ceremonia.

Un cuidador diligente

Un *jmeen* o brujo es el intermediario para dar vida a un aluxe en respuesta a la solicitud expresa de un campesino o dueño de terreno en general, a fin de que el aluxe le ayude a vigilar, ya sea una finca, quinta, monte, milpa o henequenal.

La representación de un aluxe suele ser una figura de entre 5 y 20 centímetros de altura, hecha de barro, cera, madera, tela u hoja de elote,

sobre la que se derraman nueve gotas de sangre del dedo del campesino que quiere convertirse en su amo.

En una parte recóndita del monte o del sembradío, el *jmeen* es el encargado de la hechura del aluxe, que también se denomina *arux*, *aluxo'ob* o *alux k'at*.

“Los ojos, las uñas y los dientes son simulados con semillas de frijol, mientras el vestido es de hoja de maíz, aunque la figura también puede ir desnuda. Después, el *jmeen* prende algunas velas y presenta el aluxe al sol y al dios de la lluvia, acto seguido le vierte algunas gotas de sangre y le sopla en su parte posterior, para luego pronunciar el nombre del amo”.

El aluxe cuenta con ánima y está en posesión de su dueño, por lo que se dedicará a espantar a los ladrones de los productos de la tierra, con silbidos y pedradas. Así mismo, atacará y castigará a quienes cometen actos indebidos en el terreno agrícola, lo cual incluye enfermedades.

Es en este punto en el que la propiedad de un aluxe puede resultar contraproducente, pues si el beneficiario de sus servicios se olvida de su manutención o de respetar sus días de descanso, el mal caerá sobre él.

Un aluxe suele trabajar por la tarde, cuando su amo ya se ha retirado de la milpa. Se aparece con sombrero y escopeta en mano, además de ir acompañado de un perro; según la creencia de los lugareños descansa martes y viernes, días que aprovecha para tomar saká o atole de maíz que le dejan sus dueños.

“Los mayas de la península de Yucatán piensan que el aluxe es un ser consciente, capaz de cumplir promesas al milpero, pero también de castigar a los incumplidos y a los transgresores.”

Cuando la relación entre el campesino y el aluxe debe terminar en vista de alguna enfermedad, término de la milpa, cambio del dueño del terreno o descontento de su amo por alguna travesura del “duende”, es prudente recurrir de nuevo al *jmeen* para que este le explique al aluxe las causas por las cuales se prescinde de sus servicios.

Como todo mito, el aluxe no muere, sólo vuelve a su lugar de origen: monte, gruta, cenote, ruinas... allí, si alguien permanece atento en medio de la noche, podrá escuchar los sigilosos pasos de estos seres que aparecieron en el inicio de los tiempos.

Fuente: Jaramillo, C. Disponible en <http://historiaymitos.blogspot.mx/2010/03/aluxes-constructores-de-las-grandes.html>

Todos para todos

Descripción general

Lectura sugerida

Nadia, gatos y garabatos de la serie de cuentos Kipatla, Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación.

Duración

1 hora 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Recordar: Se asimilará lectura y sus elementos característicos, de manera que el estudiante tendrá una mayor comprensión del texto.
- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Discutir: El niño será capaz de cuestionar y elaborar un criterio respecto a la discriminación y prejuicios.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al elaborar un afiche, para evitar la discriminación en el salón de clases.
- ▶ Social: Se abrirá un foro para discutir sobre la discriminación y diversidad.
- ▶ Cognitiva: El niño será consciente de las formas de discriminación y maneras de evitarlas.
- ▶ Ética: Se reconocerá la presencia de la diversidad en el entorno escolar, y se promoverán acciones de inclusión.

Recursos materiales

Libro *Nadia, gatos y garabatos*, etiquetas de siete x cinco cm, marcadores gruesos de agua o permanentes, tiras de papel con preguntas, dos m de papel estraza (*crafting paper*), plumones o crayones.

Desarrollo

🔗 Enganchar (3-5 minutos)

Previo a comentar se entregará a la mitad de los niños una etiqueta para que escriban su nombre.

Da instrucciones para que sólo la mitad del grupo se coloque la etiqueta en un lugar visible. Explica que en algún momento les pedirás que las retiren, para que la otra mitad se ponga las etiquetas y puedas ver sus nombres.

🗣️ Explorar (35-40 minutos)

Menciona el título de la lectura, *Nadia, gatos y garabatos*. Comenta que en algunos momentos harás preguntas con relación a la lectura y tendrán que levantar la mano para participar. Inicia la lectura (esta se divide en ocho subtítulos). Al terminar cada uno, haz preguntas sobre el texto y motiva a los niños a que levanten la mano para participar, por ejemplo: “¿Quién recuerda el nombre de la mascota de Nadia? ¿Quién me dice por qué lo llamó así?”. Pide que respondan únicamente los niños que tengan la etiqueta visible. Antes de iniciar el subtítulo 5 “Otra huella en la cara” pídeles que retiren sus etiquetas; dirígete a la otra mitad del grupo e indícales que se coloquen las etiquetas con su nombre en un lugar visible. Repite la dinámica: haz las preguntas para todo el grupo, pero sólo invita a participar a los niños cuyos nombres puedas ver.

Al finalizar la lectura pregunta a los niños si notaron alguna diferencia en su participación cuando tenían las etiquetas con su nombre y cuando no. Explica que la intención de las etiquetas era precisamente tomar en cuenta a los niños que tuvieran su nombre visible y, de cierta forma, ignorar al resto del grupo. Pregunta a los niños cómo se sintieron al querer participar y no ser tomados en cuenta, y si encontraron alguna similitud con esta situación y la historia de Nadia, gatos y garabatos.

💡 Explicar (10-15 minutos)

Uno de los temas principales de esta historia gira en torno a la discriminación. Pregunta a los niños qué individuos pueden ser susceptibles a ser discriminados. En el relato se menciona a los adultos mayores y a quienes pertenecen a algún grupo indígena. Explica lo que significa *discriminación*. Puedes utilizar la siguiente definición: “Discriminar es dar un trato desfavorable de desprecio e inmerecido, ya sea intencional o no, a una persona o grupo por atribuirles características devaluadas” (María de Lourdes Valenzuela *et al.*: 2009). Si gustas, ahonda en el tema con la información proporcionada en el anexo “Discriminación” de esta didáctica.

✈ Elaborar (30-40 minutos)

Forma cinco equipos, y hazlos contando del 1 al 5 o usando las letras de la A a la E, procurando que los equipos se integren por niños con los que generalmente no conviven. Elige a un integrante de cada equipo para que tome tres tiras de papel con las preguntas del anexo “Preguntas”. Explica que el objetivo es conocerse mejor y apreciar la diversidad de su grupo. Establece 10 minutos para que discutan las tres preguntas que tienen y, transcurrido este tiempo, pídeles que intercambien preguntas con otro equipo. Mide tu tiempo y decide si es posible hacer un tercer intercambio.

El trabajo de integración de grupo es esencial para promover la inclusión, por ello se incluye esta dinámica de grupo.

✓ Evaluar (15-20 minutos)

Pregunta a los niños si descubrieron cosas en común con sus compañeros, y si sus diferencias son suficientes para no poder ser amigos o trabajar en equipo. Pídeles que discutan brevemente en sus equipos ideas para evitar la discriminación en su salón de clases y que las escriban en el papel con crayones o plumones. Motívalos a que ilustren sus ideas. Asegúrate de que todos participen; si es necesario, organízalos con el fin de que tomen turnos para escribir en el papel. Asigna a un niño como encargado de solicitar que el resultado se muestre en una pared del salón.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Sugiere a los niños la siguiente actividad: “Si ven en el recreo a un niño o niña solos, invítenle a platicar o jugar con ellos. Dialoguen con su familia sobre este tema y hagan un póster similar para tenerlo en casa”.

✎ Adaptaciones

Juego de roles: “Imaginen que son el licenciado Gálvez de la historia y deciden contratar a Balbina”. A partir de esto, que construyan un argumento para que ella pueda tomar el puesto sin importar su edad. Sugiere que escriban sus argumentos y los compartan en la clase.

📖 Referencias

Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación [En línea] Discriminación e igualdad. SEGOB. Disponible en http://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=pagina&id=84&id_opcion=142&op=142

Nadia, gatos y garabatos (s.f.). Serie de cuentos Kipatla. México: Conapred.
 VALENZUELA, M. (2009). *Curso-taller: Y tú, ¿cómo discriminas?* México: Conapred.

Anexos

Preguntas

1. ¿Cuál es tu música favorita?
2. ¿Cuál es tu deporte favorito?
3. ¿Cuál es el lugar donde más te diviertes?
4. ¿Quiénes son las personas con las que más te gusta estar?
5. ¿Cuál es tu programa de televisión favorito?
6. ¿Qué es lo que más te gusta hacer?
7. ¿Cuál es el lugar que más deseas conocer?
8. ¿Cuál es tu ropa favorita?
9. ¿Cuál es tu película favorita?
10. ¿Qué es lo que más pereza te da hacer?
11. ¿Cuál es tu olor preferido?
12. ¿Cuál es la parte de tu cuerpo que más te gusta?
13. ¿Qué ruido no soportas?
14. ¿Qué chiste te ha hecho reír más?
15. ¿Qué es lo que más te gusta de tu mejor amigo o amiga?

Tomado de: Curso-taller, “Y tú, ¿cuánto discriminas?”

Discriminación e igualdad

La discriminación es una práctica cotidiana que consiste en dar un trato desfavorable o de desprecio inmerecido a determinada persona o grupo, que a veces no percibimos, pero que en algún momento la hemos causado o recibido.

Hay grupos humanos que son víctimas de la discriminación todos los días por alguna de sus características físicas o su forma de vida. El origen étnico o nacional, su género, edad, alguna discapacidad, condición social o económica, condición de salud, embarazo, lengua o idioma, religión, opiniones, referencias sexuales, estado civil, y otras diferencias, pueden ser motivo de distinción, exclusión o restricción de derechos.

Los efectos de la discriminación en la vida de las personas son negativos y tienen que ver con la pérdida de derechos y la desigualdad para acceder a ellos; lo cual puede orillar al aislamiento, a vivir violencia e incluso, en casos extremos, a perder la vida.

Para efectos de la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación, se entenderá por esta cualquier situación que niegue o impida el acceso en igualdad a cualquier derecho, pero no siempre un trato diferenciado será considerado discriminación.

Por ello, debe quedar claro que para efectos jurídicos, la discriminación ocurre solamente cuando hay una conducta que demuestre distinción, exclusión o restricción, a causa de alguna característica propia de la persona que tenga como consecuencia anular o impedir el ejercicio de un derecho.

Algunos ejemplos claros de conductas discriminatorias son:

1. Impedir el acceso a la educación pública o privada por tener una discapacidad, otra nacionalidad o credo religioso.
2. Prohibir la libre elección de empleo o restringir las oportunidades de acceso, permanencia y ascenso en el mismo, por ejemplo, a consecuencia de la corta o avanzada edad.
3. Establecer diferencias en los salarios, las prestaciones y las condiciones laborales para trabajos igualitarios, como puede ocurrir con las mujeres.
4. Negar o limitar información sobre derechos reproductivos o impedir la libre determinación del número y espaciamiento de los hijos e hijas.
5. Negar o condicionar los servicios de atención médica o impedir la participación en las decisiones sobre su tratamiento médico o terapéutico dentro de sus posibilidades y medios.
6. Impedir la participación, en condiciones equitativas, en asociaciones civiles, políticas o de cualquier otra índole a causa de una discapacidad.
7. Negar o condicionar el acceso a cargos públicos por el género u origen étnico.
8. Es importante mencionar que las personas con alguna discapacidad, adultos mayores, niñas, niños, jóvenes, personas indígenas, con VIH, no heterosexuales, con identidad de género distinta al de su nacimiento, migrantes, refugiados, entre otras, son más propensas a vivir algún acto de discriminación, ya que existen creencias erradas en relación a temerle o rechazar las diferencias. No obstante, debemos ser conscientes de que las personas, en lo único que somos iguales, es que somos diferentes.

Fuente: Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación.

Caricaturas presenta: arrecifes



Descripción general

Lectura sugerida

Arrecifes mexicanos de Martha Salazar García.

Duración

1 hora 35 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Relacionar: El estudiante vinculará la información nueva con sus conocimientos previos acerca de los arrecifes de coral.
- ▶ Identificar: Se tendrá presente la relevancia de saber qué es un coral y su función.
- ▶ Recordar: El estudiante tendrá la capacidad de diferenciar los tipos de corales, arrecifes y especies que los habitan.
- ▶ Planear: Se desarrollará la capacidad de anticipar una respuesta que dará, e incluso, una segunda en caso de que alguien más la diga primero.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad gruesa mediante la coordinación de manos, pensamientos y expresión oral.
- ▶ Social: Se incentivará la interacción entre los estudiantes al jugar en grupo.
- ▶ Cognitiva: Se ejercitará la comprensión lectora al recordar información.
- ▶ Ética: Se fomentará el respeto a las reglas de interacción durante un juego.

Recursos materiales

Libro *Arrecifes mexicanos*, anexo “Arrecifes de coral”.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5-10 minutos)

Introdúcelos al contexto del libro con preguntas guía como las siguientes: “¿Saben lo que es un arrecife? ¿Dónde están los arrecifes? ¿Qué encontramos en los arrecifes de coral?”. Después comenta un poco sobre lo que son y dónde se encuentran, así como la vida marina que habita alrededor de estos lugares.

👁️ Explorar (40 minutos)

Inicia la lectura de *Arrecifes mexicanos*. Mientras lees, haz pausas, para preguntar a los niños sobre el tema, por ejemplo: “¿Conocen un arrecife? ¿Dónde? ¿Saben qué es un coral? ¿Por qué son importantes los arrecifes?”. Destaca los lugares donde hay arrecifes, las especies que los habitan, los tipos de corales y los depredadores de estos lugares. Comenta lo importante que son los arrecifes para el ecosistema (preservación de especies marinas, el clima, etcétera).

💬 Explicar (15 minutos)

Menciona la relevancia de los arrecifes de coral a gran escala (como equilibrio del medio ambiente, el clima, etcétera) y a pequeña escala (como que es el hogar de muchas especies marinas). Invítalos a reflexionar: ¿Cómo fueron creados los arrecifes? ¿Es útil su existencia? ¿Por qué? ¿Qué especies podemos encontrar ahí? Es importante que te bases en el anexo “Arrecifes de coral” y relaciones la información con partes específicas de la lectura.

✂️ Elaborar (15 minutos)

Introduce la actividad con la siguiente pregunta: ¿Saben en qué consiste este juego? Menciónales cómo se juega y explícales que jugarán con información del libro. Básate en el anexo “Arrecifes de coral” para información más concisa. Organiza el grupo para que queden en círculo.

Tendrás que ser tú quien sugiera los temas, por lo que serás el primero en participar. Reproduce las siguientes introducciones, cuida en variar con los siguientes temas:

- ▶ Caricaturas presenta nombres de *animales de arrecifes*, por ejemplo (aquí tu primer ejemplo).
- ▶ Caricaturas presenta nombres de *corales*, por ejemplo (aquí tu primer ejemplo).
- ▶ Caricaturas presenta nombres de *arrecifes importantes* o ubicación de arrecifes, por ejemplo (aquí tu primer ejemplo).

Deberás cambiar de lugar constantemente para que no empiecen siempre los mismos niños después de ti. Repite el mismo tema en caso de que haya pocas menciones en alguno, es decir, si se equivocaron muy rápido.

✓ Evaluar (10 minutos)

Invita a que, entre todos, concluyan si hubo muchas o pocas respuestas, si aprendieron los temas del libro y si el juego los hizo recordar la lectura. Comenta sobre el aprendizaje de la lectura repasando las preguntas guía: “¿Aprendimos lo que es un arrecife? ¿Dónde están? ¿Aprendimos qué es un coral? ¿Por qué son importantes los arrecifes?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia (5 minutos)

Invita a los niños a que sigan jugando con la información de este y de otros libros como una forma de aprender y a la vez divertirse.

✎ Adaptaciones

Considerando que este libro tiene mucha información que requiere ser explicada, puedes seleccionar las partes más importantes. Recuerda conservar el objetivo de esta didáctica.

📖 Referencias

AGUILAR, V., Kolb M., Hernández D., Urquiza, T. y Koleff, P. (2008). Prioridades de conservación de la biodiversidad marina de México. Conabio. Biodiversitas. Disponible en <http://www.biodiversidad.gob.mx/Biodiversitas/Articulos/biodiv79art1.pdf>

Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad. Arrecifes. Biodiversidad mexicana. Disponible en <http://www.biodiversidad.gob.mx/>

SALAZAR García, Martha. (2006.) *Arrecifes mexicanos*, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Anexos

Arrecifes de coral

Utiliza las siguientes palabras tomadas de la lectura para llevar a cabo el juego de caricaturas:

Arrecifes importantes o ubicación de arrecifes

Del libro:

- ▶ Gran barrera de Australia.
- ▶ Puerto de Veracruz.
- ▶ Isla Lobos (Tuxpan).
- ▶ Cayo Arcas (Campeche).
- ▶ Cayo Nuevo (Golfo de California).
- ▶ Cabo Pulmo (Baja California Sur).
- ▶ Sistema Arrecifal Mesoamericano.

Otros:

- ▶ Arrecife Alacranes (Yucatán).
- ▶ Cayo Arenas (Yucatán).
- ▶ Roca Alijos (Baja California Sur).
- ▶ Banco Chinchorro (Yucatán).
- ▶ Cozumel (Quintana Roo).
- ▶ Islas Mariás (frente a Nayarit).
- ▶ Isla Clarión (frente a Colima).
- ▶ Puerto Escondido (Oaxaca).
- ▶ Cabo Catoche (Campeche).
- ▶ Lagunas de Nueva Caledonia (Oceanía).
- ▶ Andros (Bahamas).
- ▶ Pulley Ridge (Florida).
- ▶ Triángulo de Coral de Indonesia.

Animales de arrecifes

Del libro:

- ▶ Pólipo.
- ▶ Camarón.
- ▶ Pez ángel.
- ▶ Cacchies (pez).
- ▶ Estrella de mar.
- ▶ Tortuga de carey.
- ▶ Mantarraya.
- ▶ Tiburón.
- ▶ Cangrejo.
- ▶ Gusano poliqueto.
- ▶ Pez ballesta.
- ▶ Barracuda.
- ▶ Caracoles.

- ▶ Morena.
- ▶ Erizo.
- ▶ Almejas.
- ▶ Esponja.
- ▶ Pez trompeta.
- ▶ Pez globo.
- ▶ Caracol rosado.
- ▶ Araña de mar.
- ▶ Langosta.

Tipos de corales

Del libro:

- ▶ Coral negro.
- ▶ Duros.
 - ▶ Cerebro.
 - ▶ Cuerno.
 - ▶ Disco.
- ▶ Blandos.
 - ▶ Látigo.
 - ▶ Abanico.

Otros:

- ▶ Coral alambre.
- ▶ Pilar.
- ▶ Cuero.
- ▶ Coral azul.
- ▶ Coral de fuego.
- ▶ Coral de rosa.
- ▶ Coral hongo.
- ▶ Coral de tubo.

Descripción general

Lectura sugerida

Tlálloc, Piedra de Agua de Ave Barrera.

Duración

1 hora 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescate de las tradiciones ancestrales.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Comprender: Se descubrirá que existen ocasiones en que no observamos o investigamos más allá de lo que se nos presenta
- ▶ Identificar: Se reconocerán las características del dios Tlálloc.
- ▶ Analizar: Se discutirá la importancia de conocer nuestro pasado.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotricidad: Se desarrollará la psicomotricidad fina con la creación de los carteles o volantes sobre el dios Tlálloc.
- ▶ Social: Se fomentará su capacidad de interacción al crear ideas que les surge para informar a las personas sobre Tlálloc.
- ▶ Cognitiva: Se reforzará la capacidad de asimilar información a través de la lectura.
- ▶ Ética: respeto a la historia del dios Tlálloc.

Recursos materiales

Cartulinas (ya sean blancas o de colores), colores o plumones, imágenes de Tlálloc, tijeras, hojas (blancas o de colores), pegamento (puede ser líquido o de barra).

Desarrollo

🔗 Enganchar (5-10 minutos)

Antes de iniciar la lectura, muestra la portada del libro a los alumnos y a continuación realiza la siguiente pregunta: “¿Alguno de ustedes sabe quién es Tláloc?”. Después explica lo siguiente a manera de introducción:

Tláloc era el dios de la lluvia y del relámpago entre los aztecas. Se lo distingue por sus "ojos saltones" y por sus dientes de jaguar. Su parte de jaguar deriva de la cultura olmeca, cuyo dios de la lluvia era representado como un hombre-jaguar.

Tláloc era conocido como “el proveedor” porque en su poder estaba la creación de la lluvia que hacía crecer el maíz. Era el señor de los fenómenos atmosféricos y de los espíritus de las montañas.

👂 Explorar (25-30 minutos)

Comienza con la lectura haciendo pausas para mostrar las imágenes a los alumnos, puedes utilizar cambios de voz y moverte por todo el salón.

💬 Explicar (5 minutos)

Ayuda a reflexionar sobre la lectura ampliando la explicación del dios Tláloc, puedes contarles que:

Tláloc fue uno de los más importantes en el altiplano de México, uno de los más representados y quizás también uno de los de mayor antigüedad del panteón de Mesoamérica. Aparece representado desde la época teotihuacana. Se le manifestaba siempre con estas características:

- ▶ Ojeras formadas por unas serpientes que se entrelazaban y cuyos colmillos acababan siendo las fauces del dios.
- ▶ Una especie de bigotería que no era otra cosa que su labio superior. Se cree que este gran labio era el símbolo de la entrada en la cueva que comunica con el inframundo y que deriva de la boca de las figuras olmecas.
- ▶ La cara estaba casi siempre pintada de color negro o azul, más veces de color verde, para imitar los que hace el agua.
- ▶ Llevaba en la mano una especie de estandarte de oro, largo y con forma de culebra, terminado en punta aguda; era para representar los relámpagos y los truenos que acompañan a veces al agua de lluvia.

✈ Elaborar (10-15 minutos)

Junta a los alumnos en equipos (estos dependerán del número de estudiantes que haya en el salón) de preferencia formen cuatro equipos, reparte el material de trabajo para que cada equipo pueda realizar la siguiente actividad: cada uno diseñará, ya sea volantes o un anuncio, el cual ayudará a conocer más sobre el dios Tláloc; pueden utilizar las imágenes que lleves del Dios, pueden inclusive tratar de copiar el dibujo que viene en el libro. Puedes darles ideas, como los carteles de los museos o los volantes que entregan en la calle en donde te informan sobre alguna actividad que se va a realizar, para que la gente se interese por el tema y quiera conocer más. Ya que hayan terminado la actividad, cada equipo pasará a exponer su cartel o volante.

✓ Evaluar (10 minutos)

Junta a todos los alumnos y comienza a realizar las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Cómo creen ustedes que se comunicaban con este dios?
- ▶ ¿Qué es lo que aprendieron sobre este dios?
- ▶ ¿Alguna vez alguien había imaginado que existía?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Invítalos a leer la historia en casa y a comentar esta información con amigos y familia, para que juntos puedan entender cómo es que antes las personas tenían la creencia de que existía un Dios, el cuál causaba la lluvia, o la noche, etc. Antiguamente invocaban a dios de la lluvia bailando ¿lo sabían?

Evaluación

Falta

📖 Referencias

BARRERA, Ave (2015). *Tláloc, Piedra de Agua*. México: FCAS.

Los tesoros de Basora

Descripción general

Lectura sugerida

La bibliotecaria de Basora de Jeanette Winter.

Duración

2 horas.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Promover la justicia social y solidaridad.
- ▶ Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Reconocer: El niño tendrá la capacidad de distinguir problemas sociales (como la guerra) y factores que los caracterizan.
- ▶ Proponer: Se considerarán nuevas situaciones, actitudes y aptitudes que puede generar la solución de un problema social (solidaridad, amistad, respeto, reconocimiento del valor de la memoria histórica, del valor de la literatura en todas sus expresiones, etcétera).
- ▶ Comprender: A partir de la dinámica el niño podrá interpretar situaciones, circunstancias y personajes. También evaluará aquello que es valioso y el por qué.
- ▶ Generar: Se reconocerán ideas propias para proponer la solución de un problema.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina mediante el recorte, armado y decorado del cofre.
- ▶ Social: Esto se propiciará a través del diálogo sobre problemática social y el valor de las cosas no materiales.
- ▶ Cognitiva: Se ejercitará la comprensión de la lectura y análisis. También se propondrán soluciones y valorarán situaciones que afectan a la sociedad.
- ▶ Ética: Se señalarán, mediante el consenso, los factores que propician un problema social, sus causas y consecuencias.

Recursos materiales

Libro *La bibliotecaria de Basora*, cajas (pueden ser recicladas) o cartón (cartulinas) para armar una caja, material para decorar o forrar (crayolas, colores, papeles, pintura, lentejuelas, listones, etcétera), tijeras, pegamento, mapa mundial para ubicar Basora.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Introdúcelos al contexto histórico-geográfico: “¿Dónde está Basora?”. Muestra el mapa para ubicarlos geográficamente: “¿Alguien sabe qué sucede actualmente ahí? ¿Saben qué es la guerra? ¿Han ido a una biblioteca? Basora es la segunda ciudad más grande de Irak, un país del oeste de Asia en donde se han desarrollado muchos conflictos bélicos (guerras) tanto en tiempos pasados como actuales. Una guerra es una lucha armada entre dos o más naciones o entre bandos de una misma nación (DRAE, 2015)”.

Explorar (30-35 minutos)

Inicia la lectura de *La bibliotecaria de Basora*. Sé preciso con los datos, pero recuerda que es un cuento, hazlo ameno y amigable. Una vez que termines la lectura, pregunta a los niños si tienen libros y dónde los tienen, si los consideran valiosos y por qué. Ahonda sobre el valor de un libro según el contexto de la lectura. Da ejemplos de problemas sociales, tales como la contaminación, la pobreza y la guerra. Pregunta qué tipo de problema social aborda la lectura y cómo afecta en la preservación de las cosas valiosas como la vida, la naturaleza, los libros, etcétera.

Explicar (15 minutos)

Asocia el valor actual de un libro o el que ellos le dan con el valor que les da el personaje de la bibliotecaria y el por qué los libros son valiosos debido a sus contenidos y valor histórico-cultural.

Elaborar (30 minutos)

Pregunta: “¿Qué podemos hacer para resguardar o atesorar lo que queremos o valoramos?”.

Plantea lo siguiente: “Si enfrentamos un problema social como la guerra, imagina que puedes guardar todo lo que aprecias en un lugar. ¿Qué es lo que guardarías y en dónde?”. Pregunta qué tipo de cosas valiosas materiales e inmateriales podrían guardar.

Una vez que los niños den sus propias ideas, utilicen la caja o el material para elaborarla, y pide que en un papel escriban lo que guardarían, o pongan dentro algo que quisieran resguardar, no importa qué tan pequeño o grande sea, qué tan invisible o visible, qué tan lógico o ilógico.

El objetivo es crear un cofre para guardar lo que ellos consideren valioso y lo decoren a su gusto. Una vez que terminen, ayúdales a ponerle el broche para abrirla y cerrarla, de manera que las patitas sirvan para sujetar la tapa.

Invítalos a escribir en un papel algo que para ellos sea muy valioso y la razón de esto.

✓ Evaluar (15 minutos)

Invita a los niños a que, de manera voluntaria, digan lo que guardaron en su caja o escribieron en el papel. Ahonda en preguntas como: “¿Por qué guardamos eso? ¿Qué cosas son las que más guardamos o atesoramos? ¿Qué cosas tenemos guardadas actualmente en nuestras casas o en un lugar seguro?”. Otras preguntas relevantes que puedes hacer son las siguientes: “¿Compartimos esas cosas con alguien? ¿Por qué? ¿Qué otras cosas se pueden compartir además de las cosas en su cofre?”. Ejemplo: conocimientos, historias, experiencias, etcétera.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✎ Transferencia (10 minutos)

Plantea lo siguiente: “En nuestra vida diaria, ¿qué situaciones pueden provocar conflictos entre las personas? ¿Qué podemos hacer para evitarlos o solucionarlos?”. Háblales sobre valores universales como la sabiduría, el respeto y la tolerancia (puedes apoyarte en las definiciones del siguiente párrafo) y dialoga sobre la importancia de compartir aquello que tiene un valor universal. Platicuen sobre el valor e importancia de los libros y de compartir lo que hay en ellos, incluso si no son libros de contenido técnico o científico.

Pídeles que compartan con el grupo los libros que les gustan (por lo menos el nombre) e incluso pueden ir más allá si comparten sus conocimientos en algo, como jugar un deporte, tocar un instrumento, pasar el nivel de un juego, etcétera. Menciona que incluso siendo pequeños pueden enseñar a otros sus conocimientos.

📎 Adaptaciones

Puedes hacer una caja con forma de libro. También puedes elaborar un sobre en lugar de una caja. Documentate previamente (en libros de historia universal o en internet) y háblales sobre algunas causas de la guerra, como el conflicto de intereses políticos, religiosos, económicos, de países, ciudades, o personas.

Referencias

- Ministerio de Defensa (2006). El conflicto de Irak I. Conflictos internacionales contemporáneos. Instituto de Estudios Internacionales y europeos. Disponible en http://www.portalcultura.mde.es/Galerias/publicaciones/fichero/conflicto_Irak_I.pdf
- BARDAHÍ, R. (2003). Irak: Reflexiones sobre una guerra. Real Instituto Elcano de Estudios Internacionales y Estratégicos. Disponible en http://realinstitutoelcano.org/wps/wcm/connect/997a65804fo195ca88b2ec3170baead1/Bardaji_Irak_Reflexiones_sobre_una_guerra.pdf?MOD=AJPERES
- NAVARRETE, J. (2004). Reflexiones sobre la guerra. Cinco razones para volver a leer a Michael Walzer. www.revistauniversitas.org Disponible en http://universitas.idhbc.es/no1/01_ognavarrete.pdf
- WINTER, Jeanette. (2007). *La bibliotecaria de Basora*, colección Libros del Rincón. México: SEP.
- Real Academia Española (2015). *Diccionario de la Real Academia Española*. Disponible en <http://dle.rae.es/>
- SMITH, D. (2000). Tendencias y causas del conflicto armado. Disponible en http://www.berghof-foundation.org/fileadmin/redaktion/Publications/Handbook/Articles/spanish_smith_handbook.pdf

Huipil colorido

Descripción general

Lectura sugerida

Huipil florido, colección Libros del Rincón, SEP.

Duración

1 hora 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.
- ▶ Conciencia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Explicar: Se podrá detallar cómo es que el proceso de tejido (fabricación de un telar) se lleva a cabo.
- ▶ Analizar: Se discutirá sobre por qué en muchos lugares de México las artesanías son una forma importante de expresión.
- ▶ Identificar: Se reconocerán las características de la práctica del telar en Oaxaca.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotricidad: Se desarrollará la fina mediante el uso de papel y la realización de un telar.
- ▶ Social: Se promoverá mediante las tradiciones de la cultura de Oaxaca.
- ▶ Cognitiva: Se asimilará información de la lectura como la habilidad para realizar el telar.
- ▶ Ética: Se fomentará el respeto a esta tradición así como al trabajo en equipo e individual de sus compañeros.

Recursos materiales

Lectura sugerida, hojas de papel blancas, muchas tiras de papel de colores o papel de regalo, tijeras, regla, lápiz.

Desarrollo

🪝 Enganchar (10 minutos)

Muestra a los niños la portada del libro y pregunta si saben qué es un huipil, si han escuchado la palabra y qué imaginan que significa, considerando la imagen de la portada. Pregunta si alguno de ellos sabe tejer o alguno de sus familiares lo hace, si saben en qué consiste y si les gusta.

👁️ Explorar (20 minutos)

Inicia con la lectura. Es importante que menciones la primera parte del libro donde explican que está escrito en idioma amuzgo por niños de un taller dedicado especialmente para ese fin. Muestra las imágenes y muestra la parte en que está escrito en el idioma amuzgo, aunque no lo leas, menciónalo y muéstralo a los niños.

💬 Explicar (10 minutos)

Pregunta a los niños si les gustaron las imágenes: “¿Saben dónde queda el estado de Oaxaca? ¿Lo conocen? ¿Sabían que existen muchas comunidades en nuestro país que no hablan español? ¿Se imaginan cómo es hablar un idioma diferente y que no te entiendan?”.

Las artesanías que vemos en puestos o tiendas son formas de expresión artística. El arte y las artesanías son un medio en que otras culturas expresan sus pensamientos, ideales, sentimientos, costumbres, tradiciones e historia. Pero además, muchos de estos son oficios que requieren desarrollar habilidades y experiencias: la carpintería, la escritura, la plomería, etcétera, se aprenden de generación en generación y se convierten en la fuente de trabajo de muchas personas.

Tejer en telares es una tradición de muchos años en nuestro país. Son mecanismos que dependen de grandes palos por donde pasan los hilos de forma vertical (a esto se le llama *trama*). Para crear figuras, se pasan hilos de forma horizontal a través de la trama. Es como elaborar la tela de manera manual, por eso tienen un gran valor.

Aprender a hacer esto requiere habilidad y paciencia; y existen diferentes estilos y métodos para urdir (tejer) según la región. En Oaxaca existe una larga tradición de telar artesanal que es valorado en todo el mundo por sus diseños y calidad.

✂️ Elaborar (30 minutos)

“¿Les gustaría aprender a tejer?”. Explica que el tejer es complejo, pero pueden hacer su pequeña versión en papel. Ten muchas tiras de papel de colores y en-

trega a cada alumno una hoja de papel blanco. El procedimiento es el siguiente, acompáñalos en la medida de lo posible:

1. Pongan la hoja de papel de forma vertical y dóblenla a la mitad.
2. Con el lápiz, hagan un margen de 2 cm por 3 de los lados, excepto en el que está el doblez.
3. Hagan líneas perpendiculares al doblez, cada una con 1.5 cms. de separación.
4. Corten cada línea respetando los márgenes. Una vez desdoblado el papel parecerá que la hoja está hecha tiras.
5. Pueden formar grupos o equipos y darles a cada uno un puño de tiras de papel de color.
6. Para el telar, deberán una por abajo y otra por arriba entre las tiras de la hoja blanca.
7. Pueden hacer formas si dejan espacios sin “tejer”. Pueden hacer diseños muy originales y creativos.

Evaluar (10 minutos)

Pregunta a los niños si les pareció fácil o difícil la actividad. “¿Se imaginan cómo sería hacer este proceso en un telar gigante? ¿Cuánto tiempo creen que les lleve? Muchas personas viven de esta actividad y muchos son tan hábiles que sus diseños se venden en Europa. Muchas veces no valoramos el trabajo de nuestros compatriotas y los discriminamos por usar sus hermosas prendas tejidas por ellos mismos ¿Qué opinan de esto? ¿Está bien malbaratar el trabajo de estos artesanos? ¿Les parece que estas prendas representan la cultura mexicana? ¿Por qué?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia

Comenta a los niños cómo debemos respetar a las personas y valorar el trabajo que ellos hacen. “¿Sus padres valoran estas artes y oficios?”. Reflexionen al respecto en conjunto e invítalos a llevar esta reflexión a sus hogares.

Adaptaciones

Propón hacer pequeños escritos (establece un mínimo considerable a su edad y habilidades) con imágenes, y recapitularlo en un pequeño librito. Esto significa que te comprometerás a engraparlo o encuadernarlo y ponerlo en el salón de los niños como en una biblioteca.

Referencias

DELGADO, Ixchel (2007). *Huipil Florido*, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Se va y se corre

Descripción general

Lectura sugerida

¡Lotería! Cuentos en verso de Héctor Castañeda.

Duración

1 hora 35 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescatar las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Identificar: Se reconocerán los personajes de la lotería al momento de escuchar la lectura.
- ▶ Relacionar: Se creará la capacidad de hacer una analogía entre la información que escuchen con las imágenes de su carta.
- ▶ Seleccionar: Se podrán identificar objetos de la vida cotidiana que son de origen mexicano y que además no se encuentran en las cartas de la lotería.
- ▶ Inventar: Se creará la oportunidad de hacer historias con los personajes de las cartas.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina mediante el dibujo.
- ▶ Social: Se propiciará un ambiente idóneo para la comunicación a través del juego y de la demostración de cada carta y su historia, posterior a la lectura.
- ▶ Cognitiva: Se ejercitará la comprensión lectora al mismo tiempo que se realiza una actividad. Asimismo se desarrollará el análisis de la información propiciada durante la dinámica, la cual se utilizará en una posterior representación gráfica.
- ▶ Ética: Se implementarán elementos básicos para crear respeto a las reglas de interacción durante un juego.

Recursos materiales

Lectura sugerida, una baraja de lotería tradicional, cartas de lotería preferentemente ampliadas, fichas bibliográficas (puede utilizarse cartulina u hojas blancas dobladas en cuatro partes), listones o hilo grueso, perforadora, cartulinas gruesas (blanca) cortadas en segmentos de 10 x 15 cm, utensilios para colorear.

Desarrollo

Enganchar

Inicia con algunas preguntas guía: “¿Quién ha jugado lotería? ¿Cuáles son los personajes o las cosas que encontramos en la lotería? ¿Cuántos años creen que tiene este juego? ¿Dónde creen que surgió?”.

Explorar (30-35 minutos)

Inicia la lectura de *¡Lotería! Cuentos en verso*. Mientras lees uno o varios poemas, incorpora cantos o refranes en lugar del nombre de la carta y espera a que los niños adivinen de qué se trata, por ejemplo:

- ▶ “Flamante y primorosa: la rosa”.
- ▶ “El que espera desespera: la pera”.
- ▶ “Pequeña que brilla y guía en la noche: la estrella”.
- ▶ “Camarón que se duerme se lo lleva la corriente”.
- ▶ “Fea y de patas largas, ella no me engaña: la araña”.

Introduce a los niños al juego con algunas preguntas: “¿A quién le gusta jugar lotería? ¿Saben cómo jugar?”. Proporciona las cartas a los niños y lo necesario para que marquen en ellas. Establece la forma en la que se jugará (líneas, cuadros, llena u otra). Inicia cantando las cartas, pero esta vez, en vez de agregar cantos o refranes, utiliza los versos leídos para que los niños recuerden la lectura. Por ejemplo:

- ▶ ¿Qué le regaló el soldado a la dama? La rosa.
- ▶ ¿De quién se enamoró la rana? De la garza.
- ▶ ¿Con quién se casó la sirena? Con el camarón.
- ▶ ¿Quién era amiga del alacrán? La bota.

Explicar (15 minutos)

Da una breve explicación acerca del origen de la lotería y su relevancia dentro de las tradiciones mexicanas. Enfócate en los objetos y personajes que encuentras en ella; qué representan o por qué forman parte del juego. Recuerda que muchos niños pueden no estar familiarizados con los personajes de la lotería

tradicional. Resalta este juego como parte de la cultura popular mexicana y como una tradición que se comparte con la familia y amigos.

Pregunta lo siguiente: “¿Sabían que la lotería surgió en Europa?”. Explicales que la lotería se originó en Italia en la Edad Media, después pasó a España, y por medio de los españoles llegó a México y América Latina aproximadamente en el año 1769. La lotería que conocemos se llama Gallo Don Clemente, y llegó a México en 1887 gracias al señor Clemente Jaques, que vendía principalmente alimentos enlatados. Las cartas de la lotería tienen personajes y cosas cotidianas, pero también míticas y fantasiosas. Mientras explicas esto, puedes ir mostrando algunas cartas. Pregunta a los niños: “¿Han imaginado la vida los personajes del juego de la lotería?”. Incluye preguntas específicas de cada poema, por ejemplo: “¿Imaginan a un alacrán siendo amigo de una bota?”.

Concluye con preguntas que refuercen la idea de la lotería como parte de la cultura popular mexicana, por ejemplo:

- ▶ ¿Les gustó esta nueva forma de jugar a la lotería?
- ▶ ¿Conocen todos los personajes/objetos que aparecen en el juego?
- ▶ ¿Hay algún personaje u objeto que represente la cultura o costumbres mexicanas que no se encuentra en la baraja?
- ▶ ¿Ustedes tienen alguna actividad o juego que acostumbran hacer con su familia y amigos?

✂ Elaborar (15-20 minutos)

Pide a los niños que piensen en qué personaje u objeto que representa la cultura o costumbres mexicanos no se encuentra en la lotería y les gustaría agregar.

Permite que dibujen lo que se les haya ocurrido. Puedes darles ideas: huaraches, trenzas, flores, vestidos tradicionales, instrumentos, animales (como jaguar, quetzal, etcétera) lugares (pirámides, playas, parques), personajes (mariachis, catrina, danzantes, monstruos).

Proporciona a cada niño la cartulina y material para colorear. Acompaña los para asegurarte de que no imiten ningún objeto de las cartas de la lotería y que no se repitan entre ellos en la medida de lo posible. Una vez que terminen puedes perforar su carta y poner un hilo o listón para usar de separador.

Después, forma equipos de tres o cuatro y pídeles que elaboren un pequeño cuento donde sus personajes interactúan de alguna manera y que lo escriban en una hoja aparte en un cuaderno. Puede ser la misma historia o cada uno darle un giro diferente.

☑ Evaluar (10 minutos)

Invita a los niños a que compartan sus historias con el grupo:

- ▶ ¿Cuál nuevo personaje llamó más su atención?

- ▶ ¿Les gustaría que hubiese una lotería con los nuevos personajes creados?
 - ▶ ¿Jugarían con sus amigos y familia esta nueva lotería?
 - ▶ ¿Les gustaría seguir jugando lotería cuando crezcan?
- Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✎ Transferencia

Sugiere a los niños que jueguen lotería con su familia y amigos. Incluso menciona la posibilidad de hacer su propia lotería y dales algunos consejos para elaborarla, como materiales, cantidad de cartas, etcétera. Pregúntales si tienen alguna tradición con su familia, es decir, algo que suelen repetir constantemente. Algunos ejemplos: salir al parque o plaza el domingo, ir a comer con algún familiar, celebrar un cumpleaños de manera especial, realizar un deporte o actividad juntos, entre otras actividades. Recuérdales que las tradiciones en familia pueden ser pequeñas acciones y que sus padres pudieron haberlas realizado con sus abuelos y que, por lo tanto, cuando ellos crezcan pueden repetirlas con sus hijos.

✎ Adaptaciones

- ▶ Si utilizas un libro distinto, reemplaza parte de las cartas de la lotería tradicional con personajes de la historia.
- ▶ Pueden hacer una pequeña lotería con menor número de casillas, personajes y objetos diferentes a la tradicional, cuidando que no se repitan líneas entre cartas.
- ▶ Puedes omitir el dibujo de la carta y pasar directamente al cuento. No omitas la creación del cuento ya que esta parte los lleva a imaginar y estructurar oraciones compuestas.

📖 Referencias

CASTAÑEDA, Héctor (2010). *¡Lotería! Cuentos en verso*. México: Conaculta.



Soñemos

Descripción general

Lectura sugerida

Soñé... Canto contra la violencia de Gabriela Olmos.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Analizar: El niño distinguirá y diferenciará los tipos de agresiones.
- ▶ Comunicación.
- ▶ Dialogar: Se fomentará en el estudiante una apertura para escuchar los argumentos de sus compañeros, además de expresar los suyos, referentes a las problemáticas en torno a la violencia.
- ▶ Crear: Los niños elaborarán un producto que demuestre sus reflexiones sobre el tema expuesto en la actividad.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina mediante la pintura o el dibujo.
- ▶ Social: Se buscará desarrollar la concientización a través del diálogo.
- ▶ Cognitiva: Se ejecutará la capacidad de analizar problemáticas sociales.
- ▶ Ética: Se utilizarán conceptos y valores como justicia, paz e igualdad serán desarrollados y comprendidos.

Recursos materiales

Libro o lectura digital, pinturas, acuarelas, crayones o gises, cartulina blanca o cascarón de huevo si se cuenta con pinturas o acuarelas, opalina blanca o de colores si se cuenta con gises y crayolas, cinta adherible.

Desarrollo

🔗 Enganchar (10 minutos)

Antes de empezar, solicita que los niños se sienten en círculo. Una vez dispuestos, muestra la portada del libro, pide que alguien lea el título. Realiza las siguientes preguntas: “¿De qué creen que trate? ¿Qué creen que el niño de la portada trata de hacer con la estrella? ¿Qué significa eso? ¿Quién conoce a la autora? ¿Quieren saber qué la hizo escribir el libro?” (se lee el texto de la última página, donde la autora explica por qué escribió el libro).

👂 Explorar (10 minutos)

Pregunta lo siguiente: “¿Alguno de ustedes lee las noticias o el periódico? ¿Qué noticias les causan temor? ¿Han escuchado noticias sobre violencia? ¿Qué es la violencia? ¿De qué manera podemos enfrentar la violencia?”. Comenta sobre el tema lo siguiente: “La autora, Gaby Olmos, junto con otros artistas, piensa que la violencia la podemos enfrentar con imaginación. Vamos a leer algunas ideas y veamos las imágenes de los ilustradores”. Comienza la lectura del libro, entre cada idea e imagen haz pausas para preguntar a los niños sobre lo que expresa la ilustración.

💬 Explicar (10 minutos)

Comenta con ellos acerca de la violencia, puedes guiarte con la siguiente información:

Un fenómeno social es una situación caracterizada por todo tipo de interacción o convivencia entre dos o más seres humanos. La violencia es un fenómeno social, es decir, es una situación provocada por la interacción (o convivencia) de dos o más seres humanos, pero que tiene matices de agresión, falta de respeto por los intereses del otro, invasión de la libertad individual, etcétera. Hay diversos tipos de violencia, entre ellos podemos encontrar la violencia psicológica, por ejemplo, cuando nuestras palabras o acciones afectan los sentimientos de otro, sin embargo, no causamos daño físico. La violencia más conocida por todos, es la física, que es cuando el otro se ve afectado físicamente por nuestras acciones.

Regresa al libro y ábrelo en la página 18, pregunta lo siguiente: “¿Qué tipo de violencia es una llamada de extorsión? ¿Por qué?” Abre la página 4, pregunta lo siguiente: “¿Qué tipo de violencia podrá ejercerse con una pistola? ¿Por qué? ¿A qué se refiere la autora cuando menciona que podemos aprender de los árboles? ¿Con la imaginación se puede combatir la violencia? ¿Por qué? Gaby Olmos dice que, si imaginamos un mundo mejor, lo podemos

construir. Desde la imaginación podemos construir la realidad. Vamos a soñar cómo podemos transmutar la violencia en paz, alegría y tranquilidad”.

Elaborar (15 minutos)

Entrega el material (gises o acuarelas, pinturas, etcétera). Indica lo siguiente: “¿Saben lo que es soñar despierto? Es imaginar cosas que nos pueden pasar, sin necesidad de dormirmos. Hoy vamos a soñar despiertos, vamos a cerrar nuestros ojos y pensar en cómo convertir la violencia en paz, alegría, o algo bueno para los demás”. Después lo van a dibujar o a pintar. Al finalizar, quien guste puede compartir sus ideas con los demás.

Evaluar (15 minutos)

Peguen los dibujos, pinturas o acuarelas en el pizarrón o en la pared. Realiza una exposición de cinco minutos en donde los niños puedan ver los productos de los demás. Solicita a algún voluntario que explique su pieza artística. Incentiva el diálogo con las siguientes preguntas: “¿Les gustó hacer esta actividad? ¿De qué manera leer nos puede ayudar a combatir los fenómenos sociales como la violencia? ¿Recomendarías esta lectura o actividad a tus amigos o compañeros?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia

“¿Has escuchado sobre casos de violencia en tu colonia o barrio? Si has escuchado sobre asaltos cerca de tu casa: ¿Cómo te hace sentir? ¿En tu barrio o colonia hay campañas contra la violencia? ¿Cómo podrías participar en una campaña contra la violencia?”. Sugiere que platicuen con familiares y amigos sobre la manera en que podemos combatir la violencia. La comunicación y la unión entre los vecinos son fundamentales para que la inseguridad y la violencia disminuyan y desaparezcan. Rescatar lo que nos hace felices, ayudar y entender a los demás previene la violencia.

Adaptaciones

Se puede realizar una campaña contra la violencia en diversos grupos de 5° y 6° y exponer las pinturas en un día especial a favor de la paz. Como recomendación, se puede invitar a padres de familia y diarios informativos para que documenten el evento.

Referencias

OLMOS, Gabriela (2013). *Soñé...Canto contra la violencia*. México: Artes de México.

Pesca magnética

Descripción general

Lectura sugerida

¿Qué? Ciencia, colección Libros del Rincón.

Duración

1 hora 40 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.
- ▶ Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Memorizar: El estudiante registrará información nueva en la memoria y la aplicará en el juego.
- ▶ Explicar: Se transmitirá el nuevo conocimiento adquirido con las palabras propias del estudiante.
- ▶ Contrastar: Se comparará el nuevo aprendizaje entre los estudiantes.
- ▶ Confirmar: Se generará la capacidad en el estudiante de identificar si la información que dan sus compañeros al momento de responder preguntas es verdadera o no.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina en la coordinación de ojos y manos para atrapar los papeles.
- ▶ Social: Se fomentará la interacción entre ellos a través del juego con sus compañeros y el consenso de respuestas en su equipo.
- ▶ Cognitiva: Se creará la capacidad de comprensión lectora y se aplicará la información aprendida en el juego.
- ▶ Ética: Se logrará que ellos acuerden el orden en que jugarán y respetarán dichos acuerdos en su equipo, a la vez que en el grupo.

Recursos materiales

Libro, cinco o seis imanes, papeles de cortados en 5 x 7 cm (ver anexo “Pesca magnética”), caja con clips, hilaza, lápices, tijeras.

Desarrollo

Enganchar (10 minutos)

Introdúcelos a la lectura con las siguientes preguntas guía: “¿Saben qué es un imán? ¿Saben por qué los imanes atraen hierro o acero? ¿Saben cómo funciona un imán y para qué los utilizan?”.

Explorar (20 minutos)

Inicia la lectura de *¿Qué? Ciencia* en la página 20, sección “Magnetismo”. Mientras lees, incorpora preguntas guía según el tema, como:

- ▶ ¿Sabían que las brújulas funcionan gracias a la magnetósfera (zona exterior de la atmósfera terrestre)?
- ▶ ¿Conocen o tiene alguno de ustedes timbre en casa? Algunos funcionan gracias a los electroimanes.
- ▶ ¿Habían escuchado que los polos opuestos se atraen?
- ▶ ¿Conocen las bandas magnéticas? Estas almacenan información codificada. Las encontramos en tarjetas de crédito, credenciales para el transporte, cajas fuertes, etcétera.

Explicar (15 minutos)

Retoma la lectura y el anexo “Imanes y magnetósfera” (incluido en la didáctica “Magnetizando” de este mismo tomo) para explicar algunas funciones prácticas del magnetismo en el mundo: brújulas, imanes, electroimanes, motor eléctrico, computadoras, teléfonos, bandas magnéticas, medicina (resonancias), entre otros. Muéstrales cómo los sucesos de la naturaleza tienen una explicación científica, por ejemplo: “Las auroras se producen gracias a la magnetósfera de la Tierra. Estos fenómenos tan hermosos a la vista tienen una explicación que obedece a las leyes de la física”.

Elaborar (25 minutos)

Pregunta: “¿Dónde han visto imanes? ¿Qué usos podemos darles en la vida cotidiana? ¿Qué se les ocurre que pueden hacer con un imán?”. Van a elaborar un juego de pesca con imanes. Para realizarlo, forma de cinco a seis equipos, y se reunirán en círculo. Dales el material que necesitará cada equipo: un lápiz, un pedazo de hilaza (mide el largo desde tu muñeca hasta tu codo), un imán, un puñado de papelitos y clips para cada papel.

Se atará o pegará el imán por un extremo de la hilaza y el otro extremo al lápiz. Esta será su caña de pescar. Da instrucciones para que los miembros del equipo ayuden a poner un clip a cada papelito. Cada papel tiene una pregunta que vale puntos (ver el anexo “Pesca magnética”). Si no saben la respuesta tendrán que cumplir el reto de cada pregunta. Una vez entendida la dinámica, pondrán los papelitos bocabajo para que no vean lo que está escrito en él. Pueden revolverlos con cuidado de que no se doblen y no queden encimados. Lleguen a un acuerdo de cómo van a tomar turno. Cada participante elegirá un papel y deberá tomarlo con el imán. Entonces tendrá que leer la pregunta para que sus compañeros lo escuchen y respondan. Ellos serán quienes decidan si la respuesta es correcta o no. Todos tendrán que poner a prueba la nueva información, pero si tienen dudas diles que te pregunten, y en caso de diferir en las respuestas, tú tendrás la última palabra. Si la respuesta es correcta el participante sumará los puntos, en caso contrario tendrá que cumplir el reto y regresar el papel bocabajo para que alguien más pueda tomarlo. El juego terminará cuando hayan recogido todos los papeles.

✓ Evaluar (10 minutos)

Concluye con las siguientes preguntas: “¿Quién juntó más puntos? ¿Aprendimos lo que es un imán y cómo funciona? ¿Por qué el imán atrae al clip? ¿Qué otros objetos son atraídos por los imanes?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia (10 minutos)

Invita a los niños a inventar otro juego que incluya imanes o utilizar el mismo, pero con diferentes preguntas o retos: “¿De qué forma se les ocurre que pueden usar lo que aprendieron sobre imanes? ¿Cómo esta información puede resultarles útil?”. Dales el siguiente ejemplo práctico:

Los boletos de estacionamientos y tarjetas bancarias funcionan con una banda magnética que posee información codificada en ella. Los artículos que tienen campos electromagnéticos pueden arruinar las bandas. Por ejemplo, los teléfonos celulares (por las ondas de radiofrecuencia). Por eso no es bueno ponerlas juntas ya que una vez desmagnetizada, no hay forma de arreglarla, la tarjeta ya no funcionará y habrá que cambiarla.

✎ Adaptaciones

Añade más preguntas. También puedes agregar retos o juegos. Eleva el grado de dificultad; pon los papelitos en una caja de colores o bolsa, procurando que estén un poco dispersos para que puedan tomar sólo uno.

Referencias

Ciencia popular (2006). Aurora boreal. Disponible en <http://www.cienciapopular.com/ciencia/la-aurora-boreal>

Ciencia recreativa (2013). Corriente y magnetismo: electroimanes. Disponible en http://lacienciarecreativa.blogspot.mx/2013_10_01_archive.html

Maestra Delia (2007). Magnetismo. Disponible en <https://maestradelia.wordpress.com/2007/12/15/magnetismo/>

Experimentos de física (2007, febrero 01). Timbre casero fácil. Experimentos de electricidad y magnetismo Disponible en <http://www.experimentosdefisica.net/timbre-casero-facil-experimentos-de-electricidad-y-magnetismo/>

Factor eléctrico (2014, enero 11). Interruptor diferencial. Disponible en <http://factorelectrico.blogspot.mx/2014/01/interruptor-diferencial.html>

¿Qué? Ciencia, colección Libros del Rincón. México: SEP.

Anexo

Pesca magnética

Preguntas y retos (las respuestas las encontrarás en la lectura sugerida):

Pregunta	Reto
¿Qué es magnetismo?	Decir la tabla del 8 al revés.
¿El planeta tiene energía magnética? ¿Por qué?	Contar un chiste.
Nombra una función de la magnetósfera	Aguantar la respiración 20 segundos.
¿Cuántos polos tiene un imán? Menciónalos	Cantar la mitad de una canción.
¿En qué consiste la desmagnetización?	Decir la tabla del 7 al revés.
¿Cómo funcionan los polos de los imanes?	Imitar a uno de estos tres animales: elefante, gallina o conejo.
¿Dónde encontramos las bandas magnéticas?	Tratar de lamerse el codo.
¿Cómo se llama la capa magnética de la tierra?	Dar 4 pasos con un libro en la cabeza.

Estrellas



Descripción general

Lectura sugerida

Oda a una estrella de Pablo Neruda.

Duración

1 hora 50 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.
- ▶ Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Recordar: El estudiante podrá retener en su memoria hechos de una narración.
- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Comparar: El estudiante diferenciará los hechos narrados en el poema y los hechos aprendidos sobre las estrellas.
- ▶ Aplicar: Se realizará un modelo de estrellas (móvil).

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina al elaborar un móvil incorporando los hechos aprendidos sobre las estrellas.
- ▶ Social: Se incentivará al estudiante a interactuar con los demás al informar a sus compañeros sobre las preguntas y respuestas en la actividad de explicar, así como mediante la realización de una constelación por equipos.
- ▶ Cognitiva: El estudiante tendrá la capacidad de analizar y diferenciar hechos científicos con hechos imaginarios.
- ▶ Ética: Se fomentará el respeto a las opiniones y comentarios de los compañeros, la colaboración y trabajo en equipo.

Recursos materiales

Poema “Oda a una estrella”, hojas blancas cortadas en cuatro ($\frac{1}{4}$ de hoja para cada niño, puedes utilizar hojas de reciclar), lápices de colores, cartulina u opalina cortada en tamaño media carta, hilo omega cortado en tiras de 15 centímetros aproximadamente, palitos de paleta (tres por niño), pegamento blanco líquido, tijeras, cartoncillo negro, gises blancos o de colores, copias del anexo de esta actividad: 18 tarjetas por juego (set). Asegúrate de que cada niño tenga una tarjeta.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Entrega a los niños $\frac{1}{4}$ de hoja y pídeles que dibujen una o varias estrellas en el papel. Invítalos a que compartan sus dibujos entre ellos. No es necesario que pasen al frente; pueden hacerlo con sus compañeros que se encuentren cerca.

Explorar (10-15 minutos)

Pregunta a los niños lo siguiente: “¿Qué saben sobre las estrellas? ¿Cuándo las podemos ver? ¿Tienen alguna estrella favorita?”. Antes de leer el poema, haz un breve resumen con las respuestas de los niños. Inicia con la lectura del poema “Oda a una estrella” de Pablo Neruda.

Explicar (15-20 minutos)

Si cuentas con los recursos tecnológicos en la escuela, puedes utilizar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=XSylk7W44sM> (sólo hace referencia al fenómeno de parpadeo de las estrellas). Si el número de niños en el grupo es non, conserva una de las tarjetas para hacer los pares. Pide a los niños que lean el contenido de sus tarjetas. Ellos tendrán que formar pares de preguntas y respuestas.

Cuando encuentren sus pares, verifica con tu copia del anexo “Pregunta a las estrellas” que concuerden las respuestas. Si no es así, pídeles que continúen buscando. Una vez que hayan formado sus pares, pide voluntarios para leer las preguntas y las respuestas.

Pídeles que pongan las preguntas ordenadas con sus respectivas respuestas sobre los mesabancos. Verifica que los pares sean correctos. Permite a los niños que vuelvan a leer en silencio todas las preguntas con sus respuestas.

Después de esto escucha las preguntas que formularon y guíalos en sus respuestas. Pregúntales si el relato del poema guarda alguna similitud con las preguntas y respuestas, y por qué no sería posible esconder una estrella en casa.

Para obtener mayor información sobre las estrellas, puedes consultar el siguiente enlace: <http://www.astromia.com/universo/estrellas.htm>

✂️ Elaborar (30-40 minutos)

Pregunta a los niños si después de conocer más sobre las estrellas las dibujarían de manera distinta y por qué. Entrega a cada niño una hoja de opalina/cartulina, siete trozos de hilo omega, los palitos de paleta, tijeras y pegamento.

Pídeles que dibujen en ella cuatro estrellas distintas, de distinto color (coloreadas por ambos lados) y tamaño, y las recorten. Después deben pegarlas a un extremo del hilo, una hebra por cada estrella. Una vez terminado, deben amarrar cada una de las estrellas a cada extremo de dos palitos de paleta.

Los niños deben amarrar ahora dos hebras más al centro de cada uno de los palitos con estrellas a los lados y el otro extremo a cada extremo del tercer palito de paleta. La última hebra deberá amarrarse al centro del tercer palito de paleta.

Orientalos para que puedan equilibrar su móvil.

Coloca el cartoncillo negro sobre el pizarrón (o utiliza el pizarrón si el profesor te lo autoriza). Distribuye los gises entre los niños y pídeles que dibujen sobre él tantas estrellas y puntos como puedan. Cuando hayan terminado, pídeles que formen equipos de entre dos y cuatro niños, para que identifiquen constelaciones y después tracen las que identificaron en el cartoncillo o pizarrón uniendo con una línea las estrellas que dibujaron.

✅ Evaluar (10-15 minutos)

“Reflexionen sobre la actividad que realizaron hoy: ¿Qué les pareció? ¿Sabían todo esto de las estrellas? ¿Qué conocimiento nuevo aprendieron hoy?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

📖 Transferencia

Sugiere a los niños la siguiente actividad:

- ▶ Escriban una historia corta o un poema sobre las estrellas y compártanlo con un amigo o un familiar.

📎 Adaptaciones

- ▶ Pide que ilustren en el pizarrón cada una de las partes de la explicación.
- ▶ Pide que dibujen su propia constelación y la nombren.
- ▶ Pide que escriban una carta informándole a un amigo que una estrella ha sido nombrada con su nombre.

Referencias

Cool Cosmos [En línea] Estrellas. Pregúntale a un astrónomo, para niños [Fecha de consulta: 28 de enero de 2016]. Disponible en <http://legacy.spitzer.caltech.edu/espanol//edu/askkids/stars.shtml>

NERUDA, Pablo (2008). *Oda a una estrella*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo.

Anexo

Pregunta a las estrellas (tarjetas)

¿Qué es una estrella?	Una estrella es una enorme esfera de gas muy caliente y brillante. Las estrellas producen su propia luz y energía.
¿De qué están hechas las estrellas?	Las estrellas están hechas de gas muy caliente. Este gas es en su mayoría hidrógeno y helio, los cuales son los dos elementos más ligeros. La mayoría de las estrellas tienen pequeñas cantidades de elementos más pesados como el carbono, nitrógeno, oxígeno y hierro.
¿Cuántas estrellas puedes ver en la noche?	El número de estrellas que puedes ver en una noche clara en un área oscura (lejos de las luces de la ciudad) es alrededor de dos mil. Básicamente, entre más oscuro esté el cielo, más estrellas tú puedes ver. La luz de la Luna brilla en el cielo nocturno y reduce el número de estrellas que tú puedes ver.
¿Cuántas estrellas hay?	Nadie sabe exactamente cuántas estrellas hay en el universo. Hay tantas estrellas (billones y billones de ellas) que no es posible contarlas a todas. Nuestra propia galaxia, la Vía Láctea, tiene alrededor de 200 billones de estrellas. Hay billones de otras galaxias en el universo que tienen tantas o incluso más estrellas.
¿Es el Sol la estrella más grande?	A pesar de que el Sol aparece más grande para nosotros que cualquier otra estrella, hay muchas estrellas que son mucho más grandes. El Sol aparece tan grande comparado a las otras estrellas porque está mucho más cercano a nosotros que cualquier otra estrella. El Sol es una estrella de tamaño promedio.
¿Por qué centellean las estrellas?	Las estrellas realmente no centellean (<i>centellear</i> significa parpadear la luz), sino que parecen hacerlo cuando son vistas desde la superficie de la Tierra. Las estrellas centellean en el cielo nocturno por los efectos de nuestra atmósfera. Cuando la luz de las estrellas entra en nuestra atmósfera, esta se afecta por los vientos que hay en ella y por las áreas con diferentes temperaturas y densidades.

¿Qué son las constelaciones?	Una constelación es un grupo de estrellas que toma una forma imaginaria en el cielo nocturno. Son usualmente nombradas en honor a caracteres mitológicos, gente, animales y objetos. Es como un juego de conectar puntitos en una hoja de papel. En el pasado, la creación de imágenes imaginarias de las estrellas fue útil para la navegación en la noche y para seguir el curso de las estaciones.
¿Por qué las estrellas “salen” sólo en la noche?	Las estrellas están en el cielo día y noche. Durante el día nuestra estrella, el Sol, hace nuestro cielo tan brillante que no podemos ver las estrellas mucho más débiles. En la noche, cuando el cielo está oscuro, la luz de las estrellas puede ser vista.
¿De qué color son las estrellas?	El color de las estrellas se relaciona con su tamaño. El color del sol es amarillo y es una estrella mediana. Hay estrellas marrones que son más pequeñas que el sol y azules que son más grandes. Aunque también hay estrellas que pueden ser menores en tamaño, pero tienen una mayor concentración de materia.

Fuente: Pregúntale a un astrónomo, para niños (s. f.). Estrellas. Recuperado el 28 de enero de 2016 de: <http://legacy.spitzer.caltech.edu/espanol//edu/askkids/stars.shtml>



Los detectives

Descripción general

Lectura sugerida

Manu, detective de Pilar Lozano Carbayo.

Duración

1 hora 45 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Promover la justicia social y la solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Comprender: El estudiante entenderá qué es la empatía y algunas de sus características.
- ▶ Aplicar: Se incentivará la realización de acciones de apoyo a otras personas o animales en su vida diaria.
- ▶ Analizar: El estudiante comparará y hará un contraste entre las situaciones de su vida cotidiana que tengan que ver con la empatía.
- ▶ Crear: Se realizará, mediante el recorte de letras y palabras, el diseño de un “mensaje misterioso” con rimas y frases positivas sobre sus compañeros.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Social: Se incentivará la toma de conciencia sobre la importancia de ayudar a los compañeros.
- ▶ Psicomotora: Se fomentará la psicomotricidad fina mediante el recorte en periódicos y revistas de letras para formar palabras y rimas.
- ▶ Cognitiva: Se buscará reflejar el aprendizaje del significado de las rimas mediante formación de palabras y frases con recortes de letras.
- ▶ Ética: Se reconocerán y respetarán los pensamientos, sentimientos y características personales de sus compañeros.

Recursos materiales

Libro *Manu, detective*, hojas blancas tamaño carta, periódico y/o revistas viejas, pegamento, tijeras, lápices.

Desarrollo

Enganchar (5-10 minutos)

Muestra a los niños el libro que se leerá y el autor. Puedes realizar las siguientes preguntas introductorias: “¿Sabes qué es un detective? ¿A qué se dedican? ¿Te gustaría ser un detective? ¿Será fácil o difícil resolver misterios como lo hace un detective?”.

Explorar (15-20 minutos)

Inicia con la lectura, al momento en que menciones los personajes y las situaciones comparte las ilustraciones con los niños. Mientras lees el cuento, haz pausas para plantear preguntas a los niños con relación a la historia, por ejemplo:

- ▶ ¿Por qué Manú decidió ser detective?
- ▶ ¿Cómo se llama la niña a la que escribieron la nota anónima?
- ▶ ¿Por qué habrán escrito esa nota?
- ▶ ¿Cómo crees que se resuelva el caso?

Una vez concluida la lectura realiza las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué les pareció la historia?
- ▶ ¿Qué parte les gustó más?
- ▶ ¿Cuál es el personaje que más recuerdan?
- ▶ ¿Les gustó cómo se resolvió el caso?
- ▶ ¿Está bien escribir notas anónimas?
- ▶ ¿Cómo crees que se sintió Pablo a ver la nota que lo amenazaba?
- ▶ ¿Ayudarías a un amigo a resolver un problema?

Explicar (10-15 minutos)

Habla con los niños sobre cómo imaginan que sería trabajar de detective. Platica con ellos sobre la responsabilidad de investigar y resolver misterios, por ejemplo, el trabajo que conlleva encontrar a los responsables de un robo o la importancia que tienen los periodistas pues ellos también a veces tienen que actuar como detectives para encontrar los hechos de una noticia.

Además, explica brevemente lo que es una rima. Puedes utilizar como base la información que se describe a continuación:

Rima

Las palabras riman cuando tienen igualdad de sonidos a partir de la vocal que lleva la fuerza de pronunciación; es siempre igualdad de sonidos, no de pronunciación, por ejemplo: *caballo-mayo; verso-esfuerzo*.

Rima consonante

Una rima consonante es una rima perfecta, es decir, cuando las consonantes en dos palabras que riman, a partir de la vocal que lleva la pronunciación, tiene igualdad de sonidos. Ejemplo: *gozando-caminando; sol-caracol*.

En resumen, la rima es un recurso del lenguaje poético que consiste en la repetición, entre dos o más versos, de parte de los sonidos finales, en concreto, de los situados a partir del último acento de intensidad.

✦ **Elaborar (30 minutos)**

Considera que para esta actividad tendrás que prepararte con mucho tiempo de anticipación y conocer previamente la escuela o lugar donde realizarás las actividades, ya que consiste en un *rally* que se divide en dos etapas.

Etapas 1

Pide que hagan equipos de tres o cuatro niños, procura que el número de equipos sea par y que de esta forma puedan interactuar entre ellos ya que cada equipo elaborará una pista en rima, similar a la del cuento:

La mano negra,
el gorro rojo,
yo hago siempre
lo que es mi antojo.

Cada equipo pensará y escribirá una nota que rime, la nota es una pista para que los otros equipos adivinen a quién de sus compañeros se refiere, por ejemplo, podrán escribir, sin decir el nombre, sobre lo que más les gusta de alguno de sus compañeros: qué es buena persona, amigo, inteligente, le gusta leer, etcétera (pon atención en que sólo sean características positivas).

Entrega el material necesario para desarrollar la actividad. La rima que han escrito en sus cuadernos la convertirán en “mensaje misterioso”, es decir, que utilicen los periódicos y revistas viejas para recortar letras y palabras para armar el mensaje en la hoja en blanco. Asegúrate que peguen bien las letras.

Cada equipo guardará en secreto (no le dirá lo que dice a sus otros compañeros) la hoja con su mensaje; pide que te la entreguen, numera cada hoja con el “mensaje misterioso” sin que los niños sepan qué número es el suyo.

Etapas

En caso de ser un grupo muy numeroso y contar con poco tiempo, puedes recortar un poco la actividad, pidiendo a cada equipo que lea su mensaje misterioso y que entre los demás compañeros del grupo averigüen de quien se trata.

Para esta etapa es necesario que conozcas la escuela y pidas autorización a los profesores y directivos para que te permitan realizar el *rally*. Una vez que tengas los papeles con los mensajes misteriosos, tu tarea consiste en llevar ese mensaje a lugares clave dentro de la escuela (el patio, un rincón cerca de algún salón, etcétera). Puedes pedir previamente a uno o dos niños (quienes no participen en la escritura del mensaje misterioso) que te ayuden con esta tarea.

Cuando los hayas ocultado, vuelve al salón de clase. Se te pide que conozcas previamente los lugares donde esconderás el mensaje, debido a que en esta segunda etapa le darás a cada equipo una pista que los llevará al lugar. Por ejemplo: “El mensaje misterioso se encuentra junto al espacio donde todos se refrescan con agua que beben mucho cuando hace calor.” Respuesta: “Junto al bebedero”.

Debes establecer como regla que todos los grupos salgan al mismo tiempo. Es decir, cuando cada uno tenga su pista. Ganará el equipo que regrese más rápido con la pista y en el salón adivine a quien se refiere el mensaje misterioso.

Evaluar (5-10 minutos)

“¿Te gustó el cuento? ¿Por qué? ¿Fue difícil o fácil escribir una rima sobre tus compañeros? ¿Les gustaría ser detectives para ayudar a conocer la verdad de lo que esté sucediendo? ¿Por qué es importante el trabajo de un periodista-detective?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia (5 minutos)

Sugiere a los niños que platicuen sobre la actividad realizada en el tiempo de lectura con sus familiares y/o amigos, cómo se sintieron cuando sus compañeros hablaron sobre cosas positivas de ustedes.

Referencias

LOZANO Carbayo, Pilar (2006). *Manu, detective*, colección Libros del Rincón. México: SEP.



El problema del Tío Tigre

Descripción general

Lectura sugerida

La cena de Tío Tigre de Clara Rosa Otero.

Duración

1 hora 25 minutos.

Pilar del programa que fomenta

- ▶ Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Solución de problemas
- ▶ Comparar: El alumno diferenciará las situaciones y perspectivas de los personajes respecto a un mismo hecho.
- ▶ Identificar: El estudiante encontrará la problemática descrita en la lectura.
- ▶ Priorizar: Se buscará identificar y evaluar la necesidad de administrar de mejor manera los recursos

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina mediante la elaboración de máscaras.
- ▶ Social: Se fomentará la solidaridad al ayudar a los más necesitados.
- ▶ Ética: Se propondrá que la búsqueda de soluciones atienda intereses colectivos y no personales.

Recursos materiales

Máscara de papel: tigre, tortuga, coneja, conejo, hojas tamaño carta de cartulina, lápices de colores, tijeras de punta chata.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Pregunta a los niños si alguna vez han tenido, ellos o alguien que conozcan, un problema que crean que no tiene una solución aparente.

Explorar (30-40 minutos)

Lee la obra representando cada uno de los personajes, modulando la voz según quien esté hablando, por lo cual servirá que realices gestos característicos de cada uno de los animales, haciendo un principal énfasis en las actitudes prepotentes y groseras del personaje Tío Tigre, la preocupación de Tía Tortuga y la inteligencia de Tío Conejo.

Explicar (15-20 minutos)

Explica a los niños cómo Tío Tigre tenía un problema y su forma de solucionarlo fue muy diferente a la forma en que Tío Conejo resuelve los suyos; mientras uno hace lo que quiere, el otro utiliza el intelecto basándose en lo que conoce. Después realiza las siguientes preguntas para que los niños las contesten:

- ▶ ¿Cómo creen que a Tío Conejo se le ocurrió esa solución?
- ▶ ¿Creen que haya tenido la idea de la nada o porque sabe mucho?
- ▶ ¿Cuáles son las formas en las que ustedes pueden saber más cosas?
- ▶ Entonces, ¿creen que el saber mucho les ayuda a solucionar problemas?
- ▶ ¿Si uno lee mucho puede saber más cosas?

Elaborar (5-10 minutos)

Pide a los niños que elaboren una máscara de su personaje favorito en la historia (limita estos personajes a Tío Tigre, Tía Tortuga, Tía Conejo y Tío Conejo) según lo que ellos hicieron, para darle solución a su problema; distribuye los colores y las tijeras de forma en que nadie se quede sin hacer nada y todos puedan estar trabajando en su máscara.

Evaluar (10-15 minutos)

Pregunta las razones por las cuales eligieron a los personajes para realizar sus máscaras y si tendrían alguna sugerencia para resolver el problema de forma diferente.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia

Realiza una reflexión con los niños sobre la necesidad de pedir ayuda para solucionar sus problemas, además de la importancia de ayudar a otras personas cuando ellos perciben, o les dicen, que necesitan ayuda.

Referencias

OTERP, Clara Rosa (2007). *La cena del Tigre*, colección Libros del Rincón. México: SEP.



Mapa del tesoro

Descripción general

Lectura sugerida

La maldición del bronce de Fernando Lalana.

Duración

1 hora 10 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Fomentar el pensamiento científico.

Competencias a desarrollar

- ▶ Solución de problemas.
- ▶ Comparar: El estudiante identificará las similitudes y diferencias entre resolver problemas de la vida cotidiana y las instrucciones de un mapa para llegar a un tesoro.
- ▶ Identificar: Se buscarán las posibles soluciones de un problema.
- ▶ Priorizar: El alumno reconocerá las necesidades, los pasos y la secuencia para solucionar un problema.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad fina mediante la elaboración de un mapa.
- ▶ Social: El estudiante compartirá con sus compañeros sus problemáticas (mapas) para que busquen una solución.
- ▶ Cognitiva: Se incentivará la búsqueda de soluciones ante el reconocimiento de las partes de una problemática.

Recursos materiales

Libro *La maldición del bronce*, hojas de papel de colores llamativos, pegamento blanco no tóxico, lapices, crayones de diferentes colores.

Desarrollo

🔗 Enganchar (3-5 minutos)

Pregunta a los niños cómo dan solución a situaciones de la vida cotidiana, inicia con cosas sencillas:

- ▶ Si tienen hambre, ¿cómo hacen para calmarla?
- ▶ ¿Qué hacen para ya no estar aburridos?
- ▶ Si se enfadan de estar jugando algo, ¿qué hacen? ¿Qué otro juego ponen en práctica?

Posteriormente, pregunta sobre lo que hacen sus papás en la vida cotidiana, con planteamientos que exijan respuestas más desarrolladas: Ustedes comen todos los días. “¿Qué hacen sus papás para darles comida? ¿En qué trabajan sus papás? ¿Qué hacen para tener éxito en su trabajo? ¿Qué hacen sus papás para armarles un juguete o juego?”.

🧐 Explorar (20-25 minutos)

Lee a los niños un fragmento del libro *La maldición del bronce*, de las páginas 43 a 52, en el cual se explica cómo los protagonistas resolvieron las dificultades que les impedían poner en marcha su plan para robar el bronce del museo. Antes de comenzar la lectura, deberás contextualizar a los niños en ese momento de la historia, relátales brevemente cuál era el plan de Ramiro y Julia para que entiendan el fragmento que tú leerás. Deberás leer previamente el libro a fin de contextualizar a los niños y que entiendan los motivos del robo, es decir, dejar en claro que no es un robo por vandalismo.

💬 Explicar (5-10 minutos)

Comenta con los niños que las soluciones a algunos problemas no son tan fáciles como ir a la cocina y comer una manzana para quitar el hambre, o lo que hayan dicho. Haz la comparación con lo que dijeron sobre lo que hacen sus papás para solucionar sus problemas. Dejar en claro que los problemas de matemáticas, ejercicios de español y demás clases los van a ayudar a resolver problemas de la vida diaria, como a Julia y a Ramiro, además de que podrán encontrar las soluciones donde menos se imaginan.

A la par de la explicación, pregunta a los niños lo siguiente:

- ▶ ¿Por qué creen que los piratas gozaban tanto al encontrar su tesoro? (la respuesta esperada es “porque les costó mucho trabajo hacerlo”).
- ▶ ¿Por qué premian a los grandes investigadores científicos? (la respuesta esperada es “porque les tomó años llegar a su resultado”).

✈ Elaborar (15-20 minutos)

Indica a los niños que realicen un mapa o plano que muestre grandes dificultades para llegar a un objeto preciado. Señala que tenga al menos tres obstáculos, además de una solución que ellos mismos conozcan, es decir, que sólo sea conocida por aquel que haya diseñado el mapa. Al terminar, pide que compartan su plano con un compañero a fin de que intente resolverlo.

✓ Evaluar (10-15 minutos)

Elige tres planos e intenta resolverlos. En caso de que puedas resolver los tres, haz énfasis en que tu educación te ayudó a encontrar soluciones a problemas cotidianos. Pregunta al grupo cuántos pudieron resolver el mapa de sus compañeros y haz un sondeo de quiénes lo lograron y quiénes no.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Pide a los niños que pregunten a sus padres y abuelos cuál era la materia que menos les gustaba en el mismo grado en el que se encuentran actualmente (quinto o sexto) y el por qué. Explícales que las materias menos gustadas suelen parecer difíciles porque involucran resoluciones complicadas a las situaciones que plantean, y que nos ayudan a agilizar nuestra manera de pensar.

📖 Referencias

LALANA, Fernando (2005). *La maldición de bronce*. Barcelona: Alfaguara.

Acciones buenas y malas

Descripción general

Lectura sugerida

Los casibandidos que casi roban el sol y otros cuentos de Triunfo Arciniegas.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Promover la justicia social y la solidaridad.

Competencias a desarrollar

- ▶ Solución de problemas.
- ▶ Evaluar: Se generará en el estudiante la capacidad de ver una acción y pensar en sus consecuencias antes de realizarla.
- ▶ Entender: El estudiante tendrá nociones más específicas sobre el respeto a las personas.
- ▶ Aplicar: Se mostrarán las nociones básicas de lo que, social y culturalmente, está correcto, siempre tomando en cuenta el respeto hacia los demás y la tolerancia.
- ▶ Analizar: El estudiante será capaz de hacer un juicio de valor respecto a las acciones de los personajes en la lectura.
- ▶ Exponer: El estudiante expresará sus argumentos que expliquen el comportamiento de los casibandidos.
- ▶ Crear: El estudiante elaborará sombreros de papel y pañuelos para asemejarse a la imagen común de un bandido.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina mediante la creación del sombrero y el pañuelo, lo que implica armarlos con origami y decorarlos con el material y color de su preferencia.
- ▶ Social: Se incentivará a que el estudiante ayude a los compañeros que tengan problemas para seguir las instrucciones de armado.

- ▶ Cognitiva: El estudiante podrá analizar una situación antes de llevarla a cabo, y así reflexionar si es buena o mala idea según las repercusiones en él y las demás personas.
- ▶ Ética: Se fomentará en el estudiante la capacidad de diferenciar las acciones buenas y malas, según el caso (si hacen daños a una persona o no), así como se les darán armas para generar criterios propios que les permitan no dejarse influenciar por acciones violentas e irrespetuosas que vean en la calle o en la televisión.

Recursos materiales

Libro *Los casibandidos que casi roban el sol y otros cuentos*, hojas de papel periódico, pegamento, sacapuntas, borradores, lápices, crayones, lápices de colores y/o plumones.

Desarrollo

Enganchar (3-5 minutos)

Muestra la imagen de la portada: haz énfasis en las expresiones y atuendos de los personajes: “¿Cuántos personajes son? ¿Por qué creen que tienen esas expresiones? ¿Son buenos o malos? ¿De qué crees que trate la historia de estos personajes?”.

Explorar (10-20 minutos)

Inicia la lectura de *Los casibandidos...* Comparte las ilustraciones con los niños. Mientras lees el libro, haz pequeñas pausas para plantearle preguntas con relación a la historia, por ejemplo:

- ▶ ¿Por qué crees que la chica los acompañaba al inicio y luego decidió irse?
- ▶ ¿Qué fue de los otros casibandidos que se separaron del grupo?
- ▶ ¿Por qué querían robar el sol?
- ▶ ¿Por qué se vestían de esa manera?
- ▶ ¿Crees que los castigos que les daban eran los correctos?
- ▶ ¿Piensas que sus actos hacían daño a la gente?
- ▶ ¿Lograron conseguir su objetivo?
- ▶ ¿Piensas que alguna de sus ideas era realmente buena?
- ▶ ¿Qué solución les propondrías para lograr su objetivo?

Explicar (15-20 minutos)

Abre un pequeño foro para discutir sobre las diferencias entre las acciones buenas y malas; las acciones buenas son todas aquellas que nos ayudan a nosotros mismos y/o a terceros, pueden ser cosas sencillas tales como obedecer a los

padres cuando te ordenan algo, hacer las tareas tanto de la escuela como del hogar, ayudar a la gente a resolver sus problemas, o simplemente ser educados diciendo “por favor” y “gracias”. Las acciones malas son las que hacen daño a alguien de alguna manera, como cuando se es egoísta y no se quiere compartir, al pelear con alguien y se involucra la violencia física y/o verbal, cuando se niega ayuda a los demás por cualquier razón, o desobedeciendo de alguna manera. Muchas veces nos topamos con actos malos que pueden parecer inofensivos, por lo que los pasamos por alto, pero no por eso deben de realizarse. Por ejemplo, si uno va a la tienda y se lleva un chicle sin pagar puede parecer insignificante, pero si uno se acostumbra a llevarse un chicle cada que puede, a la larga se le hará fácil comenzar a robar cosas más grandes, lo cual puede desembocar en problemas mucho mayores. A continuación, guíate con las siguientes preguntas para generar diálogo entre los estudiantes y un intercambio de ideas:

- ▶ ¿Aprendiste algo nuevo después de la lectura?
- ▶ ¿Qué parte te gusto más?
- ▶ ¿Piensas que los casibandidos recibieron lo que merecían?
- ▶ ¿Estás dispuesto a hacer actos buenos y rechazar los malos?
- ▶ ¿Cómo diferencias las cosas buenas de las malas?

✂ Elaborar (15-20 minutos)

Con las hojas de papel periódico, enseña a los niños a doblarlas a modo de que se puedan utilizar como sombreros y fijarlos con pegamento o cinta para asegurarse de que no se deshagan. Una vez hecho el sombrero, es momento de decorarlo como más le guste a los niños pueden utilizar colores o marcadores, e incluso ponerle recortes o decoraciones personales con el pegamento, de igual manera para el pañuelo.

☑ Evaluar (5-10 minutos)

Arma una discusión de gran grupo sobre los trajes de casibandidos y la ayuda prestada a la comunidad. Guíate con las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Aprendiste algo nuevo?
- ▶ ¿Piensas que las pequeñas acciones buenas pueden ayudar a mucha gente?
- ▶ ¿Crees que haciendo las cosas de buena manera, se pueden lograr todas las metas que te propongas?
- ▶ ¿Piensas que si los casibandidos hubieran hecho cosas buenas habrían tenido la misma suerte?

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

✈ Transferencia

Sugiere a los niños la siguiente actividad: “Compartan la historia con sus familias y amigos, invitándolos a hacer cosas buenas por y para las personas que más lo necesiten, empezando por pequeños actos. Y si en algún momento se llegasen a topar con alguien que hace una mala acción, tratar de convencerlo mediante el diálogo que hay mejores maneras de resolver las cosas”.

✍ Adaptaciones

Genera un “juicio falso” donde se acuse a los casibandidos por sus actos, dividiéndose en dos equipos siendo estos la fiscalía y la defensa. Cada uno de los menores deberá pedir la palabra para hablar.

📖 Referencias

ARCINIEGAS, Triunfo (2016). *Los casibandidos que casi roban el sol y otros cuentos*. México: FCE.

La ciencia de la brujería

Descripción general

Lecturas sugeridas

- ▶ *Brujas* de Cecilia López Ridaura.
- ▶ *Temible monstruo* de María Branda.

⌚ Duración

45-60 minutos.

🏛️ Pilar del programa que fomenta

Fomentar el pensamiento científico.

🎯 Competencias a desarrollar

- ▶ Solución de problemas.
- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Analizar: Se buscará que se identifiquen los pasos que componen un truco de magia.
- ▶ Comparar: El alumno tomará las similitudes y diferencias entre los trucos de magia con el fenómeno que se explica según el método científico.
- ▶ Cuestionar: El estudiante realizará preguntas referentes al fenómeno observado.
- ▶ Comprobar: El niño reproducirá el fenómeno observado (mover objetos con los imanes).

🎯 Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrollará la psicomotricidad fina a través del dominio del movimiento de objetos.
- ▶ Social: Se reflexionará, a través del diálogo, sobre situaciones controversiales.
- ▶ Cognitiva: Será posible analizar, hacer síntesis y evaluación de la información.
- ▶ Ética: Se fomentarán actitudes en pos de equidad de género, justicia y respeto.

Recursos materiales

Libro *Brujas*, dos imanes grandes, mesa de madera o plástico, vaso u otro utensilio ligero para cubrir uno de los imanes.

Desarrollo

Enganchar (15 minutos)

Antes de realizar el ejercicio con los niños, haz la siguiente prueba:

1. En una mesa delgada de madera, plástico o metal, coloca un imán encima de la mesa y el otro imán en la parte inferior en la misma dirección. La fuerza de atracción hará que el imán de abajo y el de arriba permanezcan unidos a pesar de la madera o el plástico. Mueve el imán de la parte inferior y el imán de arriba se moverá de la misma manera.
2. Si tapas la parte inferior de la mesa con un pedazo de tela o papel, y realizas los movimientos de manera discreta, parecerá que el imán, o el objeto que cubre el imán, se mueve solo.
3. Coloca la mesa en un extremo del círculo de lectura, de manera que todos los niños puedan ver lo que está sucediendo. Cubre previamente el imán con un vaso, o bien, un objeto llamativo. Pregunta a los niños lo siguiente: “¿Creen en la magia o la brujería? ¿Creen que existen los hechizos o las brujas?”. Diles que en unos momentos hechizarás el vaso, pide que observen atentos al mismo; trata de ser muy persuasivo. Mueve discretamente el imán de la parte de abajo. Los niños verán que, sin lugar a dudas, el objeto se mueve sin fuerza aparente. Pregunta si creen que el vaso fue hechizado, y si creen que eso ha demostrado que los hechizos son reales.
4. Después se les presenta el libro *Brujas*, y lee o narra el apartado “Conocimiento o maldad” de la página 5 a la 9. Tras esto, se recorre el libro hasta el apartado “Entre la buenas y la mala mujer”, de la página 67 a la 71. Se puede leer también alguna de las historias de transformaciones en animales desde la página 63 a la 67.
5. Otra opción es que, una vez que has realizado el aparente hechizo, comiences con la lectura de *Temible monstruo*.

Explicar (20 minutos)

Dialoguen en grupo en torno a las siguientes preguntas: “¿Qué es lo que hizo surgir a las brujas? ¿Por qué los hombres asociaban a las mujeres con lo maligno? ¿Por qué algunas mujeres se creían brujas a pesar de que no lo eran? ¿Puede la ciencia demostrar que no existen las brujas ni los hechizos? ¿Puede el hechizo del vaso ser explicado científicamente?”. Se les invitará a realizar un

experimento. Para el libro *Temible monstruo* puedes realizar las siguientes preguntas: “¿Por qué todos temían al nuevo animal? ¿Qué les pareció la reacción de la zarigüeya?”.

Quita la tela o el papel que cubre la parte inferior de la mesa. Descubre el imán y deja a la vista el otro imán que estaba abajo. Muestra los objetos a los niños y pide que mencionen su nombre y sus características. Habla de las polaridades del imán: los polos iguales se repelen y los opuestos se atraen. La fuerza que los une se llama fuerza magnética, y es lo que hizo que se moviera el imán de arriba.

Invita a un niño a que coloque los imanes en la misma dirección simulando el hechizo de un inicio. Pregunta lo siguiente: “¿Qué podemos hacer para evitar caer en engaños? ¿Qué es importante saber o conocer? ¿Por qué es importante observar a detalle? ¿Por qué es vital conocer los materiales que nos rodean?”.

Comenta a todo el grupo y reflexionen sobre lo siguiente:

Hay personas que quieren utilizar el conocimiento a su favor, porque existen personas que no tienen acceso a él. Lo que se entiende por “magia” es una creencia ancestral alternativa y distinta a lo que propone el pensamiento científico. Sin embargo, durante mucho tiempo, estos conocimientos antiguos fueron la base para algunas de las ramas de la ciencia; la química derivó de la alquimia. La combinación de estos dos polos, de cierta manera opuestos, formó parte de lo que hoy conocemos como el método científico.

✦ Elaborar (30 minutos)

Invita a un niño a que coloque los imanes en la misma dirección; solicita a los demás que en una hoja de cuaderno escriban lo que ven en cada etapa. ¿Qué está pasando?

Pide que pregunten y generen hipótesis y anoten, espera a que generen preguntas; si no lo hacen, tú puedes sugerir una: “¿Qué podría estar moviendo el vaso?”. De manera posterior invita a alguien a que mueva el objeto, que realicen una descripción sobre lo que está sucediendo, que nombren los materiales. ¿Podría reproducirse eso en otro tipo de superficie? Invita a los niños a que reproduzcan el experimento en otras superficies.

Par finalizar solicita que desarrollen sus conclusiones y anoten: “¿Funcionó siempre de la misma manera? ¿Creen que si reproducen ese experimento, con los mismos materiales y en las mismas condiciones en otro lugar, va a dar el mismo resultado? Claro que sí, una característica de la ciencia es que es repetible y comprobable”.

✓ Evaluar (10 minutos)

Pregunta lo siguiente para incentivar al diálogo: “¿Te han sucedido cosas que hasta hoy no puedes explicar? ¿Crees que con la observación, y quizá compartiendo esa experiencia con otras personas, eso inexplicable pueda tener una razón científica?”.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

➤ Transferencia

Invítalos a que platiquen con sus familiares y amigos acerca de la importancia de observar a detalle toda la información que nos presentan, especialmente cuando intentan vendernos algún producto milagroso o una muy buena oferta.

📎 Adaptaciones

Si en la escuela tienen las condiciones de comprar material didáctico, puedes solicitar que compren imanes pequeños por cada niño. Se necesitará lo siguiente:

- ▶ Cartulina o cartoncillo de tamaño tabloide, una por niño.
 - ▶ Colores o crayones.
 - ▶ Un imán por cada niño.
 - ▶ Un clip por cada niño.
1. Pide a los niños que dibujen un camino (el que quieran), el medio de transporte y recorten este último.
 2. Encaja el clip en el medio de transporte y coloca el imán por la parte de abajo en dirección al clip.
 3. Pide que muevan el imán, el clip se moverá junto con el medio de transporte que dibujaron.
 4. Haz la prueba antes con los imanes para verificar que el imán tenga suficiente fuerza para mover el clip a través de la cartulina.

Si no cuentas con los materiales como los imanes, puedes realizar el experimento de la vela bajo el agua. En el video del siguiente enlace se explica cómo: <http://www.fisica.unam.mx/personales/hgriveros/cienciaymagia.php>

📖 Referencias

BRANDA, María (2015). *Temible monstruo*. México: El Naranja.
LÓPEZ Ridaura, Cecilia (2009). *Brujas*. México: Castillo.

Todos somos el planeta Tierra



Descripción general

Lectura sugerida

El secreto de la selva. Una leyenda lacandona de Santiago Ruy Sánchez.

Duración

60 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Rescate de las tradiciones ancestrales de México, asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico y creativo.
- ▶ Analizar: El estudiante identificará la necesidad de tener una postura de respeto hacia el entorno.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se estimulará la psicomotricidad fina al cortar la botella de plástico y hacer pequeñas perforaciones en la base.
- ▶ Social: Se favorecerá el diálogo y la responsabilidad social.
- ▶ Cognitiva: Se fomentará la creatividad a través de la exposición a problemáticas sociales
- ▶ Ética: Se incentivará el respeto a la cultura, el medio ambiente y a los demás.

Recursos materiales

Libro *El secreto de la selva*, botellas de plástico vacías en buen estado (sin abollar), de preferencia de un litro o más (es importante tomarlas de algún basureiro o recogerlas si alguien no las tiró a la basura, pero por ningún motivo comprarlas para la actividad), tierra para macetas o jardín, plantas o palmeritas para trasplantar, mapa de México.

Desarrollo

🔗 Enganchar (5 minutos)

Muestra la portada del libro y lee el título. Realiza las siguientes preguntas: “¿De qué creen que tratará la historia? ¿Alguien conoce o ha escuchado nombrar la selva Lacandona? ¿En qué parte del país está?”. Después pregunta: “¿Qué creen que los ancianos de la selva Lacandona enseñen a los niños? ¿Por qué?”. Comenta que para los indígenas es muy importante respetar y cuidar la naturaleza, porque ellos se consideran parte de la misma, por lo que una de las enseñanzas de los indígenas para la humanidad es la importancia de su cuidado.

🗺 Explorar (15 minutos)

Muestra un mapa de México, puede ser impreso o una proyección. Señala dónde está Chiapas y dónde se encuentra la selva Lacandona. Comenta sobre el tipo de clima que hay en las selvas y los distintos animales que viven ahí y el tipo de frutos. Puedes hacer preguntas como las siguientes: “¿Cómo se imaginan que viven las personas de la selva lacandona? ¿En qué tipo de casas? ¿Qué comerán?”. Comienza la lectura de *El secreto de la selva*, realiza las pausas necesarias y muestra las imágenes conforme avances en la historia.

💬 Explicar (15 minutos)

Muestra imágenes de la selva en peligro (cacería y tala furtiva, contaminación, etcétera.) Comenta con ellos sobre los problemas a los que se enfrentan los pobladores de entornos naturales, y que no todo es causado por intrusos; en ocasiones, el daño también es provocado por las mismas personas que viven ahí, quizá porque olvidan lo importante que es su cuidado. Uno de los problemas más grandes de las selvas, bosques y ciudades es la tala inmoderada y la contaminación. ¿A qué tipo de problemas ambientales nos enfrentamos en las ciudades?

Habla sobre el abandono de mascotas y las consecuencias de esto (reproducción inmoderada, problemas de salud, etcétera.) Se puede hablar también sobre la tala inmoderada de árboles en las zonas boscosas de las ciudades o en la misma ciudad. Platiquen: “¿Qué podemos hacer para mejorar nuestro entorno?”. Menciona los beneficios del reciclaje y la reforestación. Siguiendo las enseñanzas del anciano de la selva Lacandona, sugiere realizar una actividad previa a la reforestación.

✂ Elaborar (20 minutos)

Con las botellas de plástico partidas a la mitad, cada niño realizará pequeñas perforaciones en la base, de manera que puedan servir como maceta.

Coloquen la tierra a la mitad de la botella y después pongan la plantita con la raíz. Después agreguen más tierra de manera que se dé estabilidad a la planta. Se riega si es necesario.

✓ Evaluar (10 minutos)

Realiza una lluvia de ideas sobre el tipo de problemas que se evitan gracias al respeto y cuidado del medio ambiente.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

🔗 Transferencia

En casa: “¿Qué podemos hacer para evitar daños al medio ambiente?”. Invítalos a hablar con sus familiares de la reforestación, la importancia de sembrar y cuidar árboles frutales, separar la basura, etcétera.

📎 Adaptaciones

En la etapa de explorar, pueden ingresar a la siguiente página que muestra algunas zonas de la selva Lacandona: <http://www.turismochiapas.gob.mx/sectur/reserva-de-la-biosfera-montes-azules>

📖 Referencias

RUY Sánchez, Santiago (2010). *El secreto de la selva. Una leyenda lacandona*. México: Artes de México y el Mundo.



¿Lo bueno de la maldad?

Descripción general

Lectura sugerida

La peor señora del mundo de Francisco Hinojosa.

Duración

90 minutos.

Pilar del programa que fomenta

Motivar el gusto por la lectura.

Competencias a desarrollar

- ▶ Comunicación.
- ▶ Comparar: El estudiante identificará las peculiaridades del español en contraste con las lenguas indígenas.
- ▶ Analizar: El niño ahondará en las características de alguno de los alfabetos indígenas.
- ▶ Ilustrar: Se realizarán imágenes que ejemplifiquen los conceptos trabajados.

Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se ejercitará la psicomotricidad gruesa a través de la expresión corporal.
- ▶ Social: Se fomentará el desarrollo de habilidades comunicativas.
- ▶ Cognitiva: Se verá reflejada a través del diseño de vestuarios y utilería para una obra de teatro.
- ▶ Ética: Se valorará de manera positiva la exposición de los sentimientos de los demás.

Recursos materiales

Libro, retazos de telas, sombreros, retazos de papelería, papeles con los nombres de los personajes (tantos como el número de niños), por ejemplo, si es un grupo de 20, asegurar que todos tengan algún tipo de papel, ya sea de una persona del pueblo, o del protagonista.

Desarrollo

Enganchar (5 minutos)

Se lee el título del libro y se indica el autor. Realiza con los niños las siguientes preguntas: “¿Cómo creen que será la peor señora del mundo? ¿Qué le gustaría hacer? ¿Cómo se vestiría?”.

Explorar (20 minutos)

Inicia la lectura del texto. Realiza pausas, muestra las imágenes y utiliza distintas tonalidades de voz para llamar la atención de los niños.

Explicar (15 minutos)

Dialoga sobre la manera en que se puede vencer la maldad. Incentiva la participación con las siguientes preguntas: “¿La maldad se venció con violencia? ¿Qué tipo de recurso utilizaron? ¿Por qué creen que el anciano tuvo la solución adecuada? Los ancianos han desarrollado a lo largo de sus años un grado de inteligencia particular gracias a su experiencia y las situaciones que han vivido. Platicuen sobre la solución más inteligente. Cuando tenemos problemas ¿a quién consultamos, generalmente? ¿Quién nos ayuda a resolverlos y por qué?”. Comenten sobre la importancia de la unión de las personas y el trabajo en equipo. Pregunta sobre los siguientes escenarios hipotéticos: “¿Qué hubiera sucedido si ninguno de ellos se comunicara para hablar sobre el problema? ¿Se hubiera solucionado si no hubiesen dialogado?”.

Elaborar (10 minutos)

Se entregan los papelitos a los niños, de manera que al azar sea asignado a cada niño un personaje de la obra. Una vez que todos tienen asignado un personaje, pon en una caja o mesa diversos materiales para que los niños elaboren el vestuario o utilería necesaria para realizar una obra de teatro y representar a su personaje. Los personajes principales como el anciano y la señora más mala del mundo, pueden ser ayudados por otros niños a realizar su vestuario. Definan quién será el narrador; puedes serlo tú, o bien que un niño realice este papel. En esta obra de teatro, los niños no tendrán que aprenderse el diálogo, sólo actuar y hacer los movimientos que el narrador expresa. El narrador explica a los niños que pongan mucha atención, porque saldrán a escena cada que él los nombre mientras narra la historia.

Evaluar (15 minutos)

¿Qué reto representó actuar como el personaje que les tocó? ¿Fue fácil o difícil? ¿Se dieron cuenta que contaron una historia sin hablar? Explícales: lo que uti-

lizaron fue el lenguaje corporal, una manera de comunicar cómo nos sentimos o en ocasiones hasta qué estamos pensando.

Aplica la hoja de evaluación que aparece al final del libro.

Transferencia

Reflexionen en grupo y sugiere que lo hagan con familiares y amigos, en torno a lo siguiente: “¿Has pensado que podemos influir en las personas para que se comporten de mejor manera con los demás? Ello lo podemos lograr siempre y cuando dialoguemos con las personas que nos rodean y propongamos soluciones a los problemas”.

Adaptaciones

Si la escuela dispone de un teatro o un espacio similar, y los niños están muy motivados a realizar una obra de teatro, se pueden tomar 10 o 15 minutos de las sesiones de lectura para que los niños ensayen la obra y la presenten en algún festival.

Referencias

HINOJOSA, Francisco (1995). *La peor señora del mundo*. México: FCE.

Chichén Itzá: la Ciudad de los Brujos de Agua



Descripción general

Lecturas sugeridas

- ▶ *Yax Kin y la historia.*
- ▶ *Descifrar el cielo: la astronomía en Mesoamérica* de Federico Guzmán.

⌚ Duración

1 hora 10 minutos.

🏛️ Pilar del programa que fomenta

Rescatar de las tradiciones ancestrales de México asociadas con el respeto a la naturaleza, el sentido de la amistad y el arte colorido.

🌟 Competencias a desarrollar

- ▶ Pensamiento crítico.
- ▶ Recordar: Describe las características de la cultura maya.
- ▶ Comprender: Crea predicciones sobre la lectura. Discute y contrasta la información de la lectura con otras fuentes.
- ▶ Analizar: Examina las características de las ciudades mesoamericanas.

🎯 Dimensiones del aprendizaje

- ▶ Psicomotora: Se desarrolla la psicomotricidad fina mediante la escritura de una historia y la elaboración de un *pop-up*.
- ▶ Social: Identifica características de la urbanística actual en relación al pensamiento prehispánico.
- ▶ Cognitiva: Recopila información de fuentes diversas. Imagina y construye la ciudad de Chichén Itzá de acuerdo a lo aprendido.
- ▶ Ética: Reflexiona sobre el respeto a los hombres y la naturaleza.

✏️ Recursos materiales

Pegamento en barra, anexo con plantilla para crear un *pop-up*, hoja opalina tamaño carta, crayones, mapa de la república mexicana (con Chichén Itzá resaltado).

Desarrollo

🔗 Enganchar (20 minutos)

Escribe en el pintarrón o en un trozo de papel “Boca del pozo de los brujos de agua”. Pide a los niños que lean esta frase y traten de imaginar este lugar: “¿Cómo lo visualizan? ¿Qué hay dentro del pozo? ¿Cómo son los brujos de agua? ¿Cómo son sus hechizos?”.

Posteriormente comenta que lengua maya se conoce con el nombre de Chichén Itzá aquello que acaban de leer y corresponde al nombre de una ciudad ubicada al sur del país. Muestra a los niños un mapa de la república mexicana en la que resalte esta ubicación. Pregunta a los niños si han escuchado hablar sobre este lugar: “¿qué es lo que conocen al respecto? ¿Por qué creen que se llama Chichén Itzá?”.

👂 Explorar (10 minutos)

Realiza la lectura de *Yax Kin y la historia* en voz alta y de manera clara. Trata de situar los hechos narrados en la ciudad de Chichén Itzá. Por ejemplo, cuando se menciona que Yax Kin nació en una de las más bellas ciudades mayas, pide que identifiquen el lugar. De igual manera, al refugiarse de la lluvia, comenta que lo hizo dentro del templo de Kukulcán (la serpiente emplumada) en donde encontró una estela.

💬 Explicar (10 minutos)

Cuando terminen de leer, realiza las siguientes preguntas para fomentar un diálogo y reflexión:

- ▶ ¿Cuál es el personaje principal de esta historia?
- ▶ ¿Qué significa el nombre de Yax Kin?
- ▶ ¿Cuál era la misión de Yax Kin?
- ▶ ¿Qué fue lo que enseñó el sabio J-meen a Yax Kin?
- ▶ ¿En dónde se refugió Yax Kin al caer la tormenta?
- ▶ ¿Qué fue lo que descubrió ahí?
- ▶ ¿Cuál fue la cronología de lo que crearon los dioses?
- ▶ ¿Por qué decidieron cegar la visión de los humanos?
- ▶ ¿Qué fue lo que le dijo la voz cuando Yax Kin despertó?
- ▶ ¿Hace cuánto tiempo creen que ocurrió esta historia?
- ▶ Con base en ello, ¿cómo se imaginan las clases a las que acudía Yax Kin?
- ▶ ¿Cómo creen que era la casa de Yax Kin?
- ▶ ¿Por qué creen que Yax Kin tuvo esa visión?
- ▶ ¿Creen que los primeros hombres merecían el destino que tuvieron?
- ▶ ¿Por qué?

En caso de que las respuestas no correspondan a la historia, regresa a ella para aclarar posibles vacíos. Recuerda documentarte previamente para aclarar cualquier duda. Lean “Las ciudades, los astros y los dioses” del libro *Descifrar el cielo: la astronomía en Mesoamérica* (pp. 29-35). Al terminar reflexionen sobre cuáles eran los elementos que se tomaban en cuenta para construir sus ciudades?.

Elaborar (25 minutos)

Ahora que han conocido sobre la ciudad de Chichén Itzá, y los elementos tomados en cuenta para la construcción de edificios en la época prehispánica, es momento de que armen su propia maqueta a través de un *pop-up*. Para ello doblen una hoja opalina a la mitad y consigan imágenes alusivas a Chichén Itzá y la cultura maya. Decoren las piezas y péguenlas en una de las mitades de la hoja con cuidado de que al cerrar la tarjeta no queden espacios por fuera. Con las pestañas incluidas en la plantilla, unan la otra mitad de la hoja de manera que al abrir la tarjeta pueda ponerse de pie.

Esperen a que seque el pegamento y terminen de decorar su *pop-up*.

Evaluar (5 minutos)

Los estudiantes presentan sus *pop-up* al resto de sus compañeros. Pide a los a dos o tres estudiantes que comenten los elementos que aparecen en el *pop-up*. “¿Saben su nombre?”.

Transferencia

Invitalos a que hagan una reflexión y traten de descubrir características de los mayas, como aquellas cosas en las que se preocupaba al crear una construcción y pregúntense: “¿Hacia cuál punto cardinal mira su casa? ¿Cuál es el lugar que más ilumina el sol? ¿A qué hora lo hace? ¿De qué manera pudiera su casa reflejar al cielo como en las construcciones mesoamericanas?”

Adaptaciones

De no contar con las plantillas, por medio de las imágenes los estudiantes pueden dibujar aquellas construcciones y esculturas que más hayan llamado su atención. Para poder realizar el *pop-up*, sólo es necesario que agreguen pestañas a sus dibujos, recortes y peguen de la misma manera que se ilustra en el anexo.

Referencias

Yax kin y la historia.

GUZMÁN, Federico. (2007). *Descifrar el cielo: la astronomía en Mesoamérica*. México: El Naranjo.

Sandra Elizabeth Cobián Pozos

Se encarga de gestionar procesos de capacitación y formación para docentes y promotores de lectura. Desarrolla programas académicos de encuentros internacionales para docentes de educación media superior y superior. Participó en el desarrollo de la Maestría en Literacidad del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. Participa actualmente en el proyecto de Desarrollo y Evaluación de Competencias para el Aprendizaje en Educación Superior, impulsado por la SEP.

Alejandra Tadeo Gómez

Egresada de Diseño para la Comunicación Gráfica en la Universidad de Guadalajara. Actualmente labora en el Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras para Volar, cuya actividad principal es el diseño e ilustración de libros para niños, el diseño y edición de *La Gacetita*, la creación de contenidos y materiales de promoción y al difusión del programa, así como el diseño de espacios para la lectura.

Gibrán Octavio Zúñiga Urzúa

Comunicólogo especializado en temas de conectividad social y flujos de información en la red. Ha participado en proyectos como México Conectado y el Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras para Volar. También ha tenido experiencia como docente a nivel licenciatura y bachillerato en materias referentes a hipertextualidad, literatura y medios audiovisuales. Actualmente es asesor en temas de comunicación digital e innovación de plataformas de socialización.

Stefanía Flores Santana

Es egresada de la Licenciatura en Letras Hispánicas de la Universidad de Guadalajara. Se ha desempeñado en los procesos de clasificación y catalogación de libros y en el diseño e implementación de estrategias de lectura. Actualmente trabaja en el desarrollo de materiales instruccionales para cursos de aprendizaje electrónico.

Mariana Ávila Vega

Es licenciada en diseño gráfico y colabora en el Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras Para Volar. Actualmente es locutora del programa de radio *Acústica global* y se desempeña como diseñadora profesional en una empresa del ámbito fotográfico.

Eric Tonatiuh Tello Saldaña

Egresado de la Licenciatura en Letras Hispánicas en la Universidad de Guadalajara, es coautor del libro *Estrategias didácticas para la apropiación de la lectura, educación media superior* y creador de la sección “Que no te lo cuenten”, publicada en el suplemento *La Gacetita* de la Universidad de Guadalajara. Es promotor de lectura y tallerista en el Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras para Volar.

María del Socorro Martínez Joya

Maestra de idiomas y traductora profesional. Es parte del equipo Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras Para Volar desde 2013. Imparte capacitación a los promotores de lectura y realiza distintos talleres de fomento a niños y jóvenes de todas las edades. Se desempeña en el área de convenios dentro del programa. Es la representante de Letras para Volar en el proyecto Libros para Crecer, llevado a cabo en colaboración con la asociación estadounidense Unite for Literacy, que busca crear y distribuir libros de bolsillo de manera gratuita.

Sandra Judith Gómez González

Mercadóloga, maestra en políticas públicas de gobiernos locales por la Universidad de Guadalajara. Asesora educativa del taller Debate académico dentro del Diplomado Didácticas Centradas en el Aprendizaje del Estudiante. Desde 2010 imparte talleres para niños y participa en la formación de jóvenes como promotores de lectura. Actualmente es responsable de supervisión en el Programa de Fomento a la Lectura Letras para Volar y de la coordinación editorial del suplemento para niños *La Gacetita*.

Moisés Ramón Suárez Michel

Licenciado en filosofía por la Universidad de Guadalajara y docente por más de veinticinco años en diversas instituciones educativas en varios niveles educativos. Su trabajo versa sobre temas de estética, filosofía política y filosofía de la ciencia.

Clara Patricia Medina Hernández

Estudiante de Psicología en séptimo semestre. Colabora en el Programa Universitario de Fomento a la Lectura Letras para Volar en el área administrativa, dando apoyo y seguimiento a voluntario y prestadores de servicio social del programa, y desarrollando didácticas para niños de primaria.

Hoja de evaluación

Nombre:		Edad:	
1. Marca (✓) tus respuestas en el cuadro que corresponda.	Mucho 😊	Más o menos 😐	Nada 😞
¿Qué tanto te gustó este libro?			
¿Te agradó la historia?			
¿Te gustaron las imágenes?			
2. Marca (✓) tus respuestas en donde corresponda (puedes elegir más de una opción).			
Después de leer este libro:			
☐ Quiero leer otros libros.		☐ Reflexiono acerca del mundo que me rodea.	
☐ Conozco más de mi cultura.		☐ Quiero cuidar el ambiente.	
☐ Sé algo nuevo sobre ciencias.		☐ Pienso en las personas a mi alrededor.	
3. Marca (✓) o escribe tus respuestas según sea necesario.			
¿Qué aprendiste de este libro?			
¿Te identificas con lo que enseña la lectura?	Sí	No	
¿Por qué?			
¿Cuál es tu personaje favorito?			
¿Por qué?			
¿Te gustaría compartir esta historia?	Sí	No	
¿Por qué?			