

CARTILLA
“ESTRATEGIAS
PEDAGÓGICAS PARA
LOS MEJORES
MAESTROS”



Proyecto

Desarrollo de la atención de los niños y las niñas del grado Preescolar a través del uso de estrategias pedagógicas bajo el Modelo Educativo de Escuela Nueva.

Autor

Lizeth Karina Parada Albarracín
Lic. en Educación Infantil
Universidad Santo Tomás



Presentación

La presente cartilla, titulada “ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA LOS MEJORES MAESTROS”, es un recurso didáctico que se elabora con mucho amor, compromiso y vocación, para brindar a los y las maestras un conjunto de actividades y estrategias que les sirvan como guía para desarrollar la atención en los niños y las niñas de preescolar durante los encuentros pedagógicos.

“Estrategias pedagógicas para los mejores maestros” es una herramienta valiosa para que los docentes encuentren las mejores ideas para despertar en sus estudiantes la atención y la motivación que necesitan para desempeñarse de manera excelente en la clase. También, es la mejor ayuda para que en los niños y en las niñas se despierte el interés más alto por conocer, descubrir y comprender todo lo que el docente le quiera transmitir para aprender significativamente.

En esta cartilla, los docentes van a encontrar las actividades organizadas por las dimensiones del desarrollo del niño y la niña, las cuales se encuentran explicadas una por una, teniendo como referencia el documento de Lineamientos curriculares expuesto por el Ministerio de Educación Nacional. También, se tienen en cuenta los DBA que se proponen para el grado Transición, de manera que las actividades sugeridas tienen las bases adecuadas y pertinentes para el grado.

Es importante tener en cuenta que las actividades aquí sugeridas, son significativas y adecuadas para llevarlas a cabo tanto en el grado preescolar, como en los grados de básica primaria, teniendo presente que las escuelas que trabajan bajo el Modelo Educativo de Escuela Nueva, cuentan con estudiantes de varios grados en una misma aula. Según los grados en los que se vayan a ejecutar las dinámicas, se puede variar la exigencia y el nivel de complejidad. Lo más importante, es que todos los estudiantes se vean involucrados y beneficiados con las experiencias que las actividades les generaran para su vida y su aprendizaje.



Tabla de contenido

Presentación	3
Estrategias pedagógicas para desarrollar en el aula de clase	6
Derechos básicos de Aprendizaje	7
La visión del niño desde sus Dimensiones de Desarrollo.....	8
Dimensión Socio - Afectiva	9
Actividades.....	10
Cuento sobre las emociones	10
La hora de las tortugas.....	12
Pies atados	13
Tiempo fuera en positivo	14
Dimensión Corporal	15
Actividades.....	16
El juego de la estatua.....	16
Juego de los oficios	17
Los sabios	18
El hada.....	19
Dimensión Cognitiva	20
Actividades.....	21
Memoria	21
Puzzles.....	24
Laberintos	30
Rompecabezas	36
Dimensión Comunicativa	41



Actividades.....	42
Lectura de cuentos.....	42
El teléfono roto	44
Creando historias	45
Canciones infantiles	50
Dimensión Estética	52
Actividades.....	53
Mandalas.....	53
Origami o papiroflexia	58
Plastilina.....	64
Entrenamiento del músculo de la atención.....	70
Dimensión Espiritual	71
Actividades.....	72
Los calcetines	72
Técnicas de relajación.....	73
El padre Abraham	74
Así baila el cristiano	75
Dimensión Ética	76
Actividades.....	77
El espejo.....	77
El aprecio por la naturaleza	78
Cuentos de valores.....	79
El lazarillo	81
Referencias Bibliográficas	82



ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA DESARROLLAR EN EL AULA DE CLASE



Derechos Básicos de Aprendizaje - Transición

1. Toma decisiones frente a algunas situaciones cotidianas.

2. Se apropia de hábitos y prácticas para el cuidado personal y de su entorno.

3. Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.

4. Reconoce que es parte de una familia, de una comunidad y un territorio con costumbres, valores y tradiciones.

5. Participa en la construcción colectiva de acuerdos, objetivos y proyectos comunes.

6. Demuestra consideración y respeto al relacionarse con otros.

7. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

8. Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.

9. Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.

10. Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas.

11. Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.

12. Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.

13. Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.

14. Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.

15. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.

16. Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.



La visión del niño desde sus Dimensiones de Desarrollo

Dimensión Socio-afectiva

La comprensión de la dimensión socio-afectiva hace evidente la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años.



El desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, autoconcepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones.

Procurar un adecuado desarrollo socio - afectivo del niño implica facilitar la expresión de sus emociones, tanto de ira, rabia, temor, llanto, como también de bienestar, alegría, gozo, amor, entusiasmo, darle seguridad en sus acciones, facilitando la oportunidad de escoger, decidir y valorar dentro de una relación de respeto mutuo, de aceptación, de cooperación voluntaria, de libertad de expresión, de apreciación de sus propios valores y de solidaridad y participación, hace parte de la formación para la vida, por cuanto permite a los niños ir creando su propio esquema de convicciones morales y de formas de relacionarse con los demás.

Actividades

1. CUENTO SOBRE LAS EMOCIONES

D.B.A. a alcanzar

- Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.

Objetivos

- Trabajar las emociones para manejarlas correctamente.
- Desarrollar la capacidad de atención, concentración y observación, a través de la lectura de cuentos.

¿En qué consiste?

Leer con los estudiantes el siguiente cuento, para conocer y trabajar las emociones con ellos, al tiempo que se busca desarrollar la atención y la escucha.

Me siento bien, estoy contenta.



Hoy voy a jugar con mi amiga Lola. Me gusta mucho jugar con ella. Cuando estamos juntas me siento bien. Nos gusta jugar a las casitas. Imaginamos historias y hacemos que nuestros juguetes vivan muchas aventuras. Cuando estoy con Lola siempre estoy sonriendo. Como somos amigas nos gusta ayudarnos.

Y si alguna está triste, nos damos un abrazo para consolarnos. También nos gusta mucho bailar, saltar en la cama y disfrazarnos. Hay muchas cosas que me hacen sentir bien: Ver una película con papá y mamá.



Jugar con los compañeros del colegio. Ayudar a mis papás recogiendo mis juguetes. Cuando me escuchan y puedo contar lo que siento. Y cuando la profesora me da una medalla por haberme esforzado haciendo algo. Cuando estoy contenta me gusta sonreír y ser amable con los demás. Además, cuando sonrío estoy tranquila, me siento bien y estoy feliz.

FIN

Para concluir, se pueden comentar los siguientes interrogantes:

- 1. ¿Qué cara pones cuando estás contento? Mírate en el espejo.*
- 2. ¿Por qué está contenta la niña del cuento?*
- 3. ¿Qué cosas te hacen sentir bien?*
- 4. ¿Te sientes bien cuando haces cosas buenas por los demás?*
- 5. Cuando tus amigos están tristes ¿te gusta ayudarlos?*

2. LA HORA DE LAS TORTUGAS

D.B.A. a alcanzar

- Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.

Objetivos

- Ayudar a que los niños observen lo que sucede a su alrededor.
- Comprender las pautas sociales para que aprendan a satisfacer sus necesidades y a entender el punto de vista de otras personas.

¿En qué consiste?



Cuando usted y sus estudiantes estén en la escuela, salgan a la cancha, al parque o a algún otro lugar, miren a su alrededor como si fueran una tortuga, exageradamente lento. Tomen turnos para describir detalles de lo que ven: “¡Todos los columpios están ocupados!”. “¡La fila para subir por el tobogán es corta!”.

Ayude a sus estudiantes a conectar estas observaciones con decidir cómo actuar. Por ejemplo, cuando los columpios estén ocupados su estudiante puede decidir dirigirse al tobogán.

¡Para tener en cuenta!

No tienen que fingir ser tortugas. Podrían simular que sacan sus binoculares o un par de lentes especiales que ayudan a ver mejor.

3. PIES ATADOS

D.B.A. a alcanzar

- Demuestra consideración y respeto al relacionarse con otros.

Objetivos

- Favorecer relaciones basadas en la confianza.
- Proporcionar un ambiente de motivación para que los estudiantes se activen y permanezcan atentos y con disposición en el encuentro pedagógico.

¿En qué consiste?

El juego consiste en hacer parejas y atarles el tobillo izquierdo de una de ellas con el tobillo derecho de la otra para que tengan que ponerse de acuerdo para caminar.

La idea es que, a medida que avanza el juego, (y dependiendo de la edad también) las parejas se vayan uniendo entre sí hasta conseguir una hilera enorme con todos los participantes.

La persona que dirige la dinámica debe dar las indicaciones y complicarlas cada vez más: caminar hacia delante, detrás, más deprisa, más lento o ¡sin hablar!.



4. TIEMPO FUERA EN POSITIVO

D.B.A. a alcanzar

- Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.

Objetivos

- Trabajar de manera práctica las competencias socio-emocionales.
- Proporcionar espacios en donde los estudiantes puedan tomar un respiro cuando sea necesario para luego retomar sus actividades.



¿En qué consiste?

Vamos a dedicar un espacio del aula y le vamos a llamar el “**Rincón de la Tranquilidad**” “**Espacio Positivo**” o cualquier otro nombre que se nos ocurra. Vamos a explicar a los niños que cuando se sientan: enfadados, estresados, nerviosos, con rabia etc.

Pueden pedir permiso para ir un ratito al rincón de la tranquilidad.

Será un espacio que habremos creado entre todos, se le pedirá a los niños que traigan de casa algo que les haga sentir bien, tranquilos, felices, relajados y que quieran compartir. El espacio deberá estar “equipado” con los materiales que aporten los niños y que el/la docente acepten: juegos, colores, libros, peluches, etc.

Importante:

Nunca será un castigo ir al Rincón de la tranquilidad sino que los niños deberán elegir espontáneamente ir al rincón para calmarse, podemos sugerir pero no obligar. Sino no funcionará como técnica de auto-control.

Dimensión Corporal



En el comienzo del preescolar, a los tres años de edad, ya ha concluido la fase fundamental de mielinización de las neuronas, con lo cual se está en condiciones de realizar actividades sensoriales y de coordinación de manera mucho más rápida y precisa. Es de resaltar la maduración notable del lóbulo frontal sobre los cinco años, que permite importantes funciones de regulación, planeamiento de la conducta y actividades que eran inicialmente involuntarias, como es el caso de la atención, la cual por ejemplo, se va haciendo más sostenida, menos lábil y más consciente. De igual forma la capacidad perceptiva es fundamental para el desarrollo de las otras capacidades que se sintetizan o unifican en el proceso de pensar.

En la educación preescolar se habla de psicomotricidad, concepto que surge como respuesta a una concepción que consideraba el movimiento desde el punto de vista mecánico y al cuerpo físico con agilidad, fuerza, destreza y no “como un medio para hacer evolucionar al niño hacia la disponibilidad y la autonomía”.

La expresividad del movimiento se traduce en la manera integral como el niño actúa y se manifiesta ante el mundo con su cuerpo “en la acción del niño se articulan toda su afectividad, todos sus deseos, todas sus representaciones, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización”.

A partir de esta concepción se plantean tres grandes objetivos que se complementan y enriquecen mutuamente: hacer del niño un ser de comunicación, hacer del niño un ser de creación y favorecer el acceso hacia nuevas formas de pensamiento, por lo cual, al referirnos a la dimensión corporal, no es posible mirarla sólo desde el componente biológico, funcional y neuromuscular, en busca de una armonía en el movimiento y en su coordinación, sino incluir también las otras dimensiones, recordando que el niño actúa como un todo poniendo en juego su ser integral.

Actividades

1. EL JUEGO DE LA ESTATUA

D.B.A. a alcanzar

- Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

Objetivo

- Estimular la atención, la concentración y el seguimiento de instrucciones.
- Realizar expresiones corporales libres y espontaneas.

¿En qué consiste?

También conocido como 'Stop', se trata del popular juego para el que tan sólo se necesita un reproductor de música.

Su funcionamiento es muy sencillo: el niño o la niña deben bailar de forma libre siempre y cuando la música esté sonando, pero en el momento en el que la canción se detiene deben quedarse completamente quietos, de ahí el nombre de 'estatua' o 'stop'.

Es muy instructivo ya que les obliga a pensar en bailar sin perder de vista la idea de que, en cuanto la música pare, deben detenerse, manteniéndolos concentrados en dos cosas a la vez.



2. JUEGO DE LOS OFICIOS

D.B.A. a alcanzar

- Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

Objetivos

- Fomentar la atención y la interacción entre pares.
- Poder reproducir una acción, luego de haber interiorizado elementos característicos de una profesión.

¿En qué consiste?

Los niños están en pequeños grupos de cinco o seis. Un niño que tiene pensado un oficio lo expresa con gestos delante de sus compañeros.



Observaciones

El maestro puede sustituir los oficios por deportes, personajes de dibujos animados o de cuentos conocidos, animales, acciones, verbos... Los juegos de mimo son siempre muy apreciados por los niños. Permiten al adulto situar su nivel de comprensión y advertir los elementos característicos que los niños retienen para hacerse comprender con los demás.

3. LOS SABIOS

D.B.A. a alcanzar

- Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.

Objetivos

- Seguir instrucciones para lograr propósitos comunes.
- Realizar desplazamientos fluidos, pasando de movimientos rápidos a actitudes de rigidez (Robots).

¿En qué consiste?

Dos o tres «sabios» son los perseguidores, en oposición al resto de los jugadores. Cuando los sabios tocan a un jugador, éste se convierte en un «robot»; siempre podrá desplazarse pero con movimientos secos, característicos de los robots: desplazamientos bruscos, y en direcciones muy variadas (cuantas más, mejor).

Los desplazamientos de los jugadores tienen que ser variados, precisos y rápidos ya que los jugadores tocados van moviéndose por el campo de juego y hacen el papel de obstáculos móviles.

Los jugadores no tocados tienen varias y múltiples informaciones que han de descifrar para decidir sus desplazamientos. Cada uno tiene que adaptarse a los desplazamientos de los demás.



4. EL HADA

D.B.A. a alcanzar

- Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

Objetivos

- Ajustar una actitud a una orden.
- Adaptar una nueva forma de desplazamiento al tiempo de la música (después de la instrucción y a la reanudación de la música).

¿En qué consiste?

Los niños se mueven libremente por la sala intentado seguir el tiempo de la música. Cuando la música para, ellos también se paran. El «hada» (maestro/a) toca a un niño diciéndole una instrucción al oído. Estas instrucciones tendrán relación con cosas que los niños conocen. Ejemplos: «estás lleno de aire», «tu ropa es demasiado grande», «eres una rana», «eres un canguro», etc...



El niño traduce por sus gestos y sus desplazamientos la instrucción dada por el hada.

Ésta vuelve a poner la música y los niños tocados continúan respetando la instrucción dada, teniendo en cuenta la música. Los niños que no han sido todavía tocados se mueven libremente. Nueva parada de la música, nuevos niños tocados... El juego continúa hasta que todos los niños han recibido una instrucción.

Dimensión Cognitiva

Entender el desarrollo de la dimensión cognitiva en el niño que ingresa al nivel de educación preescolar, remite necesariamente a la comprensión de los orígenes y desarrollo de la gran capacidad humana para relacionarse, actuar y transformar la realidad. En las últimas décadas, la psicología cognitiva ha logrado una gran revolución y significativos avances, al proponer teorías del cómo se logra el desarrollo, y la posibilidad de facilitarlo en las relaciones que establece en la familia y en la escuela, fundamentales para consolidar los procesos cognitivos básicos: **percepción, atención y memoria.**



El niño, apoyado en las experiencias que le proporciona su contexto particular, en el cual la familia juega un papel vital, desarrolla su capacidad simbólica, que surge inicialmente por la representación de los objetos del mundo real, para pasar luego a las acciones realizadas en el plano interior de las representaciones, actividad mental, y se manifiesta en la capacidad de realizar acciones en ausencia del modelo, y realizar gestos o movimientos que vio en otros.

Para entender las capacidades cognitivas del niño de preescolar, hay que centrarse en lo que éste sabe y hace en cada momento, su relación y acción con los objetos del mundo y la mediación que ejercen las personas de su contexto familiar, escolar y comunitario para el logro de conocimientos en una interacción en donde se pone en juego el punto de vista propio y el de los otros, se llega a acuerdos, se adecúan lenguajes y se posibilita el ascenso hacia nuevas zonas de desarrollo.

La capacidad que logre la institución educativa y en especial el docente del nivel preescolar, para ofrecer oportunidades, asumir retos, permitirá que el niño desde muy pequeño reciba una atención apropiada para el logro de su propio desarrollo.

Actividades

1. MEMORIA

D.B.A. a alcanzar

- Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.

Objetivos

- Desarrollar el sentido de ubicación espacial e incrementar la creatividad.
- Estimular la memoria y aprender el seguimiento de instrucciones.

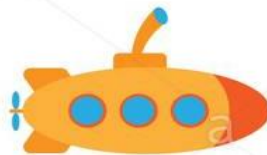
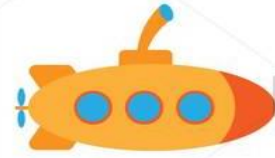
¿En qué consiste?

Para jugar “Memoria”, debes imprimir dos veces la misma ficha y recortar las imágenes. Puedes pegar las imágenes sobre cartón o cartulina para que sean más resistentes y duraderas.

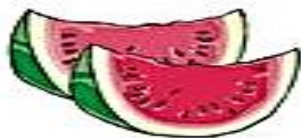
Luego, ubicas sobre una mesa las imágenes recortadas, y los estudiantes tendrán un turno para voltear sólo dos fichas. Si esas dos fichas son la pareja de la misma imagen, ganaran otro turno seguido. Si las parejas no son las mismas, el estudiante deberá ceder el turno a su compañero.

Puedes aumentar la diversión creando tu propio juego, utilizando las fotos de tus estudiantes, imágenes de personajes populares e incluso de personajes históricos. A continuación, algunos ejemplos de loterías para jugar con los estudiantes.

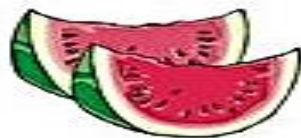








sandía



sandía



piña



piña



naranja



naranja



fresa



fresa



ciruelas



ciruelas



durazno



durazno



manzana



manzana



papaya



papaya



pera



pera



plátano



plátano

2. PUZZLES

D.B.A. a alcanzar

- Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.

Objetivos

- Mejorar la memoria visual y desarrollan la concentración.
- Estimular la habilidad espacial y matemática.
- Enseñar autocontrol, reflexión y relajación.

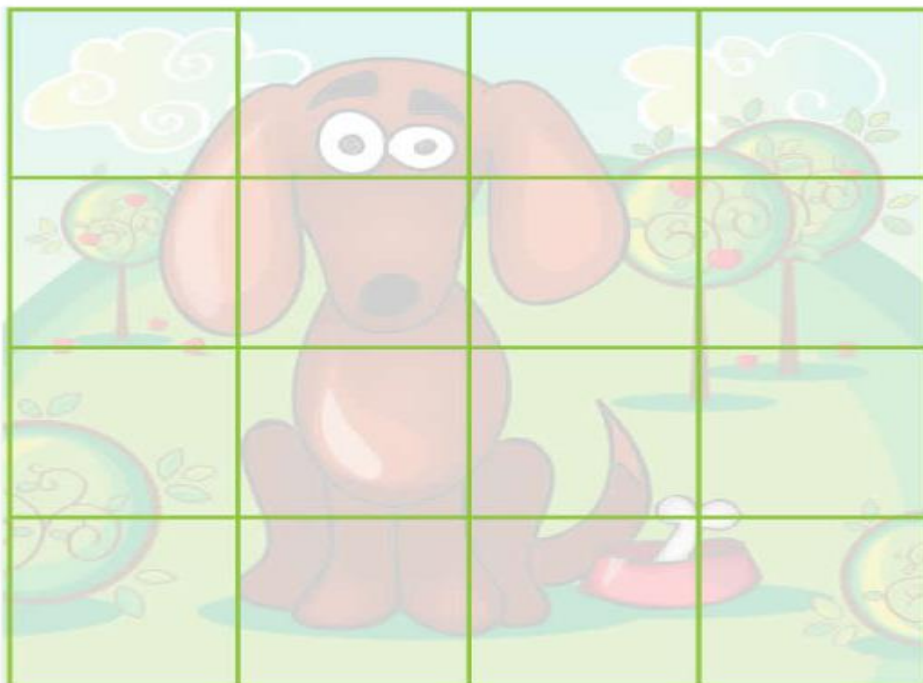
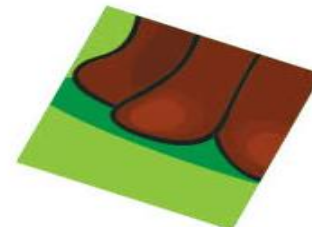
¿En qué consiste?

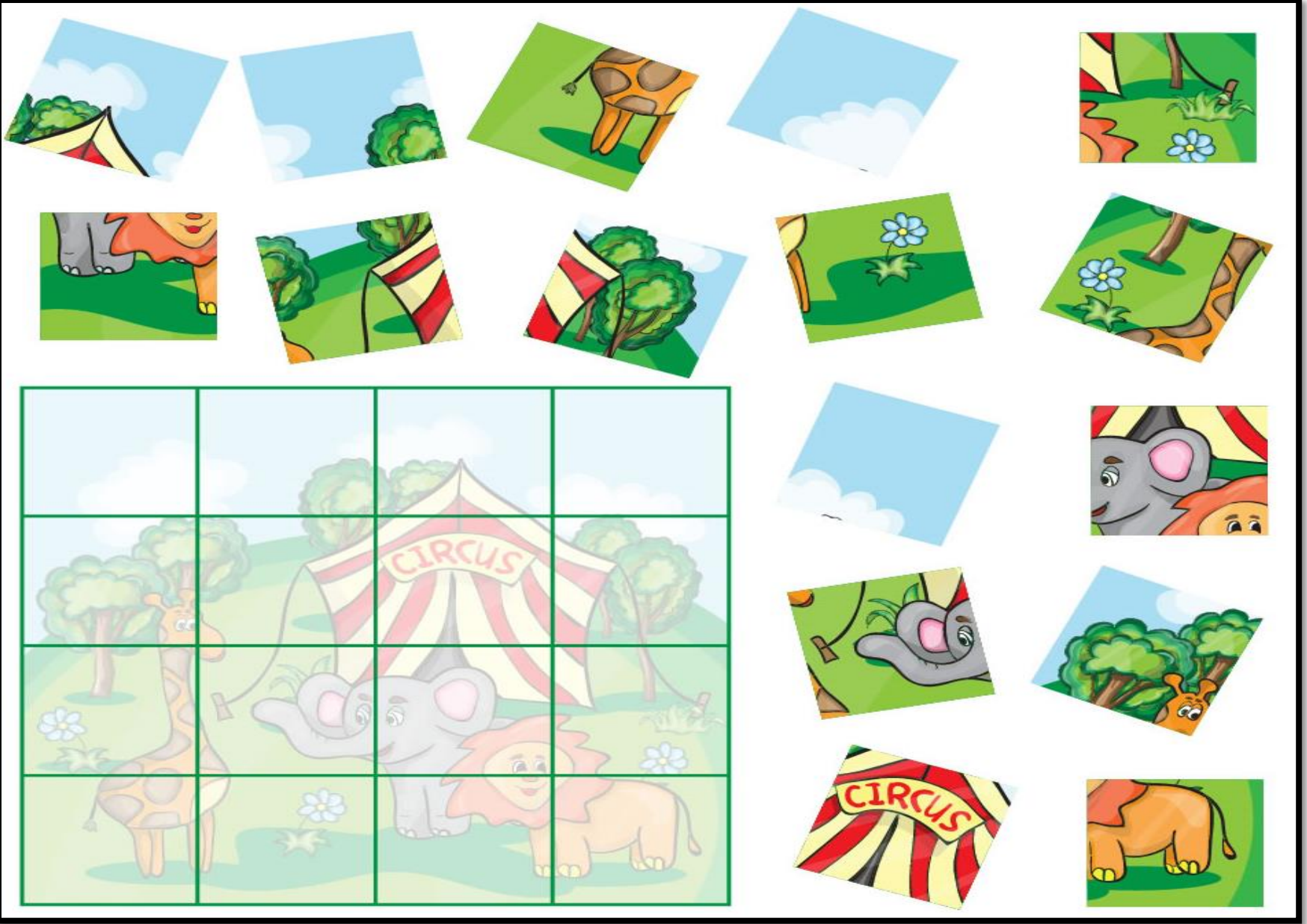


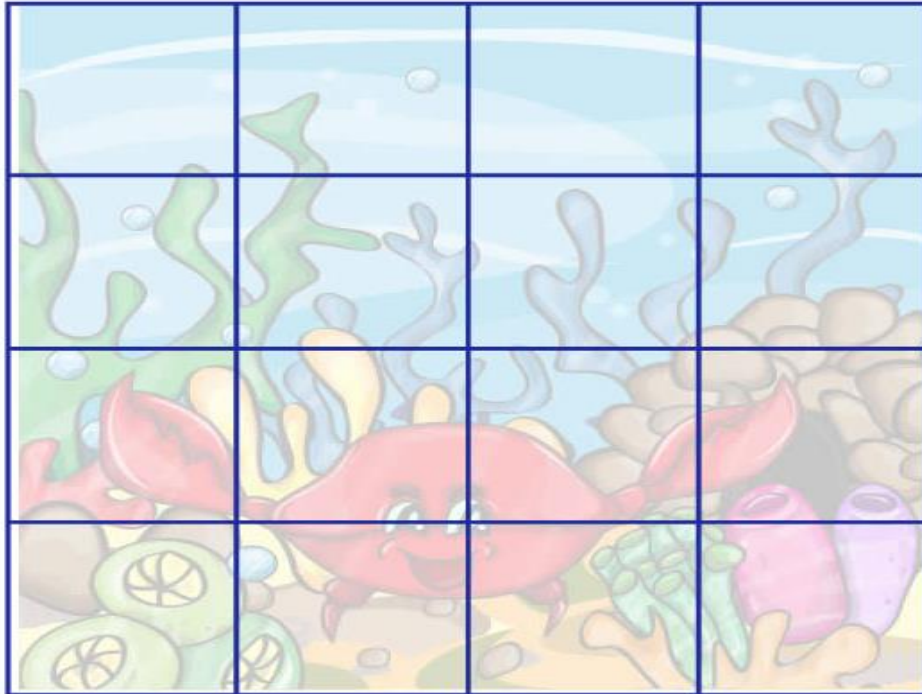
Los puzzles suponen un reto para cualquier niño y adulto. Nos obligan a extremar nuestra capacidad visual, concentrarnos, nos ayudan a relajarnos. Pero además reportan muchos beneficios al desarrollo físico e intelectual de los más pequeños.

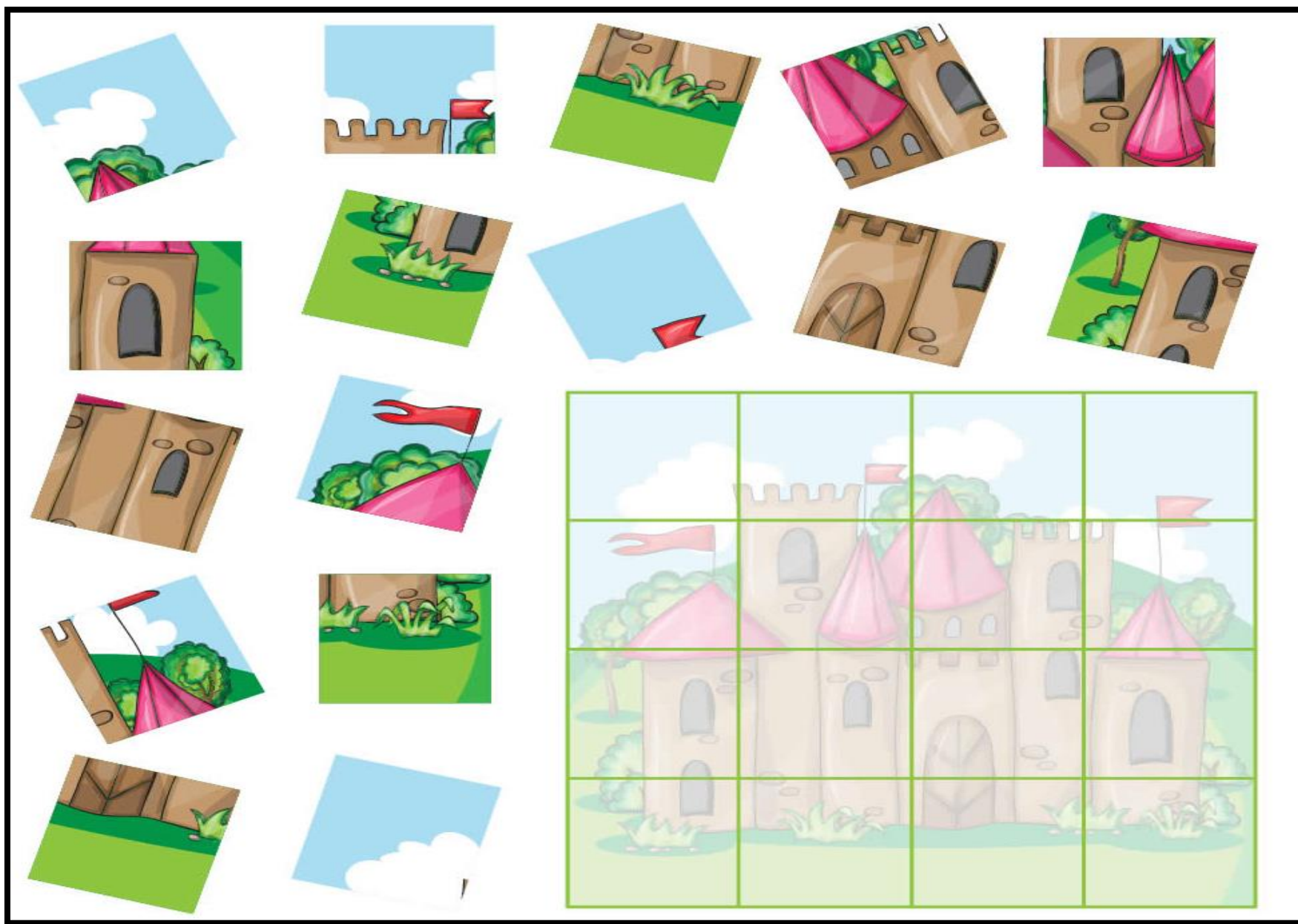
Para ejecutar esta actividad, debes imprimir los puzzles que están a continuación. Luego, se debe recortar el cuadrado grande y los cuadrados pequeños que están con color. Este material se le entrega al estudiante para que, observando la imagen del cuadrado grande, ubique uno por uno los cuadrados pequeños hasta completar el dibujo.

A continuación, algunos ejemplos de puzzles.









3. LABERINTOS

D.B.A. a alcanzar

- Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.

Objetivos

- Captar la atención y desarrollar la paciencia de los niños y las niñas.
- Alimentar la capacidad de concentración a la vez que se entrena la capacidad observadora.

¿En qué consiste?

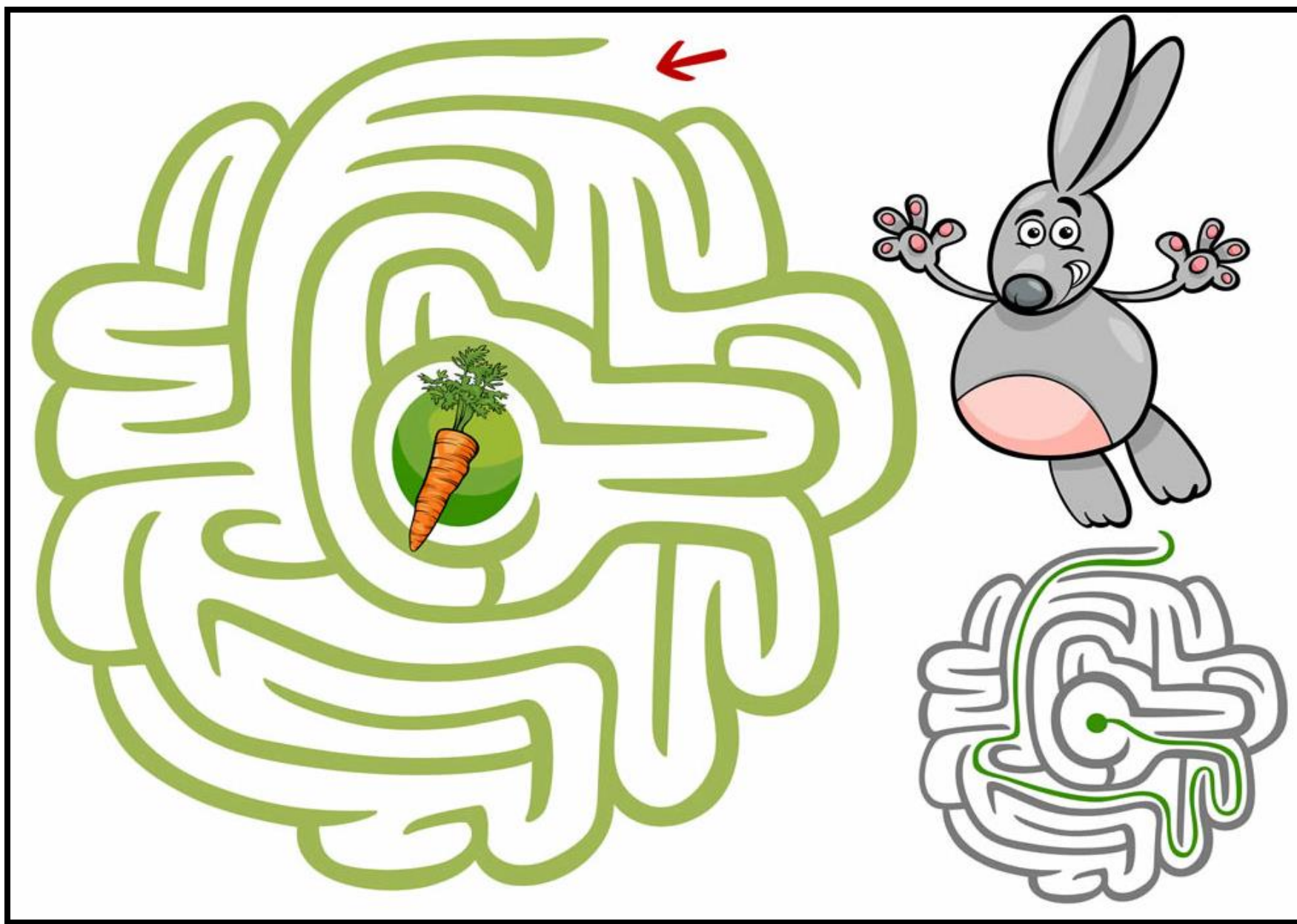
La actividad consiste en que los estudiantes reciben una ficha con un laberinto. Deben observarlo y analizar los caminos que lo conforman, para comenzar a buscar el posible camino correcto para llegar a un destino específico.

Los laberintos se pueden resolver de varias maneras, la más tradicional es hacerlo con lápiz o color, pero otra valiosa opción es hacerlo con bolitas o palitos a lo largo del camino, para que de esa manera sea más fácil rehacer el camino en el caso que el que se haya elegido no sea el correcto. (Observa la imagen)



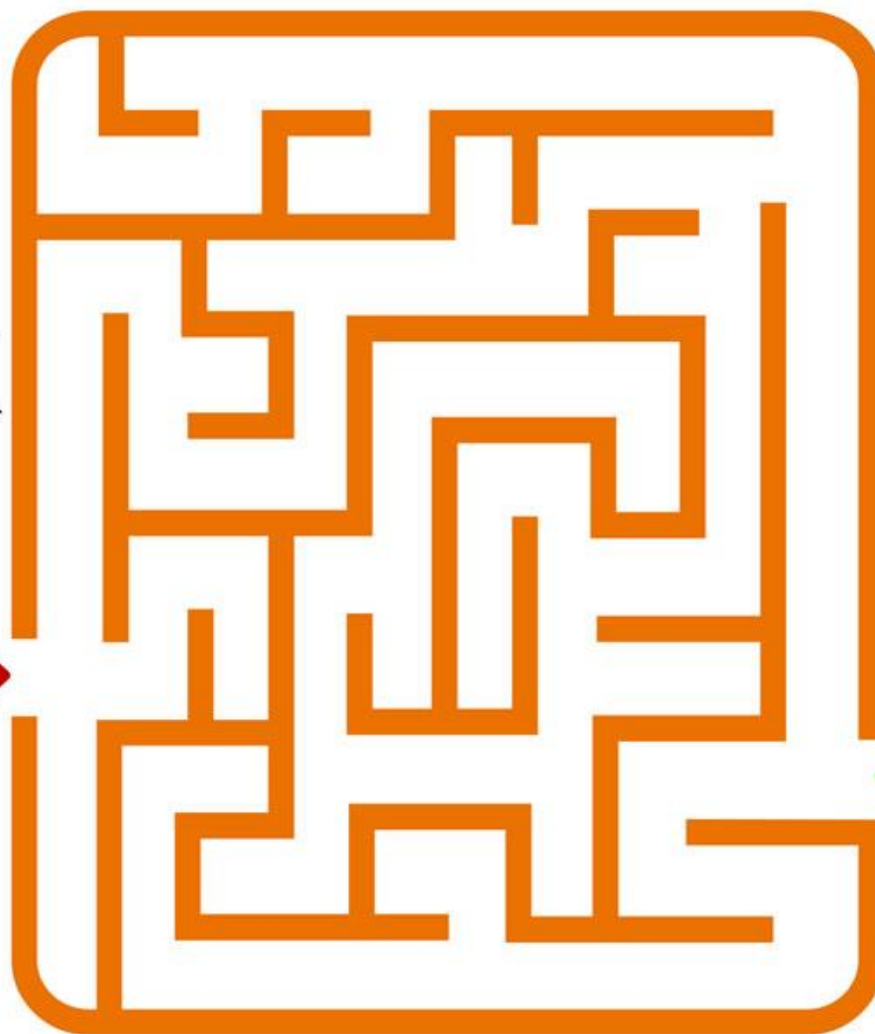
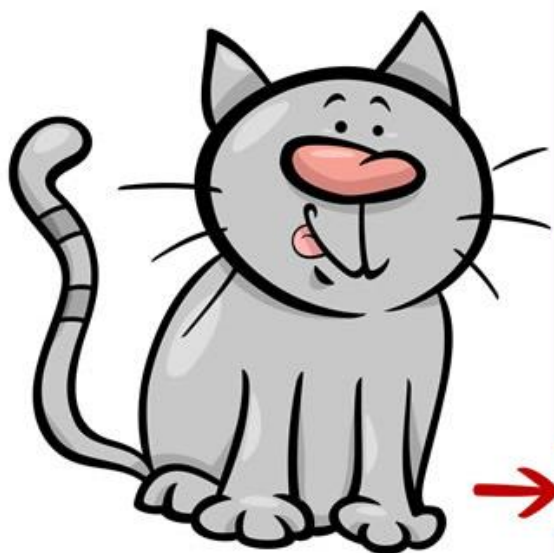
Importante

Un laberinto visualmente atractivo puede lograr captar la atención de un estudiante durante bastante tiempo, concentrado en encontrar el camino correcto mientras se topa con muros que le obligan a reconstruir el recorrido. Además, sirven para trabajar otras competencias como la psicomotricidad fina, la memoria visual y la orientación.











4. ROMPECABEZAS

D.B.A. a alcanzar

- Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.

Objetivos

- Mejorar la concentración, el análisis y la toma de decisiones.
- Estimular la observación, la paciencia y la constancia.
- Desarrollar la capacidad lógica y la tolerancia a la frustración.

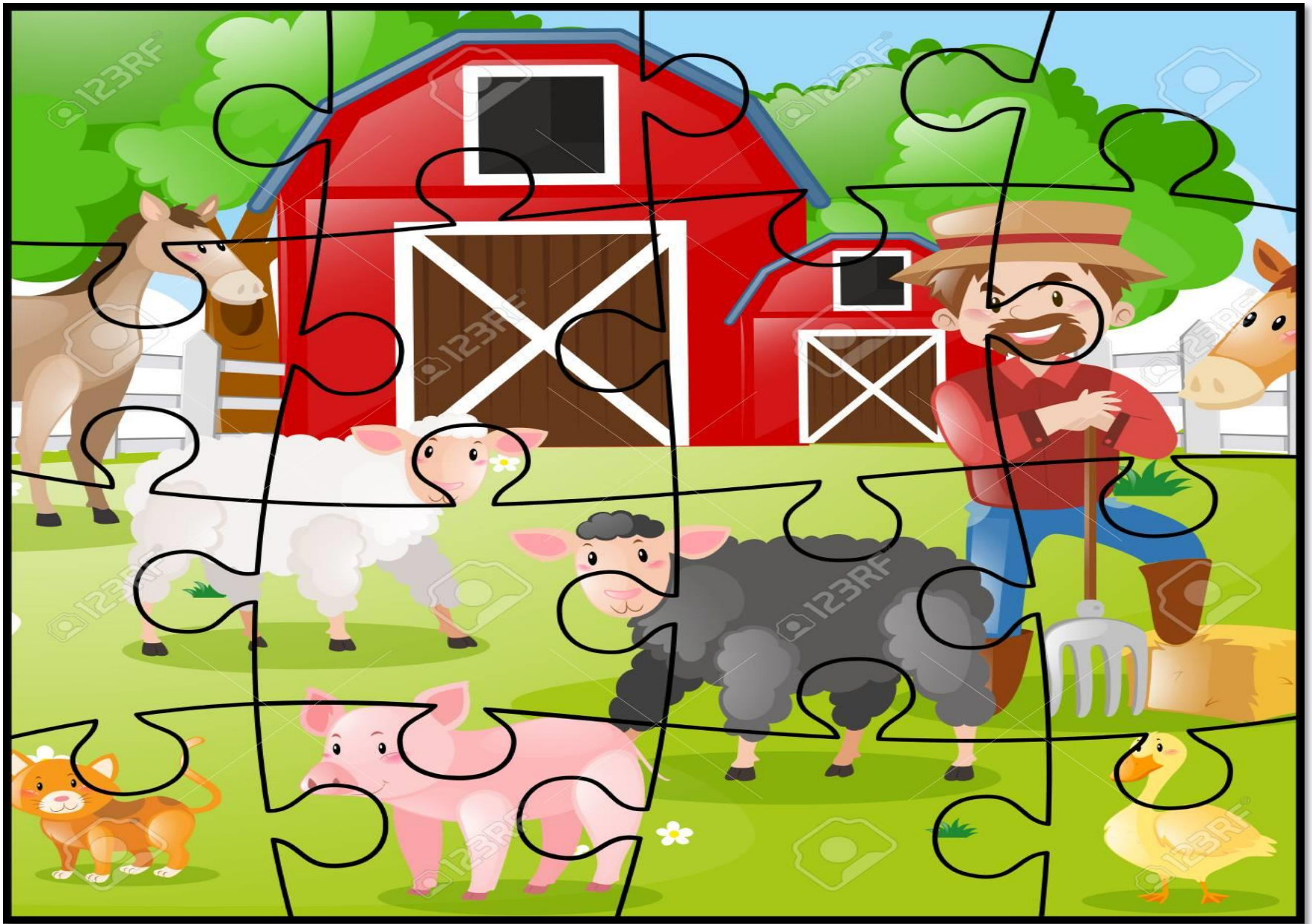
¿En qué consiste?

Esta actividad consiste en armar una imagen que viene separada en varias piezas. El y la estudiante deben prestar atención al juego, concentrarse, analizar en dónde va cada pieza según la imagen que deben conformar y tomar la decisión de ponerla aquí o allá. Luego, dejará la pieza en su sitio o la cambiará por la correcta.

El trabajo de concentración y asociación que requiere reconstruir una imagen resulta ideal para lograr el objetivo de mantener a los niños totalmente enfocados en el desarrollo de una actividad. Además, también sirven para estimular la asociación visual.

A continuación, algunos ejemplo de rompecabezas.











Dimensión Comunicativa



La dimensión comunicativa en el niño está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles; a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.

En la edad preescolar el interés por el mundo físico y de los fenómenos se profundiza y no se limita a las propiedades sensoriales de los objetos, sino a cualidades más esenciales que no logra a través de los sentidos; para descubrirlas, comprenderlas y asimilarlas, necesita de un interlocutor, quien aparece ante el niño como dinamizador de sus discusiones y confrontaciones, esta posibilidad de comunicación se la brindan sus pares, familias y docentes encontrando solución a tareas complejas.

Para el niño de preescolar, el uso cotidiano del idioma, su lengua materna en primera instancia, y de las diferentes formas de expresión y comunicación, le permiten centrar su atención en el contenido de lo que desea expresar a partir del conocimiento que tiene o va elaborando de un acontecimiento, constituyéndose el lenguaje en la forma de expresión de su pensamiento.

Toda forma de comunicación que establece el niño se levanta sobre las anteriores, las transforma en cierta medida, pero de ninguna manera las suprime, a mayor edad del niño, con mayor flexibilidad utiliza todos los medios a su alcance. Entre más variadas y ricas son sus interacciones con aquellos que lo rodean y con las producciones de la cultura, más fácilmente transforma sus maneras de comunicarse, enriquece su lenguaje y expresividad.

Actividades

1. LECTURA DE CUENTOS

D.B.A. a alcanzar

- Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.

Objetivos

- Fomentar el hábito de la lectura y la escucha.
- Conocer la importancia de ser atentos y hábiles.

¿En qué consiste?

Leer con los estudiantes el cuento infantil “Las tres palabras”, para socializar con ellos la importancia de saber escuchar y permanecer atentos.

Importante: La lectura o la escucha activa de cuentos son, sin duda, uno de los entretenimientos clásicos de los más pequeños, que de esta forma se mantienen atentos y concentrados debido al interés que les genera.



Las tres palabras

Un jornalero pobre llegó por la noche a una posada. Estaba muy cansado y tenía hambre y sed. **Pero no tenía dinero.** Sin dinero no pudo obtener nada. ¿Cómo obtener dinero para comer?

Se sentó a una mesa. A la mesa estaban sentados dos panaderos que comían y bebían. El jornalero les contaba de sus viajes. Su cuento era muy interesante y ellos lo escuchaban atentamente. Finalmente él les dijo:

- Propongo una apuesta: **diré tres palabras que ustedes deben repetir.**
- Es absurdo- contestaron los panaderos. - Es un juego demasiado sencillo.
- ¿Cuánto apuestan ustedes? -insistió el jornalero.
- Un duro- contestaron los panaderos asombrados.

El jornalero empezó:

- Comenzamos con esta palabra: Popocatepetl.
- Los panaderos repitieron: Popocatepetl.
El jornalero dijo: Mercader.
Los panaderos dijeron: Mercader.
Entonces dijo el jornalero con una sonrisa: error.

Los panaderos meditaron mucho, pero no pudieron hallar su error.

El jornalero dijo:

- Ensayemos de nuevo.
- Sí, cierto -dijeron los panaderos.

El jornalero empezó otra vez y dijo: Hipopótamo.

Los panaderos: Hipopótamo.

El jornalero: Jirafa.

Los panaderos: Jirafa.

Otra vez el jornalero dijo con una sonrisa: error.

Lo Intentaron tres o cuatro veces. Después de la cuarta vez **los panaderos pagaron el duro, pero preguntaron:**

- ¿Cuál ha sido nuestro error?

El jornalero dijo:

-Nunca han pronunciado ustedes la tercera palabra. La tercera palabra fue cada vez: error. Por eso ustedes han perdido la apuesta.

FIN

Preguntas de comprensión lectora para después de leer el cuento:

- ¿Por qué necesitaba el jornalero dinero?
- ¿Qué juego propuso el jornalero a los panaderos?
- ¿Por qué crees que perdieron la apuesta los panaderos?

2. EL TELÉFONO ROTO

D.B.A. a alcanzar

- Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

Objetivos

- Practicar la atención, la escucha y la comunicación efectiva.
- Promover el juego en equipo.

¿En qué consiste?

Coloca a los niños en dos filas, formando dos equipos, y dile una frase al oído al primero de cada grupo, cuanto más larga y complicada sea, mejor (puedes optar por un divertido trabalenguas) Cada niño deberá susurrarla al oído del siguiente. El último, dirá en voz alta lo que ha entendido y ganará el equipo cuya frase se parezca más a la que tú dijiste.



3. CREANDO HISTORIAS

D.B.A. a alcanzar

- Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.

Objetivos

- Estimular la memoria y la atención en los niños y las niñas.
- Incentivar la imaginación, la fantasía, la fluidez del lenguaje y la expresión.

¿En qué consiste?

La actividad “Creando historias” consiste en crear con los niños y las niñas un espacio para desarrollar la imaginación, la creatividad y la expresividad, al tiempo que se va estimulando la atención y la concentración.

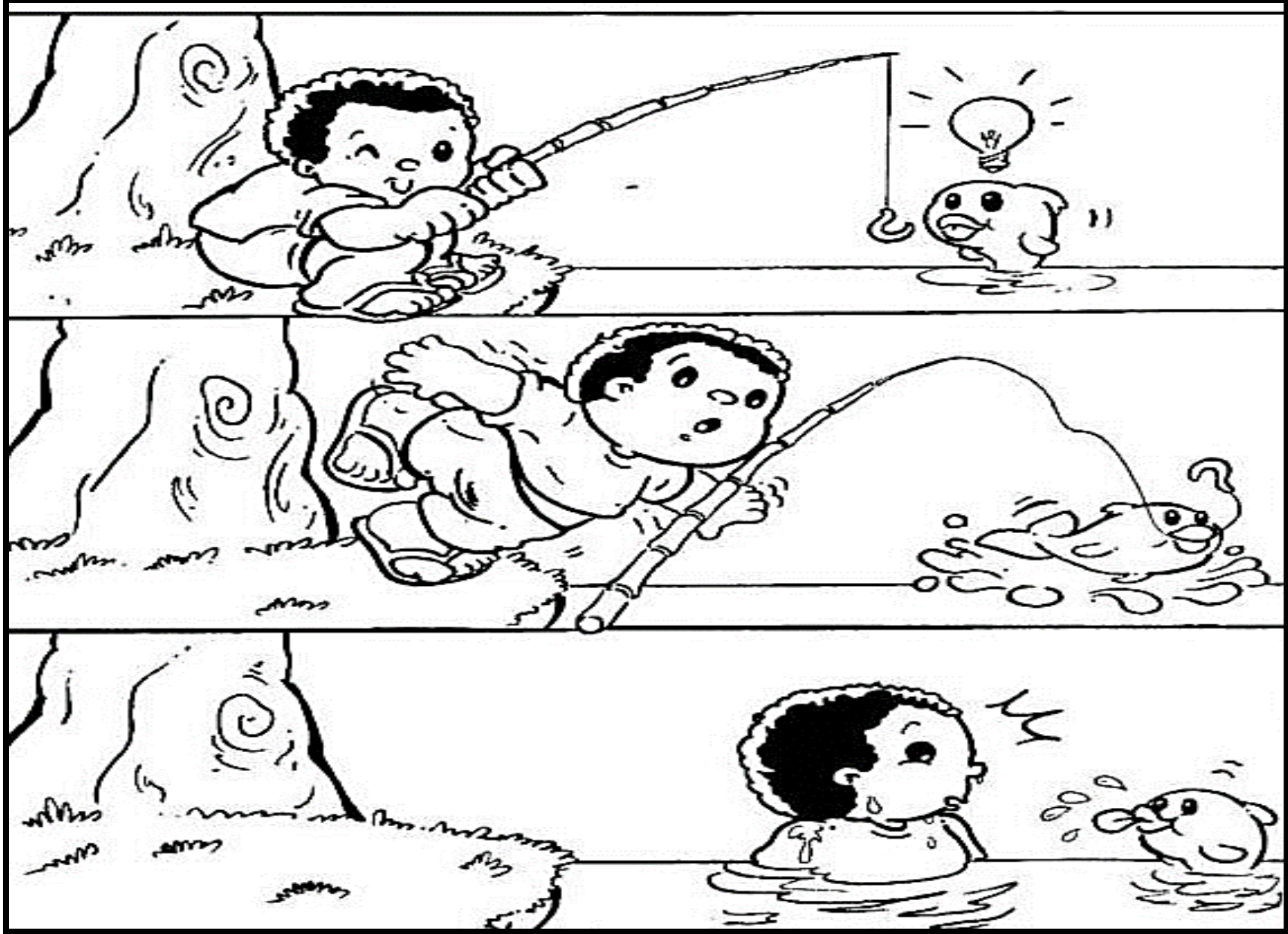
Este ejercicio se puede realizar de manera individual o grupal. Cada estudiante o grupo recibe una secuencia de imágenes, la cual deben, en primer lugar, observar detenidamente. Luego, van a ir creando en su mente la historia que mejor se adapta a los dibujos que componen la secuencia.

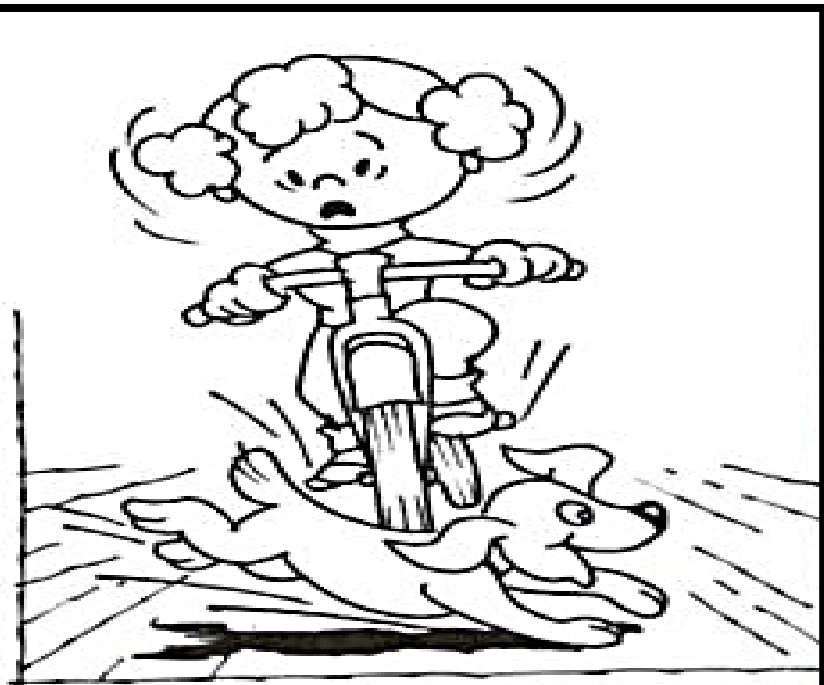
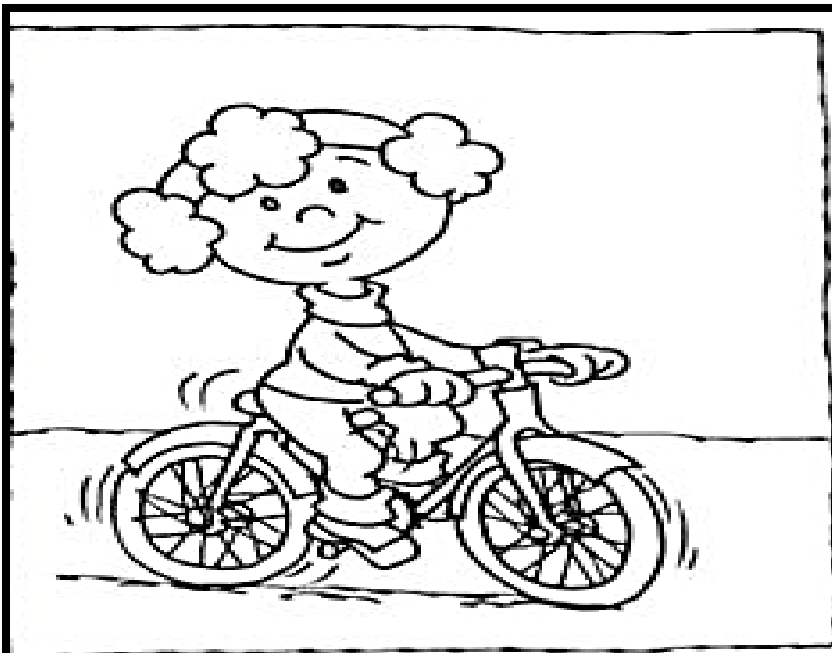


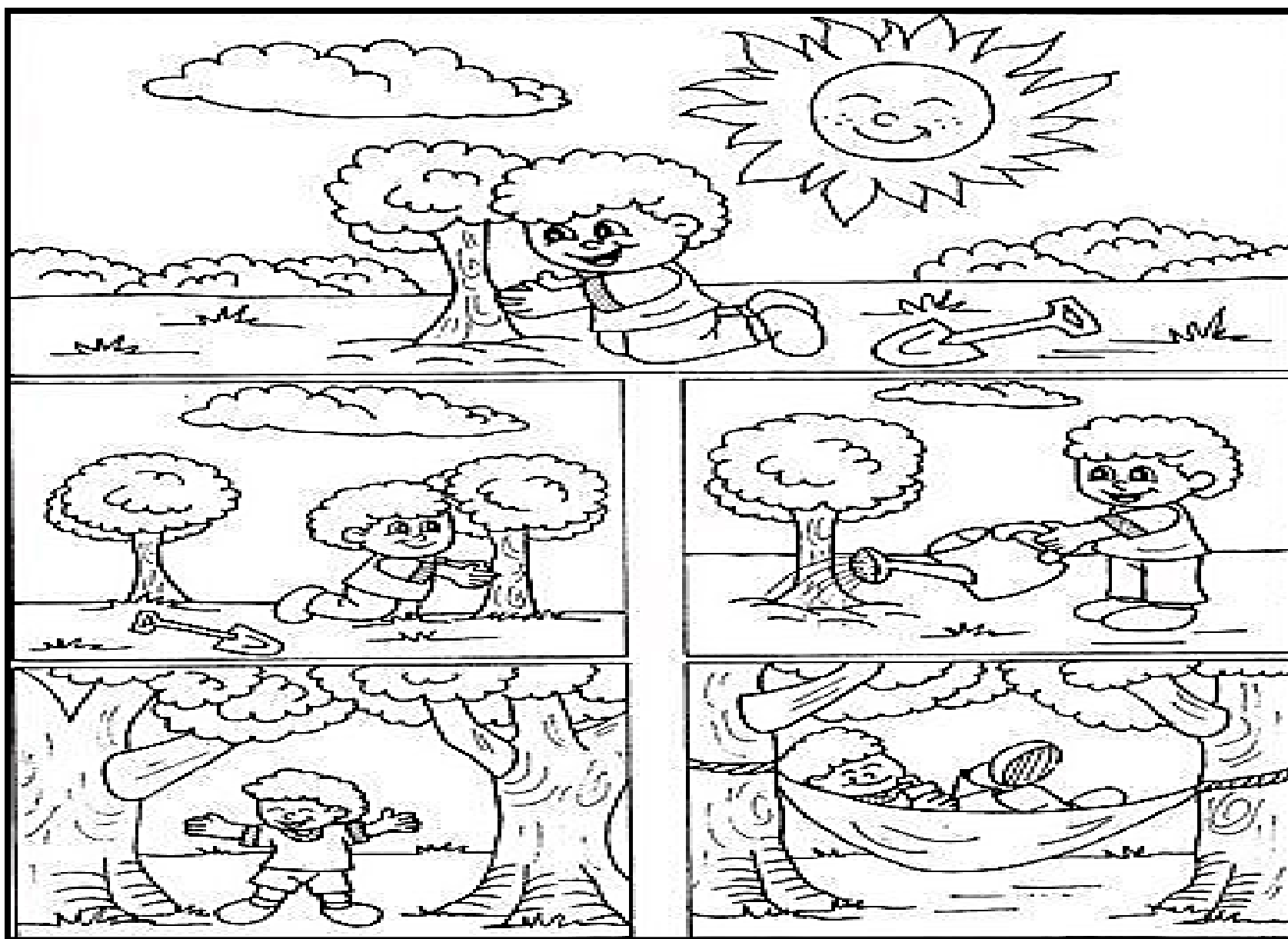
El o los estudiantes que reciban la secuencia, deberán decorarla creativamente con colores, marcadores, crayones, o los materiales que deseen. La historia que construyan deberán compartirla con los demás compañeros, dándola a conocer por medio de una animada narración acompañada de expresiones libres.

A continuación, algunos ejemplos para llevar a cabo esta dinámica:









4. CANCIONES INFANTILES

D.B.A. a alcanzar

- Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.

Objetivos

- Estimular la atención de los niños y disminuir distracciones.
- Facilitar la expresividad y el lenguaje oral y corporal.

¿En qué consiste?

Las canciones infantiles son recursos que se usan en el aula, y de inmediato acaparan la atención de todos los niños. Sus ritmos y sus letras, merecen el interés por parte de los niños en la escuela.

La siguiente canción se titula “El sapo no se lava el pie”. Esta canción es muy divertida y apropiada para cantar con los niños y las niñas cuando se necesite una pausa para recuperar la atención y el interés en los encuentros pedagógicos, a la vez que se estimula en ellos la expresión oral y corporal.



La canción tiene una letra divertida para los estudiantes, y lo más importante, trae una dinámica para entonarla, la cual consiste en cantar primero la letra completa de manera normal, y luego se canta la canción pero utilizando una por una las vocales.

A continuación se anexa la letra de la canción, y un enlace de YouTube en donde se puede encontrar el video completo.

CANCIÓN: EL SAPO NO SE LAVA EL PIE

El sapo no se lava el pie, no se lava porque no quiere.
Él vive en la laguna, no se lava el pie porque no quiere.
El sapo no se lava el pie, no se lava porque no quiere.
Él vive en la laguna, no se lava el pie porque no quiere.
¡Qué apestoso!

Esta canción es muy fácil, ahora vamos a cantarla, pero con una sola vocal.

Comenzaremos con la letra a:

Al sapa na sa lava al paa, na sa lava parca na caara.
Al vava an la lagana, na sa lava al pa parca na caara.
¡Ca Apastasa!

Ahora con la letra e y después con las demás.

El sepe ne se leve el pee, ne se leve perque ne queere.
Él veve en le leguene, ne se leve el pee perque ne queere.
¡Qué epestese!

Il sipi ni si livi il pii, ni si livi pirqui ni quiiri.
Il vivi in li liguini, ni si livi il pii pirqui ni quiiri.
¡Qui ipistisi!

Oi sopo no so lovo ol poo, no so lovo porco no cooro.
Ol vovo on lo logono, no so lovo ol poo porco no cooro.
¡Co opostoso!

Ui supu nu su luvu ul puu, nu su luvu purcu nu cuuru.
Ui vuvu un lu lugunu nu su luvu ul pu, purcu nu cuuru.
¡Cu Upustusu!

Enlace para el vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=OpVQ9s8BdiM>



Dimensión Estética



La dimensión estética en el niño juega un papel fundamental ya que brinda la posibilidad de construir la capacidad profundamente humana de sentir, conmoverse, expresar, valorar y transformar las percepciones con respecto a sí mismo y al entorno, desplegando todas sus posibilidades de acción. El niño, en esa permanente interacción consigo mismo, con sus pares y con los adultos, especialmente con sus compañeros, el docente y padres de familia, manifiesta sus sensaciones, sentimientos y emociones, desarrolla la imaginación y el gusto estético garantizando climas de confianza y respeto, donde los lenguajes artísticos se expresan y juegan un papel fundamental al transformar lo contemplado en metáforas y representaciones armónicas de acuerdo con las significaciones propias de su entorno natural, social y cultural.

La sensibilidad en la dimensión estética, se ubica en el campo de las actitudes, la autoexpresión, el placer y la creatividad que encierra un compromiso, entrega, gratuidad y no obligatoriedad. Hay una estrecha relación entre la sensibilidad y la evolución de la construcción de la autoconciencia, hablar de la sensibilidad es hablar de respuesta.

Actividades

1. MANDALAS

D.B.A. a alcanzar

- Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

Objetivos

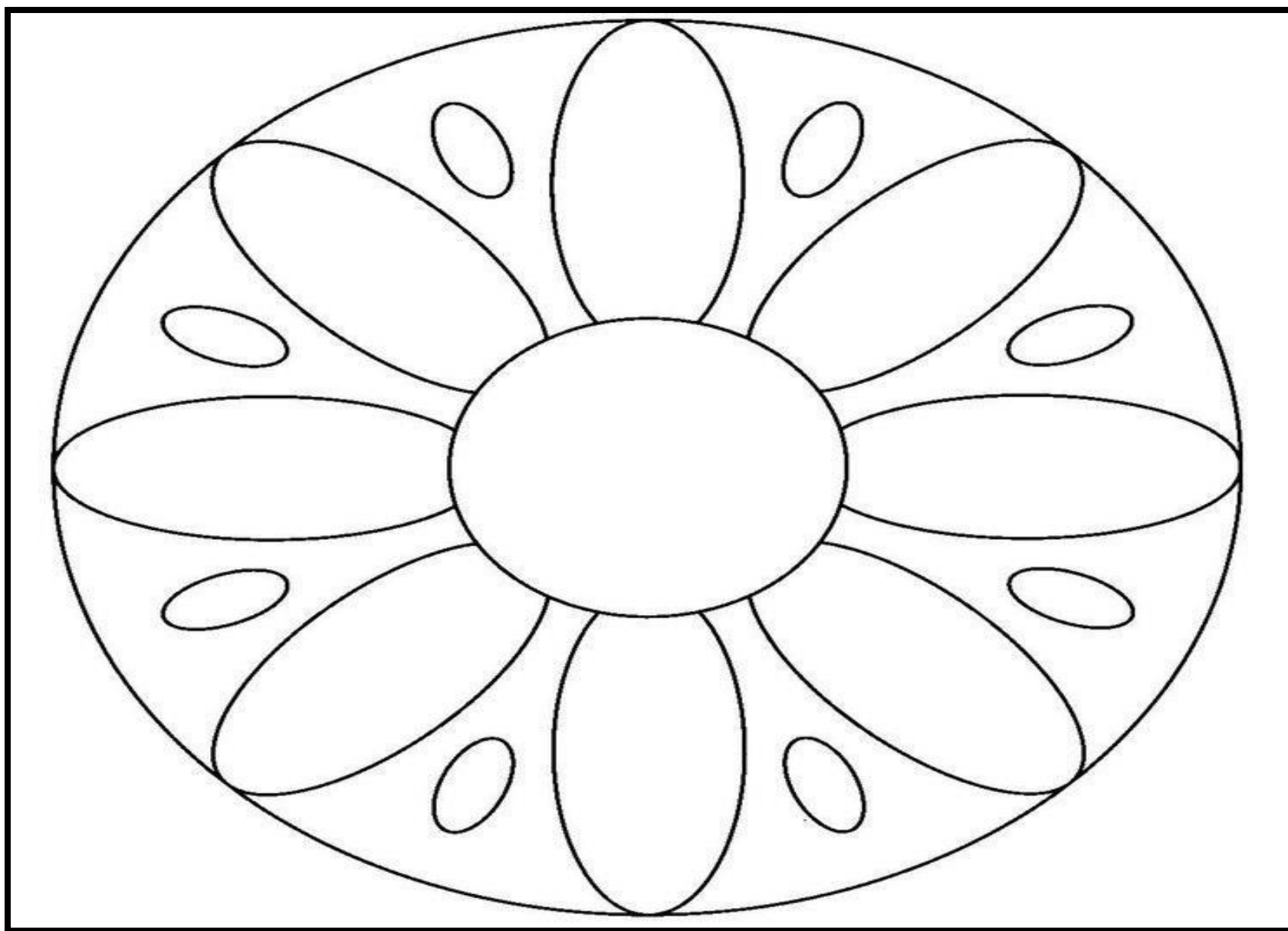
- Potenciar la capacidad de atención y concentración por medio del coloreado.
- Estimular la motricidad, la creatividad y la imaginación.

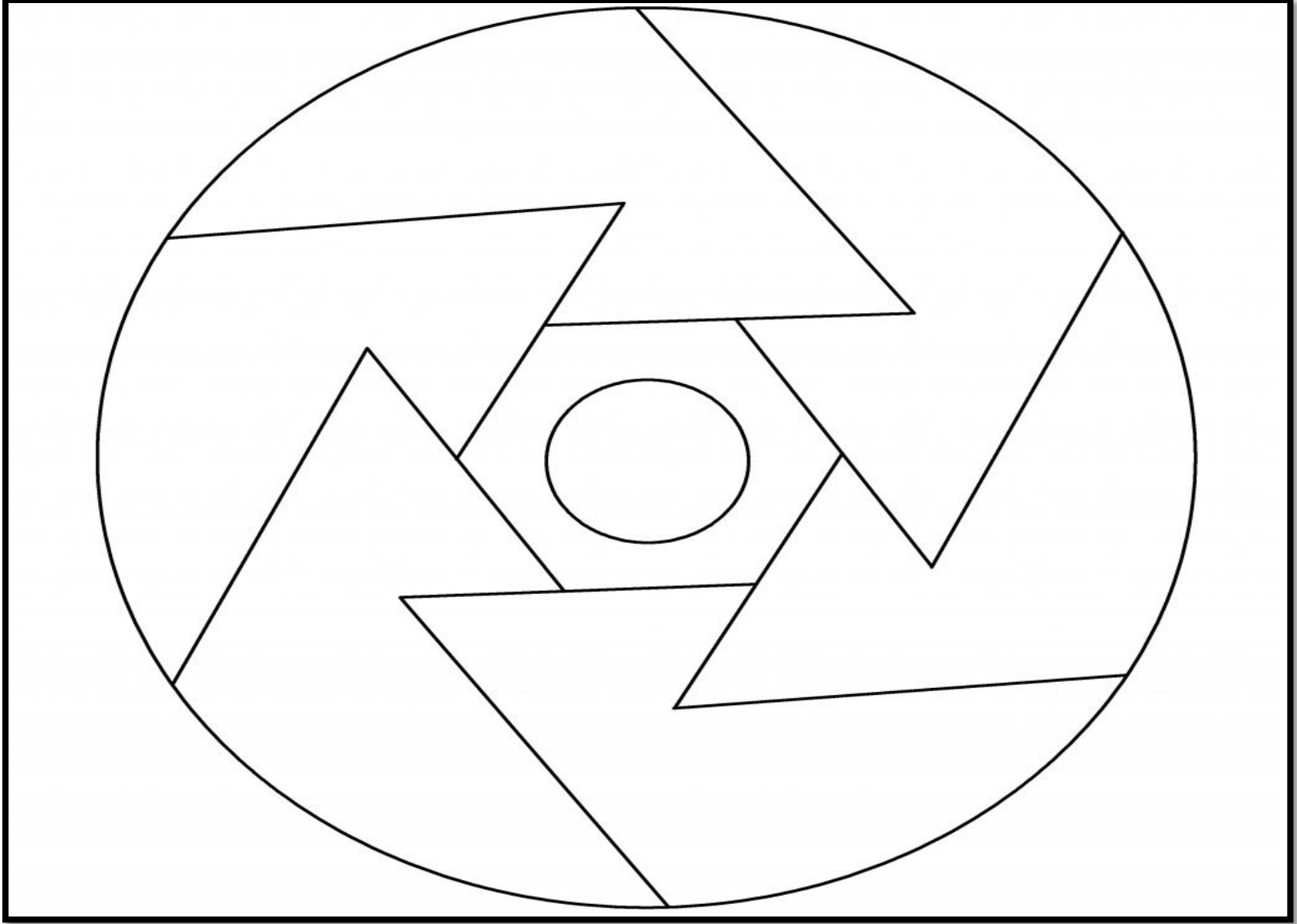
¿En qué consiste?

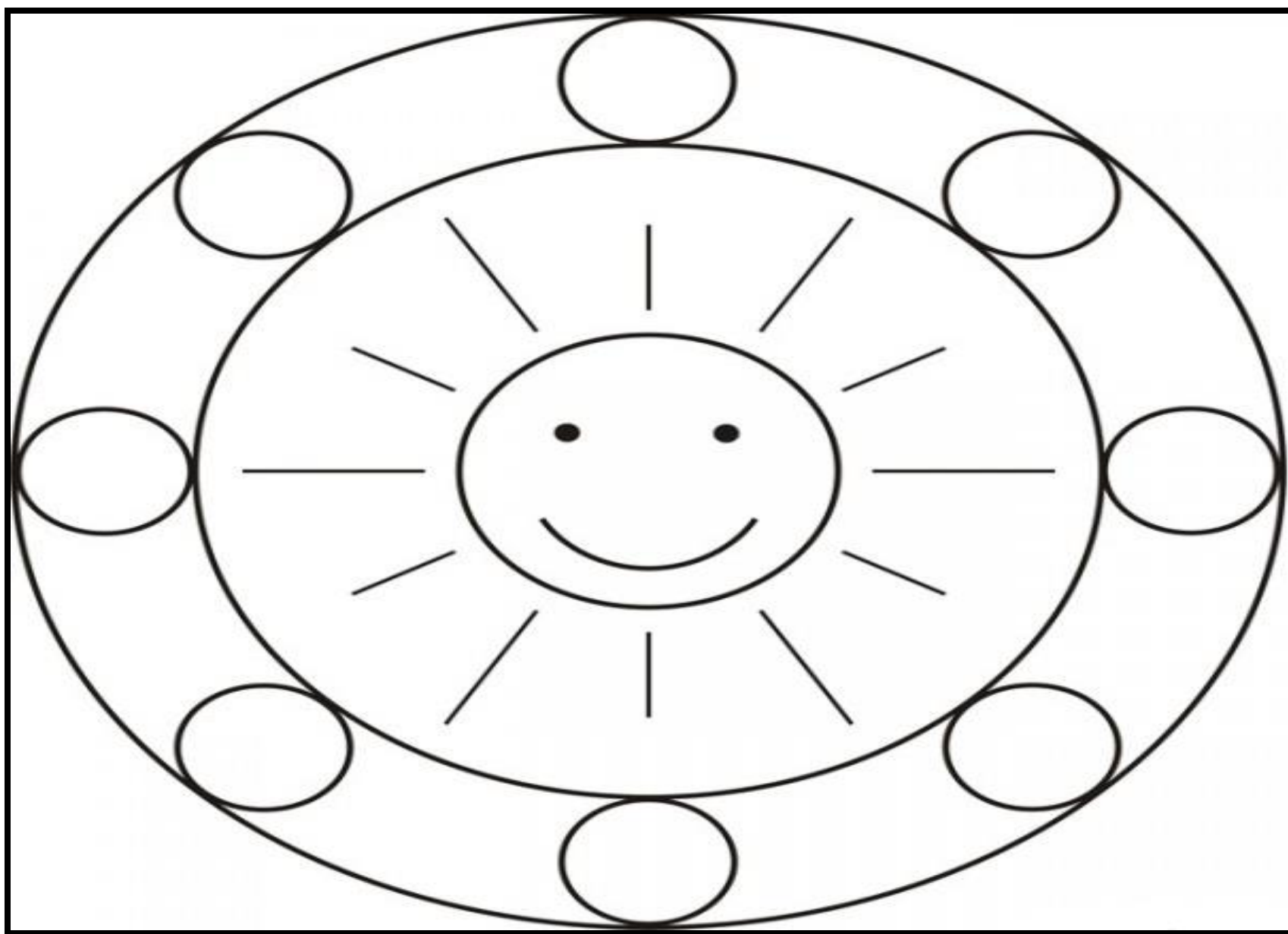
Los mandalas son unos geniales recursos para trabajar la atención. El simple hecho de colorear ayuda a la persona a alcanzar estados de calma y a mejorar la capacidad atencional.

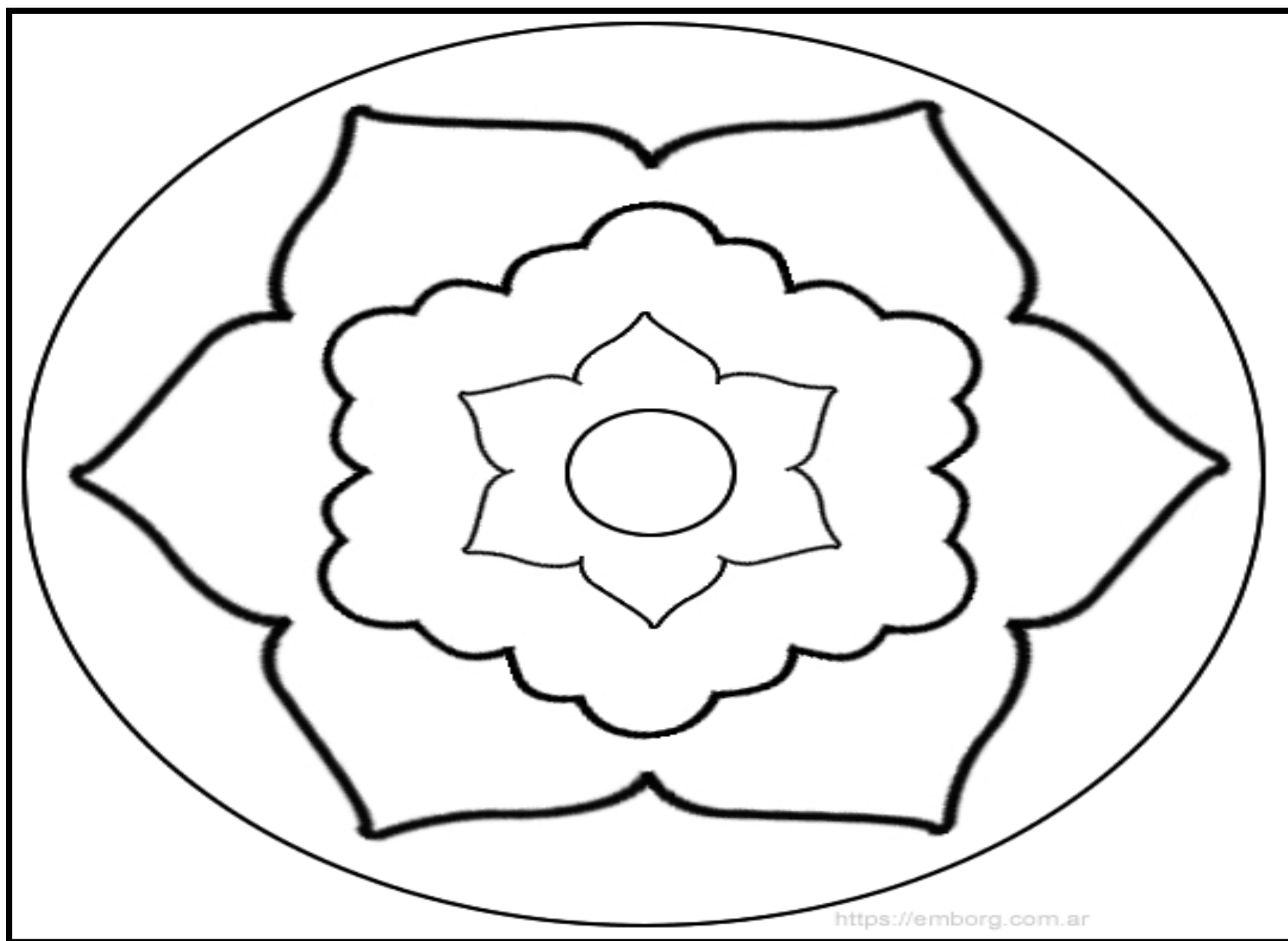
Los mandalas se decoran con variedad de colores, dándole al estudiante la libertad de utilizar los que desee, motivándolo a ser creativo y a tener gusto estético. A continuación, se proponen algunos ejemplos de mandalas sencillos y adecuados para los estudiantes.











<https://emborg.com.ar>

2. ORIGAMI O PAPIROFLEXIA

D.B.A. a alcanzar

- Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.

Objetivos

- Mejorar la atención y la memoria.
- Desarrollar la destreza manual y la coordinación de las manos con los ojos.
- Incentivar la capacidad de visualizar e imaginar.

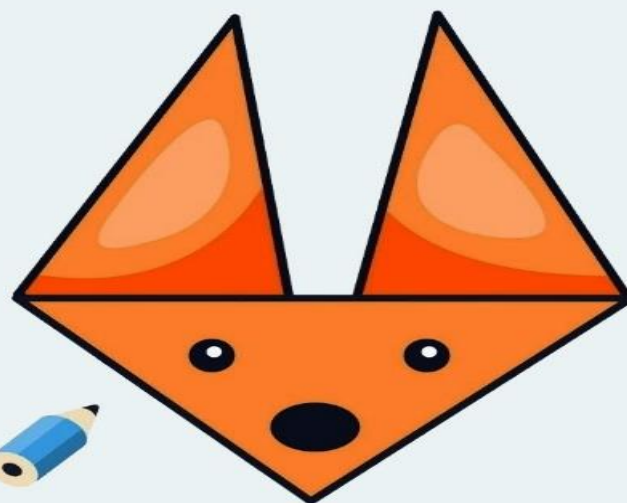
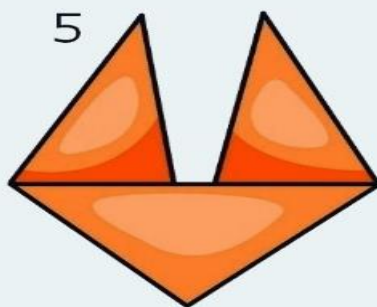
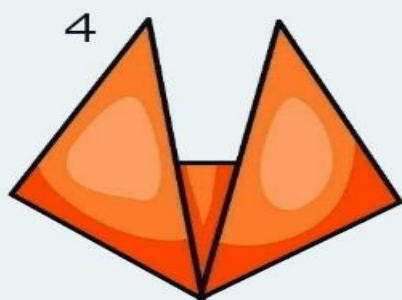
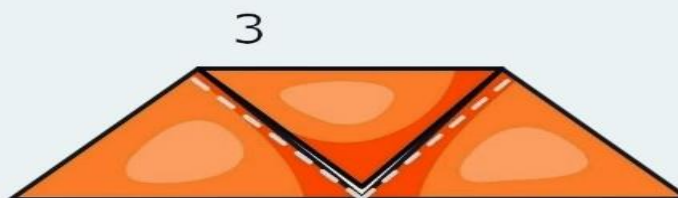
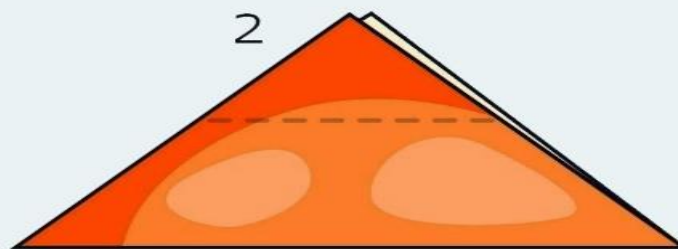
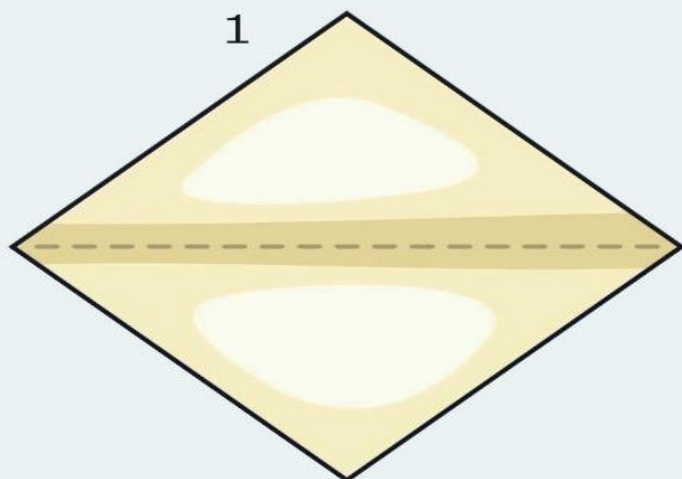
¿En qué consiste?

Origami significa 'doblar papel'. Enseñando figuras de papel sencillas a nuestros estudiantes, desarrollaremos en ellos habilidades artísticas. Además, realizar actividades manuales acelera el proceso de maduración del cerebro en ellos, ya que la coordinación exige el uso de ambos hemisferios cerebrales.

El origami, o la papiroflexia para niños, es el conjunto de técnicas que permite realizar figuras en papel doblándolo, sin realizar cortes ni usar pegamento. Este arte japonés tiene múltiples beneficios, entre ellas fomentar la creatividad, la concentración, la memoria y la coordinación óculo-manual.

A continuación, algunos ejemplos de figuras en origami llamativas y divertidas que se pueden realizar en el aula de clase:

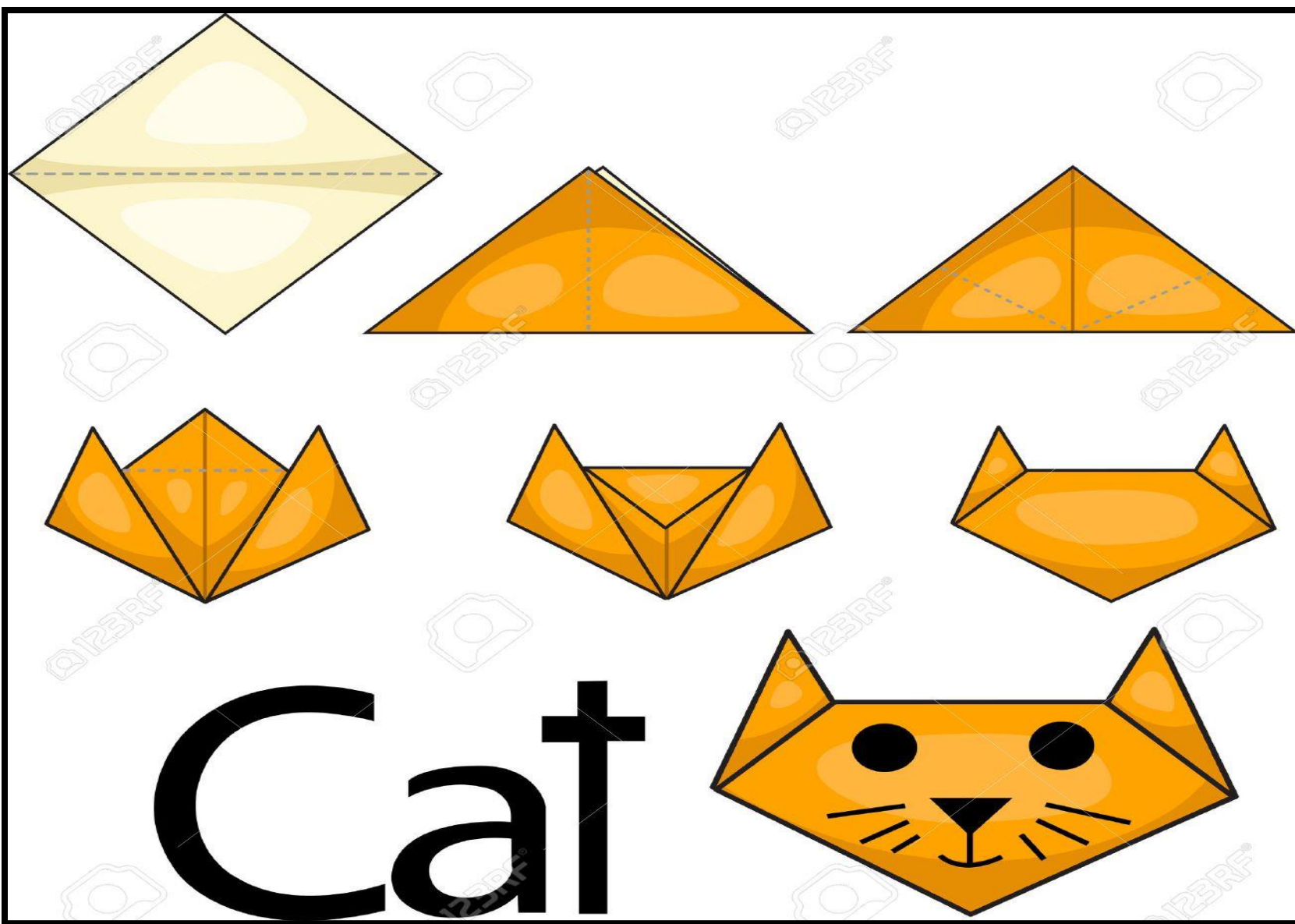


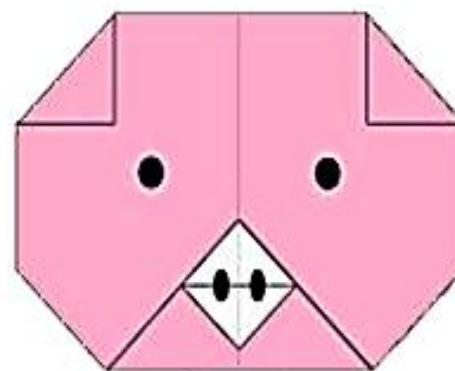
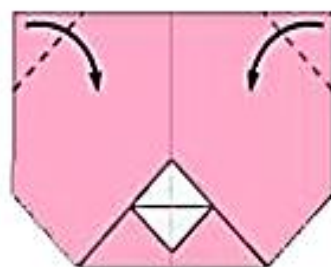
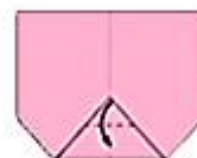
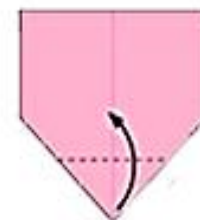
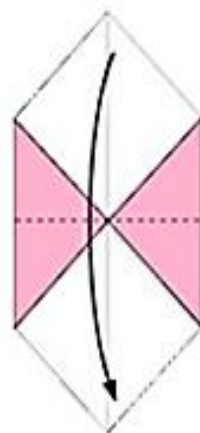
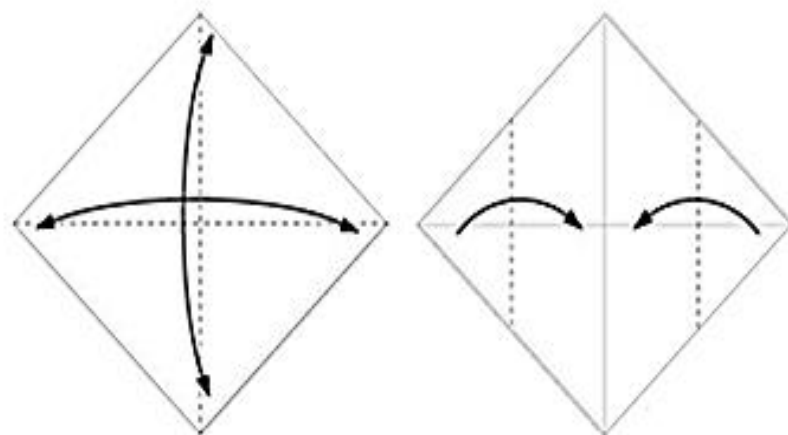


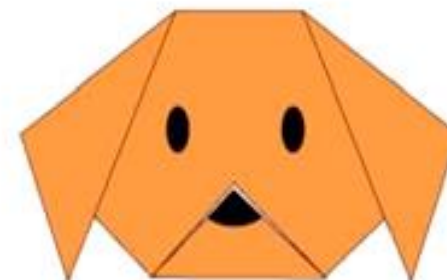
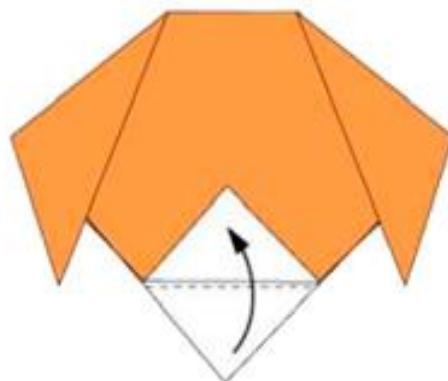
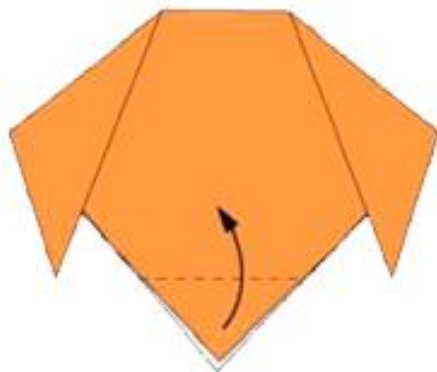
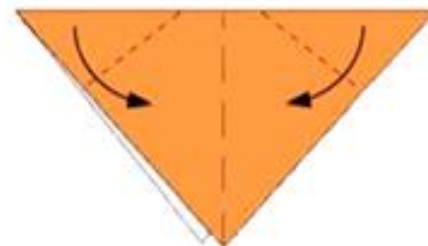
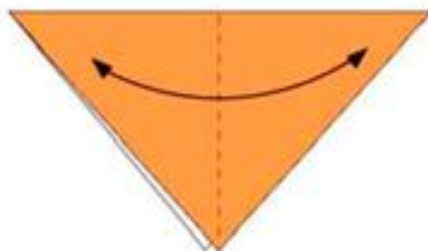
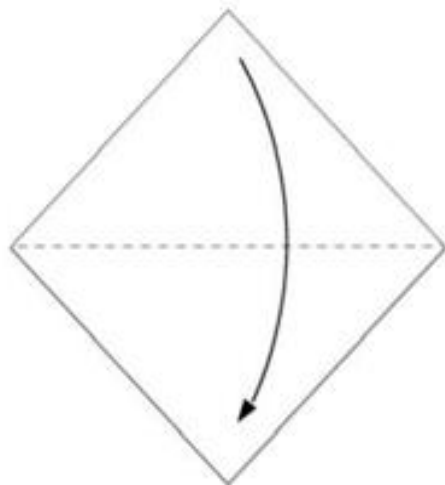
Zorro

WEBDELMAESTRO.COM

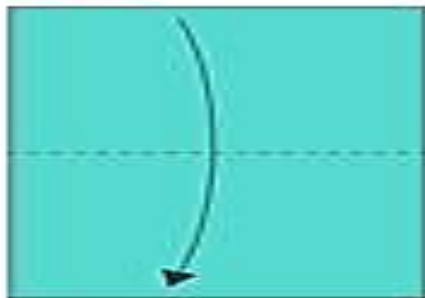
© webdelmaestro.com



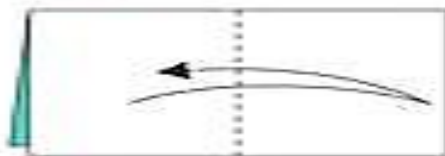




01



02



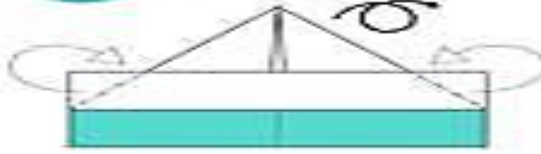
03



04



05

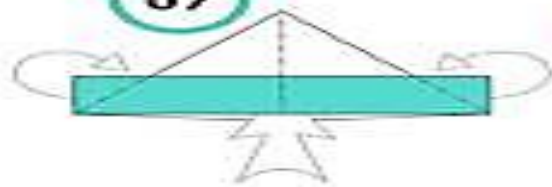


ORIGAMI
RUSSIA

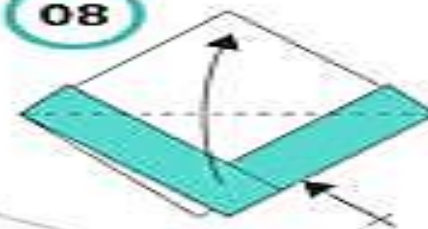
06



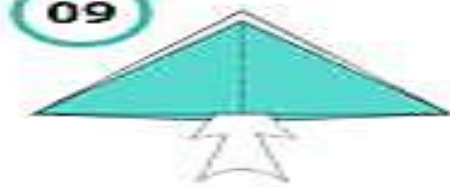
07



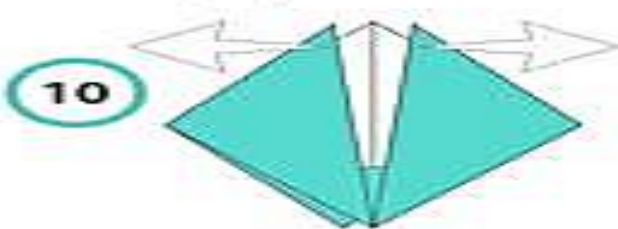
08



09



10



11



3. PLASTILINA

D.B.A. a alcanzar

- Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.

Objetivos

- Aumentar la capacidad de concentración e imaginación.
- Estimular los sentidos y la creatividad.
- Facilitar el proceso de relajación.

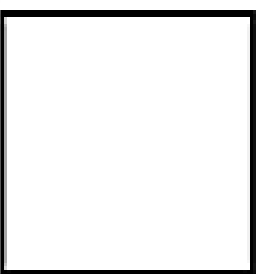
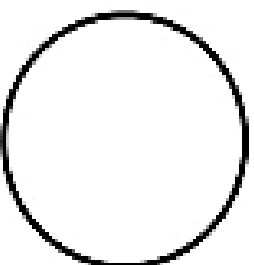
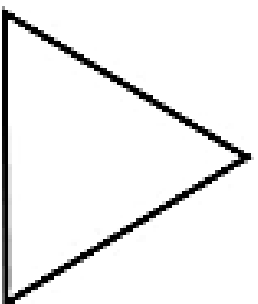
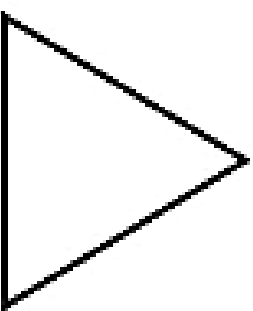
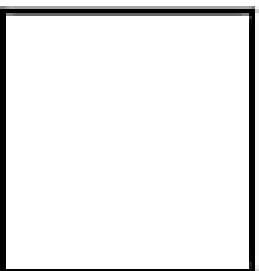
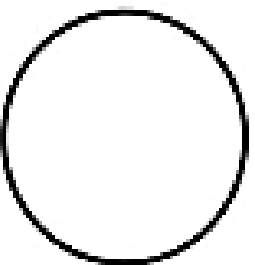
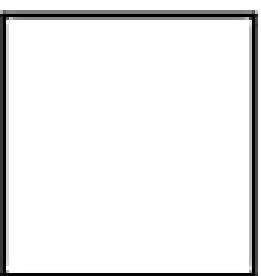
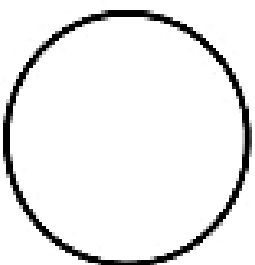
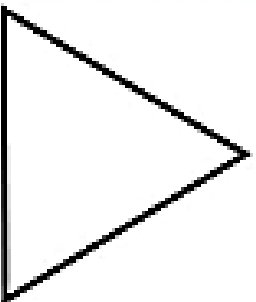
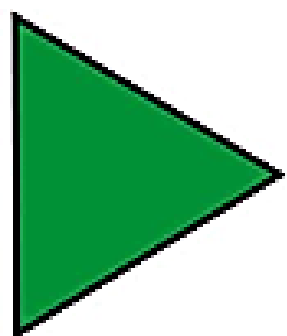
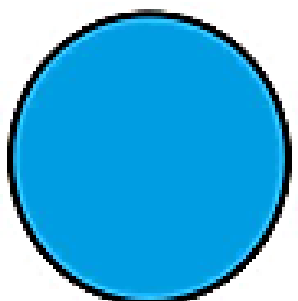
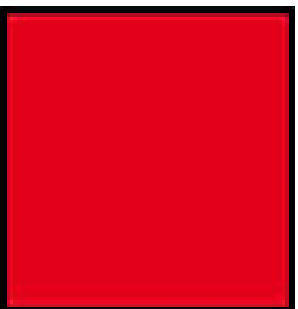
¿En qué consiste?



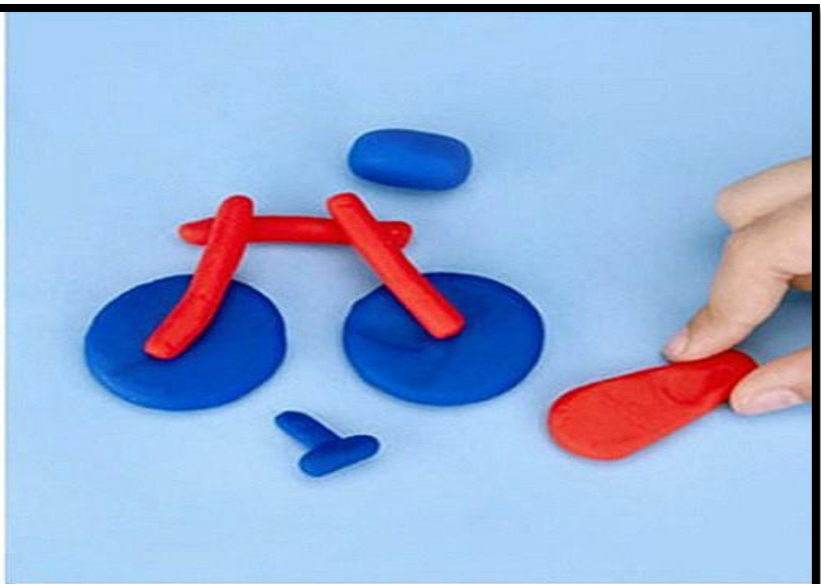
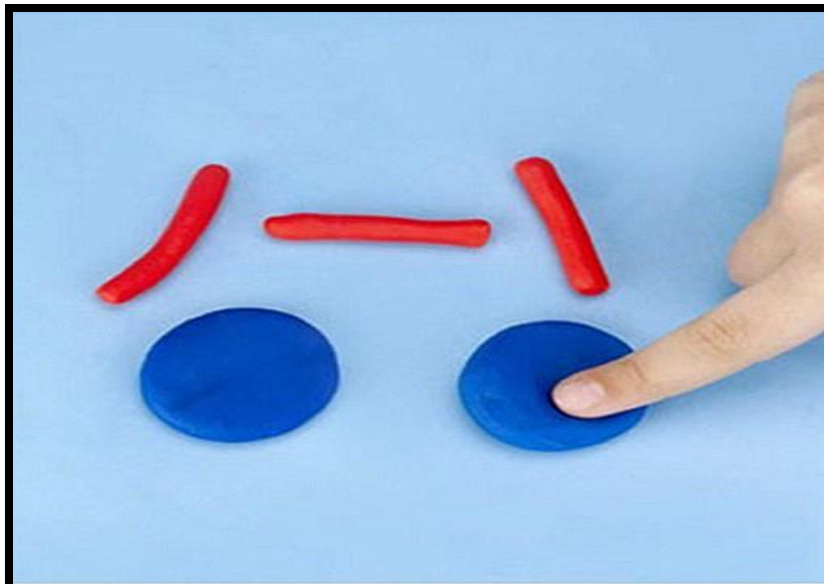
La plastilina es un juego tradicional, muy variado y que a los niños les encanta. Manipularla y moldearla favorece el desarrollo del niño en todos los sentidos. Aumenta su capacidad de atención, facilita su proceso de lectoescritura, y les relaja y tranquiliza.

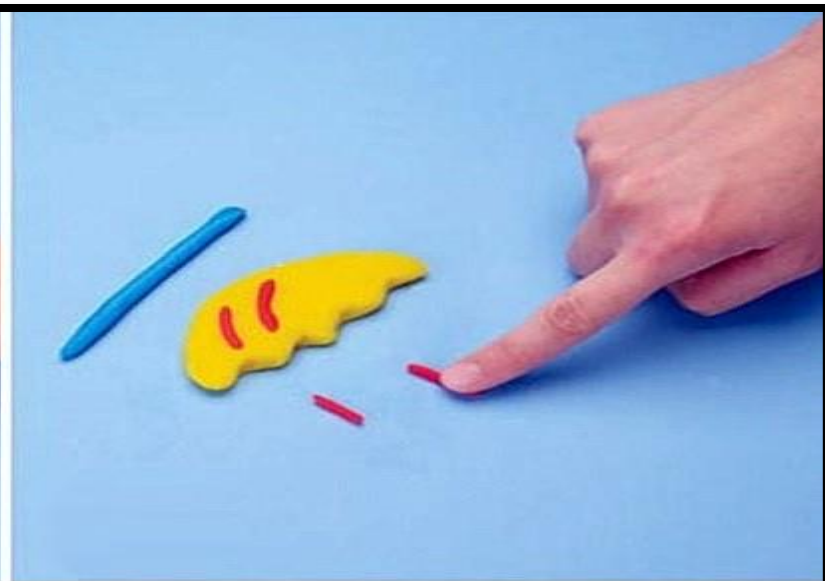
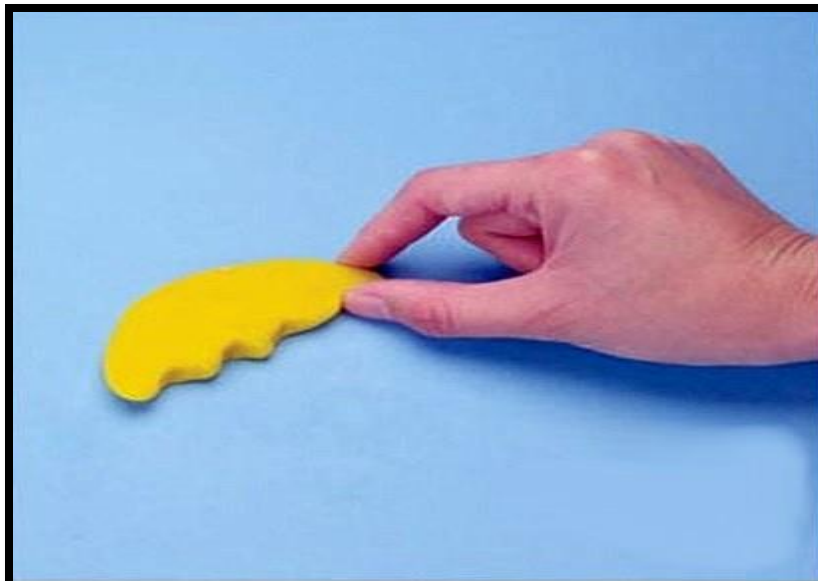
El acto de separar, amasar, ablandar y unir las diferentes piezas de plastilina para formar las figuras facilita la concentración. Los niños deben prestar atención a detalles como los tamaños y las proporciones.

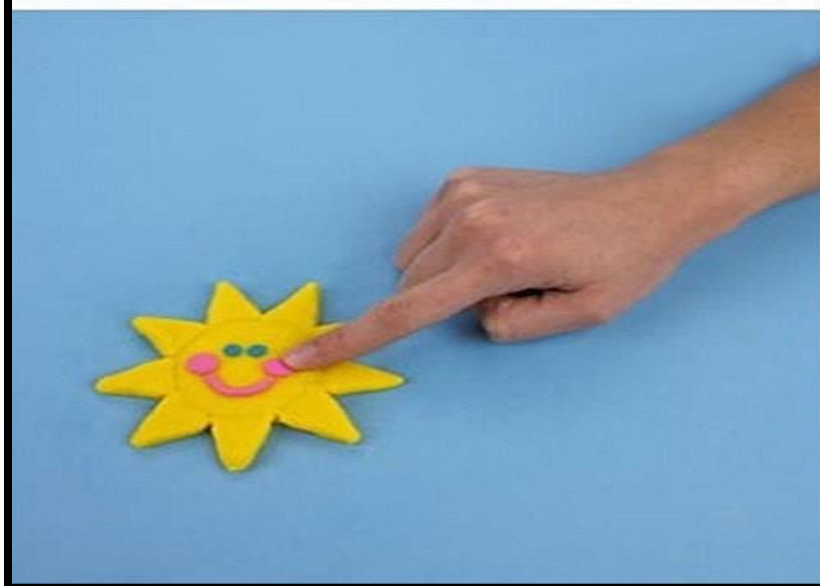
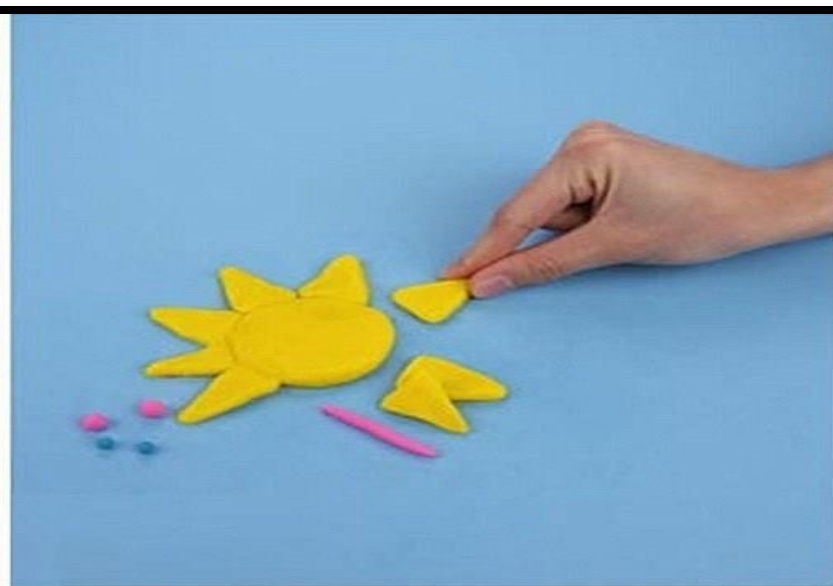
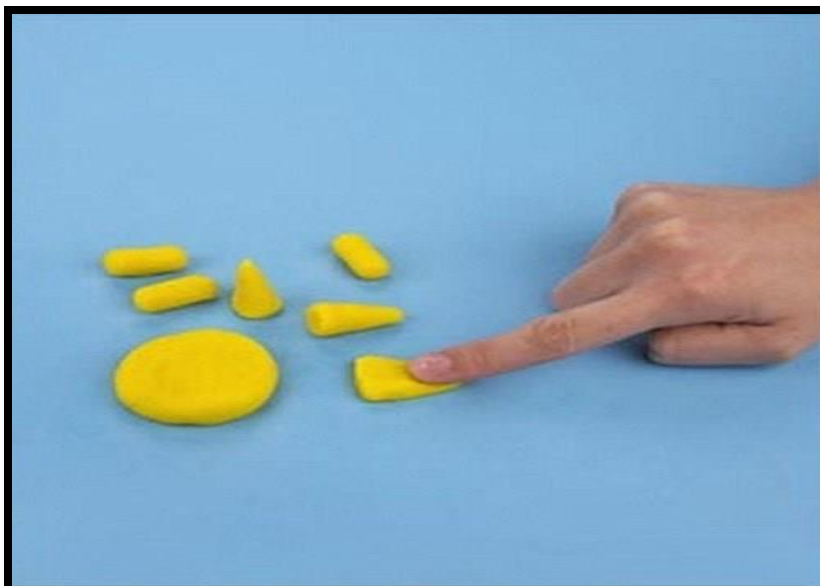
A continuación, algunos ejemplos de actividades que se pueden realizar en el aula con la plastilina:

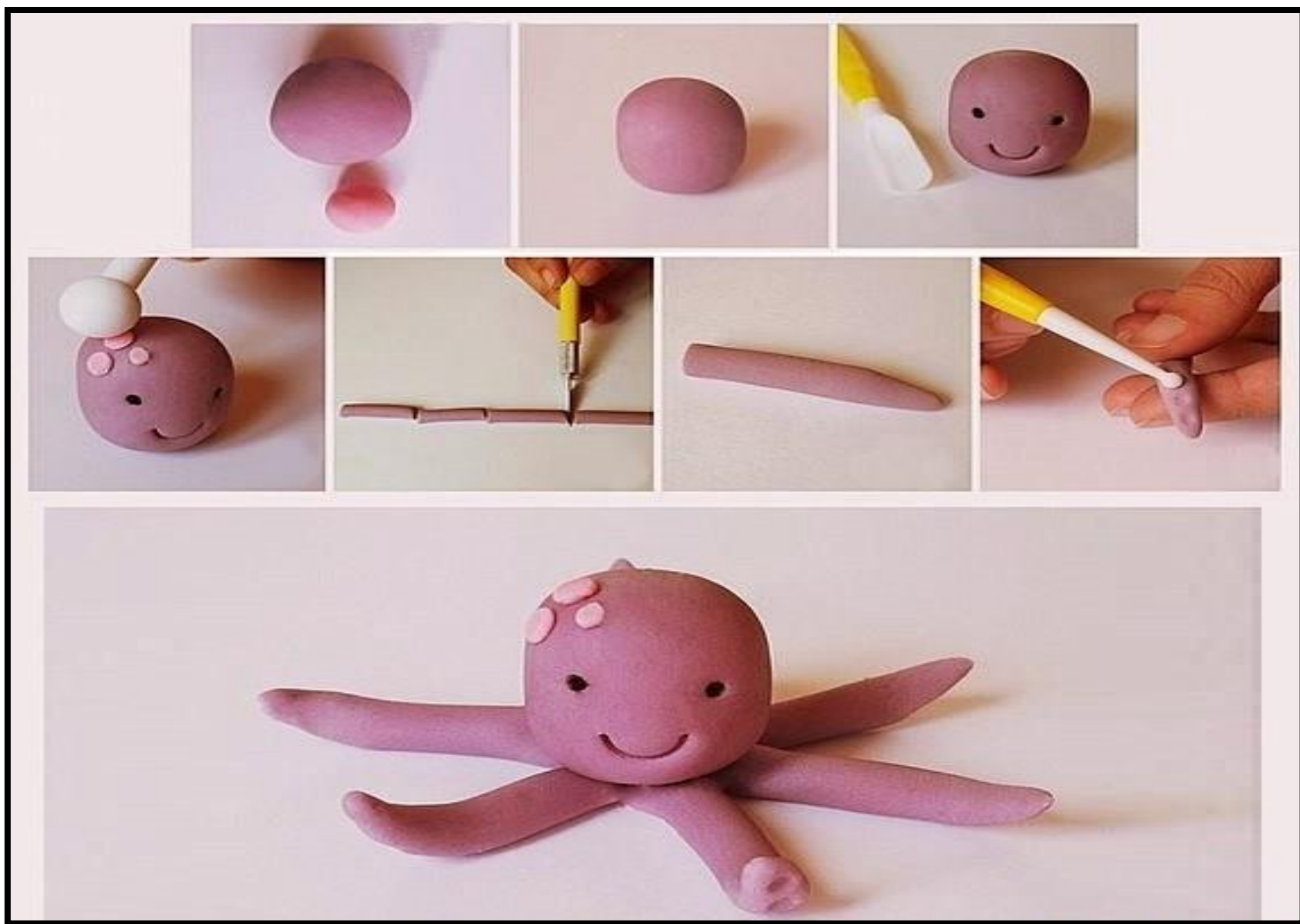


Rellena con plastilina según el código dado.









4. ENTRENAMIENTO DEL MÚSCULO DE LA ATENCIÓN

D.B.A. a alcanzar

- Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.

Objetivos

- Aumentar el grado de concentración en el aula.
- Fomentar la tranquilidad física y mental en los niños y las niñas.

¿En qué consiste?

La observación, abierta, curiosa y sin juicio previo es un arte que los niños entienden a la perfección.

Ideas para practicar

1. Recordar: podemos tratar de recordar cinco cosas que vemos de camino a la escuela ¿Cómo son? Puedes describirlas colores, formas, sonido, etc.
2. Cogemos una ramita de árbol (se pueden varias los elementos u objetos) y la dibujamos con todo lujo de detalles. Se le orienta al estudiante para que dibuje lo que ve, sólo lo que ve, no lo que cree que ve. Si lo hacemos varios días veremos que cada vez los estudiantes perciben más cosas de la ramita y que el dibujo es cada vez más parecido a la realidad.



Dimensión Espiritual

El desarrollo de esta dimensión en el niño, le corresponde en primera instancia a la familia y posteriormente a la institución educativa, al establecer y mantener viva la posibilidad de trascender como una característica propia de la naturaleza humana, la espiritualidad.

El espíritu humano crea y desarrolla mediante las culturas y en las culturas un conjunto de valores, de intereses, de aptitudes, actitudes de orden moral y religioso con el fin de satisfacer la necesidad de trascendencia que lo caracteriza.

Lo trascendente en el niño, por tanto, se puede entender como el encuentro del espíritu humano con su subjetividad, su interioridad y su conciencia, estados profundos de la dignidad y libertad del ser humano, lo cual supone que el adulto tenga un conocimiento de las características propias de la subjetividad, la interioridad y la conciencia en formación del niño.



Actividades

1. LOS CALCETINES

D.B.A. a alcanzar

- Demuestra consideración y respeto al relacionarse con otros.

Objetivos

- Fomentar el trabajo en equipo y el seguimiento de instrucciones.
- Reflexionar acerca de la protección y el amor de Dios.

¿En qué consiste?

Todos los niños y las niñas serán invitados a sentarse en círculo, con los pies extendidos al frente y sin zapatos, pero con las medias puestas. Dos niños elegidos libremente deberán estar dentro del círculo también con medias puestas.

Los dos niños que están en el centro deberán intentar quitarles los calcetines a los niños que están formando el círculo, pero sólo se pueden desplazar hacia sus compañeros gateando. Los niños que conforman el círculo también deben intentar quitarle las medias a los dos niños que están en el centro. Si alguno de los niños del círculo le quita la media a alguno de los dos que están en el centro, este último pasará a formar parte del círculo y otro deberá reemplazarlo en el centro.

Al finalizar, la reflexión del juego tendrá como base lo siguiente:

“Los calcetines o medias nos protegen los pies, así como Dios nos protege a nosotros” Realizar un pequeño dialogo sobre el amor y el cuidado que Dios nos da por ser sus hijos.



2. TÉCNICAS DE RELAJACIÓN

D.B.A. a alcanzar

- Se apropia de hábitos y prácticas para el cuidado personal y de su entorno.

Objetivos

- Focalizar la atención en el momento presente.
- Valorar el silencio y controlar la respiración.
- Aprender a meditar para fomentar la capacidad de serenidad mediante la conexión consigo mismos.

¿En qué consiste?

Esta actividad consiste en realizar algunos ejercicios de relajación y meditación para que los estudiantes aprendan a estar tranquilos, reducir la ansiedad, estar atentos y mejorar la capacidad de enfrentarse a situaciones difíciles. Algunos ejercicios son:

Cabeza: se va a arrugar la frente todo lo que se pueda. Aguantamos la tensión 5 segundos y soltamos lentamente notando cómo se relaja la zona. Hacer lo mismo con los ojos, la nariz y la boca.



Hombros: levantamos los hombros notando como se tensan junto con el cuello, contamos 5 segundos aguantando la tensión. Soltamos dejándolos caer y disfrutando de la distensión en cuello y hombros durante 10 segundos.

Torso: se va a realizar una inspiración profunda hinchando todo el pecho, manteniéndola 5 segundos y se expulsa el aire lentamente por la boca relajando el pecho durante 10 segundos.

3. EL PADRE ABRAHAM

D.B.A. a alcanzar

- Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

Objetivos

- Practicar el seguimiento de instrucciones y la expresividad corporal.
- Conocer personajes bíblicos y su historia.

¿En qué consiste?

El docente organiza el grupo de estudiantes para escuchar la dinámica, los motiva a participar y los orienta en la realización de las acciones que allí se piden.

A continuación, la letra de la dinámica y el enlace de YouTube, en donde se puede observar la manera de hacer la dinámica en el aula.



///El padre Abraham///
Tiene muchos hijos...
Yo soy uno y tú también
Alabemos todos al señor!

///El padre Abraham///
Tiene muchos hijos...
Yo soy uno y tú también

Alabemos todos al señor!
Mano Derecha...

///El padre Abraham///
Tiene muchos hijos...
Yo soy uno y tú también
Alabemos todos al señor!
Mano Derecha, Mano Izquierda...

Mano Derecha, Mano Izquierda, Pie
Derecho, Pie Derecho... Cabeza
Atrás...

Ingresa a:

<https://www.youtube.com/watch?v=dJ7mFHZUSdw>

4. ASI BAILA EL CRISTIANO

D.B.A. a alcanzar

- Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.

Objetivos

- Practicar el seguimiento de instrucciones y la expresividad corporal.
- identificarnos como creyentes cristianos al conocer y seguir a Jesús.

¿En qué consiste?

El docente organiza el grupo de estudiantes para escuchar la dinámica, los motiva a participar y los orienta en la realización de las acciones que allí se piden.

A continuación, la letra de la dinámica y el enlace de YouTube, en donde se puede observar la manera de hacer la dinámica en el aula.

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila (bis)
Mueve los pies, pies, pies, pies, pies.

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila (bis)
Mueve las rodillas, rodillas, rodillas,
Mueve los pies, pies, pies, pies, pies.

Cadera, codito, hombrito, cabeza, cuerpito.

Ingresa a: https://www.youtube.com/watch?v=wzXwwM1O_rA



Dimensión Ética



La formación ética y moral en los niños, una labor tan importante como compleja, consiste en abordar el reto de orientar su vida. La manera como ellos se relacionarán con su entorno y con sus semejantes, sus apreciaciones sobre la sociedad y sobre su papel en ella, en fin, aprender a vivir.

Desde los primeros contactos que los niños tienen con los objetos y personas que lo rodean, se inicia un proceso de socialización que los irá situando culturalmente en un contexto de símbolos y significados que les proporcionará el apoyo necesario para ir construyendo en forma paulatina su sentido de pertenencia a un mundo determinado y sus elementos de identidad.

En este proceso de socialización comienza también el proceso de formación ética y moral de los pequeños. Los adultos con sus formas de actuar, de comportarse, de hablar, y los objetos con su carga simbólica, se han encargado de crearle una imagen del mundo y de su eticidad. Durante los primeros años los niños irán adoptando de manera heterónoma esas formas de estar en el mundo que le son dadas por los adultos que los rodean.

Actividades

1. EL ESPEJO

D.B.A. a alcanzar

- Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.

Objetivos

- Percibir la imagen que damos a los demás.
- Observar los movimientos de los compañeros para imitarlos y hacer cambios de roles.

¿En qué consiste?

Este juego consiste en que cada estudiante se ubicara frente a un espejo, y siguiendo las indicaciones del docente, van a observarse detenidamente para conocer y analizar su imagen corporal.

Los niños y las niñas realizaran acciones, gestos, caras, movimientos, siempre observándose con atención frente al espejo. Luego, los estudiantes se pueden hacer en parejas para que imiten los movimientos y las acciones de un compañero, dialogar sobre lo que ven y luego cambiar de roles para que los dos cumplan el papel de observadores.



2. EL APRECIO POR LA NATURALEZA

D.B.A. a alcanzar

- Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.

Objetivos

- Hablar de valores y enseñar buenos hábitos.
- Transmitir el amor y el cuidado de la naturaleza.



¿En qué consiste?

El amor y el cuidado de la naturaleza que deben transmitirse al niño desde temprano. Con la naturaleza convivo y es mi amiga. Por eso, la cuido. La naturaleza se valora y se disfruta desde la investigación, desde la exploración y a través de la propia experiencia”.

Para llevar a cabo esta actividad, se sugieren los siguientes juegos:

- * Hacerle preguntas al Sol. Las que surjan, sin ninguna premisa, de manera libre.
- * Jugar a medir árboles. Según la edad, con un centímetro o una regla, comparándolos con nuestra altura. Surgirán preguntas: ¿Qué árbol es? ¿Cuándo lo habrán plantado? ¿Por qué a veces los talan?

- * ¿Sabías que el perro come de forma diferente del elefante? ¿Cuántas patas hay en un corral donde hay dos jirafas?
- * Jugar a las comparaciones. ¿Qué es más grande, el Sol o la Tierra? ¿Qué formas tienen las nubes?

3. CUENTOS DE VALORES

D.B.A. a alcanzar

- Reconoce que es parte de una familia, de una comunidad y un territorio con costumbres, valores y tradiciones.

Objetivos

- Fomentar la práctica de valores a través de la lectura de cuentos infantiles.
- Conocer la importancia de ser obedientes y saber escuchar.

¿En qué consiste?

Leer con los estudiantes el cuento infantil “El gatito desobediente”, para socializar con ellos la importancia de aprender a escuchar y obedecer las indicaciones.

El gatito desobediente

Había una vez un gatito al que no le gustaba nada las normas. Por eso nunca escuchaba lo que le decía su mamá y siempre hacía lo que le daba la gana. El gatito vivía con su mamá y sus hermanos en una casa a las afueras de la ciudad. Allí tenía todo lo que necesitaba. Pero el gatito se aburría y, siempre que podía, salía de la casa a ver qué encontraba.

Lo que más le gustaba al gatito era explorar el bosque. El gatito solía esperar a que su mamá se quedara dormida

Y, sigilosamente, salía de la casa para irse. Sus hermanos, que conocían sus escapadas, se lo advertían una y otra vez.

- Un día va a aparecer un animal grande y te va a comer.
- El día menos pensado caes en una trampa.

Pero al gatito no le daba miedo nada de eso y, cada noche, se escapaba para volver al amanecer. Al gatito le encantaba ver los ojos brillantes de los animales nocturnos. El gatito los conocía todos y sabía que animales eran peligrosos y cuáles no.

Aunque había unos ojos nocturnos que no conseguía reconocer. Los veía siempre en el mismo sitio, pero pasaban tan rápido que nunca conseguía averiguar qué animal era. A veces veía a muchos, otras veces pocos. Pero lo que más extrañaba al gatito es que nunca tenían la misma forma.

-¡Oh, qué ojos más interesantes! -pensaba el gatito cada vez que los veía-. ¿Qué animal será el que tiene unos ojos tan tremendos? ¡Y qué rápido se mueven!

Un día, nada más salir de casa, el gatito vio a lo lejos que un par de ojos de esos que tanto le intrigaban. Se acercaban rápidamente, pero el gatito estaba tan atento a ellos que no se movió. En ese momento, el gatito notó como alguien le cogía por el lomo y se lo llevaba en volandas.

-¿Qué ha pasado? -preguntó el gatito-. ¿Qué animal era ese? Casi lo descubro. ¿Por qué me has cogido, mamá? -¡Eso era un coche! -gritó la mamá del gatito-. Y casi te aplasta.

El gatito se quedó mudo. ¿Cómo no se había dado cuenta? Él, que era capaz de esconderse y huir de cualquier

depredador, había estado a punto de ser atropellado por una máquina.

-Lo siento, mamá -dijo finalmente el gatito. -Eres un desobediente -dijo su mamá-. Y un imprudente. Menos mal que no me había dormido aún. Creo que tenemos que tener una charla, jovencito.

Esa noche el gatito y su mamá se la pasaron hablando sobre los peligros que hay fuera y sobre la importancia de ser prudente. La mamá le contó al gatito todo lo que sabía sobre los peligros de la carretera y del bosque.

-No pensé que fuera tan peligroso estar ahí fuera -dijo el gatito. -Explorar y aprender por tu cuenta está bien, hijo -dijo su mamá-, pero debes escuchar y aprender de tus mayores. -Gracias mamá. Prometo escucharte y preguntar todo lo que no sepa -dijo el gatito.

Esa noche el gatito tuvo la suerte de que su mamá andaba cerca, pero no siempre va a haber alguien que nos pueda sacar de un apuro. El gatito aprendió la lección y ahora presta más atención a lo que le dice su mamá, por si acaso ella no está cerca la próxima vez que corra peligro.



FIN

4. EL LAZARILLO

D.B.A. a alcanzar

- Demuestra consideración y respeto al relacionarse con otros.

Objetivos

- Favorecer la integración y la confianza en el otro.
- Conocer y generar empatía frente a las personas no videntes.
- Estar atentos a las instrucciones del lazarillo que guía el camino.

¿En qué consiste?

Separarse en grupos de al menos dos personas cada uno. Se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro tiene que llevarlo sin decirle nada. El chico con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo, o sólo ponerla sobre su hombro, y dejarse guiar hacia un lugar indicado. Luego hay que regresar hasta el lugar desde donde se partió. Después se cambian los roles. El equipo que lo hace más rápido gana. Una vez terminado el juego, hay que comentar las sensaciones, si se logró el objetivo, cómo se sentirían si fueran no videntes o qué hacer si se encuentran con uno.



Referencias bibliográficas

file:///C:/Users/Usuario/Documents/MATERIAL%20PARA%20LA%20CARTILLA%20DE%20GRADO/DBA%20Transici%C3%B3n.pdf

file:///C:/Users/Usuario/Documents/MATERIAL%20PARA%20LA%20CARTILLA%20DE%20GRADO/Lineamientos%20Curriculares%20PREESCOLAR.pdf

<https://es.calameo.com/read/004778253c42129cd72a6>

<https://cuentosparacrecer.org/blog/mindfulness-para-ninos-por-que-y-como-practicarlo/>

<https://cuentosparacrecer.org/blog/20-dinamicas-para-el-aprendizaje-socio-emocional-en-el-aula/>

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-para-mejorar-la-atencion/>

<https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/07025.pdf>

<https://www.universidadviu.com/ejercicios-de-concentracion-para-ninos-algunos-ejemplos/>

<https://blog.colegios-cedros-yaocalli.mx/cedros/juegos-estimular-pensamiento-cognitivo-ninos>

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-para-mejorar-la-atencion/>

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos-infantiles/la-tres-palabras-cuento-infantil-sobre-la-atencion/>



<http://dayanacrea.blogspot.com/2017/05/juegos-para-potenciar-dcomunicativa.html>

https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/cancionesinfantiles.html#Beneficios_de_usar_canciones_infantiles_en_el_aula_de_clase

<http://blog.tiching.com/7-actividades-promover-la-atencion-aula/>

<https://www.etapainfantil.com/beneficios-plastilina-ninos>

<https://webdelmaestro.com/figuras-plastilina-ii/>

<https://cuentosparacrecer.org/blog/mindfulness-para-ninos-por-que-y-como-practicarlo/>

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2574/medel-martinez.pdf?sequence=1>

<http://www.cuentoscortos.com/cuentos-originales/el-gatito-desobediente>

<https://www.universidadviu.com/ejercicios-de-concentracion-para-ninos-algunos-ejemplos/>